

STRATEGI GURU PAUD DALAM MENERAPKAN PEMBELAJARAN *DEEP LEARNING* BERBASIS ALAT PERMAINAN EDUKATIF PARAGA HEWAN DI KB CERIA BANDAR

Sumiati¹, Kabul Suprayitno²

^{1,2}Institut Studi Islam Muhammadiyah Pacitan

[1miasumiati00@gmail.com](mailto:miasumiati00@gmail.com)

[2kabuls@inismupacitan.ac.id](mailto:kabuls@inismupacitan.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to analyze the strategies of early childhood education (PAUD) teachers in implementing deep learning-based instruction using animal prop educational play tools at KB Ceria Bandar. A qualitative descriptive approach was employed, with PAUD teachers as the research subjects. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation, and analyzed using data reduction, data display, and conclusion drawing. The study focuses on teacher strategies in planning, implementation, and evaluation, as well as supporting and inhibiting factors. The findings reveal that teachers apply systematic strategies in three stages. In the planning stage, activities are designed based on themes and children's characteristics. During implementation, teachers act as facilitators who encourage exploration and meaning-making through play. In the evaluation stage, continuous assessment is conducted on children's development. The use of educational play tools enhances engagement, understanding, and learning quality. Supporting factors include teacher creativity and student enthusiasm, while limitations involve inadequate facilities and teachers' understanding of deep learning concepts.

Keywords: Teacher Strategies, Deep Learning, Educational Play Tools, Early Childhood Education, Learning Process

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis strategi guru PAUD dalam menerapkan pembelajaran deep learning berbasis alat permainan edukatif (APE) paraga hewan di KB Ceria Bandar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek guru PAUD. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, lalu dianalisis melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Fokus penelitian meliputi strategi guru dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran serta faktor pendukung dan penghambat. Hasil menunjukkan bahwa guru menerapkan strategi secara sistematis melalui tiga tahap. Pada tahap perencanaan, guru menyesuaikan kegiatan dengan tema dan karakteristik anak. Pada pelaksanaan, guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong eksplorasi dan pemaknaan pengalaman belajar. Pada evaluasi, guru melakukan penilaian berkelanjutan terhadap perkembangan anak. Penggunaan

APE paraga hewan meningkatkan keterlibatan, pemahaman, serta kualitas pembelajaran. Faktor pendukung meliputi kreativitas guru dan antusiasme siswa, sedangkan hambatan berupa keterbatasan sarana dan pemahaman guru.

Kata Kunci: Strategi Guru, Deep Learning, Alat Permainan Edukatif, PAUD, Pembelajaran Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang memiliki peran sangat penting dalam membentuk dasar perkembangan anak. Pada masa usia dini, anak berada pada fase golden age, yaitu masa di mana perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan spiritual berlangsung sangat pesat. Oleh karena itu, proses pembelajaran pada jenjang PAUD harus dirancang secara tepat, sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak, sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Pembelajaran yang hanya berorientasi pada aktivitas bermain tanpa tujuan yang jelas tidak akan mampu mengoptimalkan potensi anak secara maksimal.

Seiring dengan perkembangan paradigma pendidikan modern, pendekatan deep learning mulai banyak diterapkan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Deep learning dalam

konteks pendidikan tidak hanya berfokus pada penguasaan materi secara dangkal, tetapi menekankan pada pemahaman yang mendalam, reflektif, serta kemampuan anak dalam mengaitkan pengetahuan dengan pengalaman nyata. Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk aktif berpikir, mengeksplorasi, dan menemukan makna dari setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Dalam konteks PAUD, penerapan deep learning sangat relevan karena anak belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

Salah satu media yang efektif dalam mendukung penerapan deep learning pada anak usia dini adalah alat permainan edukatif (APE). APE merupakan sarana pembelajaran yang dirancang untuk merangsang perkembangan anak melalui kegiatan bermain yang terarah. Melalui penggunaan APE, anak tidak hanya bermain, tetapi juga belajar mengenal

konsep, mengembangkan kreativitas, melatih kemampuan sosial, serta menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual. Salah satu bentuk APE yang dapat digunakan adalah paraga hewan, yang mampu membantu anak mengenal berbagai jenis hewan, karakteristiknya, serta menumbuhkan rasa ingin tahu melalui kegiatan eksploratif.

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam keberhasilan penerapan pembelajaran deep learning berbasis APE. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing yang mengarahkan anak untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Strategi yang digunakan guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran sangat menentukan keberhasilan proses belajar. Tanpa strategi yang tepat, penggunaan APE hanya akan menjadi aktivitas bermain biasa yang kurang memberikan nilai edukatif yang mendalam.

KB Ceria Bandar sebagai salah satu lembaga PAUD telah menerapkan pembelajaran berbasis alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar sehari-hari. Namun,

dalam praktiknya, penerapan pendekatan deep learning masih menghadapi berbagai tantangan, seperti perbedaan pemahaman guru, keterbatasan sarana, serta variasi strategi pembelajaran yang digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan kajian lebih lanjut untuk mengetahui bagaimana strategi guru dalam menerapkan pembelajaran deep learning berbasis alat permainan edukatif secara efektif.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis secara mendalam strategi guru PAUD dalam menerapkan pembelajaran deep learning berbasis alat permainan edukatif paraga hewan di KB Ceria Bandar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan bermakna bagi anak usia dini, serta menjadi referensi bagi guru dan lembaga PAUD dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif untuk memahami secara mendalam strategi guru dalam

menerapkan pembelajaran *deep learning* berbasis alat permainan edukatif (APE) paraga hewan di KB Ceria Bandar. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggambarkan fenomena secara kontekstual, khususnya pada aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di KB Ceria Bandar, Kecamatan Bandar, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur, selama satu bulan (Desember 2025–Januari 2026), dengan subjek guru PAUD.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati langsung proses pembelajaran, interaksi guru dan anak, serta pemanfaatan APE. Wawancara semi terstruktur dilakukan untuk menggali pandangan guru terkait konsep *deep learning*, strategi pembelajaran, serta kendala yang dihadapi. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat temuan lapangan.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan

menyeleksi dan mengelompokkan data sesuai fokus penelitian. Penyajian data disusun dalam bentuk narasi deskriptif agar mudah dipahami. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap dengan proses verifikasi berkelanjutan untuk menghasilkan temuan yang valid dan komprehensif mengenai strategi pembelajaran yang diterapkan guru.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini diperoleh melalui serangkaian kegiatan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi yang dilaksanakan di KB Ceria Bandar. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara kualitatif untuk mengungkap secara mendalam strategi guru dalam menerapkan pembelajaran *deep learning* berbasis alat permainan edukatif (APE) paraga hewan. Penyajian hasil penelitian ini difokuskan pada aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran, serta faktor pendukung dan penghambat yang memengaruhi implementasi pembelajaran tersebut. Temuan penelitian ini tidak hanya menggambarkan praktik

pembelajaran di lapangan, tetapi juga dikaitkan dengan konsep teoretis yang relevan dalam pendidikan anak usia dini.

Pada tahap perencanaan pembelajaran, guru di KB Ceria Bandar telah menunjukkan upaya sistematis dalam merancang kegiatan belajar. Guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan mempertimbangkan tema pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta tujuan yang ingin dicapai. Perencanaan tersebut tidak hanya berorientasi pada pengembangan aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek sosial, emosional, dan bahasa anak. Hal ini sejalan dengan pandangan Saputra et al. (2021) yang menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran yang baik harus mampu mengakomodasi berbagai aspek perkembangan peserta didik secara holistik. Selain itu, pemilihan APE paraga hewan sebagai media pembelajaran menunjukkan bahwa guru telah mempertimbangkan penggunaan media konkret yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Menurut Aslindah (2013), alat permainan edukatif memiliki peran penting dalam merangsang keaktifan

dan kreativitas anak, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Lebih lanjut, perencanaan yang dilakukan guru mencerminkan integrasi prinsip *deep learning*, di mana pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman yang mendalam dan bermakna bagi anak. Fitriani dan Santiani (2025) menjelaskan bahwa *deep learning* menekankan pada proses berpikir kritis, eksplorasi, dan pemaknaan pengalaman belajar. Dalam konteks ini, guru tidak hanya menyusun kegiatan bermain, tetapi juga merancang aktivitas yang memungkinkan anak memahami konsep secara konkret melalui interaksi langsung dengan media pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang aktif membimbing anak dalam proses belajar. Kegiatan pembelajaran diawali dengan apersepsi berupa tanya jawab sederhana untuk menggali pengetahuan awal anak tentang hewan. Selanjutnya, guru memperkenalkan APE paraga hewan dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi media

tersebut. Anak diajak untuk mengenal nama hewan, menirukan suara dan gerakannya, serta memahami karakteristik seperti makanan dan habitatnya.

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak sangat antusias dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran berlangsung secara interaktif, di mana anak tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses eksplorasi dan penemuan. Hal ini mencerminkan penerapan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada anak (*student-centered learning*). Fikrina Afrih Lia et al. (2021) menegaskan bahwa pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM) sangat penting dalam pendidikan anak usia dini karena dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman anak.

Dalam konteks *deep learning*, peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam mendorong anak untuk berpikir dan menemukan makna dari pengalaman belajar. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan sederhana namun bermakna, seperti "Ini hewan apa?", "Hewan ini makan apa?", dan "Tinggalnya di mana?". Pertanyaan tersebut mendorong anak

untuk berpikir kritis dan menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan pengalaman baru. Hal ini sejalan dengan pendapat Jenny Hendrianty et al. (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran *deep learning* menuntut guru untuk mampu membangun pola pikir yang mendorong eksplorasi dan pemaknaan.

Pada tahap evaluasi pembelajaran, guru melakukan penilaian secara berkelanjutan dengan menekankan pada proses, bukan hanya hasil akhir. Evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap aktivitas dan perkembangan anak selama pembelajaran berlangsung. Guru mencatat kemampuan anak dalam mengenal hewan, kemampuan berbahasa, serta interaksi sosial dengan teman sebaya. Penilaian ini bersifat autentik karena dilakukan dalam situasi nyata dan mencerminkan kemampuan anak secara langsung.

Pendekatan evaluasi ini sesuai dengan prinsip pembelajaran *deep learning* yang menekankan pentingnya proses belajar sebagai bagian utama dalam penilaian. Hairiyah dan Mukhlis menegaskan bahwa penggunaan APE dalam

pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai media bermain, tetapi juga sebagai sarana untuk mengamati perkembangan anak secara menyeluruh, baik dari aspek kognitif, sosial, maupun emosional. Dengan demikian, evaluasi yang dilakukan guru telah mencerminkan praktik penilaian yang komprehensif dan berorientasi pada perkembangan anak.

Selain itu, penelitian ini juga mengidentifikasi berbagai faktor pendukung dalam penerapan pembelajaran *deep learning*. Salah satu faktor utama adalah kreativitas guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran. Guru mampu mengemas kegiatan belajar menjadi menarik dan menyenangkan sehingga anak termotivasi untuk berpartisipasi. Faktor lain yang mendukung adalah antusiasme anak yang tinggi, ketersediaan APE, serta lingkungan belajar yang kondusif. Selvia dan Nurachadijat (2023) menyatakan bahwa lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran anak usia dini.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan adanya beberapa

faktor penghambat dalam implementasi pembelajaran *deep learning*. Keterbatasan sarana dan prasarana menjadi salah satu kendala utama, terutama dalam hal variasi alat permainan edukatif yang tersedia. Selain itu, pemahaman guru terhadap konsep *deep learning* masih belum sepenuhnya optimal. Hal ini sejalan dengan temuan Nur Sofyandi et al. (2025) yang menyebutkan adanya kesenjangan antara konsep teoretis dan praktik pembelajaran di lapangan, khususnya dalam implementasi *deep learning* di Indonesia.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun guru telah menerapkan praktik pembelajaran yang mengarah pada *deep learning*, namun pemahaman teoritis mereka masih perlu ditingkatkan. Guru cenderung menerapkan pembelajaran secara intuitif berdasarkan pengalaman, tanpa didukung oleh landasan teori yang kuat. Oleh karena itu, diperlukan upaya peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan dan pengembangan profesional yang berkelanjutan.

Secara keseluruhan, pembelajaran yang diterapkan di KB Ceria Bandar menunjukkan adanya kecenderungan menuju pembelajaran

yang bermakna dan berpusat pada anak. Penggunaan APE paraga hewan terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak dan membantu mereka memahami konsep secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek sosial dan emosional anak secara holistik.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menguatkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *deep learning* berbasis alat permainan edukatif memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini. Namun, keberhasilan implementasinya sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru, ketersediaan sarana, serta dukungan lingkungan belajar. Oleh karena itu, diperlukan sinergi antara berbagai pihak untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan bermakna bagi anak usia dini.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai strategi guru PAUD dalam menerapkan pembelajaran *deep learning* berbasis alat permainan edukatif (APE) paraga hewan di KB

Ceria Bandar, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran telah berjalan dengan baik dan menunjukkan kecenderungan mengarah pada pembelajaran yang bermakna. Strategi guru dalam pembelajaran dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru telah menyusun kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan tema dan karakteristik anak serta memilih alat permainan edukatif yang relevan.

Pada tahap pelaksanaan, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif bereksplorasi, bertanya, dan menemukan pengetahuan melalui pengalaman langsung. Sedangkan pada tahap evaluasi, guru melakukan penilaian secara berkelanjutan dengan menekankan pada proses perkembangan anak, baik dari aspek kognitif, sosial, maupun emosional. Penggunaan alat permainan edukatif paraga hewan terbukti mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran serta membantu anak memahami konsep secara lebih mendalam. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan

berpusat pada anak, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna sesuai dengan prinsip deep learning. Selain itu, terdapat beberapa faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran, yaitu faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung meliputi kreativitas guru, antusiasme anak, serta ketersediaan media pembelajaran. Sementara itu, faktor penghambat meliputi keterbatasan sarana dan prasarana serta pemahaman guru yang masih perlu ditingkatkan terkait konsep deep learning. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa strategi guru dalam menerapkan pembelajaran deep learning berbasis alat permainan edukatif paraga hewan di KB Ceria Bandar memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini. Pembelajaran yang dilakukan tidak hanya berfokus pada aktivitas bermain, tetapi juga mampu memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aslindah, Andi. *Alat Permainan Edukatif: Media Stimulus Anak Jadi Aktif dan Kreatif*. CV. KAAFFAH LEARNING CENTER, 2013.
- Fikrina Afrih Lia, Naila, dan Setyo Sekar Sari. *Paikem Model Pembelajaran Alternatif Bagi Anak Usia Dini*. *Journal of Early Childhood and Character Education*, vol. 1, no. 1 (2021).
- Fitriani, Alya, dan Santiani. *Analisis Literatur: Pendekatan Pembelajaran Deep Learning*. 2, no. 3 (2025).
- Hairiyah, Siti, dan Mukhlis. *Alat Permainan Edukatif dalam Mengembangkan Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Deepublish Digital, t.t.
- Irawan, Dedeng. *Metode Penelitian Ekonomi dan Bisnis*. Umsu Press, 2025.
- Jenny Hendrianty, Boenga, Sofyan Iskandar, dan Effy Mulyasari. *Membangun Pola Pikir Deep Learning Guru Sekolah Dasar*. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 12, no. 3 (2024).
- Nur Sofyandi, Eka, Shakti Ario Bhagaskoro, dan Sigit Wibowo. *Tantangan Epistemologis dalam Implementasi dalam Deep Learning di Pendidikan Indonesia: Refleksi Atas Kesenjangan Konsep, Kompetensi, dan Realitas*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, vol. 12, no. 2 (2025).
- Nurrisa, Fahrina, Dina Hermina, dan Norlaila. *Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian: Strategi, Tahapan, dan Analisis Data*. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran (JTTP)*, vol. 2, no. 3 (2025).

Saputra, Dian, Fadela Septi
Wahyuni, Ria Nurhayati, dan
Saringatun Mudrikah.
*Perencanaan Pembelajaran di
Sekolah Teori dan
Implementasi.* Pradina
Pustaka, 2021.

Selvia, Meri, dan Kun Nurachadijat.
*Peran Lembaga Pendidikan
Anak Usia Dini dalam
Implementasi Kurikulum dan
Metode Belajar pada Anak Usia
Dini.* Jurnal Inovasi, Evaluasi,
dan Pengembangan
Pembelajaran, vol. 3, no. 2
(2023).