

Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Deep Learning* pada Pendidikan Anak Usia Dini

Rahma Widia Wati¹

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UIN Raden Mas Said Surakarta⁽¹⁾

rahmawidyawati5@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengkaji penggunaan media pembelajaran yang tepat pada *pendekatan deep learning* di PAUD, dengan tujuan untuk meninggalkan metode konvensional yang monoton bagi anak usia dini. Pendekatan ini menekankan pada pemahaman mendalam yang berfokus pada *6C competencies* dan pengembangan kompetensi holistik anak. Dengan menggunakan metode studi pustaka kualitatif, penelitian ini menganalisis berbagai sumber literatur untuk mengidentifikasi media yang efektif dalam pembelajaran *deep learning* pada PAUD. Hasil menunjukkan bahwa media realia, media visual, media audio, dan media audio-visual dapat mendukung pembelajaran *deep learning* yang berorientasi pada *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning*. Media ini tidak hanya menciptakan pembelajaran yang menarik bagi anak, tetapi juga meningkatkan pemahaman konsep, stimulasi imajinasi, berpikir kritis, kreatif, dan interaksi sosial. Penggunaan media yang sesuai dalam pembelajaran berbasis *deep learning* dapat mengoptimalkan potensi perkembangan anak usia dini di era modern.

(Times New Roman, 11, reguler, spasi 1, antara 3-5 kata kunci,urut abjad)

Kata Kunci: Deep Learning, Media Pembelajaran, Pendidikan Anak Usia Dini

Abstract

This study aims to examine the use of appropriate learning media in the deep learning approach in early childhood education, with the goal of moving away from conventional, monotonous methods for young children. This approach emphasizes deep understanding focused on 6C competencies and the development of children's holistic competencies. Using a qualitative literature review method, this study analyzes various literature sources to identify effective media for deep learning in early childhood education. The results indicate that realia media, visual media, audio media, and audio-visual media can support deep learning oriented toward mindful learning, meaningful learning, and joyful learning. These media not only create engaging learning experiences for children but also enhance conceptual understanding, stimulate imagination, foster critical and creative thinking, and promote social interaction. The appropriate use of media in deep learning-based education can optimize the developmental potential of young children in the modern era.

Keywords: Deep Learning, Early Childhood Education, Learning Media

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan yang ditunjukkan untuk anak-anak usia 2-6 Tahun, sebelum anak memasuki sekolah dasar. Dalam PAUD anak dibina dan diawasi untuk melihat perkembangan dan pertumbuhan mereka. PAUD adalah usaha sadar dalam memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sejak lahir sampai

dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui penyediaan pengalaman dan stimulasi bersifat mengembangkan secara terpadu dan menyeluruh (Arifudin, 2021). Usia PAUD dijuluki sebagai masa keemasan (*Golden Age*). Disebut dengan waktu emas berhubung di masa ini lebih dari 100 milyar sel otak baik untuk dirangsang sehingga kapabilitas seorang anak bisa meningkat secara maksimal (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020). Pada masa keemasan, anak usia dini akan menjadi lebih aktif dan penuh dengan rasa ingin tahu, sehingga diperlukan prinsip belajar yang tidak menentang dengan karakteristiknya.

Pendekatan pembelajaran anak usia dini tidak boleh sembarangan dilakukan. Diperlukan pendekatan yang berorientasi pada anak, berpusat pada anak, dan dilakukan dengan belajar sambil bermain. Pendekatan yang hanya berorientasi pada hasil berupa Lembar kerja anak (LKA) ataupun hafalan tidak konkret dengan perkembangan anak. Anak-anak sering diajak mengingat huruf, angka, atau lagu-lagu tertentu tanpa adanya proses berpikir reflektif, eksploratif, atau keterkaitan konsep yang kontekstual. Pada masa ini anak seharusnya didorong untuk berpikir aktif dan kreatif, mengeksplorasi, dan mendalam bagi anak. Metode pembelajaran konvensional sering kali tidak mampu beradaptasi dengan pola belajar unik anak-anak, sehingga berpotensi menghambat eksplorasi dan perkembangan mereka. Selain itu, terbatasnya penggunaan media pembelajaran juga menjadi kendala dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Hal ini menuntut pendekatan baru yang dapat mengatasi tantangan ini secara holistik. Stimulasi yang diberikan kepada anak haruslah dengan cara yang tepat, sehingga perkembangan dan pertumbuhan anak dapat teroptimalisasi dengan baik sesuai harapan yang diinginkan (Jf & Azmi, 2022). Apapun yang diperoleh anak saat ini akan berguna untuk masa depan anak.

Salah satu pendekatan terbaru yang mulai diperkenalkan di Indonesia adalah *deep learning* atau yang disebut pembelajaran mendalam, yang menekankan pemahaman mendalam terhadap konsep dan keterampilan (Sabila, 2025). Pembelajaran mendalam merupakan pendekatan yang memuliakan dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*) melalui olah pikir (intelektual), olah hati (etika), olah rasa (estetika), dan olah raga (kinestetik) secara holistik dan terpadu (Siti et al., 2024). Sesuai dengan hal yang ingin diraih untuk anak *deep learning* menghadirkan suasana belajar sesuai permendikbud No. 16/ 2022 suasana belajar interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang bagi anak, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik (menteri pendidikan, kebudayaan, riset, 2022).

Deep learning menekankan pada anak untuk belajar menganalisis dengan kritis, menautkan sesuatu yang sudah terjadi dengan hal baru yang dialaminya, dan belajar melalui benda nyata atau konkret. Sehingga dalam pembelajaran *deep learning* anak akan terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran, anak juga menunjukkan pemahaman yang baik, dan memiliki motivasi yang tinggi, serta kemampuan menerapkan ilmu pengetahuan yang didapatnya (Diputera, 2024). Dengan memanfaatkan *deep learning*, guru dapat menghadirkan metode pembelajaran yang lebih adaptif dengan berbagai media yang lebih interaktif, seperti aplikasi berbasis kecerdasan buatan yang mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan

emosional anak. *Deep learning* memungkinkan berbagai strategi yang mendalam dan menarik bagi anak usia dini, yang terdiri dari beberapa proses untuk mempelajari representasi atau perkembangan anak sesuai dengan tingkat abstraksi yang beragam yang kemudian dituangkan ke dalam asesmen. Pendekatan ini telah secara dramatis meningkatkan standar pembelajaran anak usia dini terkini dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan berbagai media seperti pengenalan suara (audio), pengenalan objek (visual), suara dan objek (audio-visual), benda-benda yang melatih motorik (loose-part) dan banyak jenis media lainnya (Lecun et al., 2016). *Deep learning* diartikan sebagai temuan struktur yang kompleks dalam kumpulan data besar dengan menggunakan berbagai media untuk menunjukkan bagaimana anak harus berkembang baik kognitif, afektif, dan psikomotoriknya yang akan digunakan untuk menilai dan menghitung perkembangan yang terjadi pada anak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi strategi pembelajaran berbasis deep learning dan media pendukung yang efektif bagi pendidikan anak usia dini. Tujuan lainnya adalah untuk mengidentifikasi bagaimana *deep learning* ini dapat diterapkan dalam konteks PAUD. Penelitian ini akan memberikan panduan praktis bagi pendidik dalam mengintegrasikan teknologi modern ke dalam pembelajaran PAUD. Dengan memadukan strategi pembelajaran berbasis *deep learning* dan media teknologi yang sesuai, diharapkan tercipta pendekatan pembelajaran yang inovatif dan inklusif dalam PAUD. Penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi akademik tetapi juga memiliki implikasi praktis yang signifikan, yaitu membantu guru dan pembuat kebijakan merancang kurikulum yang selaras dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan.

METODOLOGI

Pendekatan yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan jenis studi pustaka. Studi pustaka adalah jenis penelitian yang dilakukan dengan menghimpun sumber kepustakaan dari berbagai sumber tertulis seperti buku, jurnal, artikel ilmiah, dan sumber-sumber lainnya. Studi pustaka dilakukan dengan cara pengolahan data dan pengutipan referensi untuk ditampilkan sebagai temuan penelitian, yang kemudian di abstraksikan untuk mendapat kesimpulan, dan dapat menghasilkan suatu pengetahuan untuk ditarik kesimpulan (Darmalaksamana, 2025).

Dalam praktiknya, penelitian ini diawali dengan mengidentifikasi dan mengumpulkan literatur yang relevan dengan topik. Kemudian, data akan diolah menjadi serangkaian tahapan dari pengumpulan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses pengutipan dari referensi yang ditemukan akan dilakukan sebagai acuan untuk menyusun tulisan. Hasil temuan kemudian di satukan yang akan dirumuskan menjadi kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan *Deep Learning*

Deep learning merupakan pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya menekankan makna dan juga hubungan antar konsep yang komprehensif. Dalam proses pembelajaran ini, siswa dituntut untuk terlibat tidak hanya secara kognitif nya saja, tetapi juga

terlibat secara emosional (Rahman & Cahyawati, 2025). Penerapan *deep learning* dalam PAUD secara signifikan dapat membantu anak dalam meningkatkan partisipasi, mengintegrasikan suatu pengetahuan, dan mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata, serta menanamkan pola pikir pembelajaran sepanjang hayat. Hal ini membuat anak siap dalam mempersiapkan diri menghadapi tantangan global demi kesuksesan di masa depan (Diputera, 2024).

Pada jenjang PAUD *deep learning* diterapkan untuk mengembangkan sensorik dan motorik dengan pembelajaran yang mengutamakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan eksploratif dengan cara bermain sambil belajar melalui aktivitas permainan yang mendidik, aktivitas berbasis proyek, dan interaksi sosial. Anak PAUD perlu mengembangkan kemampuan fondasi spiritual, emosional, sosial, kognitif, motorik, dan karakter yang sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak. Sehingga implementasi *deep learning* di PAUD difokuskan pada kemampuan fondasi tersebut.

Pendekatan *deep learning* dalam penerapannya merujuk pada suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pemahaman yang bermakna bagi anak, keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kemampuan untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi nyata. Konsep ini bertujuan untuk menciptakan pembelajar yang mampu berpikir secara mendalam, bukan sekadar menghafal fakta atau informasi (Fullan et al., 2018). Contoh penerapan *deep learning* untuk pendidikan anak usia dini dapat dilakukan melalui proyek eksplorasi sains sederhana. Misalnya, guru dapat mengajak anak-anak menanam kacang dalam pot kecil dan mengamati pertumbuhannya selama beberapa minggu. Selama proses ini, anak-anak didorong untuk membahas kebutuhan tanaman untuk tumbuh, seperti air, sinar matahari, dan tanah. Mereka juga didorong untuk mencatat perubahan harian dalam bentuk gambar atau cerita pendek. Melalui kegiatan ini, anak-anak tidak hanya memahami konsep pertumbuhan tanaman tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis, mengajukan pertanyaan, berkolaborasi dengan teman sebaya, dan menghubungkan pengetahuan dengan pengalaman dunia nyata.

Pada penerapannya *deep learning* berfokus pada *six (6) Cs competencies* atau 6 profil lulusan yang menjadi target kelulusan siswa. *Six (6) Cs competencies* ini meliputi, *character* (karakter), *communication* (komunikasi), *creativity* (kreativitas), *critical thinking* (berpikir kritis), *collaboration* (kolaborasi), dan *citizenship* (kewarganegaraan). Namun, di Indonesia sendiri terdapat 8 dimensi profil lulusan yang menjadi acuan dalam menerapkan *deep learning* diantaranya, keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan YME (karakter), komunikasi, kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, kewarganegaraan, kemandirian, dan kesehatan (Nuriah et al., 2025). Dalam konteks pendidikan Indonesia, mengintegrasikan pendekatan pembelajaran mendalam dan profil lulusan 8 dimensi memberikan orientasi yang lebih kontekstual dan relevan untuk mendukung pembelajaran secara keseluruhan.

Sebagai contoh, pengembangan keimanan dan dan ketakwaan kepada kepada Tuhan YME dapat dilakukan melalui kegiatan kegiatan berbasis nilai-nilai religius, seperti berbagi, menghormati sesama, dan menjaga lingkungan. Sementara itu, aspek kemandirian dan kesehatan difasilitasi melalui aktivitas pembelajaran yang melibatkan pengelolaan diri, seperti

menjaga kebersihan, memilih makanan sehat, serta melatih pengambilan keputusan yang bijak. Untuk mencapai delapan profil lulusan, terdapat juga prinsip-prinsip dalam penerapan *deep learning* pada PAUD yang harus dilaksanakan yaitu *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning*.

1. *Mindful learning*

Pembelajaran *mindful* adalah pendekatan yang bergantung pada konteks terhadap ide (Davenport & Pagnini, 2016). Meskipun pemikiran bersifat sempit, namun hal ini memainkan peran vital dalam kemampuan kita untuk mengorganisir, memprioritas, dan mengambil keputusan ke dalam pemikiran lain (Hogan, 2012).

Mindful learning merupakan pembelajaran bermakna yang berdasarkan kesadaran diri atau *spiritual competencies*. Dalam *mindful learning* siswa diajak dengan kesadaran penuh, siswa harus hadir secara fisik dan mental, serta tidak terganggu oleh pikiran lain. Dengan *mindful learning* anak-anak diajak untuk terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga bukan sekedar menghafal materi, tetapi juga memahami, merasakan, dan merefleksikan pengalaman belajar anak secara utuh. Contohnya adalah kegiatan menanam tanaman bersama, anak akan lebih mungkin mengembangkan keterampilan sosial yang baik, membangun kepercayaan diri, dan belajar bagaimana menghadapi situasi baru dengan lebih percaya diri (Khairani & Lubis, 2025).

2. *Meaningful learning*

Meaningful learning merupakan pembelajaran bermakna yang berdasarkan kontekstual atau sesuai dengan kehidupan nyata. Pembelajaran *meaningful learning* dalam pembelajaran *deep learning* didefinisikan sebagai pembelajaran yang bertujuan untuk membangun pengetahuan berdasarkan sebuah pengalaman, perasaan, dan interaksi siswa dengan siswa lainnya. (Vargas-hernández & Vargas-gonzález, 2022) Dalam menerapkan *meaningful learning* anak diajak untuk belajar secara mendalam melalui keterlibatan intelektual, berpikir kritis, dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Meaningful learning sejalan dengan sebuah pendekatan konstruktivisme, yang menyatakan bahwa anak harus mengembangkan pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman nyata mereka, dan kemudian melakukan koneksi yang bermakna antara pengalaman baru dan pengetahuan yang sudah diperoleh sebelumnya. (Magister et al., 2021) Anak dapat menggunakan apa yang sudah mereka ketahui untuk menemukan ide baru dan menemukan solusi atas masalah. Anak dapat mencapai kemajuan yang nyata dalam pendidikan yang telah diperoleh dengan cara menghubungkan, yang kemudian kaitkan pemahaman tersebut kedalam kehidupan nyata mereka.

3. *Joyful learning*

Joyful learning dapat diartikan sebagai pembelajaran yang menyenangkan secara fisik, sosial, dan budaya. *Joyful learning* didefinisikan sebagai emosi yang hidup, dimana ketika anak melakukan kegiatan pembelajaran mereka dapat mengekspresikan kegembiraan pada saat belajar. (Wafiroh et al., 2023) Sehingga dalam hal ini anak akan lebih minat, tertarik, dan senang dalam melakukan kegiatan pembelajaran. *Joyful learning* dapat diterapkan dengan cara membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak hanya berpusat pada teori, melainkan anak diajak untuk belajar secara langsung sambil bermain. Misalnya pada pembelajaran pengenalan hewan cacing, anak diajak untuk melihat,

memegang, meraba, dan bermain dengan cacing secara langsung, sehingga tidak hanya menggunakan gambar dan tulisan saja. Joyful learning bertujuan untuk menciptakan minat dan keseriusan siswa dalam kegiatan belajar yang dikemas dengan cara yang menyenangkan.

Media Pembelajaran dalam *Deep Learning*

Media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan sebuah informasi ke penerima informasi atau singkatnya adalah sebuah perantara. Media pembelajaran adalah perantara atau alat yang membawa sebuah pesan untuk disampaikan kepada siswa oleh pendidik untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. Media secara umum dapat berupa materi, kejadian, ataupun manusia dengan menyampaikan suatu pesan informasi yang kemudian disampaikan seseorang untuk memperoleh pengetahuan (Anggita Isma Juliandini, Taopik Rahman, 2022). Media berfungsi untuk mendukung proses belajar mengajar agar materi yang dipelajari dapat dipahami oleh anak didik dengan baik (Dewi K, 2017). Perlu digaris bawahi bahwa media pembelajaran anak usia dini harus sesuai dengan karakteristik anak, dimana anak sebagai pembelajar yang aktif haruslah belajar dengan aktif dan tidak hanya terpacu pada guru. Pemilihan media memiliki kriteria khusus, media yang digunakan haruslah aman dan sesuai dengan kematangan usia anak, sehingga media yang diberikan dapat sejalan dengan perkembangan dan pemahaman anak usia dini. Media diharapkan dapat menjadi stimulan yang sesuai dengan usia anak, karenanya media harus disusun dengan mempertimbangkan fase perkembangan yang sedang dilalui anak. Media pembelajaran untuk anak usia dini sangatlah luas, bukan hanya media buatan akan tetapi juga semua benda apaun yang didalamnya memiliki nilai edukasi.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai untuk anak usia dini mampu memberikan dampak positif pada kegiatan pembelajaran (Dewi K, 2017). Media mampu membuat pembelajaran menjadi lebih kondusif, lebih menarik bagi anak, interaktif, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan menyenangkan. Dalam kegiatan *deep learning*, media menjadi hal yang paling penting dalam proses pembelajaran. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dan mendampingi anak ketika melakukan stimulan, sehingga dalam hal ini diperlukan berbagai media penunjang untuk proses pembelajaran. Terdapat berbagai jenis media yang dapat digunakan untuk meningkatkan 6 aspek perkembangan anak dan mencapai 8 profil lulusan. Dalam implementasiannya, media yang dapat digunakan dalam *deep learning* mencakup media realia, media sintetik, media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia interaktif.

1. Media realia (konkret)

Media realia atau yang biasa disebut dengan media konkret adalah media yang menggunakan benda-benda nyata dari lingkungan sekitar anak, sehingga anak dapat belajar secara langsung menggunakan panca indra mereka (Liah Rosdiani Nasution, Ema Puspitasari, Siti Umayah, 2025). Media ini dapat melatih anak untuk mengeksplorasi dan memahami dunia sekitarnya dengan cara yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Keuntungan dari digunakannya media ini adalah anak

dapat memahami konsep-konsep abstrak melalui pengalaman dengan objek secara langsung. Selain itu dengan media ini anak-anak dapat mengingat lebih dalam dari objek yang mereka pelajari. Misalnya, dalam pengenalan sebuah hewan cacing, guru membawakan cacing beserta tanah dan tumbuhan sebagai tempat tinggalnya, anak diminta mengamati secara mandiri bagaimana bentuk, tekstur, warna, dari seekor cacing, dan bagaimana cacing itu dapat hidup didalam tanah. Hal ini membuat anak dapat berpikir secara kritis, mandiri, kreatif, dan komunikatif.

Media realia dapat digunakan pada berbagai tema, dan digunakan sebagai pengenalan suatu subjek baru. Contoh lain dalam penerapannya adalah, melalui kegiatan seni peran anak-anak dapat memainkan peran dengan benda aslinya, seperti seorang anak menjadi petani buah maka anak dapat menggunakan kostum dan property nyata seperti seorang petani buah. Realia memberikan banyak arti nyata kepada anak-anak yang sebelumnya hanya pernah mendengar atau melihat gambarnya saja. Media realia tidak dapat digantikan oleh benda buatan atau suatu peristiwa yang diceritakan dari satu mulut ke mulut (Apriyansyah, 2018). Hal tersebut menunjukkan bahwa media realia harus dapat dilihat, didengar, diraba, dicium, dan dirasakan (jika makanan).

Terdapat tiga macam media realia yang dapat digunakan pada pembelajaran *deep learning* yaitu realia non-modifikasi, realia modifikasi, dan sampel (Lestari & Mustika, 2014).

a. Realia non-modifikasi.

Media nyata yang tidak dimodifikasi artinya benda nyata yang sebagaimana adanya tanpa adanya tambahan atau perubahan dari benda tersebut. Benda ini bukanlah benda buatan atau tiruan, tidak diperkecil ataupun diperbesar. Contohnya adalah tanaman, hewan, air, tanah, dan benda alami lainnya.

b. Realia modifikasi.

Media nyata yang telah dimodifikasi menjadi lebih kecil atau lebih besar, yang termasuk ke-dalam miniature atau potong-potongan dari benda aslinya. Contohnya adalah potongan buah, potongan daun, tumpukan kerikil.

c. *Specimen* (sampel).

Sampel atau yang biasa dikenal sebagai contoh dari suatu benda dari kelompok tertentu, biasanya dikategorikan sebagai sebuah benda yang sama. Sebuah sampel bisa dimodifikasi ataupun tidak dimodifikasi. Contohnya adalah botol, box, kertas, dll.

Jenis media realia yang umumnya digunakan dalam paud adalah loose part. Loose part adalah media nyata yang mudah dibawa, dipindahkan, dimanipulasi, dll. Loose part terdapat loose part alam dan buatan, loose part alam contohnya adalah biji-bijian, daun-daunan, bebatuan atau kerikil, dll. Sedangkan loose part buatan terdapat kancing, manik-manik, tutup botol, potongan plastic, dll. Media realia dapat mempermudah guru dalam melakukan pembelajaran pada anak usia dini (Puspaardini et

al., 2019). Dengan menggunakan berbagai benda nyata, pesan yang disampaikan dapat menjadi pengalaman yang menyenangkan dan berarti bagi anak dalam kegiatan belajar mengajar.

Kriteria media realia yang digunakan dalam pendidikan anak usia dini harus tepat dengan aspek perkembangan anak dan tujuan pembelajaran. Tatacara menggunakan media realia cukup sederhana (Setyawati, 2024). Pertama, sediakan benda-benda nyata yang berhubungan dengan tema atau bahan ajar. Kedua, gunakan bahan nyata tersebut ke dalam pembelajaran untuk memperoleh pengalaman langsung yang dikemas secara menarik dan menyenangkan. Ketiga, ajak anak untuk mengamati secara langsung benda tersebut, ajak anak untuk berdiskusi bersama-sama. Dan terakhir ajak anak untuk menyimpulkan terhadap hasil pengamatan dari benda-benda tersebut.

2. Media visual

Media visual adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi melalui indra penglihatan yang berbentuk simbol-simbol visual (Dewi K, 2017). Media visual merupakan media yang berupa gambar yang dapat dilihat oleh indera penglihatan. Dalam *deep learning*, media visual dapat digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini secara menyenangkan dan mudah dipahami. Penggunaan media ini dapat meningkatkan daya khayalan atau imajinasi mereka dan penghayatan dalam konsep-konsep tema yang diajarkan (Sidiq et al., 2025). Sehingga media visual dapat meningkatkan kreativitas, imajinasi, dan tingkat berpikir kritis anak.

Menggunakan media visual dalam pembelajaran mendalam memiliki keunggulan penting. Anak-anak akan tertarik dengan gambar, atau poster yang ditampilkan secara menarik, dan penuh warna, sehingga media ini dapat meningkatkan daya serap belajar anak. Media visual membantu anak untuk memperoleh informasi secara cepat dan baik (Indah Herawati, 2023). Media audio visual dapat mempermudah anak untuk memahami konsep-konsep abstrak (Apriliani, 2021). Konsep abstrak seperti angka, huruf, dan berbagai bentuk dua dimensi, dapat secara mudah dimahaminya anak dengan menggunakan media visual. Selain itu media visual dapat meningkatkan kreativitas, komunikasi, dan imajinasi anak secara aspek kognitif dan Bahasa.

Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran PAUD terbukti efektif meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Indrawati, 2024). Gambar, kartu, ataupun poster berwarna-warni dapat menarik perhatian anak yang interaktif. Anak usia dini belajar melalui pengalaman langsung dan visual, sehingga media ini dapat membantu mereka membangun sebuah konsep-konsep abstrak menjadi sesuatu yang konkret. Selain itu, media visual juga dapat meningkatkan interaksi dan diskusi diantara anak-anak. Mereka bisa aktif bertanya, berbagi pendapat, dan menceritakan apa yang mereka lihat, yang pada akhirnya dapat memperkaya kosakata, keterampilan sosial, dan berpikir kritis. Media visual tidak hanya menjadi alat bantu ajar, tetapi juga jembatan yang menghubungkan anak dengan materi pembelajaran secara bermakna dan menyenangkan.

Jenis media visual yang umumnya digunakan dalam PAUD dapat berupa gambar printed, gambar layar monitor, kartu kata, kartu huruf, kartu angka, puzzle, dan gambar-gambar lainnya. Jenis media ini digunakan sesuai dengan tema atau bahan ajar yang diajarkan pada hari itu, sehingga dijadikan sebagai alat yang fleksibel untuk aktivitas belajar mengajar. Dengan demikian, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan mudah dimengerti anak. Dan anak-anak dapat menjadi lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar.

3. Media audio

Istilah "audio" berasal dari kata "audiable" dalam Bahasa latin yang berarti suara yang dapat didengar oleh manusia (Wahyuni et al., 2022). Media audio adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam bentuk suara yang kemudian dapat didengarkan oleh manusia melalui indra pendengaran atau telinga. Media audio dalam pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan suatu informasi atau materi melalui suara. Media audio hanya menyampaikan melalui suara saja, sehingga dapat digunakan ketika tema pembelajaran tertentu, seperti menyimak sebuah dongeng, menari, dan bernyanyi.

Dalam pembelajarn *deep learning* media audio dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media audio memiliki manfaat yang signifikan pada pembelajaran anak usia dini, anak tidak hanya belajar menyimak dan mendengarkan, tetapi juga berpikir kritis, imajinatif, dan kreatif dari hal sudah mereka dengar. Media audio juga mendorong anak untuk kolaboratif dan komunikatif melalui sebuah diskusi sederhana dikelas. Penggunaan media audio yang dikemas secara menyenangkan dalam proses pembelajarn PAUD dapat meningkatkan minat siswa, membangkitkan rasa ingin tahu dan memotivasi anak untuk belajar (Mufarikha Mufarikha & Susi Darihastining, 2022). Tak hanya itu media audio juga meningkatkan aspek sosial dan emosional anak, dimana anak dapat belajar menghargai dengan mendengarkan secara khidmat.

Sebagai media yang digunakan pada pembelajaran PAUD, media audio memiliki banyak manfaat, di antaranya: (Wahyuni et al., 2022)

- a. Media audio dapat meningkatkan daya imajinasi anak. Misalnya, ketika anak mendengarkan sebuah lagu atau cerita tentang burung, anak akan berimajinasi seekor burung yang cantik di pikiran mereka.
- b. Media audio dapat memusatkan perhatian anak usia dini. Melalui sebuah bunyi yang dikemas secara menyenangkan anak-anak dapat berpusat pada kata-kata, dan arti dari bunyi yang disampaikan.
- c. Media audio dapat meningkatkan keaktifan anak dalam proses pembelajaran. Misalnya, siputarkan sebuah audio "berputar-berputar lalu melompat" anak akan secara aktif mengikuti perintah dari kata itu melalui gerakan.
- d. Media audio dapat membantu anak untuk memahami materi. Dengan media yang disampaikan melalui suatu bunyi anak-anak dapat memahami suatu pembelajaran atau materi secara nyata dan mudah dicerna.

- e. Media audio dapat mengembangkan sosial-emosional anak. Dalam hal ini, media audio mampu membantu anak untuk membangun kondisi yang lebih baik, terutama dalam sikap menghargai atau menyimak.

Penggunaan media audio pada PAUD tentunya diperlukan persiapan dan perlu diperhatikan. Dalam pemanfaatannya, aspek yang perlu diperhatikan adalah menyesuaikan audio sesuai tema atau topik dan perkembangan peserta didik, berikan audio sesuai dengan usia mereka. Hindarilah kata-kata kasar pada audio yang akan disampaikan ke anak, karena sikap anak usia dini adalah meniru, maka berikan suara atau bunyi yang baik dan benar. serta, pilihlah audio yang menarik dan tidak monoton bagi anak usia dini.

Dalam proses penerapannya dapat menggunakan suatu model ADDIE, yaitu adalah suatu desain dasar untuk memperlihatkan prosedur perkembangan sebuah desain media secara sederhana. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Suparti & Susanti, 2017). Dengan demikian, penerapan model ADDIE dalam pembelajaran *deep learning* dapat memberikan alur yang sistematis dan terarah bagi pendidik dalam merancang suatu kegiatan. Melalui *Analysis*, pendidik dapat mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik anak. Pada tahap *Design*, pendidik dapat merancang audio yang sesuai dengan perkembangan anak. Pada tahap *Development* atau pengembangan, dapat difokuskan untuk tahap pembuatan dan penyempurnaan media audio. Pada tahap *Implementation*, tahap yang paling penting yaitu penyampaian audio sebagai pembelajaran. Dan tahap *Evaluation*, tahap yang tak kalah penting untuk menilai efektivitas tercapainya tujuan pembelajaran, dan berikan pertanyaan kepada siswa setelah menyampaikan audio sebagai tindak lanjut atau evaluasi.

Media audio dalam pembelajaran anak usia dini dapat dikemas dalam bentuk kaset audio atau VCD audio. Media audio dapat diputar atau ditampilkan melalui TV, laptop, *tape recorder*, *VCD player*, *Speaker*, dll. Dengan alat bantu itu pendidik dapat menyampaikan audio dengan mudah. Misalnya dalam kegiatan menari "potong bebek angsa", pendidik hanya perlu menyiapkan sebuah audio dari laptop atau handphone yang kemudian di sambungkan dalam speaker Bluetooth, ajaklah anak untuk menari dan bersenang-senang. Selain alat-alat elektronik, media audio juga dapat menggunakan alat musik buatan untuk mengenal nada. Misalnya, kegiatan mengenal nada dan irama dengan botol kaca dan sendok. Hal ini dapat menambah kreativitas siswa.

4. Media audio-visual

Media audio-visual adalah penggabungan antara media audio dan media visual, artinya media audio-visual adalah media yang mengandung unsur suara dan gambar. Media audio-visual dapat dilihat dan didengarkan menggunakan indra penglihatan dan pendengaran. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik, karena mengandung kedua jenis unsur media (Marlianingsih, 2016). Media-audio visual dalam pembelajaran adalah media yang dapat didengar dan dilihat untuk menyampaikan pesan atau materi melalui gambar dan suara. Dalam pendidikan anak

usia dini media audio-visual dapat dikemas berupa animasi atau kartun. Media audio-visual meningkatkan presentasi hasil belajar siswa 50% lebih baik daripada pembelajaran yang dilakukan secara konvensional atau bahkan pembelajaran secara otodidak (Wahyuningsih et al., 2014).

Media audio-visual dapat mengaktifkan indra pendengaran dan penglihatan anak sekaligus, sehingga dapat meningkatkan kemampuan alat indra penglihatan dan pendengaran (Saragih et al., 2024). Media audio-visual yang digunakan pada pendidikan anak usia dini dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan menangkap informasi yang disampaikan. Dalam pelaksanaannya, media audio-visual dapat meningkatkan tingkat berpikir kritis anak ketika anak menangkap isi atau makna video. Anak tidak hanya sekedar menerima informasi, tetapi juga diajak untuk berinteraksi secara aktif pada pembelajaran melalui media audio-visual. Proses ini dapat merangsang kemampuan kognitif mereka, dan mendorong anak untuk aktif dalam menganalisis, dan membandingkan suatu objek dalam video, serta menginterpretasi pesan yang disampaikan. Penggunaan media audio-visual yang tepat akan melatih kemampuan berpikir kritis anak sejak dini, sebagai persiapan mereka untuk menjadi pembelajar yang mandiri dan aktif di masa depan.

Dalam implementasi media audio-visual tentunya diperlukan persiapan yang mendalam, mulai dari fasilitas dan alat, materi yang disampaikan, serta tempat dan suasana yang mendukung (Saragih et al., 2024). Fasilitas dan alat yang dapat digunakan beragam, seperti laptop, komputer, TV, speaker, layar proyektor (LCD), DVD, dll. sesuai dengan materi yang disampaikan. Persiapkan juga anak yang sudah siap untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, untuk menarik perhatian mereka buatlah video dengan gambar kartun atau animasi yang penuh warna, meriah, dan menyenangkan (Suryani & Seto, 2020). Perlu diperhatikan dalam pembuatan video yang ditampilkan pada pembelajaran PAUD haruslah sesuai dengan usianya, tidak mengandung sara, ataupun pornografi. Tempat dan suasana yang mendukung juga diperlukan dalam proses pembelajaran, sediakan tempat yang nyaman, dan aman sehingga anak dapat belajar dengan tenang.

Media audio-visual dapat membantu guru dalam penyampaian pembelajaran, sehingga anak dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan (Wahyuningsih et al., 2014). Media audio visual dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak usia dini dengan memperhatikan suatu tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dengan media audio-visual guru dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Perpaduan antara suara, musik, gambar bergerak, dan teks yang menarik dapat memicu rasa ingin tahu anak usia dini, dan membantu anak dalam mengaitkan konsep abstrak dengan visual. Media audio-visual yang cocok ditampilkan pada pembelajaran PAUD adalah kartun, video dokumenter alam atau hewan, video pembelajaran kreatif dengan musik, dan Gerakan, video edukatif mengenal angka, huruf, warna, benda, dll., tayangan seni musik dan tari, pertunjukan boneka, dan video kunjungan virtual. Media audio-visual dapat ditampilkan sesuai minat belajar anak, dan juga sesuai dengan tema pembelajaran yang disampaikan (Aulia & Anwar, 2023).

SIMPULAN

Deep learning merupakan pendekatan pembelajaran di PAUD yang berfokus pada pemahaman mendalam, bukan hanya sekadar hafalan. Fokus utamanya adalah mengembangkan delapan dimensi profil lulusan di Indonesia. Implementasiannya didasarkan pada tiga prinsip utama yaitu *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *meaningful learning*. Untuk mendukung keberhasilan *deep learning* di PAUD diperlukan media pembelajaran yang memadai dan menyenangkan bagi anak, media pembelajaran seperti media realia, media visual, media audio, dan media audio-visual. Keseluruhan media ini, jika digunakan dengan tepat dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu anak untuk mencapai tujuan perkembangan yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita Isma Juliandini, Taopik Rahman, R. R. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Aktivitas sebagai Stimulus Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 49–58. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELİYAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf
- Apriliani, novi endah. (2021). *PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK PADA PESERTA DIDIK KELOMPOK B DI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) NURUL JADID SEPANDE SIDOARJO*.
- Apriyansyah, C. (2018). Peningkatan Kecerdasan Naturalis Melalui Penggunaan Media Realia. *Jurnal Audi*, 3(1), 13. <https://doi.org/10.33061/ad.v3i1.2069>
- Arifudin, O. (2021). *Konsep Paud* (1st ed.). Widina Bhakti Persada Bandung.
- Aulia, L., & Anwar, K. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Pai Dan Budi Pekerti Peserta Didik Kleas 5 Di Sdn Wringinjajar 3. *Jurnal Ilmiah Sultan Agung*, 2(1), 454–463.
- Darmalaksamana, W. (2025). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan Wahyudin. *Pres-Print Digital Library*, 27–36. https://doi.org/10.1142/9789819814664_0002
- Davenport, C., & Pagnini, F. (2016). Mindful learning: A case study of langerian mindfulness in schools. *Frontiers in Psychology*, 7(SEP), 1–5. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01372>
- Dewi K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/article/view/1489/1173>
- Diputera, A. M. (2024a). *Memahami Konsep Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Anak Usia Memahami Konsep Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Yang Meaningful , Mindful dan Joyful : Kajian Melalui Filsafat Pendidikan. December*. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v10i2.67168>
- Diputera, A. M. (2024b). *Memahami Konsep Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Anak Usia Memahami Konsep Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Yang Meaningful , Mindful dan Joyful : Kajian Melalui Filsafat Pendidikan. JURNAL BUNGA RAMPAI USIA EMAS, 10(December), 108–120*. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v10i2.67168>

- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2018). Deep Learning: Engage the World Change the World. In *Engage*.
- Hogan, M. J. (2012). Mindfulness and Mindlessness. *Encyclopedia of Social Psychology*, 43–49. <https://doi.org/10.4135/9781412956253.n340>
- Indah Herawati. (2023). Penerapan Media Visual Untuk Memudahkan Pembelajaran Anak Usia Dini. *Pernik*, 6(2), 83–87. <https://doi.org/10.31851/pernik.v6i2.13672>
- Indrawati. (2024). Pengembangan Media Visual Untuk Pembelajaran PAUD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8, 909–917.
- Jf, N. Z., & Azmi, K. (2022). Strategi pembelajaran aktif pada anak usia dini. *BUHUTS AL-ATHFAL*, 2(1).
- Khairani, A. R., & Lubis, S. I. A. (2025). EFEKTIVITAS PENERAPAN MINDFUL PARENTING DALAM MENGATASI PADA ANAK USIA DINI. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 71–90. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/bunayya.v9i2.28897> EFEKTIVITAS
- Lecun, Y., Bengio, Y., & Hinton, G. (2016). Deep learning. *Nature*, 29(7553), 1–73. <http://deeplearning.net/>
- Lestari, N., & Mustika, E. (2014). Pengaruh penggunaan media realia terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di Sekolah Dasar Negeri Setia Darma 03 Tambun Selatan [The effect of the use of realia media on student learning activeness in natural science]. *Pedagogik/Pedagogic*, 2(2), 1–8. <http://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/1240>
- Liah Rosdiani Nasution, Ema Puspitasari, Siti Umayah, N. M. (2025). *Pemanfaatan Media Realia sebagai Pengganti Media Konvensional dalam Pembelajaran*. 01, 17–25.
- Magister, P., Dasar, P., & Surakarta, U. M. (2021). *Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di SD Negeri Sumogawe 01 Kab . Semarang*. 3(2).
- Marlianingsih, N. (2016). Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) Pada Paud. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), 133–140.
- Menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi republik indonesia. (2022). *STANDAR PROSES PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI, JENJANG PENDIDIKAN DASAR, DAN JENJANG PENDIDIKAN MENENGAH*.
- Mufarikha Mufarikha, & Susi Darihastining. (2022). Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas V MI Ghozaliyah Melalui Media Audio. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 1(2), 30–53. <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v1i2.106>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Peran Orang Tua dalam Mengembangkan Potensi Anak pada Masa Golden Age. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Nuriah, Y., Utomo, S., Suhartawan, B., & Kastella, L. S. (2025). *Sosialisasi dan Penyegaran pada Implementasi Pembelajaran Mendalam Bagi Guru YPKP Sentani Jayapura*. 4(2), 119–127.
- Puspaardini, P., Ibrahim, N., Zubaidi, M., & Syahputra, H. (2019). Media Realia Dalam Mengenalkan Kosakata Anak Kelompok A di TK Kembang Teratai Kelurahan Lekobalo Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo. *JPP PAUD FKIP Untirta*, 6(1), 63–80. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpppaud/index>

- Rahman, T., & Cahyawati, I. D. (2025). *Optimalisasi Penerapan Pembelajaran Berbasis Deep Learning pada*. 69–76.
- Sabila, D. K. (2025). *Mengenal Deep Learning : Konsep Dasar Dan Aplikasinya Dalam Pendidikan Understanding Deep Learning : Basic Concepts and Its Applications in Education*. 6(2), 437–442.
- Saragih, A. A., Suryani, I., & Sitorus, A. S. (2024). Penggunaan Media Audio Visual dalam Menumbuhkan Sikap Sosial, Jujur, dan Tanggung Jawab untuk Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(1), 115–122. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.600>
- Setyawati, D. E. (2024). Penerapan Media Konkret untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dalam Proses Pembelajaran. *Sekar: Indonesian Journal of Community ...*, 1(1), 8–14. <https://press.kuninstitute.id/index.php/sekar/article/view/10%0Ahttps://press.kuninstitute.id/index.php/sekar/article/download/10/15>
- Sidiq, N. J., Islami, A. N. M., Rusliana, F., Manga, D., & Hasmawaty. (2025). The Importance of Using Visual Media in Improving Understanding of Religious Values in Early Childhood. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(3), 488–504. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i3.1504>
- Siti, N., Saadah, N., Anggraeni, R., Solihah, R., & Ropiah, S. (2024). *Innovation in Deep Learning and Its Application in Education : An Analysis of Literature Research*. 1(1).
- Suparti, Nf., & Susanti, M. (2017). Pengembangan Model Media Audio Pembelajaran Bermuatan Permainan Tradisional Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Kwangsang*, 5(2), 101. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v5n2.p101--114>
- Suryani, L., & Seto, S. B. (2020). Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Perilaku Cinta Lingkungan pada Golden Age. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 900–908. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.601>
- Vargas-hernández, J. G., & Vargas-gonzález, O. C. (2022). Strategies for meaningful learning in higher education José. *Journal of Research in Instructional*, 2(1), 47–64.
- Wafiroh, T., Setiawan, E., & Dewi, M. S. (2023). Implementasi Pembelajaran Menyenangkan (Joyfull Learning) Dalam Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Ta Al Kautsar Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. *Dewantara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(Depdiknas 2014), 10. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>
- Wahyuni, S., Rapi, M., & Qaddafi, M. (2022). Pengembangan media audio untuk pembelajaran PAUD. *Allaudin*, 10(1), 1–52. <https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>
- Wahyuningsih, M. goretti sri, Mudjiman, H., & Haryanto, S. (2014). Penerapan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus di SMPN 3 Bawen). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 79–92. <https://www.neliti.com/id/publications/141592/penerapan-media-audio-visual-dalam-pembelajaran-bahasa-inggris-studi-kasus-di-sm#cite>