

Analisis Penerapan Pembelajaran Berbasis *DEEP LEARNING* pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Menggambar di Taman Kanak-Kanak TK Cikal Cendekia Islami

Sonia Tri Rezkipuan Maharani¹, Rosita²

¹Universitas Cendekia Abditama

²Universitas Cendekia Abditama

e-mail: soniamaharani.2204@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan pembelajaran berbasis *deep learning* pada anak usia 4–5 tahun melalui kegiatan menggambar di TK Cikal Cendekia Islami. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. *Deep learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pemahaman secara mendalam melalui pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful learning*), berkesadaran (*mindful learning*), dan menyenangkan (*joyful learning*), sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Implementasi pembelajaran mendalam dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi lingkungan, berpartisipasi aktif, serta mengekspresikan ide dan imajinasinya, salah satunya melalui kegiatan menggambar. Penerapan pembelajaran mendalam (*deep learning*) dalam kegiatan menggambar dilakukan melalui pemberian stimulus yang relevan dengan pengalaman anak, pemberian kebebasan untuk bereksplorasi, serta pendampingan guru sebagai fasilitator pembelajaran. Aspek *meaningful learning* tampak ketika anak mengaitkan gambar yang dibuat dengan pengalaman sehari-hari, *mindful learning* terlihat dari perhatian dan keterlibatan anak selama kegiatan berlangsung, sedangkan *joyful learning* tercermin melalui suasana belajar yang menyenangkan dan bebas dari tekanan. Kegiatan menggambar tidak hanya mendukung perkembangan kreativitas dan motorik halus, tetapi juga membantu meningkatkan rasa percaya diri, kemampuan komunikasi, serta keberanian anak dalam mengungkapkan ide dan imajinasinya. Dengan demikian, Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih bermakna dan mendukung dalam perkembangan anak usia dini secara optimal.

Kata Kunci: Pembelajaran Mendalam, Kegiatan Menggambar, Anak Usia Dini

Abstract

This study aims to analyze the application of deep learning-based learning to children aged 4–5 years through drawing activities at Cikal Cendekia Islami Kindergarten. Using a descriptive qualitative approach. Deep learning is a learning approach that emphasizes in-depth understanding through meaningful, mindful, and joyful learning experiences, so that students can be actively involved in the learning process. The implementation of deep learning can be done through various activities that provide opportunities for children to explore the environment, actively participate, and express their ideas and imagination, one of which is through drawing activities. The application of deep learning in drawing activities is carried out by providing stimuli relevant to the child's experience, providing freedom to explore, and teacher guidance as a learning facilitator. The meaningful learning aspect is seen when children relate the drawings made to everyday experiences, mindful learning is seen from the child's attention and involvement during the activity, while joyful learning is reflected in a pleasant and stress-free learning atmosphere. Drawing activities not only support the development of creativity and fine motor skills, but also help increase children's self-confidence, communication skills, and courage in expressing their ideas and imagination. Thus, this research is expected to be a reference

for educators in developing more meaningful learning and supporting the optimal development of early childhood.

Keywords: *Deep Learning, Drawing Activities, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Perkembangan manusia berlangsung secara menyeluruh sejak masa janin dalam kandungan hingga memasuki periode pertumbuhan selanjutnya. Salah satu fase yang sangat penting adalah masa usia dini yang sering disebut sebagai periode emas atau *Golden Age*, karena pada periode ini perkembangan kecerdasan anak berlangsung sangat cepat dan signifikan. Usia ini dianggap sebagai waktu yang sangat berharga untuk memberikan stimulasi dalam pendidikan, sebab rasa ingin tahu anak sedang berada pada puncaknya, sehingga stimulasi yang tepat dapat memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan anak (Prasetiawan, 2019).

Pendidikan pada Taman Kanak-Kanak (TK) berperan penting dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh serta menjadi dasar bagi pendidikan pada jenjang berikutnya. Meskipun anak usia 4–5 tahun belum diwajibkan bersekolah, masa ini merupakan periode yang penting untuk mendapatkan stimulasi yang tepat karena perkembangan fisik, sosial, emosional, kognitif, bahasa, kreativitas, serta nilai dan moral berlangsung dengan pesat. Oleh karena itu, peran orang tua, guru, dan lingkungan sangat diperlukan dalam mengoptimalkan potensi anak melalui kegiatan belajar sambil bermain yang memberikan pengalaman belajar secara menyenangkan dan bermakna. (Manurung & Friska, 2022).

Dalam kehidupan sehari-hari anak usia 4-5 tahun banyak belajar dari hal-hal yang dekat dengan dunia mereka sendiri. Pada fase ini, pertumbuhan dan kemampuan anak berkembang dengan sangat cepat, oleh karena itu, diperlukannya penerapan berbagai metode yang beragam atau bervariasi agar proses belajar anak dapat berkembang secara optimal (Utami et al., 2024). Sehingga, metode pembelajaran yang bervariasi atau beragam ini dapat membantu anak mendapatkan pengalaman pembelajaran yang penuh makna. Melalui kegiatan ini lah, anak tidak sekedar menyerap informasi secara pasif, melainkan ikut berperan aktif dalam proses pembelajarannya. Selain itu, pembelajaran yang dirancang secara menarik diharapkan mampu menumbuhkan serta meningkatkan anak dalam belajar, sehingga suasana dalam pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dalam kegiatan pembelajaran yang bervariasi dan beragam ini, anak dapat memiliki keingintahuan yang kuat dan besar terhadap berbagai hal disekitarnya, serta membuat mereka terdorong untuk melakukan eksplorasi yang lebih luas dan mendalam dari lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya menekankan pada pencapaian hasil akhir, tetapi juga pada pengalaman belajar anak yang bermakna dan menyeluruh.

Pembelajaran pada anak usia dini, khususnya usia 4–5 tahun, masih sering berpusat pada guru dan lebih menekankan hasil akhir daripada proses belajar. Akibatnya, anak memiliki kesempatan yang terbatas untuk mengekspresikan ide, perasaan, dan imajinasinya. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang agar mendorong anak berpikir aktif, memiliki rasa ingin tahu, serta terlibat langsung dalam proses belajar sehingga mampu mengembangkan ide dan mengekspresikan pengalamannya.

Seiring perkembangan dunia pendidikan, pembelajaran tidak lagi hanya berfokus pada penguasaan materi dan pencapaian hasil akhir, tetapi juga pada proses memahami konsep secara mendalam. Salah satu pendekatan yang berkembang adalah pembelajaran mendalam (*Deep Learning*). Menurut Hendrianty, *Deep Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pemahaman konsep, bukan sekadar menghafal fakta atau informasi. Melalui pendekatan ini, peserta didik diharapkan mampu memahami konsep secara utuh, menerapkan pengetahuan dalam berbagai situasi nyata, serta mengembangkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna, relevan, dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Hendrianty et al., 2024).

Pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) mencakup tiga konsep utama, yaitu *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning*. Ketiga konsep tersebut saling berkaitan dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, relevan, dan menyenangkan bagi peserta didik. *Meaningful learning* menekankan keterkaitan antara pengetahuan baru dengan pengalaman atau pemahaman yang telah dimiliki anak. Melalui pendekatan ini, anak tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga membangun pemahamannya melalui kegiatan bermain dan eksplorasi sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. *Mindful learning* merupakan pembelajaran yang mendorong anak terlibat secara sadar dan fokus selama proses belajar. Pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada proses ketika anak bertanya, mencoba, dan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, anak terdorong untuk berpikir aktif, mengembangkan rasa ingin tahu, serta mengekspresikan ide berdasarkan pengalaman belajarnya. Sementara itu, *joyful learning* menekankan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan agar anak merasa nyaman dan termotivasi untuk belajar. Pendekatan ini melibatkan anak secara aktif melalui kegiatan yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Menurut Taylor, penerapan *joyful learning* dapat didukung melalui pembelajaran berdiferensiasi yang memperhatikan kesiapan, minat, dan kebutuhan belajar setiap anak sehingga perkembangan mereka dapat berlangsung secara optimal. (Adnyayana, 2024)

Dengan memahami konsep *deep learning* yang mencakup *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning*, kegiatan menggambar dapat menjadi salah satu pembelajaran yang

sesuai untuk anak usia dini. Melalui kegiatan ini, anak dapat menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang dimilikinya sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Namun, masih terdapat anak yang cenderung mengikuti contoh guru atau meminta bantuan saat menggambar bebas. Oleh karena itu, kegiatan menggambar perlu mendorong anak untuk lebih aktif mengekspresikan ide, imajinasi, serta memilih bentuk dan warna sesuai kreativitasnya.

Menggambar merupakan salah satu kegiatan yang efektif untuk menstimulasi kreativitas anak karena memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengekspresikan ide, imajinasi, dan perasaannya secara bebas. Kegiatan ini juga mendorong anak untuk berkreasi melalui berbagai bentuk dan warna sesuai dengan imajinasinya. Selain mengembangkan kreativitas, menggambar dapat melatih keterampilan motorik halus, koordinasi mata dan tangan, serta kemampuan berpikir kreatif. Melalui kegiatan ini, anak belajar mengeksplorasi berbagai kemungkinan, membuat keputusan, dan menghasilkan karya sesuai dengan idenya sendiri, sehingga rasa percaya diri dan kemampuan berekspresi anak dapat berkembang secara optimal. (Husnu, 2021)

Melalui kegiatan ini, anak dapat mengekspresikan ide, imajinasi, dan perasaannya, sekaligus dapat mengaitkan pengalaman baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki (*meaningful learning*), terlibat secara sadar dan fokus dalam proses belajar (*mindful learning*), serta belajar dengan suasana yang menyenangkan dan memotivasi (*joyful learning*), selain melatih kreativitas, kegiatan menggambar juga mendukung perkembangan motorik halus, kemampuan berpikir, kerja sama, dan rasa percaya diri, sehingga menjadi sarana pembelajaran yang menyeluruh dan sesuai dengan pendekatan *deep learning*.

Menggambar merupakan salah satu aktivitas yang dapat mengembangkan daya cipta dan imajinasi anak. Melalui kegiatan ini, anak memiliki kebebasan untuk mengekspresikan ide, memilih warna, serta mengeksplorasi berbagai bentuk sesuai dengan imajinasinya. Oleh karena itu, menggambar tidak hanya menjadi kegiatan yang menyenangkan, tetapi juga mendukung perkembangan kreativitas, kemampuan berpikir, dan ekspresi diri. Anak dapat menuangkan gagasan berdasarkan minat, pengetahuan, dan pengalaman yang dimilikinya. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuan dan keterampilannya secara aktif melalui pengalaman dan eksplorasi.

Sejumlah penelitian terdahulu telah membahas penerapan *deep learning* maupun kegiatan menggambar pada anak. (Rahman & Cahyawati, 2025) dalam penelitiannya mengenai optimalisasi penerapan pembelajaran berbasis *deep learning* pada anak usia dini menemukan bahwa pendekatan ini mampu menciptakan keaktifan belajar serta suasana yang menyenangkan, namun penelitian tersebut menggunakan pendekatan studi pustaka tanpa kegiatan konkret di lapangan. (Hartanti & Afandi, 2023) melalui penelitiannya mengenai implementasi metode

menggambar bagi pembentukan kreativitas anak usia dini menunjukkan bahwa menggambar efektif membentuk kreativitas anak dalam perspektif konstruktivisme, tetapi belum mengaitkannya secara spesifik dengan prinsip deep learning. Penelitian mengenai deep learning pada anak usia dini secara umum juga masih lebih banyak dilakukan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah dibandingkan pada jenjang PAUD.

Kebaruan penelitian ini terletak pada analisis penerapan pembelajaran mendalam (deep learning) pada anak usia 4-5 tahun secara spesifik melalui kegiatan menggambar di TK Cikal Cendekia Islami, yang mengintegrasikan ketiga prinsip meaningful, mindful, dan joyful learning sekaligus mengkaji strategi konkret guru dalam menerapkannya, sesuatu yang belum banyak dikaji pada penelitian-penelitian sebelumnya. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan pembelajaran berbasis deep learning pada anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan menggambar, serta menganalisis strategi guru dalam menerapkannya. Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai penerapan deep learning pada anak usia dini, sekaligus menjadi referensi praktis bagi guru, orang tua, dan lembaga PAUD dalam merancang kegiatan menggambar yang bermakna, berkesadaran, dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan secara mendalam penerapan pembelajaran berbasis *deep learning* pada anak usia 4–5 tahun melalui kegiatan menggambar di TK Cikal Cendekia Islami. Menurut Sugiyono, penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti objek dalam kondisi alamiah, dengan peneliti sebagai instrumen utama, sedangkan teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2023). Pendekatan ini dinilai sesuai karena memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai proses pembelajaran, keterlibatan anak, serta penerapan prinsip *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning* dalam kegiatan menggambar.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Cikal Cendekia Islami yang berlokasi di Kelurahan Medang, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten. Penelitian dilaksanakan selama enam bulan, yaitu mulai Januari hingga Juni 2026. Tahapan penelitian diawali dengan penyusunan proposal, seminar proposal, pengurusan surat izin penelitian, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Setelah seluruh data terkumpul, peneliti melakukan analisis data, penarikan kesimpulan, serta penyusunan laporan penelitian.

Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru kelas kelompok A di TK Cikal Cendekia Islami. Penentuan subjek menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pemilihan informan berdasarkan pertimbangan tertentu bahwa mereka memahami, mengetahui, dan terlibat secara langsung dalam penerapan pembelajaran berbasis *deep learning*. Kepala sekolah dipilih karena memiliki tanggung jawab terhadap pelaksanaan program pembelajaran di sekolah, guru kelas dipilih karena berperan langsung dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, sedangkan anak usia 4–5 tahun menjadi subjek utama yang diamati karena mereka mengikuti kegiatan menggambar yang menjadi fokus penelitian. Dengan demikian, data yang diperoleh diharapkan mampu memberikan gambaran secara mendalam mengenai penerapan pembelajaran berbasis *deep learning* melalui kegiatan menggambar.

Data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung melalui observasi terhadap proses pembelajaran, wawancara mendalam dengan kepala sekolah dan guru kelas, serta dokumentasi kegiatan menggambar dan hasil karya anak. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari buku, jurnal ilmiah, penelitian terdahulu, dokumen sekolah, perangkat pembelajaran, serta berbagai referensi yang berkaitan dengan pembelajaran berbasis *deep learning* pada pendidikan anak usia dini.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses penerapan pembelajaran berbasis *deep learning* dalam kegiatan menggambar, meliputi penerapan prinsip *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning*, serta keterlibatan anak selama kegiatan berlangsung. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah dan guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi pembelajaran. Dokumentasi berupa foto kegiatan, hasil karya anak, serta dokumen pembelajaran digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara.

Menurut Patton, analisis data adalah proses menata, mengurutkan, mengelompokkan, serta menginterpretasikan data sehingga memiliki makna dan dapat menjawab fokus penelitian. Dalam penelitian kualitatif, analisis data bersifat induktif, yang berarti kesimpulan dikembangkan berdasarkan data yang diperoleh di lapangan, bukan dari hipotesis yang telah ditentukan sebelumnya (Sofwatillah et al., 2024). Analisis data yang meliputi empat tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses analisis diawali dengan mengumpulkan seluruh data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya, data direduksi dengan memilih dan mengelompokkan informasi yang sesuai dengan fokus penelitian. Data kemudian disajikan dalam bentuk uraian deskriptif sehingga memudahkan peneliti memahami hubungan antartemuan. Tahap terakhir dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan pola-pola yang muncul mengenai penerapan pembelajaran berbasis *deep learning* pada anak usia 4–5 tahun melalui kegiatan menggambar.

Untuk meningkatkan keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber, triangulasi teknik, triangulasi waktu, dan *member check*. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta membandingkan informasi yang diperoleh dari kepala sekolah dan guru kelas. Selanjutnya, *member check* dilakukan dengan mengonfirmasi kembali hasil wawancara kepada informan untuk memastikan bahwa data dan interpretasi yang diperoleh sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Melalui teknik tersebut, hasil penelitian diharapkan memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan di TK Cikal Cendekia Islami mengenai penerapan pembelajaran berbasis *deep learning* pada anak usia 4–5 tahun melalui kegiatan menggambar, diperoleh data bahwa kegiatan menggambar tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana pengembangan kemampuan seni, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara terpadu. Pembelajaran yang diterapkan berorientasi pada pengalaman belajar yang bermakna dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman yang dimiliki, serta mengembangkan kreativitas dan karakter melalui kegiatan yang menyenangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis *deep learning* melalui kegiatan menggambar dilaksanakan melalui proses pembelajaran yang berpusat pada anak. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulus, pertanyaan pemantik, dan pendampingan selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, anak diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi pengalaman yang dimiliki, mengembangkan ide, serta mengonstruksi pemahamannya sendiri melalui kegiatan menggambar. Proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil gambar yang dihasilkan anak, tetapi juga pada pengalaman belajar yang diperoleh selama kegiatan berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi, anak menunjukkan keterlibatan aktif sejak awal kegiatan pembelajaran. Sebelum kegiatan dimulai, anak mengambil sendiri buku jurnal, pensil, krayon, dan perlengkapan belajar lainnya sesuai dengan identitas masing-masing. Setelah seluruh anak siap mengikuti kegiatan, guru mengawali pembelajaran dengan memberikan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan pengalaman sehari-hari anak. Pertanyaan tersebut bertujuan untuk menggali pengetahuan awal yang dimiliki anak sekaligus membantu anak mengingat kembali pengalaman yang pernah dialami. Pada tahap ini terlihat bahwa anak antusias menjawab pertanyaan, menceritakan pengalaman, serta menyampaikan pendapat sesuai dengan pemahaman masing-masing.

Keterlibatan aktif anak juga terlihat ketika guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menentukan sendiri objek yang akan digambar. Guru tidak memberikan contoh gambar yang harus ditiru, melainkan memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih objek berdasarkan pengalaman yang dimiliki. Sebagian anak memilih menggambar rumah dan anggota keluarga, sementara anak lainnya menggambar kendaraan, hewan peliharaan, taman bermain, sekolah, maupun aktivitas yang pernah dilakukan bersama teman dan keluarga. Perbedaan objek yang digambar menunjukkan bahwa setiap anak mengembangkan ide berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki.

Selama proses menggambar berlangsung, anak terlihat fokus dan berusaha menyelesaikan gambar sesuai dengan kemampuan masing-masing. Anak menggunakan berbagai warna dan bentuk untuk menggambarkan objek yang dipilih. Ketika guru bertanya mengenai gambar yang dibuat, anak mampu menjelaskan alasan memilih objek tersebut serta menceritakan pengalaman yang berkaitan dengan gambar yang dibuat. Kemampuan anak dalam menjelaskan hasil gambar menunjukkan bahwa kegiatan menggambar tidak hanya menjadi aktivitas motorik dan seni, tetapi juga menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan berkomunikasi.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kegiatan menggambar memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk mengeksplorasi pengalaman yang dimiliki. Anak memanfaatkan berbagai pengalaman sehari-hari sebagai sumber ide dalam menggambar. Pengalaman bermain bersama teman, kegiatan bersama keluarga, perjalanan yang pernah dilakukan, maupun objek yang sering dijumpai di lingkungan sekitar menjadi inspirasi utama dalam menentukan gambar yang akan dibuat. Hal tersebut menunjukkan bahwa anak mampu menghubungkan pengalaman nyata dengan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Selain kemampuan eksplorasi, kegiatan menggambar juga mendorong berkembangnya kemampuan imajinasi anak. Selama kegiatan berlangsung, anak tidak hanya menggambar objek utama, tetapi juga menambahkan berbagai unsur lain yang mendukung cerita dalam gambar. Misalnya, anak yang menggambar rumah menambahkan pohon, bunga, matahari, awan, kendaraan, maupun anggota keluarga di sekitar rumah tersebut. Anak yang menggambar taman bermain menambahkan teman-teman yang sedang bermain serta berbagai fasilitas yang ada di taman. Penambahan berbagai unsur tersebut menunjukkan bahwa anak mampu mengembangkan ide dan imajinasi berdasarkan pengalaman yang dimiliki.

Kemampuan berekspresi anak juga terlihat selama kegiatan berlangsung. Setelah menyelesaikan gambar, anak diberikan kesempatan untuk menunjukkan hasil karyanya kepada guru dan teman-teman. Pada tahap ini anak mampu menceritakan isi gambar, menjelaskan pengalaman yang melatarbelakangi gambar tersebut, serta menyampaikan alasan mengapa memilih objek tertentu. Beberapa anak terlihat sangat antusias ketika menceritakan pengalaman yang berkaitan dengan gambar yang dibuat. Kegiatan ini menunjukkan bahwa gambar menjadi media bagi anak untuk mengungkapkan ide, pikiran, pengalaman, dan perasaan yang dimiliki.

Berdasarkan hasil dokumentasi, setiap gambar yang dihasilkan anak memiliki bentuk, warna, dan cerita yang berbeda. Tidak ditemukan hasil gambar yang sama persis antara satu anak dengan anak lainnya. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa anak diberikan kebebasan untuk mengekspresikan pengalaman dan kreativitasnya tanpa tekanan untuk menghasilkan karya yang seragam. Hasil gambar yang beragam juga menunjukkan bahwa setiap anak memiliki pengalaman, pemahaman, dan cara pandang yang berbeda terhadap lingkungan sekitarnya.

Temuan penelitian juga menunjukkan berkembangnya kemandirian anak selama kegiatan menggambar berlangsung. Kemandirian terlihat sejak tahap persiapan pembelajaran ketika anak mengambil sendiri perlengkapan belajar yang akan digunakan. Anak mengetahui tempat penyimpanan buku jurnal, alat tulis, dan alat mewarnai sehingga mampu mempersiapkan kebutuhan belajar tanpa harus selalu dibantu oleh guru. Selain itu, anak juga menunjukkan kemampuan dalam menentukan sendiri gambar yang akan dibuat serta berusaha menyelesaikan tugas sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

Ketika mengalami kesulitan, sebagian besar anak berusaha terlebih dahulu untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sebelum meminta bantuan kepada guru. Sikap tersebut menunjukkan adanya rasa percaya diri dan tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Guru hanya memberikan bantuan apabila anak benar-benar membutuhkan pendampingan. Dengan demikian, anak memperoleh kesempatan untuk belajar mandiri dan mengembangkan kemampuan menyelesaikan masalah sederhana selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain kemandirian, hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan menggambar juga berkontribusi terhadap berkembangnya sikap kerapian pada anak. Selama kegiatan berlangsung, anak dibiasakan menggunakan alat gambar dengan baik dan menjaga kebersihan area belajar. Setelah kegiatan selesai, anak mengembalikan buku jurnal, pensil, krayon, dan perlengkapan lainnya ke tempat semula. Anak juga membersihkan area belajar sebelum melanjutkan kegiatan berikutnya. Pembiasaan tersebut dilakukan secara konsisten sehingga menjadi bagian dari rutinitas pembelajaran sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diperoleh informasi bahwa kegiatan menggambar dipilih sebagai salah satu media pembelajaran karena memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara aktif, bebas berekspresi, serta mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara bersamaan. Guru menjelaskan bahwa melalui kegiatan menggambar anak tidak hanya belajar menghasilkan karya, tetapi juga belajar berpikir, mengingat pengalaman, berkomunikasi, bekerja secara mandiri, serta bertanggung jawab terhadap tugas dan perlengkapan yang digunakan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis *deep learning* melalui kegiatan menggambar di TK Cikal Cendekia Islami telah menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, berkesadaran, dan menyenangkan bagi anak usia 4–5 tahun. Melalui kegiatan menggambar, anak memperoleh kesempatan untuk terlibat aktif dalam

pembelajaran, mengembangkan kemampuan berpikir, mengeksplorasi pengalaman, mengembangkan imajinasi, mengekspresikan ide dan perasaan, serta membangun karakter mandiri dan bertanggung jawab. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan menggambar dapat menjadi media yang efektif dalam mendukung implementasi pembelajaran berbasis *deep learning* pada pendidikan anak usia dini.

Pembahasan

Keterlibatan Aktif dan Kemampuan Berpikir Kritis Anak dalam Pembelajaran Deep Learning melalui Kegiatan Menggambar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis *deep learning* melalui kegiatan menggambar mampu meningkatkan keterlibatan aktif dan kemampuan berpikir kritis anak usia 4–5 tahun. Keterlibatan aktif terlihat ketika anak terlibat dalam seluruh proses pembelajaran, mulai dari mempersiapkan perlengkapan belajar, menjawab pertanyaan pemantik yang diberikan guru, menentukan objek yang akan digambar berdasarkan pengalaman yang dimiliki, hingga menjelaskan hasil gambar yang telah dibuat. Temuan ini menunjukkan bahwa anak tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi menjadi subjek utama dalam proses pembelajaran.

Keterlibatan aktif yang ditunjukkan anak selama kegiatan menggambar menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan telah mengakomodasi prinsip pembelajaran *deep learning*. Dalam pembelajaran ini, anak diberikan kesempatan untuk mengalami secara langsung proses belajar melalui aktivitas yang bermakna. Guru tidak memberikan contoh gambar yang harus ditiru oleh anak, melainkan memberikan stimulus berupa pertanyaan-pertanyaan yang mendorong anak untuk mengingat pengalaman, menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki, dan mengembangkan ide secara mandiri. Melalui proses tersebut, anak menjadi lebih aktif dalam membangun pemahamannya sendiri.

Temuan penelitian ini sejalan dengan konsep *meaningful learning* dalam pembelajaran *deep learning* yang menekankan pentingnya keterkaitan antara pengalaman belajar dengan kehidupan nyata peserta didik. Pada kegiatan menggambar, anak menggunakan pengalaman yang pernah dialami sebagai sumber ide dalam membuat gambar. Pengalaman yang dekat dengan kehidupan anak membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena anak memahami apa yang dipelajari berdasarkan pengalaman nyata yang dimilikinya. Dengan demikian, pengetahuan yang diperoleh tidak hanya bersifat sementara, tetapi lebih mudah dipahami dan diingat.

Selain keterlibatan aktif, hasil penelitian juga menunjukkan berkembangnya kemampuan berpikir kritis anak. Kemampuan tersebut terlihat ketika anak mampu menentukan objek yang akan digambar berdasarkan pengalaman yang dimiliki, menjelaskan alasan pemilihan gambar, serta menceritakan kembali pengalaman yang berkaitan dengan gambar tersebut. Kemampuan anak dalam menghubungkan pengalaman dengan hasil gambar menunjukkan adanya proses berpikir yang melibatkan kegiatan mengingat, memahami, memilih, dan mengomunikasikan ide yang dimiliki.

Temuan tersebut sejalan dengan teori konstruktivisme Jean Piaget yang menjelaskan bahwa anak membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman yang dimiliki. Menurut Piaget, pengetahuan tidak diberikan secara langsung kepada anak, tetapi dikonstruksi melalui proses asimilasi dan akomodasi terhadap pengalaman yang diperoleh. Dalam penelitian ini, proses konstruksi pengetahuan terlihat ketika anak menghubungkan pengalaman sehari-hari dengan objek yang akan digambar kemudian menuangkannya ke dalam bentuk visual sesuai dengan pemahamannya (Ramadan et al., 2025).

Kemampuan berpikir kritis anak juga berkembang melalui pertanyaan pemantik yang diberikan guru selama kegiatan berlangsung. Pertanyaan yang diajukan tidak hanya bertujuan untuk mengetahui jawaban anak, tetapi juga mendorong anak untuk berpikir mengenai pengalaman yang pernah dialami. Ketika anak diminta menjelaskan gambar yang dibuat, anak belajar mengemukakan pendapat, menyampaikan alasan, serta menghubungkan pengalaman dengan hasil karya yang dihasilkan. Proses ini menunjukkan bahwa kegiatan menggambar dapat menjadi sarana yang efektif untuk melatih kemampuan berpikir anak sejak usia dini.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya penerapan *mindful learning* dalam pembelajaran. Anak tidak hanya melakukan aktivitas menggambar, tetapi juga memahami apa yang sedang digambar dan mengapa gambar tersebut dibuat. Kesadaran anak terhadap proses belajar yang dilakukan terlihat dari kemampuan mereka menjelaskan isi gambar dan pengalaman yang melatarbelakanginya. Dengan demikian, pembelajaran tidak berlangsung secara mekanis, melainkan melibatkan kesadaran dan pemahaman anak terhadap aktivitas yang dilakukan.

Selain itu, suasana pembelajaran yang menyenangkan selama kegiatan menggambar mencerminkan prinsip *joyful learning*. Anak mengikuti kegiatan dengan antusias, menunjukkan minat yang tinggi, dan merasa nyaman dalam mengembangkan ide yang dimiliki. Kondisi tersebut menciptakan lingkungan belajar yang positif sehingga anak lebih mudah terlibat dalam pembelajaran dan berani mengemukakan pendapatnya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami bahwa kegiatan menggambar dalam pembelajaran berbasis *deep learning* tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas seni, tetapi juga menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan aktif dan kemampuan berpikir kritis anak. Melalui pengalaman belajar yang bermakna, berkesadaran, dan menyenangkan, anak memperoleh kesempatan untuk membangun pengetahuan, mengembangkan kemampuan berpikir, serta mengomunikasikan ide yang dimiliki sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Temuan penelitian ini sejalan dengan konsep pembelajaran mendalam (*deep learning*) yang menjelaskan bahwa pembelajaran harus mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam membangun pemahaman sehingga pengetahuan yang diperoleh tidak bersifat hafalan, melainkan benar-benar dipahami dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hendrianty dkk. menjelaskan bahwa pembelajaran mendalam menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran

melalui pengalaman belajar yang bermakna, reflektif, dan berorientasi pada pemahaman konseptual(Hendrianty et al., 2024).

Eksplorasi, Imajinasi, dan Ekspresi Anak melalui Kegiatan Menggambar dalam Pembelajaran *Deep Learning*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis *deep learning* melalui kegiatan menggambar memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk mengeksplorasi pengalaman, mengembangkan imajinasi, dan mengekspresikan ide yang dimiliki. Anak diberikan kebebasan untuk menentukan objek yang akan digambar berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki tanpa harus mengikuti contoh tertentu dari guru. Kebebasan tersebut memungkinkan setiap anak menghasilkan karya yang berbeda sesuai dengan pengalaman, minat, dan pemahaman masing-masing. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan menggambar tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas seni, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman yang dimiliki anak.

Kemampuan eksplorasi yang ditunjukkan anak terlihat ketika mereka memanfaatkan berbagai pengalaman sehari-hari sebagai sumber ide dalam menggambar. Anak menggambar rumah, anggota keluarga, kendaraan, hewan peliharaan, lingkungan sekolah, maupun aktivitas yang pernah dilakukan bersama teman dan keluarga. Pengalaman-pengalaman tersebut kemudian dituangkan ke dalam bentuk visual sesuai dengan pemahaman yang dimiliki. Hal ini menunjukkan bahwa anak mampu menghubungkan pengalaman nyata dengan kegiatan pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Temuan tersebut sejalan dengan konsep *meaningful learning* dalam pembelajaran *deep learning*. Pembelajaran bermakna terjadi ketika anak memperoleh pengalaman belajar yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga informasi yang diterima lebih mudah dipahami dan diingat. Dalam kegiatan menggambar, anak tidak hanya menghasilkan gambar sebagai produk akhir, tetapi juga membangun pemahaman melalui proses mengingat, memilih, dan menghubungkan pengalaman yang pernah dialami dengan objek yang akan digambar. Oleh karena itu, kegiatan menggambar menjadi sarana yang efektif untuk menghadirkan pembelajaran yang dekat dengan dunia anak.

Selain kemampuan eksplorasi, hasil penelitian juga menunjukkan berkembangnya kemampuan imajinasi anak. Hal ini terlihat ketika anak mengembangkan gambar yang dibuat dengan menambahkan berbagai unsur pendukung sesuai dengan ide dan kreativitas masing-masing. Anak tidak hanya menggambar objek utama, tetapi juga menambahkan berbagai elemen lain yang dianggap dapat melengkapi cerita dalam gambar. Misalnya, anak yang menggambar rumah menambahkan taman, pohon, matahari, awan, dan anggota keluarga. Anak yang menggambar suasana bermain menambahkan teman-teman, permainan, serta berbagai objek lain yang memperkaya isi gambar.

Kemampuan tersebut menunjukkan bahwa anak mampu mengembangkan pengalaman yang dimiliki menjadi gagasan baru melalui proses imajinasi. Imajinasi memungkinkan anak untuk

mengolah informasi yang diperoleh dari lingkungan kemudian mengembangkannya menjadi bentuk yang lebih kreatif. Setiap gambar yang dihasilkan mencerminkan cara berpikir dan sudut pandang anak terhadap pengalaman yang dimiliki. Oleh karena itu, meskipun beberapa anak menggambar objek yang sama, hasil gambar yang dihasilkan tetap menunjukkan perbedaan sesuai dengan pengalaman dan kreativitas masing-masing.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Wahyuni yang menyatakan bahwa kegiatan menggambar dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak karena memberikan kesempatan kepada anak untuk menuangkan ide, gagasan, dan pengalaman ke dalam bentuk visual. Melalui kegiatan menggambar, anak memperoleh kebebasan untuk menciptakan berbagai bentuk dan simbol sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Kebebasan tersebut menjadi salah satu faktor yang mendukung berkembangnya kreativitas dan kemampuan berpikir kreatif pada anak usia dini (Purba et al., 2025).

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kegiatan menggambar menjadi media ekspresi yang efektif bagi anak. Setelah menyelesaikan gambar, anak mampu menjelaskan isi gambar yang dibuat serta menceritakan pengalaman yang melatarbelakangi gambar tersebut. Anak terlihat antusias ketika menceritakan hasil karyanya kepada guru maupun teman-temannya. Mereka tidak hanya menjelaskan objek yang digambar, tetapi juga menyampaikan pengalaman, perasaan, dan makna yang terkandung dalam gambar tersebut.

Kemampuan berekspresi yang ditunjukkan anak menunjukkan bahwa kegiatan menggambar dapat menjadi sarana komunikasi bagi anak usia dini. Pada usia 4–5 tahun, kemampuan bahasa anak masih berkembang sehingga tidak semua pengalaman dan perasaan dapat disampaikan secara verbal. Melalui gambar, anak memiliki kesempatan untuk menyampaikan apa yang dipikirkan dan dirasakan dalam bentuk visual yang kemudian diperkuat melalui penjelasan lisan. Dengan demikian, gambar berfungsi sebagai media yang membantu anak mengomunikasikan ide dan pengalaman yang dimiliki.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Nurhasanah yang menyatakan bahwa menggambar merupakan salah satu bentuk ekspresi diri anak. Melalui kegiatan menggambar, anak dapat mengungkapkan pengalaman, keinginan, gagasan, dan perasaan yang dimiliki. Gambar yang dihasilkan anak tidak hanya menunjukkan kemampuan motorik dan kreativitas, tetapi juga mencerminkan pengalaman serta cara anak memahami lingkungan di sekitarnya (Mahmud, 2021).

Jika ditinjau dari karakteristik perkembangan menggambar anak usia dini, hasil penelitian menunjukkan bahwa gambar yang dibuat anak berada pada tahap pra-skematik. Pada tahap ini anak mulai menggambarkan objek yang berasal dari pengalaman nyata meskipun bentuk yang dihasilkan masih sederhana dan belum proporsional. Anak juga sudah mampu memberikan makna terhadap gambar yang dibuat serta menjelaskan hubungan antara gambar dengan pengalaman yang dimiliki. Kemampuan tersebut terlihat ketika anak mampu menceritakan isi gambar dan alasan memilih objek tertentu untuk digambar.

Selain mencerminkan *meaningful learning*, temuan penelitian ini juga menunjukkan adanya *joyful learning*. Anak terlihat antusias dan menikmati proses menggambar tanpa merasa tertekan. Kebebasan dalam menentukan objek gambar membuat anak lebih percaya diri dalam menuangkan ide yang dimiliki. Suasana belajar yang menyenangkan memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan berkreasi secara optimal sehingga proses pembelajaran berlangsung secara alami sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Dengan demikian, kegiatan menggambar dalam pembelajaran berbasis *deep learning* memberikan kontribusi yang penting terhadap perkembangan kemampuan eksplorasi, imajinasi, dan ekspresi anak. Melalui pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan, anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kreativitas, membangun pemahaman berdasarkan pengalaman yang dimiliki, serta mengekspresikan ide dan perasaan melalui karya yang dihasilkan.

Kemandirian dan Kerapihan Anak dalam Pembelajaran *Deep Learning* melalui Kegiatan Menggambar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis *deep learning* melalui kegiatan menggambar tidak hanya berkontribusi terhadap perkembangan aspek kognitif dan kreativitas anak, tetapi juga berperan dalam mengembangkan kemandirian dan kerapihan. Temuan ini terlihat dari berbagai aktivitas yang dilakukan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Anak tidak hanya terlibat dalam kegiatan menggambar, tetapi juga dilatih untuk bertanggung jawab terhadap perlengkapan belajar dan lingkungan belajarnya.

Kemandirian anak terlihat sejak awal kegiatan pembelajaran ketika anak mengambil sendiri buku jurnal, pensil, krayon, dan perlengkapan belajar lainnya sesuai dengan identitas masing-masing. Anak mengetahui tempat penyimpanan perlengkapan yang digunakan sehingga dapat mempersiapkan kebutuhan belajar tanpa harus selalu dibantu oleh guru. Kebiasaan tersebut menunjukkan bahwa anak mulai memiliki kemampuan untuk mengelola kebutuhan belajarnya secara mandiri. Kemampuan ini penting untuk dikembangkan sejak usia dini karena menjadi dasar bagi pembentukan rasa tanggung jawab dan kepercayaan diri anak dalam melakukan berbagai aktivitas sehari-hari.

Selain terlihat pada tahap persiapan pembelajaran, kemandirian anak juga tampak ketika menentukan objek yang akan digambar. Guru tidak mengarahkan anak untuk menggambar objek tertentu, melainkan memberikan kebebasan kepada anak untuk menentukan sendiri ide gambar berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki. Dalam proses tersebut, anak belajar membuat pilihan dan mengambil keputusan secara sederhana sesuai dengan pemahamannya. Kemampuan mengambil keputusan merupakan salah satu indikator berkembangnya kemandirian karena anak mulai belajar menentukan tindakan yang akan dilakukan tanpa selalu bergantung pada arahan orang lain.

Selama kegiatan menggambar berlangsung, anak juga menunjukkan usaha untuk menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai dengan kemampuan masing-masing. Ketika mengalami kesulitan, sebagian besar anak berusaha terlebih dahulu untuk menyelesaikannya secara mandiri sebelum meminta bantuan kepada guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak mulai memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan serta menunjukkan kepercayaan diri terhadap kemampuan yang dimiliki. Meskipun pada beberapa kondisi anak masih membutuhkan bantuan dan arahan dari guru, upaya yang dilakukan anak untuk menyelesaikan tugas secara mandiri menunjukkan adanya perkembangan sikap mandiri yang positif.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan menggambar yang dilaksanakan melalui pendekatan *deep learning* memberikan ruang bagi anak untuk menjadi pelaku utama dalam proses pembelajaran. Anak tidak hanya menerima instruksi dari guru, tetapi diberikan kesempatan untuk berinisiatif, menentukan pilihan, dan bertanggung jawab terhadap aktivitas yang dilakukan. Kondisi tersebut sejalan dengan konsep *mindful learning* yang menekankan pentingnya kesadaran peserta didik terhadap proses belajar yang sedang dijalani. Anak memahami apa yang harus dilakukan, bagaimana melakukannya, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Selain kemandirian, hasil penelitian juga menunjukkan berkembangnya sikap kerapihan pada anak selama kegiatan menggambar berlangsung. Kerapihan terlihat dari kebiasaan anak menggunakan alat gambar sesuai dengan fungsinya, menjaga kebersihan area belajar, serta mengembalikan perlengkapan yang telah digunakan ke tempat semula setelah kegiatan selesai. Anak juga terbiasa menyimpan hasil karya pada tempat yang telah ditentukan oleh guru sehingga lingkungan belajar tetap tertata dengan baik.

Pembiasaan kerapihan yang dilakukan selama kegiatan menggambar memberikan pengalaman nyata kepada anak mengenai pentingnya menjaga dan merawat perlengkapan yang digunakan. Melalui kegiatan tersebut, anak belajar bahwa setiap alat memiliki fungsi dan tempat penyimpanan masing-masing sehingga perlu digunakan dan dikembalikan dengan baik setelah selesai digunakan. Pembiasaan yang dilakukan secara konsisten membantu anak memahami pentingnya disiplin dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan kerapihan yang ditunjukkan anak juga tidak terlepas dari peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Guru secara konsisten memberikan arahan, contoh, dan penguatan positif kepada anak mengenai pentingnya menjaga kebersihan dan kerapihan selama kegiatan berlangsung. Penguatan yang diberikan guru membantu anak memahami bahwa menjaga kerapihan merupakan bagian dari tanggung jawab yang harus dilakukan selama proses pembelajaran.

Jika ditinjau dari perspektif *deep learning*, berkembangnya kemandirian dan kerapihan pada anak menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter. Pembelajaran yang bermakna tidak hanya menghasilkan pemahaman akademik, tetapi juga mendorong berkembangnya sikap dan perilaku

positif yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan menggambar, anak memperoleh kesempatan untuk belajar bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, mengelola perlengkapan belajar secara mandiri, serta menjaga lingkungan belajar agar tetap rapi dan nyaman.

Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian terdahulu yaitu menurut Suwandi yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat aktif dalam setiap proses pembelajaran dapat mendukung berkembangnya kemandirian dan tanggung jawab. Ketika anak diberikan kepercayaan untuk melakukan berbagai aktivitas secara mandiri, anak akan lebih percaya diri terhadap kemampuan yang dimiliki dan memiliki kesadaran yang lebih baik terhadap tugas yang harus diselesaikan. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif, tetapi juga membentuk karakter positif yang penting bagi perkembangan anak pada masa selanjutnya (Suwandi et al., 2024).

Selain mencerminkan *mindful learning*, temuan penelitian ini juga menunjukkan adanya *joyful learning*. Anak mengikuti kegiatan menggambar dengan antusias dan menikmati setiap proses yang dilakukan, mulai dari menyiapkan alat, menggambar, hingga merapikan kembali perlengkapan yang digunakan. Suasana belajar yang menyenangkan membuat anak lebih mudah menerima pembiasaan yang diberikan guru sehingga nilai-nilai kemandirian dan kerapihan dapat berkembang secara alami tanpa adanya tekanan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami bahwa kegiatan menggambar dalam pembelajaran berbasis *deep learning* tidak hanya menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan seni dan kreativitas anak, tetapi juga menjadi media yang efektif dalam menumbuhkan kemandirian dan kerapihan. Melalui keterlibatan aktif dalam setiap proses pembelajaran, anak belajar bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri, lingkungan belajar, serta tugas yang diberikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis *deep learning* melalui kegiatan menggambar mampu mendukung perkembangan anak secara holistik, baik pada aspek pengetahuan, keterampilan, maupun karakter.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis *deep learning* melalui kegiatan menggambar pada anak usia 4–5 tahun di TK Cikal Cendekia Islami berperan dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, berkesadaran, dan menyenangkan. Kegiatan menggambar tidak hanya digunakan sebagai sarana pengembangan kemampuan seni, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif anak dalam proses belajar, pengembangan kemampuan berpikir, serta pembentukan karakter positif. Melalui kegiatan yang berpusat pada pengalaman dan minat anak, proses pembelajaran memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun pemahaman berdasarkan pengalaman yang dimiliki.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis *deep learning* melalui kegiatan menggambar mampu meningkatkan keterlibatan aktif dan kemampuan berpikir kritis anak. Selain itu, kegiatan menggambar memberikan ruang bagi anak untuk mengeksplorasi pengalaman, mengembangkan imajinasi, serta mengekspresikan ide dan perasaan melalui karya yang dibuat. Pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada anak dalam menentukan objek gambar mendorong berkembangnya kreativitas, kemampuan komunikasi, dan pemaknaan terhadap pengalaman belajar yang diperoleh.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa kegiatan menggambar berkontribusi terhadap berkembangnya kemandirian dan kerapihan anak. Anak mampu mempersiapkan kebutuhan belajarnya secara mandiri, menentukan pilihan dalam proses menggambar, serta menunjukkan tanggung jawab terhadap perlengkapan dan lingkungan belajar. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis *deep learning* tidak hanya mendukung perkembangan aspek kognitif, tetapi juga berperan dalam pembentukan karakter dan keterampilan sosial yang penting bagi perkembangan anak usia dini.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap kajian pendidikan anak usia dini dengan menunjukkan bahwa kegiatan menggambar dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis *deep learning*. Selain mendukung perkembangan kreativitas dan kemampuan berpikir anak, hasil penelitian ini juga menegaskan pentingnya penyelenggaraan pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang bermakna, aktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak sebagai fondasi bagi tumbuh kembang anak secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyayana, I. K. S. (2024). Implementasi Pendekatan Deep Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Retorika*, 5(1), 1–14.
- Hartanti, W., & Afandi, N. K. (2023). Analisis Implementasi Metode Menggambar Bagi Pembentukan Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Perspektif Teori Konstruktivisme. *As-Sibyan Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 193–204.
- Hendrianty, B. J., Ibrahim, A., Iskandar, S., & Mulyasari, E. (2024). Membangun Pola Pikir Deep Learning Guru Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3).
- Husnu, U. (2021). Analisis Kreativitas Kegiatan Menggambar Pada Anak Usia Dini. *JM2PI: Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam*, 1(2).
- Mahmud, N. (2021). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Menggambar Pada Anak Kelompok A Paud Tuan Guru Alim. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud: Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2).
- Manurung, N. V. B., & Friska, N. (2022). Upaya Meningkatkan Kreativitas Menggambar Anak Usia Dini Teknik Usap Abur Kelompok B Dengan Media Krayon Di TK Gracia Sustain Medan T.A Prosiding SINAU 2 Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
- UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

- 2021-2022. *Journal Ability : Journal of Education and Social Analysis*, 3(2), 156–167.
- Prasetiawan, A. Y. (2019). Perkembangan Golden Age dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Terampil : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 100–114.
- Purba, J. M., Situmorang, A. S., Haro, D. E., & Anggraini, E. S. (2025). Membangkitkan Kreativitas dan Minat Seni Rupa Anak Usia Dini: Strategi Mengatasi Ketidaktertarikan dalam Menggambar. *JIIC: Jurnal Intelek Insan Cendekia*, 2(6).
- Rahman, T., & Cahyawati, I. D. (2025). Optimalisasi Penerapan Pembelajaran Berbasis Deep Learning pada Anak Usia Dini dan Tantangan yang Dihadapinya. *Jurnal PAUD Agapedia*, 9(1), 69–76.
- Ramadan, Z. H., Putri, M. E., & Nukman, M. (2025). *Pendekatan Pembelajaran Deep Learning Di Sekolah Dasar (Teori Dan Aplikasi)* (I. Farida & H. Haafidhoh (eds.)). CV. Green Publisher Indonesiaa.
- Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik Analisis Data Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2).
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Suwandi, Putri, R., & Sulastri. (2024). Inovasi Pendidikan dengan Menggunakan Model Deep Learning di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Politik (JPKP)*, 2(2), 69–77.
- Utami, N. M., Miranda, D., Perdina, S., & Lukmanulhakim. (2024). Pembelajaran Immersive Virtual Reality Sebagai Stimulasi Pengenalan Rumah Ibadah Agama Islam bagi Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 404–417.