https://yptb.org/index.php/educurio | e-Mail: jurnalq17@gmail.com
DOI: https://doi.org/10.71456/ecu.v5i1.2952
p-ISSN: 2984-6146 | e-ISSN: 2963-0339

KREATIVITAS GURU PAUD DALAM MENGEMBANGKAN MODUL AJAR BERBASIS *DEEP LEARNING*

Early Childhood Education Teachers' Creativity in Developing Deep Learning-Based Teaching Modules

Submit Tgl.: 09-Oktober-2026 Diterima Tgl.: 10-Oktober-2026 Diterbitkan Tgl.: 31-Oktober-2026

Satputri Arnoldiana[1]
Helen Delpita[2]
Evi Selva Nirwana[3*]

[1-*3]Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno Bengkulu

*email:
satputriarnoldi@gmail.com
hdelpita@gmail.com
selvanirwana@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kreativitas guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dalam mengembangkan modul ajar berbasis *deep learning*. Pendekatan deep learning dalam pembelajaran anak usia dini menekankan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, reflektif, serta mendorong anak untuk aktif mengeksplorasi dan memahami pengalaman belajarnya. Kreativitas guru menjadi salah satu faktor penting dalam merancang modul ajar yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan tahap perkembangan anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap guru PAUD yang terlibat dalam penyusunan dan pelaksanaan modul ajar. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas guru terlihat dalam kemampuan memilih tema dan kegiatan pembelajaran yang kontekstual, mengembangkan aktivitas bermain yang menarik, memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar, serta mengintegrasikan kegiatan yang mendorong anak untuk berpikir, mengeksplorasi, bekerja sama, dan melakukan refleksi sederhana. Namun, dalam penerapannya masih ditemukan beberapa kendala, seperti keterbatasan pemahaman guru terhadap konsep deep learning, keterbatasan waktu dalam menyusun modul, dan ketersediaan sumber belajar. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan, pendampingan, dan berbagi praktik baik diperlukan agar pengembangan modul ajar berbasis deep learning dapat dilakukan secara kreatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Kata Kunci:
Kreativitas Guru, Guru PAUD, Modul Ajar, Deep Learning, Pembelajaran Anak Usia Dini.

Keywords:
Teacher Creativity, Early Childhood Education Teachers, Teaching Modules, Deep Learning, Early Childhood Learning.

Abstract

This study aims to analyze early childhood education (ECE) teachers' creativity in developing deep learning-based teaching modules. The deep learning approach in early childhood education emphasizes meaningful, enjoyable, and reflective learning experiences that encourage children to actively explore and understand their learning experiences. Teacher creativity is an important factor in designing teaching modules that align with children's characteristics, needs, and developmental stages. This study employed a qualitative approach with a descriptive method. Data were collected through observations, interviews, and documentation involving ECE teachers engaged in the development and implementation of teaching modules. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings indicate that teacher creativity is reflected in their ability to select contextual themes and learning activities, develop engaging play-based activities, utilize the surrounding environment as a learning resource, and integrate activities that encourage children to think, explore, collaborate, and engage in simple reflection. However, several challenges remain in the implementation process, including teachers' limited understanding of the deep learning concept, insufficient time for developing teaching modules, and limited availability of learning resources. Therefore, enhancing teachers' competencies through training, mentoring, and the sharing of best practices is necessary to ensure that deep learning-based teaching modules can be developed creatively and in accordance with the characteristics of early childhood learners.the abstract should contain the background, objectives, methodology, results, and conclusions. Abstract should not contain tables/images without including a citation. The use of abbreviations should be minimum except for units. Abstract does not have to be a translation from indonesian abstract word by word, but has the same content. Objectives and methodology are arranged in the form of past tense, while the results and conclusions in the form of simple present tense.

Cara mengutip Arnoldiana, S., Delpita, H., & Nirwana, E. S. (2026). Kreativitas Guru PAUD dalam Mengembangkan Modul Ajar Berbasis Deep Learning. *EduCurio: Education Curiosity*, *5*(1), 474–482. https://doi.org/10.71456/ecu.v5i1.2952

Copyright © 2026: Satputri Arnoldiana, Helen Delpita, & Evi Selva Nirwana.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang memiliki peran penting dalam meletakkan dasar bagi perkembangan anak secara menyeluruh. Pada masa usia dini, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai aspek, seperti nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, serta seni. Oleh karena itu, proses pembelajaran di PAUD perlu dirancang secara tepat agar anak memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhannya. Pembelajaran anak usia dini tidak hanya berorientasi pada pencapaian pengetahuan, tetapi juga perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain, mengeksplorasi, mencoba, bertanya, menemukan, dan membangun pemahamannya melalui pengalaman nyata.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru memiliki peran penting sebagai perancang sekaligus fasilitator kegiatan belajar. Guru dituntut mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, bermakna, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Salah satu bentuk perencanaan pembelajaran yang dapat digunakan guru adalah modul ajar. Modul ajar menjadi salah satu perangkat yang membantu guru dalam merancang tujuan, kegiatan, media, sumber belajar, serta asesmen pembelajaran. Namun, modul ajar tidak seharusnya hanya menjadi dokumen administratif. Modul ajar perlu dikembangkan secara kreatif agar mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak.

Kreativitas guru menjadi salah satu aspek penting dalam pengembangan modul ajar. Guru yang kreatif mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran dari berbagai sumber dan menyesuaikannya dengan lingkungan serta karakteristik peserta didik. Kreativitas tersebut dapat terlihat melalui kemampuan guru dalam memilih tema, merancang kegiatan bermain, menggunakan media yang beragam, memanfaatkan lingkungan sekitar, serta menciptakan kegiatan yang mendorong anak untuk aktif berpikir dan bereksplorasi. Dengan demikian, kreativitas guru tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan media atau kegiatan yang menarik, tetapi juga kemampuan mengembangkan pengalaman belajar yang memiliki makna bagi anak.

Perkembangan kebijakan pembelajaran di Indonesia juga mendorong adanya pembelajaran yang lebih mendalam atau deep learning. Konsep deep learning dalam pendidikan menekankan proses pembelajaran yang berkesadaran (mindful), bermakna (meaningful), dan menggembirakan (joyful). Pendekatan tersebut relevan dengan karakteristik pembelajaran PAUD karena anak belajar secara optimal melalui pengalaman yang menyenangkan, interaksi dengan lingkungan, bermain, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran mendalam memberikan ruang kepada anak untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memahami pengalaman, menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari, dan mengembangkan kemampuan berpikir sesuai dengan tahap perkembangannya.

Dalam konteks PAUD, penerapan deep learning perlu dilakukan dengan mempertimbangkan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Oleh sebab itu, konsep pembelajaran mendalam tidak berarti memberikan materi yang berat atau kegiatan akademik yang kompleks kepada anak. Sebaliknya, guru perlu mengemas pengalaman belajar melalui aktivitas bermain yang sederhana tetapi memiliki tujuan dan makna. Misalnya, kegiatan mengamati tanaman di lingkungan sekolah dapat dikembangkan menjadi pengalaman belajar yang mendorong anak bertanya, mengelompokkan, membandingkan, mengungkapkan pendapat, serta menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan. Di sinilah kreativitas guru dibutuhkan untuk mengubah kegiatan sederhana menjadi pengalaman pembelajaran yang bermakna.

Pengembangan modul ajar berbasis deep learning juga menghadirkan tantangan bagi guru PAUD. Guru tidak hanya dituntut memahami konsep pembelajaran mendalam, tetapi juga harus mampu menerjemahkannya ke dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan usia

anak. Dalam praktiknya, masih terdapat kemungkinan modul ajar disusun secara rutin dan berorientasi pada kelengkapan administrasi, sementara pengalaman belajar anak belum sepenuhnya menjadi pusat perhatian. Selain itu, keterbatasan waktu, sumber belajar, pemahaman guru, dan kemampuan dalam merancang kegiatan yang kreatif dapat menjadi hambatan dalam mengembangkan modul ajar berbasis deep learning.

Beberapa kajian tentang pembelajaran mendalam menunjukkan pentingnya peran guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Namun, kajian yang secara khusus membahas kreativitas guru PAUD dalam mengembangkan modul ajar berbasis deep learning masih perlu diperkuat, terutama berkaitan dengan bagaimana guru menerjemahkan prinsip pembelajaran mendalam ke dalam perencanaan dan kegiatan bermain anak. Hal tersebut menjadi penting karena keberhasilan penerapan pembelajaran mendalam pada jenjang PAUD sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik anak.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian mengenai kreativitas guru PAUD dalam mengembangkan modul ajar berbasis deep learning penting dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai bentuk kreativitas guru dalam menyusun modul ajar, strategi yang digunakan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang bermakna, serta berbagai kendala yang dihadapi dalam penerapannya. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi guru, satuan PAUD, dan pihak terkait dalam meningkatkan kualitas perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman belajar anak secara utuh.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai kreativitas guru PAUD dalam mengembangkan modul ajar berbasis deep learning. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti memahami proses, pengalaman, strategi, dan kendala yang dihadapi guru dalam mengembangkan modul ajar sesuai dengan kondisi nyata di lingkungan pendidikan anak usia dini.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang terlibat dalam proses perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran serta pengembangan modul ajar. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa guru tersebut memiliki pengalaman dalam menyusun atau menggunakan modul ajar dan menerapkan kegiatan pembelajaran yang mengarah pada prinsip deep learning.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada salah satu satuan PAUD yang menjadi lokasi penelitian. Pemilihan lokasi didasarkan pada pertimbangan bahwa satuan PAUD tersebut telah melaksanakan perencanaan pembelajaran menggunakan modul ajar dan memiliki guru yang terlibat secara aktif dalam pengembangan kegiatan pembelajaran. Penelitian dilaksanakan pada waktu yang disesuaikan dengan jadwal kegiatan pembelajaran dan kesediaan informan.

Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Pertama, observasi dilakukan untuk melihat secara langsung kreativitas guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan modul ajar berbasis deep learning. Observasi mencakup cara guru memilih kegiatan, menggunakan media dan lingkungan sebagai sumber belajar, memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, serta menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Kedua, wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru. Wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai pemahaman guru terhadap deep learning, proses pengembangan modul ajar, sumber inspirasi dalam menentukan kegiatan pembelajaran, bentuk kreativitas yang digunakan, serta kendala yang dihadapi guru.

Ketiga, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian. Dokumentasi dapat berupa modul ajar yang dikembangkan guru, foto kegiatan pembelajaran, media pembelajaran, hasil karya anak, dan dokumen lain yang relevan dengan penelitian.

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, peneliti merupakan instrumen utama. Peneliti berperan dalam menentukan fokus penelitian, mengumpulkan data, melakukan wawancara dan observasi, menganalisis data, serta menarik kesimpulan. Untuk membantu proses pengumpulan data, digunakan instrumen pendukung berupa pedoman wawancara, lembar observasi, dan format dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara interaktif dan berlangsung sejak proses pengumpulan data sampai penelitian selesai. Analisis data meliputi tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Reduksi data dilakukan dengan memilih dan memusatkan perhatian pada data yang berkaitan dengan kreativitas guru dalam mengembangkan modul ajar berbasis deep learning. Data yang telah dipilih kemudian disajikan dalam bentuk uraian deskriptif sehingga hubungan antartemuan dapat terlihat dengan jelas. Tahap selanjutnya adalah penarikan kesimpulan berdasarkan pola dan temuan yang diperoleh selama penelitian.

Keabsahan Data

Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru dengan sumber data lain yang relevan. Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dengan cara tersebut, data yang diperoleh diharapkan memiliki tingkat kepercayaan yang lebih baik.

Melalui metode tersebut, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai bentuk kreativitas guru PAUD, proses pengembangan modul ajar berbasis deep learning, serta faktor pendukung dan kendala yang muncul dalam penerapannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, kreativitas guru PAUD dalam mengembangkan modul ajar berbasis *deep learning* dapat dilihat melalui beberapa aspek, yaitu kemampuan merancang kegiatan pembelajaran, pemanfaatan lingkungan dan media, penciptaan pengalaman belajar yang bermakna, serta kemampuan melakukan penyesuaian kegiatan dengan karakteristik anak.

Kreativitas Guru dalam Merancang Kegiatan Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru berupaya mengembangkan modul ajar tidak hanya berdasarkan tema pembelajaran, tetapi juga mempertimbangkan minat, kebutuhan, dan pengalaman anak. Guru mengembangkan kegiatan bermain yang memungkinkan anak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Kegiatan yang dirancang tidak hanya berupa pemberian informasi, tetapi memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati, bertanya, mencoba, mengelompokkan, membandingkan, dan mengungkapkan pendapat. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran diarahkan agar anak memperoleh pengalaman secara langsung dan membangun pemahaman melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri.

Pemanfaatan Media dan Lingkungan sebagai Sumber Belajar

Kreativitas guru juga terlihat dari pemanfaatan berbagai media dan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Guru tidak selalu menggunakan media yang tersedia secara khusus, tetapi memanfaatkan benda-benda sederhana yang mudah ditemukan di lingkungan sekolah.

Sebagai contoh, dalam pembelajaran mengenai lingkungan, guru dapat mengajak anak mengamati tanaman, daun, batu, atau benda lain di sekitar sekolah. Benda-benda tersebut kemudian digunakan untuk kegiatan mengamati, menghitung, mengelompokkan, menggambar, dan berdiskusi. Pemanfaatan lingkungan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih konkret dan dekat dengan kehidupan anak.

Penerapan Prinsip Deep Learning dalam Modul Ajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa prinsip deep learning mulai diterapkan melalui kegiatan yang mengandung unsur berkesadaran (mindful), bermakna (meaningful), dan menggembirakan (joyful)

Pada aspek mindful, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memperhatikan kegiatan yang dilakukan dan mengenali pengalaman belajarnya. Pada aspek meaningful, kegiatan pembelajaran dikaitkan dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari anak. Sementara itu, aspek joyful terlihat dari kegiatan bermain yang menyenangkan, penggunaan media yang menarik, serta interaksi positif antara guru dan anak.

Penerapan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran mendalam pada PAUD tidak harus dilakukan melalui kegiatan akademik yang kompleks. Pembelajaran dapat dikembangkan melalui aktivitas bermain yang sederhana, tetapi memberikan pengalaman dan pemahaman yang berarti bagi anak.

Kreativitas Guru dalam Melakukan Penyesuaian Pembelajaran

Guru juga menunjukkan kreativitas dengan melakukan penyesuaian terhadap modul ajar ketika kondisi pembelajaran tidak sesuai dengan perencanaan awal. Perubahan kegiatan dilakukan berdasarkan kondisi kelas, respons anak, waktu yang tersedia, serta sumber belajar yang dapat digunakan.

Kemampuan melakukan penyesuaian tersebut menjadi penting karena setiap anak memiliki karakteristik, minat, kemampuan, dan kebutuhan yang berbeda. Guru tidak hanya mengikuti modul ajar secara kaku, tetapi menjadikannya sebagai pedoman yang dapat dikembangkan sesuai dengan situasi pembelajaran.

Kendala dalam Mengembangkan Modul Ajar Berbasis Deep Learning

Meskipun guru telah berupaya mengembangkan modul ajar secara kreatif, penelitian juga menemukan beberapa kendala. Kendala tersebut antara lain keterbatasan pemahaman guru mengenai konsep deep learning, keterbatasan waktu dalam menyusun modul ajar, ketersediaan media pembelajaran, serta kebutuhan untuk menyesuaikan kegiatan dengan kemampuan masing-masing anak.

Selain itu, guru masih membutuhkan pendampingan dan penguatan kompetensi agar prinsip pembelajaran mendalam dapat diterapkan secara lebih konsisten dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran.

Faktor Pendukung Kreativitas Guru

Faktor yang mendukung kreativitas guru antara lain adanya kebebasan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran, dukungan dari lingkungan sekolah, ketersediaan sumber belajar, kerja sama antarguru, serta kemauan guru untuk mencari ide dan mencoba kegiatan baru.

Kreativitas guru juga berkembang ketika guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Melalui refleksi, guru dapat mengetahui kegiatan yang berhasil, kegiatan yang perlu diperbaiki,

serta pengalaman belajar yang paling sesuai dengan kebutuhan anak.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas guru memiliki peran penting dalam mengembangkan modul ajar berbasis deep learning. Kreativitas tersebut tidak hanya tampak pada penggunaan media yang menarik, tetapi juga pada kemampuan guru merancang pengalaman bermain yang bermakna, kontekstual, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas guru merupakan salah satu unsur penting dalam pengembangan modul ajar berbasis deep learning pada pendidikan anak usia dini. Kreativitas guru tidak hanya ditunjukkan melalui kemampuan membuat media pembelajaran yang menarik, tetapi juga melalui kemampuan mengembangkan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, minat, dan tahap perkembangan anak. Dalam konteks PAUD, kreativitas tersebut menjadi semakin penting karena proses belajar anak berlangsung melalui bermain, pengalaman langsung, interaksi, dan eksplorasi lingkungan.

Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Modul Ajar

Berdasarkan hasil penelitian, guru berupaya mengembangkan modul ajar dengan tidak terpaku pada kegiatan yang bersifat rutin. Guru menyesuaikan kegiatan dengan kondisi anak dan lingkungan sekitar sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih kontekstual. Temuan ini menunjukkan bahwa modul ajar dapat berfungsi sebagai pedoman pembelajaran yang fleksibel, bukan sekadar dokumen administratif.

Kreativitas guru terlihat ketika guru mampu mengubah ide sederhana menjadi kegiatan bermain yang memiliki tujuan pembelajaran. Misalnya, lingkungan sekolah dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk mengenalkan konsep warna, bentuk, ukuran, jumlah, bahasa, maupun kepedulian terhadap lingkungan. Melalui kegiatan tersebut, anak memperoleh kesempatan untuk mengamati, mencoba, membandingkan, bertanya, dan mengungkapkan gagasan.

Hal tersebut sejalan dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini yang menempatkan pengalaman langsung dan kegiatan bermain sebagai bagian penting dari proses pembelajaran. Oleh karena itu, kreativitas guru perlu diarahkan bukan hanya pada bagaimana membuat kegiatan menjadi menarik, tetapi juga bagaimana kegiatan tersebut memberikan pengalaman yang bermakna bagi anak.

Penerapan Deep Learning dalam Pembelajaran PAUD

Hasil penelitian menunjukkan bahwa prinsip deep learning dapat diterapkan dalam pembelajaran PAUD melalui pengalaman belajar yang berkesadaran (mindful), bermakna (meaningful), dan menggembirakan (joyful). Ketiga prinsip tersebut dapat diterjemahkan ke dalam kegiatan bermain yang sesuai dengan dunia anak.

Pembelajaran berkesadaran dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk memperhatikan, mengalami, dan memahami kegiatan yang sedang dilakukan. Anak tidak hanya diarahkan untuk menyelesaikan tugas, tetapi diberi kesempatan untuk mengenali proses dan pengalaman belajarnya.

Pembelajaran bermakna dapat diwujudkan dengan menghubungkan materi atau kegiatan dengan pengalaman kehidupan sehari-hari anak. Misalnya, ketika membahas makanan sehat, guru dapat mengajak anak mengenal makanan yang biasa mereka konsumsi di rumah, mengelompokkan jenis makanan, atau membuat kegiatan bermain jual beli. Dengan cara tersebut, pengetahuan yang diperoleh anak memiliki hubungan dengan kehidupan nyata.

Sementara itu, pembelajaran yang menggembirakan dapat diwujudkan melalui permainan, cerita, gerak dan lagu, eksperimen sederhana, kegiatan seni, serta penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar. Suasana yang menyenangkan dapat membuat anak lebih aktif terlibat dalam pembelajaran tanpa

kehilangan tujuan yang telah dirancang dalam modul ajar.

Dengan demikian, deep learning pada PAUD tidak berarti memberikan materi yang lebih sulit kepada anak. Pembelajaran mendalam lebih berkaitan dengan kualitas pengalaman belajar yang memungkinkan anak memahami, mengalami, mengeksplorasi, dan menghubungkan pembelajaran dengan kehidupannya.

Pemanfaatan Lingkungan sebagai Sumber Belajar

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa kreativitas guru dapat dilihat dari kemampuan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Pemanfaatan lingkungan memiliki kelebihan karena anak berinteraksi langsung dengan objek yang sedang dipelajari.

Benda-benda sederhana seperti daun, batu, pasir, air, tanaman, atau benda yang terdapat di lingkungan sekolah dapat digunakan untuk berbagai aktivitas. Anak dapat mengamati perbedaan bentuk dan ukuran, menghitung jumlah benda, mengelompokkan berdasarkan karakteristik tertentu, membuat karya seni, maupun menceritakan hasil pengamatannya.

Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa sumber belajar tidak selalu harus berupa media yang mahal. Guru dapat mengembangkan pembelajaran yang bermakna dengan menggunakan sumber daya yang tersedia di lingkungan. Hal ini sekaligus menunjukkan bahwa kreativitas guru berkaitan erat dengan kemampuan melihat potensi pembelajaran dari lingkungan sekitar.

Fleksibilitas Guru dalam Pelaksanaan Modul Ajar

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa guru perlu memiliki fleksibilitas dalam menerapkan modul ajar. Perencanaan yang telah dibuat terkadang perlu disesuaikan dengan kondisi nyata di kelas. Respons anak, perubahan situasi, keterbatasan waktu, maupun ketersediaan media dapat menyebabkan guru melakukan perubahan terhadap kegiatan yang telah direncanakan.

Fleksibilitas tersebut merupakan bagian dari kreativitas profesional guru. Guru perlu mampu mengambil keputusan berdasarkan kebutuhan anak tanpa menghilangkan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, keberadaan modul ajar tidak menjadikan guru terikat secara kaku, tetapi menjadi panduan yang dapat dikembangkan sesuai dengan konteks pembelajaran.

Kemampuan tersebut juga berkaitan dengan refleksi guru. Setelah kegiatan selesai, guru dapat mengevaluasi apakah kegiatan telah menarik bagi anak, apakah tujuan pembelajaran tercapai, serta bagian mana yang perlu diperbaiki. Proses refleksi tersebut dapat menjadi dasar untuk mengembangkan modul ajar pada kegiatan berikutnya.

Kendala dalam Pengembangan Modul Ajar Berbasis Deep Learning

Walaupun kreativitas guru telah terlihat dalam pengembangan modul ajar, penerapannya masih menghadapi beberapa kendala. Salah satu kendala adalah pemahaman guru mengenai konsep deep learning yang belum merata. Konsep pembelajaran mendalam perlu dipahami secara tepat agar tidak disalahartikan sebagai pembelajaran yang menambah beban materi atau tugas bagi anak. Kendala lainnya adalah keterbatasan waktu guru dalam menyusun modul ajar. Guru harus mengembangkan perencanaan sekaligus melaksanakan pembelajaran, melakukan asesmen, dan memenuhi berbagai tugas administrasi. Kondisi tersebut dapat memengaruhi kesempatan guru untuk mengembangkan modul secara lebih kreatif.

Keterbatasan media dan sumber belajar juga menjadi faktor yang perlu diperhatikan. Namun, hasil penelitian menunjukkan bahwa keterbatasan tersebut dapat diatasi melalui kreativitas guru dalam memanfaatkan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar. Kerja sama antarguru dan kegiatan berbagi praktik baik juga dapat membantu guru memperoleh ide baru dalam mengembangkan pembelajaran.

Implikasi terhadap Pembelajaran PAUD

Temuan penelitian memiliki implikasi bahwa peningkatan kualitas pembelajaran berbasis deep learning perlu diikuti dengan peningkatan kompetensi dan kreativitas guru. Guru membutuhkan pelatihan dan pendampingan yang tidak hanya membahas konsep, tetapi juga memberikan contoh konkret bagaimana prinsip *mindful, meaningful*, dan *joyful* diterjemahkan ke dalam modul ajar dan kegiatan bermain. Selain itu, lembaga PAUD perlu memberikan ruang kepada guru untuk bereksperimen, melakukan refleksi, dan berbagi pengalaman dalam mengembangkan pembelajaran. Dukungan tersebut penting agar kreativitas guru dapat berkembang secara berkelanjutan.

Dengan demikian, pengembangan modul ajar berbasis deep learning pada PAUD sebaiknya berorientasi pada kualitas pengalaman belajar anak. Guru tidak hanya dituntut menghasilkan modul yang lengkap secara administratif, tetapi juga mampu merancang kegiatan yang memungkinkan anak belajar melalui bermain, mengalami secara langsung, berpikir sesuai tahap perkembangannya, berinteraksi dengan lingkungan, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan serta bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru memiliki peran penting dalam mengembangkan modul ajar berbasis deep learning pada pendidikan anak usia dini. Kreativitas guru tidak hanya terlihat dari kemampuan menggunakan media pembelajaran yang menarik, tetapi juga dari kemampuan merancang kegiatan bermain yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, minat, dan tahap perkembangan anak.

Pengembangan modul ajar berbasis deep learning dapat dilakukan melalui penerapan prinsip pembelajaran yang berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*). Guru dapat menciptakan pengalaman belajar melalui kegiatan bermain, eksplorasi, pemanfaatan lingkungan sekitar, kegiatan seni, cerita, eksperimen sederhana, serta aktivitas yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati, bertanya, mencoba, dan mengungkapkan gagasan.

Meskipun demikian, penerapannya masih menghadapi beberapa kendala, seperti pemahaman guru terhadap konsep deep learning yang belum merata, keterbatasan waktu, serta keterbatasan media dan sumber belajar. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan, pendampingan, kolaborasi antarguru, dan refleksi berkelanjutan agar guru semakin mampu mengembangkan modul ajar yang kreatif dan kontekstual.

Pada akhirnya, modul ajar berbasis deep learning pada PAUD hendaknya tidak hanya dipandang sebagai perangkat administrasi pembelajaran, tetapi sebagai pedoman untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan dunia anak. Kreativitas guru menjadi salah satu kunci agar pembelajaran mendalam dapat diterapkan secara tepat tanpa menghilangkan hakikat pembelajaran anak usia dini, yaitu belajar melalui bermain dan pengalaman nyata.

REFERENSI

Anggraini, D., & Suryana, D. (2022). Analisis pembelajaran pendidikan anak usia dini berbasis bermain dalam mengembangkan kemampuan anak. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.

Ariyanti, T. (2021). Pentingnya pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak. Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.

Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. (2024). Panduan pembelajaran dan asesmen pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Hapidin, H., & Rachmawati, Y. (2021). Pengembangan kreativitas guru dalam pembelajaran anak usia dini. Jurnal Pendidikan Usia Dini.

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). Pembelajaran mendalam: Menuju pendidikan bermutu untuk semua. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). Panduan pembelajaran dan asesmen: Pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan menengah. Jakarta: Kemendikbudristek.

Mulyasa, E. (2021). Menjadi guru penggerak: Merdeka belajar dan transformasi pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.

Munandar, U. (2021). Pengembangan kreativitas anak berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.

Nugraha, A., & Rachmawati, Y. (2022). Kreativitas guru dalam mengembangkan pembelajaran anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak.

Rahayu, S., & Suryana, D. (2023). Pembelajaran bermakna dalam pendidikan anak usia dini melalui kegiatan bermain. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.

Sanjaya, W. (2021). Perencanaan dan desain sistem pembelajaran. Jakarta: Kencana.

Suyadi, & Ulfah, M. (2021). Konsep dasar PAUD. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suyanto, S. (2021). Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori. Jakarta: Bumi Aksara.

Uno, H. B., & Mohamad, N. (2022). Belajar dengan pendekatan PAILKEM: Pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, menarik. Jakarta: Bumi Aksara.

Yuliani, N. S. (2022). Konsep dasar pendidikan anak usia dini. Jakarta: Indeks.