

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Deep Learning atau pembelajaran mendalam merupakan pendekatan pembelajaran yang memfokuskan pada pemahaman konsep secara mendalam serta penguasaan materi secara menyeluruh dalam ruang lingkup yang lebih terbatas (Artadhewi, 2025). Pendekatan *deep learning* ini berorientasi pada pemahaman mendalam, siswa tidak hanya menghafal informasi namun juga menguasai pengetahuan secara bermakna melalui pengalaman belajar yang mengesankan, dalam pendekatan ini siswa didorong untuk mengeksplorasi, menganalisis serta mengintegrasikan pengetahuan yang telah mereka dapatkan. Menurut Arif M, dkk (2025) dalam konteks ini, strategi yang digunakan guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Arti dari mendukung disini adalah guru perlu membangun suasana belajar yang mendorong siswa untuk mengeksplorasi dan berkolaborasi. Misalnya, pembelajaran berbasis proyek (PJBL), pembelajaran berbasis masalah (PBL) dimana siswa dapat berkerja sama untuk menyampaikan pendapat mereka, serta membentuk kelompok diskusi. Melalui metode ini, siswa tidak hanya berperan pasif sebagai penerima informasi, melainkan juga aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran.

Proses pembelajaran masih sering bersifat konvensional dan kurang menumbuhkan motivasi belajar siswa. Banyak guru yang masih menerapkan pendekatan berorientasi pada hasil, bukan pada proses dan pengalaman belajar yang dilalui siswa (Daarul, 2024). Hal ini lah yang menyebabkan siswa merasa kurang antusias, cepat bosan, dan tertekan dalam mengikuti proses pembelajaran. Padahal, anak usia sekolah dasar berada pada tahap perkembangan yang dimana mereka suka bermain, mengeksplor suatu hal, dan belajar melalui pengalaman belajar menyenangkan yang mereka dapatkan. Maka dari itu, dibutuhkan startegi pembelajaran yang dapat menghadirkan suasana belajar menyenangkan, banyak melibatkan siswa, dan bermakna.

Salah satu pendekatan yang sesuai adalah pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*), pendekatan ini sendiri sudah di implementasikan di SD Muslim Cendekia. Penerapan pendekatan pembelajaran mendalam memerlukan penyesuaian yang teliti dengan memperhatikan karakteristik siswa. Pendekatan ini mencakup tiga konsep utama, yaitu *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning*. Konsep pendekatan *mindful learning* menekankan kesadaran dan perhatian penuh terhadap pemahaman materi, sehingga *mindful learning* aktif dalam meningkatkan hasil belajar. Dengan kata lain, siswa diajarkan untuk tidak hanya memusatkan perhatian pada materi pelajaran, tetapi juga pada proses belajar, strategi yang digunakan, serta cara meningkatkan efektivitas pembelajaran mereka (Dewi et al., 2025). Konsep *meaningful learning* terjadi ketika siswa menghubungkan informasi baru dengan informasi yang telah mereka miliki. Pendekatan ini mendorong siswa untuk aktif dalam proses belajar, berpikir kritis, dan menerapkan pengetahuan dalam konteks kehidupan nyata (Ahmad, 2025). Sementara itu, konsep pendekatan *joyful learning* menekankan pada pengalaman belajar yang menyenangkan, bebas tekanan, dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa (Mustopa et al., 2019). Dalam pendekatan ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membangun lingkungan belajar positif, sehingga siswa merasa nyaman dan bersemangat untuk belajar. Penggabungan tiga pendekatan ini dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang komprehensif dan efektif. Integrasi tersebut tidak hanya membantu siswa untuk menguasai materi, tetapi juga menikmati proses pembelajaran.

Sebagai bentuk implementasi pembiasaan *Fun With Language*, di SD Muslim Cendekia Kota Batu menerapkan pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*) bertujuan membuat siswa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, menuntut keterlibatan siswa secara fisik dan emosional dalam prosesnya. Bonwell dan Eison (1991) mengemukakan bahwa “*students must do more than just listen; they must read, write, discuss, or be engaged in solving problems*”, siswa tidak hanya memerlukan penyampaian materi dengan metode ceramah, melainkan dapat diganti dengan metode eksperimen

sederhana, kerja kelompok, dan simulasi untuk membangkitkan rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa secara langsung (Nurhasanah, 2025). Pembiasaan *Fun With Language* dirancang agar siswa terbiasa menggunakan bahasa Inggris melalui berbagai kegiatan interaktif seperti *role play*, tanya jawab, hingga percakapan ringan untuk mengasah kemampuan *speaking* siswa. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya belajar struktur bahasa, namun juga mengasah komunikasi mereka secara alami. Pembiasaan *Fun With Language* diharapkan mampu membentuk suasana belajar yang menyenangkan serta menumbuhkan kebiasaan-kebiasaan yang positif dalam berbahasa Inggris untuk para siswa.

Berbeda dengan hasil penelitian yang ditemukan di SDN Sukamanah 2 oleh (Kusmana & Putri, 2025), implementasi *deep learning* khususnya pada aspek *joyful learning* menunjukkan kondisi yang belum optimal. Temuan tersebut menunjukkan adanya berbagai kendala dalam proses pembelajaran, seperti dominasi metode ceramah, rendahnya keterlibatan siswa, serta belum diterapkannya metode pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penelitian dari (Khafizah & Sayekti, 2026) menunjukkan permasalahan guru yang belum memahami konsep *deep learning*, guru kesulitan Menyusun modul ajar yang terintegrasi dengan *deep learning*, serta keterbatasan media membuat pengimplementasian *deep learning* di sekolah tersebut belum terlaksana secara optimal. Penelitian dari (Novita Barokah & Umi Mahmudah, 2025) menunjukkan permasalahan siswa yang masih mengalami kesulitan memahami konsep matematika secara mendalam dan motivasi belajar siswa yang masih rendah hal ini menunjukkan implementasi *deep learning* yang belum optimal. Penelitian Hasil observasi di SD Muslim Cendekia Batu memberikan perspektif yang berbeda, dimana program *Fun With Language* telah mengakomodasi kebutuhan tersebut melalui kegiatan *role play*, simulasi, dan permainan edukatif yang mendukung terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna sehingga dapat dikatakan pelaksanaannya sudah berjalan dengan optimal. Hal ini dapat dilihat dari metode pembelajaran yang interaktif, siswa yang terlibat penuh dalam

proses pembelajaran, serta pembelajaran berpusat pada siswa. Permasalahan tersebut kemudian dapat dikaji lebih lanjut melalui hasil penelitian ini yang menunjukkan bagaimana program *Fun With Language* di SD Muslim Cendekia Batu berhasil mengimplementasikan *deep learning*.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan salah satu guru SD Muslim Cendekia pada Senin 13 Oktober 2025, diketahui bahwa pembiasaan *Fun With Language* menunjukkan manfaat yang luar biasa bagi siswa nya. Hal ini bisa dilihat dari siswa yang kesehariannya terbiasa menggunakan dialog bahasa Inggris karena pada pelaksanaanya siswa terbiasa praktik simulasi dan kemudian praktiknya langsung dilakukan di lapangan. Pada pembiasaan ini di dukung dan di lengkapi dengan buku *Fun With Language* yang memang dirancang berisikan *expression- expression* dari kegiatan sehari-hari yang sering mereka lakukan.

Merujuk pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Antonia Laratmase & Artono (2023), menunjukkan bahwa di SD Curug 04 Jasinga menggunakan strategi pembelajaran *Practice Rehearsal Pairs* yang efektif untuk membimbing keterampilan berbicara bahasa Inggris pada siswa. Melalui metode tersebut, siswa mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan berbicara bahasa Inggris karena adanya latihan berpasangan yang dilakukan secara berulang dan interaktif serta melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Keterbaruan penelitian ini dibandingkan dengan studi sebelumnya terletak pada pengakjian pembiasaan *Fun With Language* sebagai implmentasi *deep learning*, bukan hanya strategi PRP.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Herwin Tri Ananda & Safiruddin Al-Baqi (2021), juga menunjukkan bahwa di SDN 1 Grogol menggunakan program pengembangan keterampilan bahasa Inggris siswa memlaui pendekatan pembelajaran aktif dan menyenangkan. Program dilaksanakan dengan metode eksperimen dan menggunakan media pembelajaran seperti *flashcard*, *finger puppet* dan lagu bahasa Inggris untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Keterbaruan penelitian ini

dibandingkan dengan penelitian sebelumnya berada pada pengkajian bagaimana aktivitas *fun learning* dapat mengarah pada *deep learning*.

Sementara itu penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Jusak Patty,dkk (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris di SD Inpres Werwaru, Kabupaten Maluku Barat Daya, menggunakan metode aktivitas interaktif seperti permainan bahasa, bernyanyi, dan mewarnai. Metode ini melibatkan partisipasi aktif siswa secara langsung. Keterbaruan penelitian ini dibandingkan dengan peneliti sebelumnya terletak pada menganalisis bagaimana pembiasaan bahasa memicu *meaningful learning*, menilai keterlibatan kognitif-afektif siswa, dan bagaimana pembiasaan mempengaruhi *critical engagement* siswa.

Beranjak dari masalah dan uraian yang sudah peneliti cermati, maka penelitian ini menjawab kebutuhan nyata terkait perkembangan strategi pembiasaan bahasa Inggris yang sesuai dengan karakteristik serta perkembangan siswa. Dalam konteks implementasi *deep learning* dan kurikulum merdeka, proses pembelajaran tidak hanya menekankan penguasaan materi, tetapi juga pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi karena sejalan dengan arah transformasi Pendidikan di Indonesia yang saat ini mengedepankan pendekatan *deep learning* sebagai paradigma pembelajaran baru yang dirancang oleh Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. Pendekatan ini menekankan terciptanya pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mampu memahami, mengaitkan, serta menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan nyata (Putri, 2024).

Dalam konteks pendidikan dasar, implementasi *deep learning* memerlukan contoh praktik nyata yang dapat menunjukkan bagaimana ketiga dimensi tersebut diterapkan secara konkret dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Program *Fun With Language* di SD Muslim Cendekia Batu merupakan salah satu inovasi pembiasaan bahasa Inggris yang mengintegrasikan aktivitas interaktif, komunikasi kontekstual, role play,

simulasi, dan permainan edukatif sehingga berpotensi menjadi model implementasi *deep learning* pada jenjang sekolah dasar. Penelitian ini penting dilakukan untuk mendeskripsikan dan mendokumentasikan praktik baik (*best practice*) tersebut sebagai referensi pengembangan pembelajaran yang selaras dengan kebijakan pendidikan nasional.

Selain itu, penguatan kemampuan berbahasa Inggris sejak sekolah dasar menjadi kebutuhan penting dalam menghadapi tantangan global abad ke-21. Melalui pembiasaan yang menyenangkan dan bermakna, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan berbahasa, tetapi juga mengembangkan kepercayaan diri, kemampuan komunikasi, kolaborasi, serta keterampilan berpikir yang menjadi kompetensi utama generasi masa depan. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam memperkaya kajian implementasi *deep learning* sekaligus menjadi rujukan bagi sekolah dan Pendidikan dalam mengembangkan program pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada pengalaman belajar yang mendalam.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi pembiasaan *Fun With Language* sebagai bentuk penerapan *deep learning: mindful learning, meaningful learning, dan joyful learning* di SD Muslim Cendekia?

C. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan permasalahan tersebut, tujuan dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kegiatan pembiasaan *Fun With Language* sebagai bentuk penerapan *deep learning: mindful learning, meaningful learning, dan joyful learning* di SD Muslim Cendekia.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memperkaya literatur ilmiah terkait implementasi pendekatan pembelajaran mendalam dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar. Menjadi referensi bagi pengembang teori tentang strategi pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) dan lingkungan belajar positif yang dapat memotivasi sehingga menumbuhkan minat belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa dapat meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris melalui kegiatan interaktif dan menyenangkan, menumbuhkan rasa percaya diri, serta memperluas kosa kata yang digunakan dalam percakapan sehari-hari.
- b. Bagi guru dapat memberikan anjuran dan inspirasi dalam merancang strategi pembelajaran bahasa Inggris berbasis pembiasaan yang menyenangkan, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
- c. Bagi sekolah dapat menjadi usulan dalam mengembangkan dan memperkuat program pembiasaan bahasa Inggris (*Fun With Language*) sebagai ciri khas sekolah, sekaligus meningkatkan mutu serta daya saing lembaga Pendidikan.
- d. Bagi peneliti lain dapat menjadi bahan rujukan dan perbandingan bagi penelitian selanjutnya yang ingin meneliti penerapan *deep learning* atau pembiasaan bahasa Inggris di konteks Pendidikan besar.

E. Ruang Lingkup dan Keterbasan Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pembiasaan *Fun With Language* yang menerapkan *deep learning* di SD Muslim Cendekia sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswanya dengan pendekatan *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning* sehingga siswa bisa membermaknai pembelajaran dengan menyenangkan. Ruang lingkup penelitian mencakup pelaksanaan program *Fun With Language* yang melibatkan siswa kelas 2, guru pendamping, dan guru penanggung jawab program. Fokus

penelitian adalah menganalisis pembiasaan *Fun With Language* sebagai bentuk implementasi dari *deep learning*.

Batasan penelitian ini terletak pada satu sekolah saja yaitu SD Muslim Cendekia sehingga temuan penelitian ini belum dapat digeneralisasi ke sekolah lain dengan kondisi berbeda, karena setiap lembaga mempunyai karakteristik siswa, budaya sekolah, dan kebijakan pembelajaran yang berbeda. Berdasarkan hasil observasi, tidak semua siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang sama dalam kegiatan *Fun With Language*. Perbedaan minat, kemampuan, kepercayaan diri siswa menjadi faktor yang membatasi kedalaman analisis dampak program terhadap seluruh populasi siswa (Safitri et al., 2024).

F. Definisi Istilah

1. Deep Learning (Pendekatan Pembelajaran Mendalam)

Deep learning adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pemahaman konsep secara mendalam serta penguasaan materi secara menyeluruh dalam ruang lingkup yang lebih sempit. Melalui pendekatan ini, siswa tidak sekedar menghafal informasi, melainkan mengintegrasikan, menganalisis, dan mengeksplorasi pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna dan aktif (Wibowo, 2025).

2. Mindful Learning

Mindful learning merupakan pendekatan yang menekankan kesadaran dan perhatian penuh kepada pemahaman materi, sehingga *mindful learning* aktif dalam meningkatkan hasil belajar. Dengan kata lain, siswa dilatih untuk tidak hanya memusatkan perhatian pada materi pelajaran, tetapi juga pada proses belajar mereka, strategi yang diterapkan, serta cara meningkatkan efektivitas pembelajaran. Kesadaran siswa secara penuh dalam pembelajaran diharapkan meningkatkan *curiosity* (rasa ingin tahu). Meningkatnya ke rasa ingin tahun siswa terhadap materi dapat mengarahkan siswa aktif dalam proses pembelajaran (Adnyana, 2024).

3. Meaningful Learning

Meaningful learning merupakan pendekatan yang menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa sebelumnya.

Pendekatan ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar, berpikir kritis, serta menerapkan pengetahuan dalam konteks kehidupan nyata. Secara praktiknya, *meaningful learning* melibatkan beragam strategi pengajaran yang memfasilitasi siswa membangun pemahaman secara mandiri (Fitriani Alya, 2025).

4. Joyful Learning

Joyful learning adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan suasana belajar yang menyenangkan, bebas tekanan, serta meningkatkan rasa ingin tahu dan motivasi intrinsik siswa. Pendekatan ini mengajak guru untuk berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar positif, sehingga siswa merasa lebih nyaman, antusias, dan terlibat secara fisik maupun emosional dalam proses pembelajaran. Joyful Learning berperan membentuk pengalaman belajar bermakna yang mendukung pemahaman lebih mendalam (Abrori et al., 2025).

5. Fun With Language

Fun With Language adalah program pembiasaan penggunaan bahasa Inggris yang diterapkan di SD Muslim Cendekia melalui kegiatan interaktif seperti *role play*, tanya jawab, simulasi, hingga pembiasaan penerapan percakapan ringan menggunakan bahasa Inggris. Program ini dirancang agar siswa terbiasa menggunakan *expression* sehari-hari secara natural dan menyenangkan. Pembiasaan ini bertujuan mengembangkan keterampilan *speaking*, memperluas kosa kata, serta meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi (Munawwaroh & Zuhdi, 2025).

6. Pembiasaan (Habituation)

Pembiasaan merupakan proses penanaman perilaku tertentu secara berulang dan konsisten dengan tujuan membentuk kebiasaan positif siswa (Anggraeni & Mulyadi, 2021). Dalam konteks penelitian ini, pembiasaan merujuk pada kegiatan rutin *Fun With Language* yang dilakukan secara rutin dan terstruktur untuk membangun kemampuan berbahasa Inggris secara natural melalui praktik berulang dan interaksi secara nyata.

7. Pengalaman Belajar Bermakna

Pengalaman belajar bermakna merupakan pengalaman yang memungkinkan siswa memahami materi secara mendalam melalui proses eksplorasi, latihan berulang, interaksi, serta keterlibatan emosional (Khafifa, 2025). Pendekatan *deep learning* dan pembiasaan *Fun With Language* dirancang untuk membentuk pengalaman belajar yang berkesan dan bermanfaat bagi perkembangan keterampilan bahasa siswa.

8. Kemampuan Berbahasa Inggris:

Kemampuan berbahasa Inggris adalah kompetensi siswa dalam memahami dan menggunakan bahasa Inggris, terutama dalam keterampilan berbicara (*speaking*) (Naiborhu, 2019). Kemampuan ini dinilai melalui kelancaran berkomunikasi, penggunaan kosa kata, pemahaman *expression* sehari-hari, serta kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris selama pelaksanaan *Fun With Language*.

9. Karakteristik Siswa Kelas II

Pada kelas II, siswa berada pada tahap operasional konkret, yaitu fase dimana mereka belajar paling efektif melalui aktivitas langsung, visualisasi, pengulangan, dan contoh nyata (Khotimah et al., 2019). Siswa kelas II mulai mampu mengenali dan menirukan bunyi-bunyi bahasa asing secara alami. Mereka memiliki kemampuan untuk menirukan pengucapan (*pronunciation*), tetapi kosa kata dan struktur pengucapan kalimat masih sangat dasar. Oleh karena itu, pembelajaran perlu menggunakan ekspresi sederhana, pengenalan kosa kata dasar, serta kegiatan berbahasa yang menyenangkan dan repetitif. Ketertarikan mereka terhadap pembelajaran yang menyenangkan sangat tinggi, maka dari itu para guru di SD Muslim Cendekia menggunakan pembelajaran yang kreatif, variatif, dan penuh interaksi. Contohnya seperti *outingclass* pada materi "*School Building*", siswa diajak untuk melakukan pembelajaran diluar kelas dengan mengeksplor ruangan-ruangan di sekolah, seperti ruang kelas, kantin, dan perpustakaan, guru juga menunjukkan kegiatan apa saja yang biasanya dilakukan di ruangan tersebut