

Implementasi Pembelajaran Mendalam (Meaningful, Mindful, Joyful, Reflektif) untuk Mengembangkan Sosial-Emosional Anak Usia Dini di TK Thoyyibah Bandar Lampung

Novita Khoirunisa¹, Heny Wulandari²

^{1,2} Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Kota Bandar Lampung, Indonesia

Abstrak

Kajian ini berangkat dari perlunya pembelajaran mendalam (deep learning) di PAUD agar anak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, berkesadaran, menggembirakan, dan reflektif. Tujuannya ialah menggambarkan penerapan deep learning dan mengungkap hal-hal yang menopang serta merintangi pelaksanaannya di TK Thoyyibah Way Dadi Baru, Kecamatan Sukarame, Kota Bandar Lampung. Desain yang dipakai adalah kualitatif deskriptif. Informannya satu kepala sekolah dan dua guru kelas, sementara anak berusia 4–6 tahun di kelompok TK A dan TK B menjadi pihak yang diamati; anak tidak diwawancarai, tetapi dicermati keterlibatan dan perilakunya selama kegiatan. Penelitian berjalan pada Maret–Agustus 2026. Data dihimpun lewat observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi, lalu diolah melalui kondensasi, penyajian, dan penarikan simpulan; keabsahannya diperiksa dengan triangulasi teknik. Temuan memperlihatkan bahwa deep learning dijalankan melalui rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi yang menempatkan anak sebagai pusat dan menyesuaikan dengan tahap tumbuh kembangnya. Prinsip meaningful hadir saat materi ditautkan dengan pengalaman nyata anak, mindful saat fokus dan kesadaran anak dijaga, joyful lewat permainan dan penjelajahan yang menggembirakan, serta reflektif lewat kegiatan mengingat dan menceritakan ulang pengalaman. Praktik ini memberi ruang bagi anak untuk bergaul, bekerja sama, berbagi, dan menaati aturan. Pendukungnya adalah kecakapan guru, dukungan kepala sekolah, iklim belajar yang kondusif, sarana yang tersedia, dan peran orang tua; penghambatnya adalah pemahaman sebagian guru yang terbatas, media yang kurang memadai, ragam karakter anak, dan waktu yang sempit. Disimpulkan bahwa deep learning berpeluang menopang pembelajaran anak usia dini secara menyeluruh, sehingga perlu diperkuat melalui peningkatan kecakapan guru, pengembangan media, dan kerja sama berkelanjutan antara sekolah dan orang tua.

Kata Kunci: pembelajaran mendalam; deep learning; anak usia dini; sosial-emosional; faktor pendukung dan penghambat

Abstract

This research starts from the need for deep learning in early childhood education so that young children gain learning experiences that are meaningful, mindful, joyful, and reflective. It sets out to portray how deep learning is put into practice and to uncover what supports and what hinders it at TK Thoyyibah Way Dadi Baru, Sukarame District, Bandar Lampung City. A descriptive qualitative design was adopted. The informants were one principal and two classroom teachers, whereas children aged 4–6 in the TK A and TK B groups were the observed participants; rather than being interviewed, the children were watched for their engagement and conduct during activities. Fieldwork ran from March to August 2026. Evidence was gathered via observation, semi-structured interviews, and document review, then processed through condensation, display, and conclusion drawing, with credibility checked by method triangulation. The findings reveal that deep learning was carried out through child-centred planning, delivery, and assessment tailored to each developmental stage. Meaningfulness appeared when content was tied to children's real-life experiences, mindfulness when their focus and awareness were sustained, joyfulness through playful exploration, and reflection through recalling and retelling what they had done. These practices gave children room to interact, collaborate, share, and keep agreed rules. Enabling factors were teacher skills, principal backing, a supportive classroom climate, available facilities, and parental participation; constraints were some teachers' limited grasp of the concept, insufficient media, varied child characteristics, and tight schedules. The study concludes that deep learning can foster holistic early learning, and its optimisation calls for stronger teacher capacity, better media, and sustained school–parent partnership.

Keywords: deep learning; deep learning; early childhood; social-emotional; supporting and inhibiting factors

Corresponding Author
Novita Khoirunisa, Universitas
Islam Negeri Raden Intan
Lampung, Indonesia
Email:
novitakhoirunisa8@gmail.com

Article Information
Received: 19 September 2026
Accepted: 20 Oktober 2026
Published: 23 Oktober 2026

© 2027 Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak
Usia Dini. This article is published under the Creative Commons.
Attribution–ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0).
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>



1. Pendahuluan

Gagasan tentang deep learning dalam dunia pendidikan sebenarnya bukan hal baru. Istilah ini berawal dari studi (Marton & Säljö, 1976) yang memilah cara belajar mahasiswa menjadi dua

kecenderungan, yakni *deep approach* dan *surface approach*. Pemikiran tersebut lalu diperluas oleh (Biggs et al., 2001), yang mendapati bahwa pembelajar yang memakai cara mendalam umumnya meraih pemahaman lebih utuh dan capaian belajar lebih tinggi daripada pembelajar yang hanya belajar di permukaan. Pada perkembangan berikutnya, Fullan et al. (2017, dalam Fauziati, 2025) memaknai pembelajaran mendalam sebagai gerakan perubahan yang bertujuan menumbuhkan kompetensi global siswa. Di tanah air, sejak penghujung 2024 pembelajaran mendalam mulai diposisikan sebagai salah satu jalan untuk memperbaiki mutu pendidikan, khususnya untuk menyiapkan siswa menghadapi kebutuhan abad ke-21 seperti bernalar kritis, berkreasi, bekerja sama, dan menyelesaikan persoalan. Kemendikdasmen menegaskan arah baru ini: belajar tidak cukup diukur dari banyaknya informasi yang dihafal, melainkan dari kedalaman pemahaman konsep dan kecakapan siswa memakai pengetahuannya dalam situasi nyata. Arah kebijakan itu kemudian dirumuskan dalam dokumen Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam: Menuju Pendidikan Bermutu untuk Semua (Februari 2025) yang berisi dasar teori, prinsip, dan kerangka kerjanya. Konsekuensinya, guru tidak lagi berperan sebagai pemberi informasi, tetapi sebagai fasilitator yang merancang pengalaman belajar aktif, bermakna, dan berpusat pada siswa (Maulidya & Supriyanto, 2025). Pada jenjang PAUD, Kurikulum Merdeka juga menuntut pembelajaran yang fleksibel, berpusat pada anak, dan memuat penguatan Profil Pelajar Pancasila, di mana aspek sosial-emosional menjadi salah satu pijakan dasarnya. Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025 kemudian menyempurnakan profil tersebut menjadi 8 Dimensi Profil Lulusan, yaitu keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, kewargaan, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, kesehatan, serta komunikasi. Delapan dimensi itu diwujudkan lewat tiga prinsip pembelajaran mendalam: *mindful* (berkesadaran), *meaningful* (bermakna), dan *joyful* (menggembirakan). Atas dasar itu, pembelajaran mendalam layak diterapkan di PAUD karena memberi ruang bagi anak untuk terlibat aktif, memahami sesuatu lewat pengalaman nyata, dan belajar dalam suasana yang bermakna (Janah et al., 2026).

Secara sederhana, *deep learning* dapat dipahami sebagai cara belajar yang mengutamakan penguasaan konsep secara utuh, mengaitkan hal baru dengan bekal pengalaman anak, dan mendorong anak memakai pengetahuannya dalam kehidupan nyata. Cara belajar ini berkaitan langsung dengan empat prinsip, yaitu *meaningful*, *mindful*, *joyful*, dan reflektif. Prinsip *meaningful* berarti anak diajak menautkan pengalaman yang baru dialami dengan apa yang sudah ia ketahui, sehingga pemahamannya lebih kokoh dan tidak mudah hilang (Khoirussaadah et al., 2025). Prinsip *mindful* menekankan kehadiran penuh anak dalam belajar, yakni sadar, memperhatikan, dan ikut terlibat pada setiap kegiatan, sehingga pengalaman belajarnya dapat dipahami lebih dalam (Alim et al., 2025). Prinsip *joyful* merujuk pada suasana belajar yang gembira dan bebas tekanan, yang membuat anak bersemangat ikut serta dan lebih termotivasi (Mahmudi & Arief, 2025). Prinsip reflektif memberi waktu bagi anak untuk menengok lagi apa yang sudah ia lakukan agar ia dapat memaknainya (Herdiani & Dewi, 2026). Bila keempatnya dipadukan, pengalaman belajar yang terbentuk menjadi lebih menyeluruh dan dapat menopang tumbuhnya kemampuan sosial-emosional anak (Diputera et al., 2024).

Beberapa hasil kajian memperlihatkan dampak positif pembelajaran mendalam terhadap keterlibatan dan capaian belajar. (Mystakidis, 2021) melaporkan bahwa ketika konsep dikaitkan dengan pengalaman nyata, pemahaman siswa menjadi lebih kuat dan kemampuan berpikir tingkat tingginya ikut terasah. Hal senada diungkapkan (Jiang, 2022), yang menemukan bahwa pembelajaran mendalam menaikkan motivasi siswa sekaligus kemampuannya membawa pengetahuan ke konteks lain. Bagi anak usia dini, pendekatan ini terasa makin penting karena pada masa tersebut kemampuan kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan motorik anak berkembang sangat cepat. Karena itu, kegiatan belajar sebaiknya disusun dari pengalaman konkret yang memberi ruang bereksplorasi dan cocok dengan tahap tumbuh kembang anak. Lewat bermain, menjelajahi lingkungan, dan mengalami sendiri, anak menyusun pengetahuannya secara aktif sehingga yang ia pelajari terasa dekat dan bermakna.

Di balik peluangnya, penerapan deep learning di PAUD belum lepas dari kendala. Memang, praktik pembelajaran di banyak lembaga PAUD sudah bergerak ke arah yang baik. Tidak sedikit sekolah yang kini menempatkan anak sebagai pusat kegiatan melalui bermain, menjelajah, berdiskusi, dan mengalami langsung; sebagian guru pun sudah menilai perkembangan anak secara autentik lewat pengamatan dan dokumentasi (Nuraidah & Soro, 2026). Persoalannya, kegiatan bermain dan eksplorasi itu umumnya belum disusun secara terencana dan terpadu sebagai pembelajaran mendalam. Penyebabnya antara lain pemahaman guru yang masih terbatas tentang konsep tersebut dan kuatnya kebiasaan mengejar target akademik, sehingga ruang untuk menjelajah, merenung, dan memperoleh pengalaman yang sungguh bermakna masih sempit (Nuraidah & Soro, 2026). Situasi ini membuat kajian yang lebih rinci tentang cara guru menerapkan deep learning yang meaningful, mindful, joyful, dan reflektif di PAUD menjadi perlu, termasuk di TK Thoyyibah Way Dadi Baru, beserta hal-hal yang memudahkan maupun menyulitkan penerapannya.

Prawawancara yang dilakukan peneliti dengan seorang guru di TK Thoyyibah Way Dadi Baru, Kecamatan Sukarame, mengungkapkan bahwa guru sudah mencoba mengajak anak belajar lewat bermain, menjelajahi lingkungan sekitar, dan berkegiatan kreatif. Guru tersebut menuturkan, “anak-anak lebih mudah memahami pelajaran ketika mereka belajar sambil bermain, bercerita, atau melakukan kegiatan langsung, karena mereka merasa senang dan lebih fokus mengikuti kegiatan belajar.” Penuturan ini memberi gambaran bahwa rasa senang dan keterlibatan langsung banyak membantu anak memahami materi. Meski begitu, praktik tersebut belum ditata secara runtut dalam kerangka deep learning.

Gagasan pembelajaran mendalam juga sejalan dengan ajaran Al-Qur'an yang mendorong manusia untuk merenung dan memetik hikmah dari peristiwa di sekitarnya, sebagaimana firman Allah Swt. dalam Surah Az-Zumar ayat 21:

أَلَمْ تَرَ أَنَّ اللَّهَ أَنْزَلَ مِنَ السَّمَاءِ مَاءً فَسَلَكَهُ يَنَابِيعَ فِي الْأَرْضِ ثُمَّ يُخْرِجُ بِهِ زَرْعًا مُخْتَلِفًا أَلْوَانُهُ ثُمَّ يَهِيَجُ فَنَرَاهُ مُصْفَرًّا ثُمَّ يَجْعَلُهُ حُطَامًا إِنَّ فِي ذَلِكَ لَذِكْرًا لِّأُولِي الْأَلْبَابِ ﴿٢١﴾

Tidakkah engkau memperhatikan bahwa Allah menurunkan air (hujan) dari langit, lalu Dia mengalirkannya menjadi sumber-sumber air di bumi. Kemudian, dengan air itu Dia tumbuhkan tanam-tanaman yang bermacam-macam warnanya, kemudian ia menjadi kering, engkau melihatnya kekuning-kuningan, kemudian Dia menjadikannya hancur berderai. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat pelajaran bagi ululalbab. (*Al-Qur'an dan Terjemahannya*, 2019, Az-Zumar 39:21)

Ayat ini mengisyaratkan bahwa belajar bukan semata menampung informasi, melainkan juga mengamati, memikirkan, dan merenungkan apa yang ditemukan. Dengan demikian, pembelajaran mendalam yang bertumpu pada prinsip meaningful, mindful, joyful, dan reflektif memiliki pijakan yang kuat untuk diterapkan pada anak usia dini.

Telaah pustaka menunjukkan bahwa topik deep learning di PAUD sudah mulai diteliti, tetapi masih ada ruang empiris yang belum terisi. (Diputera et al., 2024) membahasnya dari sudut filsafat melalui kajian pustaka; (Nuraidah & Soro, 2026) lebih menyoroti kepemimpinan transformasional kepala sekolah; adapun (Setiawati et al., 2026) memaknai deep learning sebagai media berbasis kecerdasan buatan (AI), bukan sebagai strategi pedagogis. Artinya, belum ditemukan penelitian yang secara khusus menelaah cara guru menjalankan keempat prinsip deep learning (meaningful, mindful, joyful, dan reflektif) secara bersamaan dalam kegiatan harian, terlebih kaitannya dengan peluang tumbuhnya kemampuan sosial-emosional anak. Kekosongan ini menjadi titik kebaruan (novelty) penelitian, yakni menghadirkan data lapangan tentang perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran mendalam yang terpadu di TK Thoyyibah Way Dadi Baru, Kecamatan Sukarame, Kota Bandar Lampung, sebagai pelengkap studi sebelumnya dengan bukti nyata di tingkat lembaga PAUD.

Bertolak dari latar belakang di atas, tujuan penelitian ini adalah menggambarkan cara guru menerapkan deep learning yang meaningful, mindful, joyful, dan reflektif pada anak usia dini, melihat sumbangannya bagi tumbuhnya kemampuan sosial-emosional anak, serta menelaah hal-hal yang menopang dan merintangi penerapannya di TK Thoyyibah Way Dadi Baru, Kecamatan Sukarame, Kota Bandar Lampung. Hasilnya diharapkan memberi potret nyata pelaksanaan keempat prinsip tersebut dan dapat menjadi rujukan guru ketika menyusun kegiatan yang bermakna, menggembirakan, dan cocok dengan tahap tumbuh kembang anak.

2. Metodologi

Jenis penelitian yang dipilih ialah kualitatif deskriptif, karena peneliti ingin menggali secara rinci bagaimana deep learning dijalankan pada anak usia dini, terutama kaitannya dengan aspek sosial-emosional (Kim et al., 2017). Penelitian lapangan ini berlangsung di TK Thoyyibah Way Dadi Baru, Kecamatan Sukarame, Kota Bandar Lampung, dari bulan Maret sampai Agustus 2026. Informan berjumlah tiga orang, yaitu satu kepala sekolah dan dua guru kelas, sedangkan pihak yang diamati adalah 20 anak dari kelompok TK A (4–5 tahun) dan TK B (5–6 tahun). Data dihimpun melalui lima kali observasi partisipatif (masing-masing 60 menit), tiga kali wawancara semi-terstruktur (masing-masing 30 menit), dan penelaahan dokumen seperti RPP serta foto kegiatan.

Data penelitian bersumber dari data primer dan data sekunder. Informan ditetapkan dengan purposive sampling, dengan syarat merupakan kepala sekolah atau guru kelas yang masih aktif mengajar, terlibat langsung dalam kegiatan belajar, dan mengerti penerapan deep learning. Demi menjaga kerahasiaan, nama informan diganti dengan kode KS (Kepala Sekolah), G1 (Guru Kelas 1), dan G2 (Guru Kelas 2). Data primer didapat dari wawancara mendalam dan pengamatan terhadap anak, meliputi perencanaan, pelaksanaan, keterlibatan anak, interaksi sosial-emosional, serta hal yang mendukung dan menghambat. Sebelum turun ke lapangan, peneliti terlebih dahulu mengurus izin resmi dari lembaga, meminta persetujuan (informed consent) informan, dan memperoleh izin orang tua/wali untuk mengamati anak. Data sekunder diambil dari dokumen sekolah, seperti kurikulum, program semester, Modul Ajar, arsip kegiatan, serta buku dan artikel ilmiah yang berkaitan dengan fokus kajian.

Ada tiga teknik yang dipakai untuk menghimpun data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pengamatan dilakukan secara terarah dengan bantuan pedoman untuk mencatat tindakan guru, keterlibatan anak, dan wujud prinsip meaningful, mindful, joyful, serta reflektif. Untuk ranah sosial-emosional, pengamatan diarahkan pada perilaku anak yang konkret, misalnya mau berbagi, sabar menunggu giliran, bekerja sama, berempati, dan mampu menenangkan diri (self-regulation). Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan kepala sekolah dan guru. Kisi-kisi kedua instrumen tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1
Kisi-Kisi Pedoman Observasi

Aspek yang Diamati	Indikator Perilaku Spesifik yang Diamati
Prinsip Meaningful	Guru mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari anak. Anak terlibat aktif dalam kegiatan yang kontekstual.
Prinsip Mindful	Guru memusatkan perhatian anak melalui instruksi/pertanyaan. Anak fokus mengamati media atau aktivitas pembelajaran.
Prinsip Joyful	Guru menciptakan suasana ceria (intonasi, ekspresi, apresiasi) Anak menunjukkan antusiasme dan ekspresi senang.
Prinsip Reflektif	Guru memberikan pertanyaan pemantik terkait pengalaman belajar. Anak mampu menceritakan kembali atau mengungkapkan perasaannya.

Sosial-Emosional (Fokus Utama)	Berbagi Anak bersedia meminjamkan atau berbagi alat permainan/bahan dengan teman (misal berbagi krayon saat mewarnai atau berbagi bahan <i>playdough</i>). Menunggu Giliran Anak bersabar mengantre atau menunggu giliran saat bermain (misal saat permainan gerak <i>D'Active Arcade</i>). Kerja Sama Anak berinteraksi dan menyelesaikan tugas kelompok bersama teman (misal saat eksperimen belalai gajah). Empati Anak menunjukkan kepedulian dengan membantu atau menghibur teman yang kesulitan/sedih. Mengelola Emosi (<i>Self-regulation</i>) Anak mampu menenangkan diri saat menghadapi situasi yang tidak diinginkan (misal saat kalah bermain atau mainan direbut). Kemandirian Anak berani mencoba kegiatan sendiri tanpa ragu (misal mewarnai sesuai pilihannya). Menghargai Karya Teman Anak tidak mencela dan bersedia mengapresiasi hasil karya teman.
-----------------------------------	--

Tabel 1 memperlihatkan bahwa pedoman observasi disusun dalam dua lapis. Lapis pertama memuat keempat prinsip deep learning, yaitu meaningful, mindful, joyful, dan reflektif, yang masing-masing diamati dari sisi tindakan guru dan respons anak. Lapis kedua memuat tujuh perilaku sosial-emosional yang menjadi fokus utama, yakni berbagi, menunggu giliran, kerja sama, empati, mengelola emosi, kemandirian, dan menghargai karya teman. Dengan susunan tersebut, peneliti dapat menghubungkan prinsip pembelajaran yang diterapkan guru dengan perilaku sosial-emosional yang tampak pada anak. Namun, observasi hanya menangkap hal-hal yang terlihat di kelas, sedangkan alasan di balik pilihan guru, cara guru merancang kegiatan, serta kondisi yang mendukung atau menghambat pelaksanaannya tidak selalu dapat diamati secara langsung. Oleh karena itu, temuan observasi dilengkapi dengan wawancara yang kisi-kisinya disajikan pada Tabel 2, sehingga kedua instrumen saling menguatkan dalam menggambarkan penerapan pembelajaran mendalam beserta dampaknya terhadap perkembangan sosial-emosional anak.

Tabel 2
Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

Fokus Kajian	Indikator Pertanyaan
Perencanaan Pembelajaran	Sejauh mana guru memahami deep learning, menyusun Modul Ajar, dan memilih kegiatan yang bermakna.
Pelaksanaan Pembelajaran	Wujud prinsip meaningful, mindful, joyful, dan reflektif di dalam kegiatan.
Perkembangan Sosial-Emosional	Cara guru mendorong interaksi, menyelesaikan perselisihan antaranak, dan menumbuhkan empati serta kemandirian.
Faktor Pendukung	Peran kepala sekolah, media yang tersedia, kecakapan guru, dan peran serta orang tua.
Faktor Penghambat & Solusi	Hambatan di kelas (seperti ragam karakter anak dan waktu yang terbatas) serta langkah guru menyikapinya.

Analisis data mengikuti model interaktif (Miles et al., 2014) yang terdiri atas tiga langkah: kondensasi data (data condensation), penyajian data (data display), dan penarikan serta verifikasi simpulan (conclusion drawing/verification). Pada langkah kondensasi, peneliti menyaring, meringkas, dan memusatkan data pada hal-hal yang berhubungan dengan penerapan deep learning beserta faktor pendukung dan penghambatnya. Data hasil saringan itu lalu dipaparkan dalam bentuk narasi atau tabel, kemudian disimpulkan dan terus diperiksa ulang selama penelitian. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik (mencocokkan hasil observasi, wawancara, dan dokumen) dan triangulasi sumber

(mencocokkan keterangan kepala sekolah dengan guru), ditambah member check kepada informan supaya temuan yang dilaporkan sesuai dengan sudut pandang mereka.

3. Hasil

3.1 Perencanaan Pembelajaran Berbasis Deep Learning

Temuan di TK Thoyyibah Way Dadi Baru memperlihatkan bahwa rancangan pembelajaran berbasis deep learning disusun dengan menyesuaikan kegiatan pada kebutuhan, ciri khas, dan tahap tumbuh kembang anak. Dalam rancangan itu, anak diposisikan sebagai pelaku aktif yang diberi peluang untuk bermain, menjelajah, berkarya, dan mengalami sendiri. Keterangan ini diperkuat oleh Kepala TK Thoyyibah Way Dadi Baru, Nawalah, S.Pd.I., yang menyampaikan:

“Perencanaan dilakukan melalui penyusunan kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan anak, tujuan pembelajaran, serta karakteristik perkembangan anak usia dini. Guru membuat kegiatan yang melibatkan bermain, eksplorasi, kreativitas, dan pengalaman langsung agar pembelajaran lebih bermakna.” (Wawancara dengan Nawalah, S.Pd.I., Kepala TK Thoyyibah Way Dadi Baru, 30 Juli 2026).

Keterangan tersebut mengisyaratkan bahwa rancangan pembelajaran tidak hanya memikirkan materi yang akan disampaikan, tetapi juga pengalaman apa yang membuat anak ikut terlibat. Bermain dan menjelajah dipakai guru sebagai jalan agar anak membangun pemahaman dari pengalaman yang konkret. Pola perencanaan seperti ini bertautan dengan prinsip meaningful, karena kegiatan menjadi berarti bagi anak, dan dengan prinsip mindful, karena perhatian serta keterlibatan anak terjaga selama kegiatan. Pemilihan kegiatan yang cocok dengan karakter anak juga diharapkan menumbuhkan suasana gembira sesuai prinsip joyful. Sementara itu, prinsip reflektif tampak bila anak diberi waktu untuk mengingat, menceritakan ulang, atau mengutarakan apa yang ia pahami setelah kegiatan. Di samping menyesuaikan dengan kebutuhan anak, perencanaan juga ditujukan agar anak ikut ambil bagian selama belajar. Hal ini diuraikan oleh Nawalah, S.Pd.I., ketika ditanya tentang ruang partisipasi anak:

“Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya, mencoba, memilih kegiatan, berdiskusi, serta menyampaikan pendapat. Anak tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi diberikan ruang untuk menemukan dan membangun pemahamannya sendiri.” (Wawancara dengan Nawalah, S.Pd.I., Kepala TK Thoyyibah Way Dadi Baru, 30 Juli 2026).

Penjelasan tersebut menggambarkan bahwa rancangan kegiatan sengaja membuka ruang bagi prakarsa anak. Peluang untuk bertanya, mencoba, menentukan pilihan, dan berpendapat membuat anak lebih terlibat dalam belajar. Dari sisi sosial-emosional, kegiatan semacam ini juga memberi anak kesempatan untuk bergaul, menghormati pilihan temannya, menaati kesepakatan, dan belajar mandiri. Walau begitu, sejauh mana aspek-aspek itu benar-benar tercapai tetap harus dibuktikan melalui perilaku anak yang tampak saat observasi, bukan hanya dari apa yang tertulis dalam rencana.

Ragam kegiatan di TK Thoyyibah Way Dadi Baru cukup banyak, misalnya bercerita dengan buku cerita, mewarnai gambar binatang, bermain gerak dengan aplikasi D’Active Arcade, percobaan belalai gajah, dan membuat playdough. Setiap kegiatan dapat ditelaah dari sisi prinsip pembelajaran mendalam berdasarkan ciri dan jalannya kegiatan. Karena itu, bercerita dengan buku tiga dimensi (3D) maupun buku biasa diperlakukan sebagai salah satu contoh kegiatan, bukan sebagai fokus kajian tersendiri, kecuali bila fokus tersebut sudah ditetapkan dalam bagian metode.

Keberagaman kegiatan itu memungkinkan peneliti melihat wujud deep learning dari berbagai jenis pengalaman belajar. Bercerita melatih anak menyimak dan berani berpendapat. Mewarnai dan membuat playdough menjadi wadah anak menuangkan kreativitas, sedangkan permainan gerak dan percobaan sains melatih anak mencoba, menaati petunjuk, dan bergaul dengan teman. Meski demikian,

hubungan tiap kegiatan dengan prinsip meaningful, mindful, joyful, dan reflektif tetap perlu ditopang oleh data wawancara, catatan pengamatan, dan dokumen yang sungguh diperoleh di lapangan.

Dari paparan di atas, perencanaan pembelajaran berbasis deep learning di TK Thoyyibah Way Dadi Baru dapat dimaknai sebagai upaya menyusun kegiatan yang memperhitungkan kebutuhan dan karakter anak, membuka peluang anak untuk aktif, serta menyajikan pengalaman belajar yang bervariasi. Agar temuan lebih meyakinkan, uraian tentang perencanaan ini dihubungkan dengan bukti pelaksanaannya di kelas, sehingga simpulan yang diambil tidak berhenti pada rencana guru, tetapi juga memperlihatkan kecocokan antara rencana dan praktik.

Tabel 3
Matriks Triangulasi Perencanaan Pembelajaran Berbasis Deep Learning

Prinsip	Kegiatan yang dikaji	Bukti wawancara (W)	Bukti observasi (O)	Bukti dokumentasi (D)
Meaningful learning	Bercerita dan eksperimen belalai gajah	Penjelasan KS mengenai kegiatan mengalami langsung dan belajar yang bermakna	Catatan kegiatan saat materi ditautkan dengan pengalaman anak	Modul Ajar/rencana kegiatan terkait
Mindful learning	Bercerita dan permainan D'Active Arcade	Penuturan guru tentang cara menjaga fokus anak	Catatan sikap anak ketika menyimak, mencoba, dan menjalankan arahan	Foto kegiatan beserta media yang dipakai
Joyful learning	Mewarnai, membuat playdough, dan permainan gerak	Penuturan guru tentang cara membangun suasana gembira	Catatan keikutsertaan dan tanggapan anak sepanjang kegiatan	Foto kegiatan/perangkat ajar
Reflektif	Bercerita dan kegiatan penutup	Penuturan guru tentang pertanyaan refleksi untuk anak	Catatan jawaban anak saat mengingat dan menceritakan ulang kegiatan	Modul Ajar yang berisi kegiatan penutup/refleksi
Sosial-emosional	Permainan kelompok dan kegiatan berkarya	Penuturan guru tentang kerja sama, berbagi, dan pengendalian emosi	Catatan perilaku nyata anak ketika bergaul dengan teman	Foto kegiatan/catatan asesmen perkembangan anak

3.2 Pelaksanaan Prinsip Meaningful, Mindful, dan Joyful Learning

Di TK Thoyyibah Way Dadi Baru, prinsip deep learning tampak menyatu dalam beragam kegiatan. Agar uraiannya lebih rinci, bagian ini dibatasi pada tiga kegiatan yang paling jelas memperlihatkan prinsip meaningful, mindful, dan joyful sekaligus. Pertama, kegiatan bercerita. Guru tidak sekadar membacakan cerita, tetapi menyusunnya sehingga anak juga mengamati dan menanggapi. Unsur meaningful terlihat ketika guru mengangkat tema yang akrab dengan keseharian anak, seperti keluarga atau binatang, lalu menautkannya dengan pengalaman anak.

"Sebelum masuk ke cerita tentang hewan, saya tanya dulu, 'Siapa di rumah yang punya kucing atau ayam?'. Jadi anak-anak bisa cerita pengalamannya dulu, baru saya masuk ke isi buku." (G1, wawancara 30/7/2026)

Unsur mindful hadir lewat buku cerita 3D yang gambarnya timbul (pop-up) saat halaman dibuka. Tampilan visual ini membantu anak memusatkan pandangan pada detail gambar.

"Saat guru membuka halaman buku 3D tentang gajah, A3 langsung menunjuk dan berkata, 'Bu, belalainya panjang!'. Guru merespons, 'Iya, coba kita perhatikan sama-sama apa lagi yang ada di gambar?'." (O2, observasi 30/7/2026)

Adapun unsur joyful terbangun dari suara guru yang ekspresif, properti sederhana yang dipakai, dan pujian atas jawaban anak, sehingga anak merasa nyaman dan gembira untuk ikut serta. Kedua, percobaan belalai gajah, yaitu kegiatan sains sederhana yang mencampurkan bahan dapur (baking soda, cuka, pewarna makanan, dan sabun) di dalam botol hingga muncul busa yang menyembur, mirip belalai gajah.

Unsur meaningful dimunculkan dengan mengaitkan percobaan ini pada apa yang sudah diketahui anak. Guru membuka kegiatan dengan pertanyaan, "Siapa yang tahu gajah pakai apa untuk minum?", kemudian menghubungkannya dengan botol dan busa yang akan dibuat. Unsur mindful sangat terasa di sini: anak duduk melingkar, mendengarkan arahan, lalu memperhatikan dengan cermat bagaimana bahan-bahan bereaksi.

"Guru memasukkan cuka ke dalam botol berisi baking soda dan pewarna. Anak-anak bersorak 'Waaah!' saat busa menyembur keluar. G2 kemudian bertanya, 'Kenapa bisa keluar busanya?'. A1 menjawab, 'Karena ada cuka Bu'." (O4, observasi 30/7/2026)

Unsur joyful lahir dari kejutan ketika busa tiba-tiba menyembur, yang membangkitkan rasa penasaran sekaligus kegembiraan anak.

Ketiga, permainan D'Active Arcade, yakni aplikasi yang memanfaatkan proyektor dan kamera sensor gerak untuk menampilkan benda virtual di layar. Anak perlu meniru gerakan tertentu, seperti memukul, menendang, atau mengelak, agar permainan selesai. Guru menetapkan aturan yang tegas supaya mata anak tetap terjaga dan waktu menatap layar (screen time) tidak berlebihan.

"Anak-anak tidak main sepuasnya. Saya batasi maksimal 10-15 menit per sesi, dan mereka main secara berkelompok. Yang tidak dapat giliran main, duduk di belakang untuk menyoraki temannya." (G2, wawancara 30/7/2026)

Unsur joyful jelas tampak dari semangat dan gerak tubuh anak, sedangkan unsur mindful terlihat ketika anak harus memperhatikan petunjuk visual di layar. Dari sisi sosial-emosional, kegiatan ini banyak melatih kesabaran menunggu giliran (turn-taking) dan pengendalian perasaan ketika kalah atau tidak memperoleh skor. Unsur reflektif dimunculkan pada akhir permainan melalui pertanyaan, "Gerakan apa yang paling susah tadi?".

3.3 Integrasi Refleksi dalam Pembelajaran

Refleksi dimasukkan ke dalam kegiatan belajar lewat tanya jawab dan obrolan ringan. Anak diajak mengingat lagi cerita atau kegiatan yang baru dijalani, menyebutkan bagian yang masih ia ingat, mengungkapkan perasaannya, dan mengaitkan pengalaman itu dengan kesehariannya. Refleksi tidak dibuat sebagai sesi khusus yang terpisah, tetapi menyatu dengan jalannya kegiatan. Pengamatan menunjukkan bahwa refleksi seperti ini benar-benar berlangsung, terutama pada kegiatan berkarya dan percobaan sains. Saat anak mewarnai gambar binatang, guru berkeliling dan meminta anak menjelaskan karyanya. Guru bertanya, "Gambar apa ini? Kenapa kamu pilih warna hijau?", lalu anak menjawab dengan menjelaskan alasan pilihannya dan pengalamannya yang berkaitan dengan binatang tersebut (O3, observasi 30/7/2026). Demikian juga pada percobaan belalai gajah; setelah busa keluar, guru mengajak anak memikirkan kejadian tadi dengan bertanya, "Tadi kenapa busanya bisa keluar banyak?", dan anak-anak bersahutan menjawab sesuai yang mereka lihat sendiri (O4, observasi 30/7/2026). Guru membenarkan kebiasaan ini dengan mengatakan, "Setelah kegiatan selesai, biasanya saya tanya lagi apa yang tadi mereka buat dan rasakan, supaya pengalaman belajarnya nempel" (G1, wawancara 30/7/2026). Cara guru mengajak refleksi pun disesuaikan dengan jenis kegiatan dan kemampuan berbicara setiap anak.

3.4 Keterkaitan Pembelajaran dengan Perkembangan Sosial-Emosional

Kegiatan yang dijalankan di TK Thoyyibah Way Dadi Baru terbukti memunculkan perilaku sosial-emosional yang dapat dilihat langsung oleh peneliti. Ketika mewarnai gambar binatang, sikap berbagi dan peduli muncul saat seorang anak (A5) kebingungan karena tidak mendapati krayon merah. Anak lain (A2) dengan sendirinya menyodorkan krayonnya sambil berkata, "Ini pakai punyaku saja" (O3, observasi 30/7/2026). Kesabaran menunggu giliran dan pengendalian emosi benar-benar diuji dalam permainan D'Active Arcade. Anak-anak terlihat tertib berbaris di belakang garis sambil menanti giliran tampil di depan layar. Meski begitu, ada seorang anak (A7) yang menangis karena merasa gagal tidak bisa memukul benda virtual di layar. Guru langsung menghampiri, memeluknya, dan mengakui perasaannya dengan berkata, "Tidak apa-apa, kalah itu biasa. Kita coba lagi nanti ya, sekarang lihat temanmu main dulu" (O4, observasi 30/7/2026). Di samping itu, keberanian berpendapat dan mengekspresikan diri muncul saat kegiatan bercerita, ketika sejumlah anak mengacungkan tangan dan saling mendahului untuk menceritakan pengalaman pribadinya yang mirip dengan isi cerita (O2, observasi 30/7/2026). Bukti-bukti lapangan ini memperlihatkan bahwa kegiatan yang disusun guru tidak hanya menyentuh ranah kognitif, tetapi juga menjadi tempat anak mempraktikkan secara langsung kecakapan sosial-emosionalnya.

Dengan kata lain, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa rancangan dan praktik pembelajaran di TK Thoyyibah Way Dadi Baru sudah memadukan keempat prinsip, yaitu meaningful, mindful, joyful, dan reflektif. Data pengamatan dan wawancara bahkan menunjukkan bahwa kegiatan tersebut tidak hanya membuka peluang, tetapi juga sungguh mendorong munculnya perilaku sosial-emosional anak. Hal ini terlihat dari anak yang mau berbagi alat (A2 meminjamkan krayon kepada A5), sabar menanti giliran bermain D'Active Arcade, dan berusaha mengendalikan perasaan ketika kalah (A7 yang ditenangkan guru), yang semuanya diamati pada 30/7/2026. Jadi, penerapan deep learning di sekolah ini tidak terbatas pada ranah kognitif, tetapi juga secara nyata menopang tumbuhnya kecakapan sosial-emosional anak usia dini.

4. Pembahasan

4.1 Integrasi Prinsip Deep Learning dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa deep learning di TK Thoyyibah Way Dadi Baru dijalankan lewat rancangan dan kegiatan yang menautkan pengalaman anak dengan materi, menjaga fokus anak, menghadirkan suasana gembira, dan memberi waktu untuk merenungkan kegiatan. Hal ini selaras dengan pendapat (Diputera et al., 2024) bahwa prinsip meaningful, mindful, dan joyful cocok dipakai di PAUD melalui pengalaman konkret, pemusatan perhatian, dan iklim belajar yang positif.

Temuan ini juga dapat dibandingkan dengan beberapa penelitian lapangan lain. Studi kasus (Hamidah et al., 2025) di TK 'Aisyiyah II Banyuwangi mendapati bahwa deep learning yang dijalankan melalui Proyek Mini-Market, dengan penekanan pada konteks nyata dan suasana gembira, sejalan dengan naiknya motivasi dari dalam diri anak serta kemampuan awal membaca dan berhitung. Hasil yang mirip dilaporkan (Eriani et al., 2025), yang menemukan bahwa permainan tradisional yang memadukan prinsip joyful, meaningful, dan mindful dapat meningkatkan keterlibatan sekaligus pemahaman anak. Sementara itu, (Maharjan et al., 2024) menunjukkan bahwa kegiatan bercerita (storytelling pedagogy) yang dirancang secara reflektif mampu membuat anak prasekolah lebih terlibat dan lebih paham, khususnya bila cerita dihubungkan dengan pengalaman hidup mereka.

Kekhasan penelitian ini terletak pada kegiatan-kegiatan sederhana yang tidak memerlukan sarana rumit. Bila (Hamidah et al., 2025) memakai proyek Mini-Market dan (Eriani et al., 2025) memakai permainan tradisional, penelitian ini memperlihatkan bahwa prinsip deep learning bisa dihadirkan melalui kegiatan yang lazim di PAUD, seperti bercerita dengan buku 3D dan permainan gerak bersensor.

Temuan ini senada dengan (Raven & Wenner, 2023), yang menyatakan bahwa pembelajaran bermakna pada anak usia dini paling berhasil ketika guru memakai kejadian sehari-hari dan permainan terbimbing (guided play) sebagai sarana utama, bukan materi yang kompleks. Oleh sebab itu, penelitian ini tidak sekadar menguatkan kecocokan deep learning bagi PAUD, tetapi juga menunjukkan secara praktis bahwa pendekatan ini dapat dijalankan dengan luwes, bahkan dengan media sederhana, selama guru sanggup menyusun pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan anak, menjaga fokus, dan memberi waktu untuk merenung.

4.2 Pembelajaran Bermakna, Penuh Perhatian, dan Menyenangkan

Prinsip meaningful tampak dari usaha guru menautkan materi dengan pengalaman yang akrab bagi anak. Cerita bertema keluarga, lingkungan, binatang, dan kegiatan harian memberi konteks sehingga anak lebih mudah mengaitkan hal baru dengan apa yang sudah ia ketahui. Kondisi ini sesuai dengan teori belajar bermakna dari (Ausubel, 2000), yang menyatakan bahwa belajar menjadi bermakna bila informasi baru dikaitkan dengan konsep yang sudah tersimpan dalam struktur kognitif anak. Ulasan (Bryce & Blown, 2024) terhadap pemikiran Ausubel kembali menegaskan hal tersebut: bekal pengetahuan anak menjadi pijakan utama untuk memahami hal baru sehingga belajar tidak berhenti pada hafalan.

Adapun prinsip mindful terlihat ketika guru mengarahkan perhatian anak pada gambar, tokoh, jalan cerita, petunjuk, dan langkah kegiatan. Untuk anak usia dini, cara menerapkannya harus menyesuaikan tahap perkembangan mereka. Fokus anak tidak bisa dibangun hanya dengan perintah lisan, tetapi perlu kegiatan yang membuat anak mengamati, menanggapi, dan ikut terlibat. Karena itu, guru bertugas menyusun kegiatan yang terarah, tetapi tetap memberi keleluasaan kepada anak untuk menjelajah sesuai minatnya.

Prinsip joyful dihadirkan melalui permainan, nyanyian, kegiatan berkarya, media yang memikat, dan pujian. Kajian (Eriani et al., 2025) mengenai permainan tradisional di PAUD juga memandang bermain sebagai jalan untuk memadukan pembelajaran yang bermakna, berkesadaran, dan menggembirakan. Kesamaan ini menguatkan bahwa kegiatan berbasis permainan memang tepat untuk menerapkan deep learning. Kendati demikian, rasa gembira tidak hanya bergantung pada banyaknya permainan atau pemakaian media digital, tetapi juga pada kesempatan anak untuk ikut serta, merasa aman, dan berkegiatan sesuai kemampuannya.

4.3 Refleksi dan Perkembangan Sosial-Emosional Anak

Refleksi ringan berupa tanya jawab, obrolan, dan menceritakan ulang ternyata menjadi bagian penting dari pengalaman belajar anak di TK Thoyyibah Way Dadi Baru. Dengan cara itu, anak berkesempatan mengingat kegiatan, mengutarakan apa yang ia pahami, dan menyampaikan pengalaman maupun perasaannya. Temuan ini didukung oleh (Žibėnienė et al., 2026), yang menyatakan bahwa anak berusia 4–5 tahun sudah sanggup berefleksi karena bahasa, daya ingat, dan kesadaran emosinya berkembang pesat pada masa itu. Anak prasekolah tidak membutuhkan penjelasan abstrak; mereka lebih mudah belajar melalui percakapan sederhana dan permainan yang menautkan pengalaman langsung dengan kesadaran atas pengalaman tersebut. Selain itu, (Denham et al., 2012) sebagaimana dirujuk dalam (Žibėnienė et al., 2026) menunjukkan bahwa kecakapan sosial dan emosional anak prasekolah justru menguat saat mereka diajak berefleksi. Hal yang sama tampak di TK Thoyyibah: ketika guru mengajak anak memikirkan kembali kegiatan mewarnai dan percobaan sains lewat pertanyaan sederhana, anak tidak hanya mengingat apa yang dikerjakan, tetapi juga mulai menyadari pilihan, perasaan, dan pengalamannya bersama teman. Dengan begitu, refleksi di sini bukan hanya alat penilaian bagi guru, melainkan juga sarana anak untuk mengenal diri dan belajar mengatur emosinya sejak dini. Temuan ini juga sejalan dengan hasil intervensi di Jerman yang menekankan peran orang dewasa di sekitar anak dalam menumbuhkan regulasi emosi reflektif pada usia 4–6 tahun.

Kegiatan yang melibatkan interaksi tidak sekadar memberi peluang, tetapi benar-benar memunculkan praktik sosial-emosional anak, seperti berbagi alat, menunggu giliran, menaati aturan, dan berpendapat. Catatan pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa kecakapan itu dipraktikkan dan muncul secara ajek pada situasi yang berlainan. Misalnya, perilaku berbagi tampak saat mewarnai, ketika A2 dengan inisiatifnya sendiri meminjamkan krayon merah kepada A5 yang kesulitan (O3, observasi 30/7/2026). Kejekan perilaku sosial juga terlihat dari kesabaran anak berbaris dan menanti giliran pada permainan D'Active Arcade. Sementara itu, pengendalian emosi tampak ketika A7 menangis karena kalah, tetapi kemudian tenang dan kembali ikut bermain setelah dibimbing guru (O4, observasi 30/7/2026). Rangkaian bukti ini menjawab keraguan tentang hubungan antara rancangan pembelajaran dan pengalaman sosial-emosional anak, sekaligus memperlihatkan bahwa pembelajaran mendalam di TK Thoyyibah Way Dadi Baru secara empiris menopang perkembangan sosial-emosional anak usia dini.

4.4 Implikasi, Keterbatasan, dan Arah Penelitian Selanjutnya

Dari sisi teori, penelitian ini memperluas pemahaman tentang pembelajaran mendalam (deep learning) di jenjang PAUD. Kajian terdahulu banyak mengaitkan deep learning dengan proyek yang rumit atau pemakaian teknologi canggih, sedangkan penelitian ini menunjukkan bahwa intinya dapat dijalankan melalui kegiatan sederhana yang dekat dengan keseharian anak, seperti bercerita dengan buku 3D dan permainan gerak. Penelitian ini juga meluruskan anggapan bahwa anak berusia 4–6 tahun belum bisa berefleksi; tanya jawab dan pertanyaan pemantik yang sederhana ternyata efektif menjembatani anak untuk menyadari pengalaman belajarnya sekaligus mengasah kecakapan sosial-emosionalnya.

Dari sisi praktik, guru dapat memasukkan pengalaman harian, permainan, dan obrolan reflektif ke dalam rancangan pembelajaran. Kepala sekolah pun dapat menopang penerapannya dengan mendampingi guru, menyediakan media yang tepat, dan menilai pembelajaran dari keterlibatan anak selama proses, bukan hanya dari tuntasnya kegiatan.

Penelitian ini tentu memiliki keterbatasan, sebab hanya dilakukan di satu lembaga dengan desain kualitatif deskriptif. Hasilnya memberi pemahaman yang kaya akan konteks, tetapi belum dapat diberlakukan umum untuk semua PAUD. Di samping itu, walaupun perilaku sosial-emosional seperti berbagi dan mengelola emosi sudah teramati dengan jelas, dampaknya dalam jangka panjang belum ditelusuri. Penelitian berikutnya disarankan melibatkan lebih banyak lembaga, memperpanjang masa pengamatan, dan memakai indikator sosial-emosional yang lebih terstruktur agar hubungan antara penerapan prinsip deep learning dan perkembangan anak dapat dipahami secara berkesinambungan.

5. Simpulan

Penerapan deep learning di TK Thoyyibah Way Dadi Baru, Kecamatan Sukarama, Kota Bandar Lampung, dijalankan melalui rancangan dan kegiatan yang menyesuaikan dengan kebutuhan serta tahap tumbuh kembang anak. Rancangan tersebut memberi ruang kepada anak untuk bermain, menjelajah, mengalami langsung, dan menautkan materi dengan kesehariannya. Dalam praktiknya, keempat prinsip deep learning tampak jelas. Prinsip meaningful muncul ketika isi cerita dikaitkan dengan pengalaman harian anak; prinsip mindful hadir melalui kegiatan mengamati, menyimak, dan berinteraksi; prinsip joyful terwujud lewat media yang memikat dan suasana yang menggembirakan; sedangkan prinsip reflektif dijalankan melalui kegiatan mengingat ulang cerita, berpendapat, dan menautkan pengalaman belajar dengan kehidupan sehari-hari.

Penerapan keempat prinsip itu berdampak baik bagi perkembangan sosial-emosional anak. Buktinya terlihat dari pengamatan pada 30 Juli 2026: anak mau berbagi alat (A2 meminjamkan krayon kepada A5), sabar menanti giliran bermain D'Active Arcade, dan mulai belajar mengendalikan perasaan

saat kalah dengan bantuan guru. Hal-hal yang mendukung penerapan pendekatan ini ialah kecakapan guru merancang kegiatan, dukungan kepala sekolah, iklim belajar yang kondusif, tersedianya sarana dan media, serta peran serta orang tua. Adapun hambatannya meliputi pemahaman sebagian guru tentang deep learning yang belum memadai, terbatasnya media tertentu, beragamnya karakter dan kemampuan anak, serta sempitnya waktu pembelajaran.

6. Daftar Pustaka

- Al-Qur'an dan terjemahannya: Edisi penyempurnaan 2019*. (2019). Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, Kementerian Agama Republik Indonesia. <https://quran.kemenag.go.id>
- Alim, S. F., Prayitno, H. J., Mu'ti, A., Sutopo, A., & Hastuti, W. (2025). Fundamental concepts of deep learning principles in advancing holistic education practices. *Journal of Deep Learning*, 1(2), 81–94. <https://doi.org/10.23917/jdl.v1i2.11597>
- Ausubel, D. P. (2000). *The acquisition and retention of knowledge: A cognitive view*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-94-015-9454-7>
- Biggs, J., Kember, D., & Leung, D. Y. P. (2001). The revised two-factor Study Process Questionnaire: R-SPQ-2F. *British Journal of Educational Psychology*, 71(1), 133–149. <https://doi.org/10.1348/000709901158433>
- Bryce, T. G. K., & Blown, E. J. (2024). Ausubel's meaningful learning re-visited. *Current Psychology*, 43(5), 4579–4598. <https://doi.org/10.1007/s12144-023-04440-4>
- Denham, S. A., Bassett, H. H., Thayer, S. K., Mincic, M. S., Sirotkin, Y. S., & Zinsser, K. (2012). Observing preschoolers' social-emotional behavior: Structure, foundations, and prediction of early school success. *The Journal of Genetic Psychology*, 173(3), 246–278. <https://doi.org/10.1080/00221325.2011.597457>
- Diputera, A. M., Zulpan, & Eza, G. N. (2024). Memahami konsep pendekatan deep learning dalam pembelajaran anak usia dini yang meaningful, mindful, dan joyful: Kajian melalui filsafat pendidikan. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 10(2), 108–120. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v10i2.65978>
- Eriani, E., Pratiwi, N., Mastuinda, & Siswanto, I. (2025). Fostering deep learning in early childhood education through traditional games: Joyful, meaningful, and mindful learning. *JOYCED: Journal of Early Childhood Education*, 5(2), 160–173. <https://doi.org/10.14421/joyced.2025.52-01>
- Fauziati, E. (2025). Deep learning: A theoretical review. *Suar Betang*, 20(1), 123–133. <https://doi.org/10.26499/surbet.v20i1.30777>
- Hamidah, S., Asih, R. A., Hakim, E. A., & Ariani, N. (2025). Deep learning pedagogy to boost motivation and early numeracy–literacy in Indonesian early childhood education. *Research and Development in Education (RaDEn)*, 5(2), 922–937. <https://doi.org/10.22219/raden.v5i2.42601>
- Herdiani, R., & Dewi, A. C. (2026). Menulis reflektif melalui pembelajaran mendalam sebagai sarana penguatan karakter siswa. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(11), 37–48. <https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i11.595>
- Janah, N. R., Aswading, A., Lestari, G. D., & Yusuf, A. (2026). Implementasi pembelajaran mendalam (deep learning) dalam pendidikan anak usia dini: Membangun pembelajaran bermakna dan reflektif. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1929–1940. <https://doi.org/10.37985/murhum.v7i1.1904>
- Jiang, R. (2022). Understanding, investigating, and promoting deep learning in language education: A survey on Chinese college students' deep learning in the online EFL teaching context. *Frontiers in Psychology*, 13, Article 955565. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.955565>
- Khoirussaadah, K., Prihatiningrum, W., Prakosa, W., Yulianthoro, A., Budiastuti, H., & Rokhimah, S.

- (2025). Penerapan model meaningful learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(5), 478–487. <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i5.1467>
- Kim, H., Sefcik, J. S., & Bradway, C. (2017). Characteristics of qualitative descriptive studies: A systematic review. *Research in Nursing & Health*, 40(1), 23–42. <https://doi.org/10.1002/nur.21768>
- Maharjan, B., Manandhar, N. K., Pant, B. P., & Dahal, N. (2024). Meaningful engagement of preschoolers through storytelling pedagogy. *Pedagogical Research*, 9(2), Article em0187. <https://doi.org/10.29333/pr/14144>
- Mahmudi, M. B., & Arief, A. (2025). Strategi joyful learning dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan dan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran pendidikan agama Islam. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(1), 96–103. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i1.662>
- Marton, F., & Säljö, R. (1976). On qualitative differences in learning: I—Outcome and process. *British Journal of Educational Psychology*, 46(1), 4–11. <https://doi.org/10.1111/j.2044-8279.1976.tb02980.x>
- Maulidya, A. A., & Supriyanto, A. (2025). Strategic implementation of deep learning curriculum in early childhood using the TQM framework. *Research and Development in Education (RaDEn)*, 5(2), 1201–1216. <https://doi.org/10.22219/raden.v5i2.40700>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Mystakidis, S. (2021). Deep meaningful learning. *Encyclopedia*, 1(3), 988–997. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia1030075>
- Nuraidah, D., & Soro, S. H. (2026). Kepemimpinan transformasional kepala sekolah dalam implementasi pembelajaran mendalam berbasis bermain untuk penguatan karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(2), 972–984. <https://doi.org/10.53299/jppi.v6i2.4065>
- Raven, S., & Wenner, J. A. (2023). Science at the center: Meaningful science learning in a preschool classroom. *Journal of Research in Science Teaching*, 60(3), 484–514. <https://doi.org/10.1002/tea.21807>
- Setiawati, N., & Sonita, S. (2026). Perbandingan hasil belajar anak usia dini menggunakan media konvensional dan media berbasis deep learning. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 16–20. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v12i1.27956>
- Žibénienė, G., Butvilas, T., Bubnys, R., Colomer, J., & Tamelienė, R. (2026). Between action and awareness: Exploring reflective pathways in preschool education. *Education Sciences*, 16(2), Article 206. <https://doi.org/10.3390/educsci16020206>