

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS *JOYFUL LEARNING*
TERHADAP PEMBELAJARAN MENDALAM
PADA ANAK USIA DINI**

(Skripsi)

Oleh

**PUTRI KHARISMA DEWI
NPM 2213054042**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS *JOYFUL LEARNING* TERHADAP PEMBELAJARAN MENDALAM PADA ANAK USIA DINI

Oleh

PUTRI KHARISMA DEWI

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pembelajaran mendalam anak usia dini, yang terlihat dari kurangnya keterlibatan aktif, kemampuan berpikir kritis, serta kesulitan anak dalam mengaitkan pengalaman belajar dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis *joyful learning* terhadap pembelajaran mendalam anak usia dini. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental design* melalui desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 23 anak usia 5–6 tahun di TK Al-Akbar Rajabasa Bandar Lampung. Data dikumpulkan melalui observasi dan di uji hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon*. Teknik analisis datanya menggunakan perhitungan rumus interval. Hasil penelitian menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat pengaruh pembelajaran berbasis *joyful learning* terhadap pembelajaran mendalam pada anak usia dini. Kegiatan belajar melalui bermain, eksperimen, proyek, dan media konkret mendorong anak lebih aktif, memahami konsep, serta merefleksikan pengalaman belajar. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran mendalam pada anak usia dini sebaiknya berlangsung secara terintegrasi untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini secara optimal.

Kata kunci: *joyful learning*, pembelajaran mendalam, anak usia dini

ABSTRACT

THE EFFECT OF JOYFUL LEARNING-BASED INSTRUCTION ON DEEP LEARNING AMONG EARLY CHILDHOOD CHILDREN

By

PUTRI KHARISMA DEWI

This study was motivated by the low level of deep learning among early childhood students, as evidenced by a lack of active engagement, critical thinking skills, and difficulties in connecting learning experiences to daily life. This study aims to determine the effect of joyful learning-based instruction on deep learning in early childhood. The study employed a quantitative approach using a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest design. The study subjects consisted of 23 children aged 5–6 years at Al-Akbar Rajabasa Kindergarten in Bandar Lampung. Data were collected through observation, and hypotheses were tested using the Wilcoxon test. Data analysis employed interval calculation formulas. The results showed an Asymp. Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, indicating that joyful learning-based instruction has a significant effect on deep learning in early childhood. Learning activities through play, experiments, projects, and concrete media encourage children to be more active, understand concepts, and reflect on their learning experiences. The research findings suggest that deep learning in early childhood should take place in an integrated manner to optimally stimulate the development of young children.

Keywords: joyful learning, deep learning, early childhood

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS *JOYFUL LEARNING*
TERHADAP PEMBELAJARAN MENDALAM
PADA ANAK USIA DINI**

Oleh

PUTRI KHARISMA DEWI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi : **PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS
JOYFUL LEARNING TERHADAP
PEMBELAJARAN MENDALAM PADA ANAK
USIA DINI**

Nama Mahasiswa : **Putri Kharisma Dewi**

No. Pokok Mahasiswa : **2213054042**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. **Komisi Pembimbing**

Dosen Pembimbing I

Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.
NIP. 196203301986032001

Dosen Pembimbing II

Dr. Nopiana, M.Pd.
NIP. 199003212023212031

2. **Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

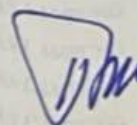
Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

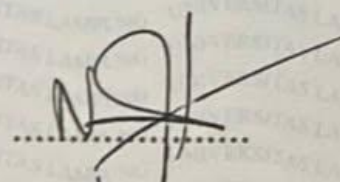
Ketua

: Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.



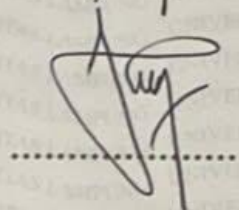
Sekretaris

: Dr. Nopiana, M.Pd.



Penguji Utama

: Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 07 Mei 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putri Kharisma Dewi
NPM : 2213054042
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Pembelajaran Berbasis *Joyful Learning* terhadap Pembelajaran Mendalam Pada Anak Usia Dini”** adalah asli penelitian saya dan tidak plagiat kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 05 Mei 2026
Yang Membuat Pernyataan,



Putri Kharisma Dewi
NPM. 2213054042

RIWAYAT HIDUP



Putri Kharisma Dewi lahir pada tanggal 07 Juni 2003 di Desa Kalirejo, Kecamatan Way Ratai, Kabupaten Pesawaran, Provinsi Lampung. Anak perempuan pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Siswoyo dan Ibu Unayah. Pendidikan formal diawali dengan Taman Kanak-Kanak yaitu di TK Raden Intan pada tahun 2009 dan selesai pada tahun 2010.

Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SDN 01 Rawa Ragil dan selesai pada tahun 2016. Pada tahun tersebut penulis melanjutkan pendidikan di Mts Sunan Drajat dan selesai pada tahun 2019. Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan di SMK Darul A'mal hingga lulus pada tahun 2022. Pada tahun 2022 penulis resmi diterima menjadi Mahasiswa Program Studi PG PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Pada awal tahun 2025 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Karta Sari, Kecamatan Tulang Bawang Udik, Kabupaten Tulang Bawang Barat. Selama menempuh perkuliahan, penulis juga menjadi bagian dari organisasi tingkat jurusan dan program studi yaitu Anggota Muda Bidang Kerohanian HIMAJIP 2022, Anggota Bidang Kerohanian HIMAJIP 2023, Sekretaris Bidang Kerohanian HIMAJIP 2024, serta Anggota Bidang Kerohanian Forkom PG PAUD.

MOTTO

“Dari orang tua, demi orang tua, untuk orang tua”

(Putri Kharisma Dewi)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”

(Q.S Al-Insyirah:6-8)

“Hidup bukan saling mendahului, bermimpilah sendiri-sendiri”

(Baskara Putra-Hindia)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim.....

Alhamdulillah dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat serta karunia-Nya dan dengan segenap ketulusan serta kerendahan hati, karya sederhana ini penulis persembahkan untuk orang-orang istimewa dalam hidup penulis.

Kedua Orang Tuaku Tercinta

(Bapak Siswoyo dan Ibu Unayah)

Terima kasih telah membesarkan, mendidik, dan mendampingi dengan sehat hingga sampai di titik ini. Terima kasih sudah selalu mengusahakan semua dengan tulus ikhlas demi kebahagiaan dan kesuksesanku, serta menjadi alasan untuk selalu semangat menjalani kehidupan di dunia ini.

Adikku Tersayang

(Indah Dwi Pertiwi)

Terima kasih karena kehadiranmu selalu membuatku termotivasi menjadi sosok kakak yang dapat memberikan pengaruh positif, baik dalam bidang akademik maupun *non*-akademik, serta berusaha menjadi panutan di masa yang akan datang.

Seluruh Keluarga Besar

(*ABG family*, akung uti, pakde bude, om tante, serta kakak adik persepupuan)

Terima kasih sudah selalu menghibur, mendukung, dan memberikan nasehat agar aku terus berusaha untuk menyelesaikan pendidikan tepat waktu.

Sahabatku

Sahabat seperjuanganku Syifa, Ayu, Tiara, Dhania, Marco, tak lupa bagian Cemamar *Family* lainnya, Ika, Suci, Patrik. Terima kasih telah menjadi bagian dari memori terbaik di masa perkuliahan ini. Terima kasih sudah memberi *support* dan menemani sampai di titik ini.

Rafly Izza Pramudia, Ida, Nindit, Silvi, Kiki, Tari, Rizky, Ulva, dan teman-teman hebat lainnya. Terima kasih telah banyak memberi bantuan, serta asupan energi positif lewat tawa dan kebersamaan.

Almamaterku Universitas Lampung

Tempat menimba ilmu serta menjadikanku pribadi yang semakin mandiri, kuat, dan lebih baik lagi.

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis *Joyful Learning* terhadap Pembelajaran Mendalam pada Anak Usia Dini” disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai tantangan, namun berkat pertolongan Allah SWT serta dukungan dari berbagai pihak, seluruh rangkaian penyusunan dapat terselesaikan dengan baik. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani D.E.A., I.P.M., Asean., Eng. selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru PAUD Universitas Lampung.
5. Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah ikhlas meluangkan waktunya untuk membimbing dari awal hingga akhir. Terima kasih ibu atas bimbingan, arahan serta motivasi dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
6. Dr. Nopiana, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dari awal hingga akhir. Terimakasih ibu atas bimbingan, arahan, saran, serta motivasi dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
7. Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi. selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan semangat, motivasi, saran, dan masukan terkait proses dalam penelitian ini.

8. Annisa Yulistia, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi kepada penulis selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru PAUD Universitas Lampung yang telah membimbing dan memberikan ilmu, pengalaman, motivasi kepada penulis selama perkuliahan.
10. Staff dan karyawan Bidang Akademik dan Administrasi Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu dan mengarahkan setiap proses penyelesaian berkas terkait skripsi ini.
11. Ana Ardiana, S.Pd. selaku kepala sekolah TK Intan Pertiwi Tanjung Senang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan uji instrumen penelitian.
12. Desmawati, S.Pd. selaku kepala sekolah TK Al-Akbar Rajabasa yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
13. Dewan guru TK Al-Akbar Rajabasa yang telah banyak membantu selama proses penelitian serta anak-anak TK Al-Akbar Rajabasa yang dengan antusias melaksanakan pembelajaran dalam proses penelitian berlangsung.
14. Teman-teman KKN-PLP Kartasari 2025 Rafly, Rifki, Nata, Ama, Putri Ayu, Zahro, Shafira, Dhea, dan Salwa. Terima kasih atas kekompakan, dukungan, dan tawa yang hadir dengan pengalaman baru yang mengesankan.
15. Kepada rekan-rekan PGPAUD Angkatan 2022, khususnya Kelas B. Terima kasih atas kebersamaan, diskusi, dan tawa yang menyertai perjalanan perkuliahan kita. Pengalaman berharga selama menempuh pendidikan ini menjadi lebih bermakna karena kehadiran dan semangat bersama kalian semua.
16. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu memberikan pemikiran demi kelancaran dan keberhasilan penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT selalu memberikan balasan yang lebih besar untuk bapak, ibu, dan teman-teman semua atas kebaikan dan bantuan yang sudah diberikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, akan tetapi penulis berharap agar skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat untuk penelitian selanjutnya serta dapat dijadikan sebagai bahan rujukan penelitian.

Bandar Lampung, 05 Mei 2026
Penulis,

Putri Kharisma Dewi
NPM. 2213054042

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Pembatasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.6.2 Manfaat Praktis.....	9
II. TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Pembelajaran Mendalam Anak Usia Dini.....	10
2.1.1 Pengertian Pembelajaran Mendalam.....	10
2.1.2 Karakteristik Pembelajaran Mendalam.....	14
2.1.3 Faktor-Faktor Pembelajaran Mendalam.....	15
2.1.4 Konsep Pembelajaran Mendalam.....	17
2.1.5 Dimensi Pembelajaran Mendalam Pada Penelitian.....	19
2.1.6 Pembelajaran Mendalam pada PAUD.....	20
2.2 Pembelajaran Berbasis <i>Joyful Learning</i>	22
2.2.1 Pengertian Metode Pembelajaran.....	22
2.2.2 Pengertian <i>Joyful Learning</i>	30
2.2.3 Karakteristik Pembelajaran Berbasis <i>Joyful Learning</i>	33
2.2.4 Tujuan dan Manfaat <i>Joyful Learning</i>	35
2.2.5 Strategi Pembelajaran Berbasis <i>Joyful Learning</i>	36
2.2.6 Kegiatan Permainan <i>Joyful Learning</i>	38
2.2.7 Kelebihan dan Kekurangan <i>Joyful Learning</i>	45
2.2.8 Pembelajaran Berbasis <i>Joyful Learning</i> dalam PAUD.....	46
2.3 Kerangka Berpikir.....	48
2.4 Hipotesis Penelitian.....	50
III. METODE PENELITIAN	51
3.1 Desain Penelitian.....	51
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	52
3.3 Populasi dan Sampel.....	52
3.3.1 Populasi Penelitian.....	52
3.3.2 Sampel Penelitian.....	52

3.4	Prosedur Penelitian	52
3.4.1	Tahap Pra-Penelitian	53
3.4.2	Tahap Pelaksanaan Penelitian	53
3.4.3	Tahap Penyusunan Laporan Hasil Penelitian.....	57
3.5	Variabel Penelitian	58
3.5.1	Variabel Bebas/ <i>Independent Variable</i> (X).....	58
3.5.2	Variabel Terikat/ <i>Dependent Variable</i> (Y)	58
3.6	Definisi Konseptual dan Operasional	58
3.6.1	Definisi Konseptual.....	58
3.6.2	Definisi Operasional.....	59
3.7	Teknik Pengumpulan Data	59
3.8	Instrumen Penelitian	60
3.9	Analisis Uji Instrumen Penelitian.....	66
3.9.1	Uji Validitas	66
3.9.2	Uji Reliabilitas	67
3.10	Teknik Analisis Data	68
3.11	Analisis Uji Hipotesis	68
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	70
4.1	Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	70
4.2	Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	72
4.3	Deskripsi Hasil Observasi Pembelajaran Mendalam Anak.....	76
4.3.1	Hasil <i>Pretest</i> Pembelajaran Mendalam.....	76
4.3.2	Hasil <i>Posttest</i> Pembelajaran Mendalam.....	80
4.3.3	Diagram Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	85
4.4	Uji Hipotesis Penelitian	87
4.5	Pembahasan Hasil Penelitian.....	88
4.5.1	Dimensi Materi Esensi	90
4.5.2	Dimensi Aplikatif.....	91
4.5.3	Dimensi Reflektif	91
4.5.4	Permainan yang Paling Memunculkan 3 Dimensi	93
V.	KESIMPULAN DAN SARAN	99
5.1	Kesimpulan.....	99
5.2	Saran	100
	DAFTAR PUSTAKA	101
	LAMPIRAN.....	108

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Observasi Pendahuluan	5
2. Strategi Pembelajaran <i>Joyful Learning</i>	37
3. Kegiatan Permainan berbasis <i>Joyful Learning</i>	39
4. Ketentuan Penilaian Instrumen Penelitian	60
5. Kisi-Kisi Instrumen <i>Joyful Learning</i>	60
6. Kisi-Kisi Instrumen Pembelajaran Mendalam Sebelum Validasi.....	62
7. Kisi-Kisi Instrumen Pembelajaran Mendalam Sesudah Validasi	65
8. Hasil Uji Validitas.....	67
9. Hasil Uji Reliabilitas.....	67
10. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan	72
11. Kegiatan Pembelajaran	73
12. Hasil <i>Pretest</i> Pembelajaran Mendalam	77
13. Hasil <i>Pretest</i> Dimensi Materi Esensi	78
14. Hasil <i>Pretest</i> Dimensi Aplikatif.....	79
15. Hasil <i>Pretest</i> Dimensi Reflektif	80
16. Hasil <i>Posttest</i> Pembelajaran Mendalam.....	81
17. Hasil <i>Posttest</i> Dimensi Materi Esensi.....	82
18. Hasil <i>Posttest</i> Dimensi Aplikatif	83
19. Hasil <i>Posttest</i> Dimensi Reflektif.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian.....	50
2. <i>The One-Group Pretest Post-test Design</i>	51
3. Rumus Interval	68
4. Rumus Uji <i>Wilcoxon</i>	69
5. Lokasi Penelitian	70
6. Diagram Batang <i>Pretest Posttest</i>	85
7. Diagram Batang <i>Pretest Posttest</i> Per Dimensi.....	86
8. Hasil Uji <i>Wilcoxon</i>	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan	109
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	110
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen	111
4. Surat Izin Penelitian	112
5. Surat Balasan Izin Penelitian	113
6. Rubrik Penilaian Observasi Penelitian Pendahuluan	114
7. Hasil Observasi Penelitian Pendahuluan.....	116
8. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Pembelajaran Mendalam.....	117
9. Rubrik Penilaian Pembelajaran Mendalam.....	119
10. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian	122
11. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	123
12. Distribusi Data <i>Pretest</i>	125
13. Distribusi Data <i>Posttest</i>	126
14. Rekapitulasi Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	127
15. Data Hasil <i>Pretest</i> Per Dimensi	128
16. Data Hasil <i>Posttest</i> Per Dimensi	129
17. Hasil Perhitungan Uji <i>Wilcoxon</i>	130
18. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	131
19. Dokumentasi Penelitian	149

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Indonesia memiliki peranan penting sebagai fondasi pembentukan pengetahuan, keterampilan, dan karakter anak agar siap menghadapi jenjang pendidikan berikutnya serta berkontribusi pada pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Data terbaru dari Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa partisipasi anak usia 0–6 tahun dalam layanan PAUD masih rendah, yaitu sekitar 36,03%, yang mengindikasikan adanya kesenjangan akses, terutama pada anak-anak di wilayah terpencil dan keluarga berpenghasilan rendah. Pemerintah terus berupaya meningkatkan kualitas PAUD melalui peningkatan mutu pendidik, penyediaan sarana dan prasarana, serta penerapan pendekatan holistik yang meliputi aspek kesehatan, gizi, dan pengasuhan anak. Angka kesiapan sekolah anak setelah mengikuti PAUD mencapai 76,54%, menandakan adanya dampak positif dari PAUD dalam menyiapkan anak secara akademik, sosial, dan emosional untuk jenjang berikutnya (Silviliyana et al., 2024).

Anak usia dini merupakan periode krusial yang berlangsung dari lahir hingga usia enam tahun, di mana proses pertumbuhan dan perkembangan terjadi secara pesat dan fundamental untuk membentuk aspek fisik, kognitif, sosial, dan emosional mereka di masa depan. Pada fase ini, anak memiliki karakteristik unik seperti rasa ingin tahu yang tinggi, aktif, energik, dan cenderung egosentris, sehingga proses pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar menarik dan menyenangkan (Maghfiroh & Suryana, 2021). Masa ini sering disebut sebagai masa keemasan atau *golden age*, yang hanya terjadi sekali dalam kehidupan. Potensi-potensi bawaan yang dimiliki anak sejak lahir perlu distimulasi secara optimal agar berkembang maksimal. Meskipun anak lahir dengan potensi kecerdasan yang dianugerahkan Tuhan, potensi tersebut tidak akan berkembang secara optimal tanpa adanya rangsangan sejak dini (Khaironi & Ramdhani, 2017).

Perkembangan anak usia dini yang ideal ditandai dengan kematangan fungsi tubuh serta kemampuan anak dalam berbagai aspek. Setiap aspek perkembangan saling berkaitan dan dipengaruhi oleh faktor genetik maupun lingkungan, termasuk pola pengasuhan dan stimulasi yang diberikan. Anak usia dini sebaiknya memperoleh pengalaman belajar yang tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga memperhatikan proses berpikir anak, keterlibatan emosional, serta kemampuan memaknai pengalaman (Sari et al., 2023). Pada tahap ini, pembelajaran yang berorientasi pada bermain sangat penting karena melalui kegiatan bermain, anak dapat mengembangkan aspek motorik, bahasa, sosial, dan emosional secara seimbang dan alami.

Hal ini menunjukkan bahwa peran pendidik menjadi sangat penting untuk merancang suasana belajar yang menarik, mendukung eksplorasi anak, serta memanfaatkan media dan sumber belajar yang bervariasi dari lingkungan sekitar. Pendekatan seperti ini tidak hanya membantu anak mencapai perkembangan optimal sesuai standar kualifikasi pendidikan anak usia dini, tetapi juga menumbuhkan kreativitas dan potensi unik yang dimiliki setiap anak (Ardi & Devianti, 2021). Berdasarkan karakteristik tersebut, pembelajaran pada anak usia dini perlu dilakukan dengan pendekatan yang sesuai tahap perkembangannya, yaitu dimulai dari hal-hal konkret dan sederhana, karena anak pada tahap ini belum mampu sepenuhnya memahami konsep abstrak. Proses belajar yang efektif juga harus menggabungkan pengalaman langsung serta pengenalan terhadap hal-hal yang sudah dikenal anak, sehingga pengetahuan baru dapat dihubungkan dengan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya.

Metode pembelajaran yang menekankan pada proses dan pengalaman aktif, seperti bermain dan berinteraksi sosial, sangat dianjurkan karena mampu merangsang perkembangan sensorik, motorik, dan kognitif secara optimal. Bermain merupakan kegiatan alami yang menyenangkan bagi anak, yang tidak hanya menjadi sarana menyalurkan energi, tetapi juga menjadi bentuk proses belajar yang bermakna. Melalui bermain, anak secara tidak sadar mengembangkan potensi berpikir kritis dan kreatifnya. Dalam konteks ini, pembelajaran mendalam (*deep learning*) menekankan eksplorasi dan pengalaman langsung yang memungkinkan anak memahami dan menginternalisasi pengetahuan secara

menyeluruh dan kontekstual (Wahyuni & Azizah, 2020).

Memasuki penghujung tahun 2024, pembelajaran mendalam diusulkan sebagai salah satu solusi strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, dan menjadi isu sentral dalam learning menekankan pada pembelajaran melalui analisis kritis, pengaitan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada, serta penerapannya dalam konteks dunia pendidikan. Implementasi *deep learning* di jenjang dasar dan menengah diharapkan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa (Diputera et al., 2024). Menurut Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (2025), keberhasilan penerapan pembelajaran mendalam di jenjang berikutnya sangat bergantung pada fondasi yang kuat sejak pendidikan anak usia dini. PAUD berperan mengenalkan konsep-konsep dasar dan keterampilan awal, sekaligus mempersiapkan aspek kognitif, sosial, dan emosional anak agar mampu menerima pembelajaran yang lebih kompleks dan bermakna. Mengingat masih rendahnya tingkat partisipasi dan adanya kendala akses, strategi pembelajaran yang adaptif dan mendalam menjadi sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan anak serta kualitas proses belajar.

Sejalan dengan hal tersebut, penerapan pembelajaran mendalam pada anak usia dini memiliki peran signifikan dalam membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta keterampilan memecahkan masalah sejak dini. Prinsip-prinsip pembelajaran mendalam yang berfokus pada pembelajaran bermakna, menyenangkan, dan kaya eksplorasi sangat relevan diterapkan di PAUD. Melibatkan anak dalam kegiatan yang sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari dan berbasis pengalaman langsung dapat memberi pemahaman yang lebih dalam tentang dunia disekitarnya. Pendekatan ini bukan hanya membuat proses belajar lebih menarik, tetapi juga membantu anak menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman pribadi, sehingga memperkaya makna dan efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, penerapan pembelajaran mendalam di PAUD dapat mendukung perkembangan anak secara menyeluruh, baik dalam aspek kognitif, sosial, emosional, maupun aspek lainnya (Diputera et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan yang dilakukan di TK Al-Akbar Rajabasa Bandar Lampung pada bulan November 2025, ditemukan bahwa sebagian besar anak belum menunjukkan keterlibatan yang optimal dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, diperoleh informasi bahwa banyak anak masih cenderung malu, pasif, dan bergantung pada arahan guru saat kegiatan belajar berlangsung. Guru juga menyampaikan bahwa anak sering kali kurang fokus, cepat bosan, dan belum terbiasa mengungkapkan pendapat secara mandiri. Selain itu, ketika diberikan kesempatan untuk bertanya atau bercerita, hanya sebagian kecil anak yang berani berbicara di depan teman-temannya. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya menumbuhkan keterlibatan aktif dan rasa percaya diri anak dalam belajar.

Demi memperoleh gambaran yang lebih mendalam, peneliti menggunakan instrumen observasi sederhana berupa rubrik pembelajaran mendalam yang terdiri dari 20 item pernyataan yang dijadikan sebagai acuan penilaian dalam observasi penelitian pendahuluan. Rubrik ini di susun berdasarkan lima dimensi dari pembelajaran mendalam yaitu, koneksi pengetahuan, rasa ingin tahu, berpikir kritis, kemandirian belajar, serta keterlibatan sosial emosional. Pemilihan lima dimensi tersebut dilakukan karena setiap aspek memiliki peran penting dalam membangun kemampuan belajar anak usia dini. Koneksi pengetahuan membantu anak menghubungkan pengalaman baru dengan pengalaman sebelumnya; rasa ingin tahu menumbuhkan motivasi untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar; berpikir kritis melatih kemampuan anak dalam mengamati, membedakan, dan mengambil kesimpulan sederhana; kemandirian belajar mengajarkan anak untuk bertanggung jawab terhadap kegiatan belajarnya sendiri; dan keterlibatan sosial serta emosional memperkuat kemampuan anak untuk berinteraksi, bekerja sama, serta mengendalikan perasaan saat beraktivitas dengan teman-teman.

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak masih mengalami kesulitan dalam beberapa aspek tersebut. Sebagian besar anak belum berani menyampaikan pendapat, kurang aktif bertanya, dan masih memerlukan bantuan guru dalam menyelesaikan tugas sederhana. Selain itu, kerja sama antar anak dalam kegiatan kelompok juga belum terlihat optimal. Berdasarkan hasil penilaian, rata-rata

perkembangan anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), dan hampir semua indikator pembelajaran mendalam belum mencapai kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) maupun BSB (Berkembang Sangat Baik).

Tabel 1. Hasil Observasi Pendahuluan

Kategori	Jumlah Anak
BB	4 anak
MB	14 anak
BSH	5 anak
BSB	0 anak

Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan pembelajaran mendalam anak usia dini di TK Al-Akbar masih tergolong rendah, sehingga perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang lebih bermakna, interaktif, dan menyenangkan. Permasalahan ini juga diperkuat oleh fakta bahwa anak-anak yang diamati merupakan peserta didik baru yang sedang berada pada masa transisi dan adaptasi awal terhadap lingkungan sekolah, guru, dan teman baru. Pada masa ini, anak sangat membutuhkan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) agar mereka merasa aman, nyaman, dan berani berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Jika pendekatan yang digunakan tidak mampu menumbuhkan rasa senang dan keterlibatan aktif, maka anak berisiko menjadi pasif, kurang eksploratif, dan tidak menunjukkan sikap reflektif terhadap kegiatan yang mereka lakukan. Hal ini akan berdampak pada rendahnya kemampuan mereka dalam membangun pemahaman secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini membatasi fokus pada lima dimensi pembelajaran mendalam tersebut, karena kelima aspek inilah yang paling berhubungan langsung dengan kemampuan anak untuk memahami, berpikir, dan berinteraksi secara aktif selama proses belajar.

Salah satu alternatif pendekatan yang diyakini dapat meningkatkan pembelajaran mendalam pada anak usia dini adalah *joyful learning*. *Joyful learning* merupakan pembelajaran yang menekankan pada suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Anak diajak untuk belajar melalui permainan, eksplorasi, kerja kelompok, dan refleksi, sehingga dapat mendorong keterlibatan aktif anak secara fisik, sosial, dan kognitif. Suasana yang positif dan tanpa tekanan, akan membuat anak lebih mudah mengembangkan rasa ingin tahu,

kemampuan berpikir reflektif, dan membangun hubungan sosial yang sehat.

Pembelajaran berbasis *joyful learning* dalam mencapai pembelajaran mendalam anak usia dini sangat penting karena metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan kenyamanan dan motivasi peserta didik, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Suasana belajar yang menyenangkan akan membuat anak-anak lebih mudah menyerap dan memahami materi secara mendalam, yang merupakan fondasi penting untuk perkembangan kognitif dan kreativitas mereka di usia dini. Selain itu, penerapan *joyful learning* dapat mengurangi rasa takut dan stres saat belajar, sehingga anak lebih aktif berpartisipasi dan mampu mengembangkan potensi secara optimal. Oleh karena itu, penggunaan metode ini sangat relevan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran yang mendalam dan berkelanjutan pada anak usia dini (Siregar & Nurlaila, 2025).

Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian sebelumnya, penerapan *joyful learning* telah terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus efektif bagi anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Ilhami dan Khaironi menunjukkan bahwa penerapan *joyful learning* melalui permainan tradisional Sasak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, dari kategori sedang menjadi tinggi. Hasil ini menegaskan bahwa pembelajaran yang menyenangkan mampu menstimulasi keterampilan fisik sekaligus aspek kognitif dan sosial anak (Ilhami & Khaironi, 2018). Selanjutnya, penelitian oleh Dian Kristiana dan Jumadi menunjukkan bahwa penggunaan permainan *loose part* dalam *joyful learning* tidak hanya membuat anak merasa senang, tetapi juga mendorong kreativitas serta menyeimbangkan fungsi otak kiri dan kanan sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna (Kristiana & Jumadi, 2022).

Terdapat penelitian lain mengenai penerapan *joyful learning* pada pembelajaran Bahasa Inggris yang membuktikan bahwa penggunaan metode ini dapat meningkatkan interaksi dan pemahaman anak terhadap materi sekaligus mendukung perkembangan sosial emosional anak (Sari et al., 2024). Penelitian yang dilakukan oleh Rahma dan Hidayah juga turut mendukung temuan bahwa

suasana belajar yang menyenangkan melalui eksplorasi dan permainan aktif dapat meningkatkan fokus, kreativitas, dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran (Rahma & Hidayah, 2022). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Zulfiyanti, Aisyah, dan Surbakti juga memperkuat bukti efektivitas metode ini. Mereka menemukan bahwa penggunaan kartu tahfidz dalam pendekatan *joyful learning* tidak hanya meningkatkan kemampuan menghafal Al-Qur'an secara signifikan, tetapi juga berdampak positif pada kebahagiaan (*happiness*) anak usia dini. Peningkatan rata-rata kemampuan menghafal mencapai 17,7 poin, sementara tingkat kebahagiaan meningkat sebesar 9,3 poin. Hasil ini menegaskan pentingnya menghadirkan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna karena mampu menumbuhkan motivasi intrinsik anak sekaligus mendukung kesejahteraan emosional mereka (Zulfiyanti et al., 2025).

Secara keseluruhan, kelima penelitian tersebut terlihat fokus utama yang dikaji adalah pada aspek motorik kasar, kreativitas, interaksi sosial, penguasaan materi bahasa, serta kemampuan menghafal dan kebahagiaan anak. Meskipun hasil-hasil tersebut menunjukkan dampak positif *joyful learning*, belum ada penelitian yang secara langsung menelaah keterkaitannya dengan pencapaian pembelajaran mendalam (*deep learning*) pada anak usia dini. Inilah yang menjadi dasar pentingnya penelitian ini dilakukan, yaitu tidak hanya menekankan pada sejauh mana anak merasa senang atau termotivasi, tetapi juga menilai apakah anak benar-benar mampu memahami materi secara lebih utuh, berpikir kritis, serta menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dengan pengalaman sehari-hari. Penelitian ini juga memberikan perhatian khusus pada sejauh mana anak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, karena partisipasi yang tinggi diyakini menjadi kunci tercapainya pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat melengkapi kekosongan yang ada dalam penelitian sebelumnya sekaligus memberikan kontribusi baru, khususnya dalam mengkaji peran *joyful learning* sebagai strategi untuk mewujudkan pembelajaran mendalam di pendidikan anak usia dini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan observasi yang sudah dilakukan, maka teridentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Anak usia dini masih menunjukkan keterlibatan belajar yang rendah, ditandai dengan kurangnya keberanian bertanya, menyampaikan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta masih bergantung pada guru untuk menyelesaikan tugas sederhana.
2. Proses pembelajaran belum sepenuhnya menumbuhkan pembelajaran mendalam, karena anak kesulitan menghubungkan pengalaman belajar dengan kehidupan sehari-hari serta kurang diarahkan pada proses berpikir kritis dan eksplorasi.
3. Pembelajaran yang digunakan guru cenderung berorientasi pada penyampaian materi dan hasil akhir, sehingga anak kurang memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna.
4. Penelitian sebelumnya tentang *joyful learning* lebih banyak menekankan pada aspek kesenangan, motivasi, kebahagiaan, kreativitas, atau keterampilan tertentu, namun belum mengkaji secara khusus pengaruhnya terhadap tercapainya pembelajaran mendalam pada anak usia dini.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah di atas, untuk memfokuskan penelitian agar lebih terarah maka peneliti membatasi masalah dengan hanya membahas tentang bagaimana pembelajaran berbasis *joyful learning* bisa mempengaruhi kemampuan belajar mendalam anak usia dini. Penelitian difokuskan pada tiga hal dalam pembelajaran mendalam yaitu, materi esensi, aplikasi, dan refleksi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh pembelajaran berbasis *joyful learning* terhadap pembelajaran mendalam anak usia dini?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis *joyful learning* terhadap pembelajaran mendalam anak usia dini.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan di dunia pendidikan anak usia dini, khususnya tentang bagaimana *joyful learning* dapat membantu anak-anak belajar dengan lebih bermakna. Hasil penelitian ini juga bisa menjadi referensi bagi siapapun yang ingin mengembangkan metode pembelajaran yang aktif, menyenangkan, serta mendalam untuk anak-anak.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Anak Usia Dini

Anak-anak bisa merasakan suasana belajar yang lebih seru, santai, dan tidak membosankan. Dengan begitu, mereka lebih mudah menyerap pelajaran dan terlibat aktif dalam kegiatan belajar.

b. Bagi Guru PAUD

Penelitian ini bisa menjadi contoh nyata bagi guru dalam menerapkan pembelajaran yang menyenangkan agar anak-anak tidak hanya senang belajar, tetapi juga lebih memahami apa yang mereka pelajari.

c. Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan untuk menyusun program atau kegiatan belajar yang lebih aktif dan kreatif sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mengembangkan instrumen maupun pendekatan baru dalam meningkatkan pembelajaran mendalam anak usia dini.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran Mendalam Anak Usia Dini

2.1.1 Pengertian Pembelajaran Mendalam

Pembelajaran mendalam merupakan pendekatan yang menekankan pada pemahaman bermakna terhadap materi yang dipelajari. Tidak hanya berfokus pada hafalan, pembelajaran ini mendorong peserta didik untuk aktif berpikir, mengeksplorasi, dan mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya. Anak tidak hanya mengetahui “apa”, tetapi anak juga akan memahami tentang “mengapa” dan “bagaimana” suatu hal terjadi. Pembelajaran mendalam terjadi ketika proses belajar melibatkan keaktifan anak secara penuh baik secara kognitif, emosional, maupun sosial. Anak tidak hanya menerima informasi satu arah, tetapi juga diberi kesempatan untuk bertanya, mencoba, mengamati, dan menarik kesimpulan secara mandiri. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih berarti dan bertahan lama dalam ingatan anak.

Pembelajaran mendalam didefinisikan sebagai pendekatan yang memuliakan dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga secara holistik dan terpadu (Mubarak et al., 2025). Pembelajaran mendalam (*deep learning*) pada pendidikan anak usia dini tidak hanya dipahami sebagai upaya mengajarkan pengetahuan dasar, melainkan lebih menekankan pada keterlibatan anak dalam pengalaman belajar yang menyeluruh, bermakna, dan menyenangkan. Menurut Anwar (2017), pembelajaran mendalam merupakan strategi penting dalam membentuk karakter peserta didik khususnya sebagai seorang pembelajar. Ia menekankan bahwa karakter tersebut dapat tumbuh apabila proses belajar diarahkan untuk berfokus pada siswa, sehingga mendorong

mereka untuk bertanggung jawab terhadap diri sendiri dan memiliki kesadaran untuk terus belajar. Kesadaran belajar ini muncul secara alami karena berdasarkan pada potensi, minat, bakat, serta kekuatan dan keterbatasan yang dimiliki masing-masing individu sehingga kegiatan belajar dilakukan tanpa adanya tekanan dari luar.

Sedangkan menurut pendapat lain, pembelajaran mendalam (*deep learning*) menekankan pentingnya kolaborasi dan komunikasi efektif antar peserta didik. Peserta didik diajak untuk bekerja sama dalam kelompok, saling bertukar ide, dan memberikan masukan yang bersifat konstruktif sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan sosial dan memperluas wawasan melalui interaksi dengan teman sebaya. Gagasan ini, meskipun ditujukan untuk konteks pendidikan secara umum, juga relevan diterapkan pada anak usia dini. Melalui kegiatan sederhana seperti bermain bersama, berbagi pendapat, atau mendengarkan ide teman, anak dapat mulai belajar membangun kerja sama dan keterampilan komunikasi dasar (Rayanto et al., 2025).

Pembelajaran mendalam bukan hanya meningkatkan kognisi, tetapi juga menumbuhkan karakter dan kompetensi sosial emosional anak yang merupakan prasyarat kesiapan belajar jangka panjang (Fullan et al., 2018). Pada konteks anak usia dini, pembelajaran mendalam sangat penting karena pada masa inilah perkembangan otak berlangsung sangat pesat. Anak-anak belajar melalui pengalaman langsung, bermain, dan interaksi sosial. Oleh karena itu, pembelajaran mendalam pada anak usia dini perlu dirancang melalui kegiatan yang menyenangkan, eksploratif, mendorong rasa ingin tahu, dan disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak. Melalui kegiatan bermain yang terarah, anak-anak dapat mengembangkan berbagai kemampuan seperti berpikir kritis, mengenali emosi, memecahkan masalah sederhana, serta membangun rasa percaya diri.

Teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget menegaskan bahwa proses berpikir anak berkembang melalui tahapan-tahapan yang terstruktur dan berurutan, sejalan dengan pertumbuhan usia dan

kematangan biologis. Anak usia dini yang umumnya berada pada rentang usia 2–7 tahun, Piaget menempatkan mereka dalam tahap pra-operasional. Pada tahap ini, anak mulai mampu menggunakan simbol, seperti bahasa dan gambar untuk merepresentasikan dunia sekitarnya. Namun, pola pikir mereka masih sangat dipengaruhi oleh persepsi, bersifat egosentris, dan belum mampu memahami konsep-konsep abstrak secara logis (Ismail, 2019).

Selanjutnya, jika dilihat dari konteks pembelajaran teori Piaget menekankan pentingnya pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini. Proses pembelajaran yang efektif bagi anak pada tahap ini adalah pembelajaran yang berpusat pada anak (*student centered*), di mana anak diberikan kebebasan untuk bereksplorasi, bermain, dan berinteraksi secara aktif dengan lingkungan serta teman sebayanya. Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menyediakan media konkret, dan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui pengalaman langsung. Pembelajaran berbasis aktivitas nyata seperti bermain, bernyanyi, bercerita, dan melakukan percobaan sederhana sangat dianjurkan, karena dapat membantu anak memahami konsep secara kontekstual dan realistis, sesuai dengan kemampuan berpikir mereka yang masih konkret.

Menurut David Ausubel dalam buku *Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan*, pembelajaran mendalam adalah proses mengaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Struktur kognitif tersebut meliputi fakta, konsep, dan generalisasi yang telah dipelajari dan diingat oleh peserta didik (Isti'adah, 2020). Konsep ini menjadi dasar dari pembelajaran mendalam, dimana siswa harus secara aktif terlibat dalam membangun pengetahuan dengan menghubungkan ide-ide secara kuat serta melalui pengalaman belajar yang menyeluruh. Pembelajaran mendalam memiliki prinsip pembelajaran bermakna karena mengutamakan pemahaman materi secara menyeluruh tidak sekedar menghafal (Mubarak et al., 2025).

Pembelajaran bermakna membantu anak menghubungkan hal-hal baru yang ia pelajari dengan pengalaman dan pengetahuan yang sudah dimiliki dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak belajar terbaik ketika mereka mengalami langsung sesuatu yang relevan dan bermakna bagi kehidupannya, bukan hanya menghafal tanpa pemahaman. Misalnya, saat anak belajar tentang warna dan bentuk anak akan lebih mudah memahami jika guru mengaitkan materi itu dengan benda-benda disekitarnya seperti mainan atau alat rumah tangga. Dengan demikian, anak aktif membangun pengetahuannya melalui bermain sambil belajar dan pengalaman langsung yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan prinsip Ausubel bahwa materi baru akan lebih mudah dipahami dan di ingat jika dihubungkan dengan struktur kognitif yang sudah ada, yaitu pengetahuan yang anak miliki dari pengalaman sebelumnya (Muamanah & Suyadi, 2020). Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang kontekstual dan melibatkan indera anak agar mereka dapat menangkap konsep secara bermakna dan bertahan lama, sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu dan kreativitas anak dalam belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mendalam pada anak usia dini merupakan pendekatan belajar yang menekankan pemahaman bermakna melalui keterlibatan aktif anak secara kognitif, emosional, dan sosial. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada hafalan, tetapi menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang sudah dimiliki anak, sehingga proses belajar menjadi lebih kontekstual, menyenangkan, dan bertahan lama. Dengan mengacu pada teori perkembangan kognitif Piaget dan prinsip pembelajaran bermakna Ausubel, pembelajaran mendalam dirancang melalui aktivitas nyata seperti bermain, bercerita, bernyanyi, atau bereksperimen sederhana. Tujuannya tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir, tetapi juga menumbuhkan karakter, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, serta keterampilan sosial emosional yang penting bagi kesiapan belajar jangka panjang.

2.1.2 Karakteristik Pembelajaran Mendalam

Pembelajaran mendalam merupakan pendekatan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan intelektual, emosional, dan sosial anak secara utuh. Berbeda dengan pembelajaran yang bersifat dangkal, pendekatan ini menitikberatkan pada proses yang aktif, reflektif, dan bermakna karena anak tidak hanya memahami secara teoritis tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks kehidupan nyata. Salah satu karakteristik utama pembelajaran mendalam adalah berpusat pada peserta didik, dalam pendekatan ini siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam membangun pemahamannya melalui eksplorasi, diskusi, serta pengalaman belajar langsung (Anwar, 2017). Guru yang mendampingi proses belajar dan bukan sebagai satu-satunya sumber pengetahuan. Pembelajaran seperti ini memungkinkan siswa untuk menemukan, menguasai, dan bahkan menciptakan pengetahuan baru yang relevan dengan dunia mereka.

Selain itu, pembelajaran mendalam juga ditandai oleh penciptaan pengalaman belajar yang bermakna. Peserta didik diajak untuk mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka (Mustaghfirin & Zaman, 2025). Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Pendekatan ini juga mendorong suasana belajar yang menyenangkan, karena pembelajaran tidak berlangsung dalam tekanan tetapi dalam suasana yang ceria dan memotivasi. Prinsip *joyful learning* menjadi salah satu strategi yang digunakan untuk menstimulasi minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Karakteristik penting lainnya dari pembelajaran mendalam adalah refleksi diri (Rahayu et al., 2025). Peserta didik di dorong untuk mengevaluasi proses belajarnya sendiri, mengenali kelebihan dan kekurangannya, serta menetapkan tujuan pembelajaran yang sesuai. Dalam pendekatan ini, penekanan diberikan pada kemampuan seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Menurut Mustaghfirin & Zaman (2025), salah satu tujuan utama dari pembelajaran mendalam adalah menghasilkan lulusan yang memiliki keterampilan untuk abad 21 dan siap menghadapi tantangan global dengan dibekali nilai-nilai karakter yang kokoh (Mustaghfirin & Zaman, 2025).

Berdasarkan uraian karakteristik pembelajaran mendalam di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mendalam menekankan pentingnya keterlibatan aktif anak dalam proses belajar, bukan hanya sekedar menerima informasi. Anak didorong untuk mengalami, merefleksikan, dan mengaitkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran terasa lebih bermakna. Karakteristik ini terlihat melalui pembelajaran yang berpusat pada anak, penciptaan suasana yang menyenangkan, serta adanya ruang untuk refleksi dan pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi. Dengan demikian, penerapan pembelajaran mendalam sejak dini tidak hanya memperkuat perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak, tetapi juga menanamkan dasar yang kuat bagi terbentuknya karakter dan kesiapan menghadapi tantangan di masa depan.

2.1.3 Faktor-Faktor Pembelajaran Mendalam

Seperti yang sudah dijelaskan bahwa pembelajaran mendalam (*deep learning*) merupakan pendekatan yang tidak hanya berfokus pada penguasaan materi secara permukaan, tetapi mendorong pemahaman yang lebih kritis, reflektif, dan aplikatif terhadap pengetahuan. Menurut Ausubel, faktor-faktor penting yang berpengaruh terhadap pembelajaran bermakna adalah kerangka kognitif yang dimiliki, kesesuaian pengetahuan dalam bidang tertentu, serta waktu pembelajaran (Rahmah, 2013). Prinsip pembelajaran memainkan peran mendasar dalam mendorong terjadinya proses belajar yang mendalam. Pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menyenangkan memberikan ruang bagi anak untuk mengalami proses belajar secara holistik melalui keterlibatan nalar (olah pikir), emosi (olah rasa), nilai (olah hati), dan fisik (olah raga) secara terpadu (Mubarak et al., 2025). Lingkungan belajar dan ekosistem pendidikan yang mendukung juga sangat penting dalam memfasilitasi pembelajaran mendalam. Hal ini mencakup adanya kerjasama antara sekolah, orang tua, dan lingkungan sekitar anak.

Selain itu, dalam konteks pengembangan profesional guru, keberhasilan dalam menerapkan pembelajaran mendalam sangat dipengaruhi oleh tiga faktor utama. Pertama, penting bagi guru untuk mengikuti pelatihan

dan memiliki pemahaman yang baik terhadap materi pelatihan. Kedua, isi pelatihan perlu relevan dan sesuai dengan kondisi nyata di tempat mereka mengajar. Ketiga, guru juga membutuhkan ruang untuk menyesuaikan materi tersebut dengan nilai, keyakinan, dan gaya mengajar mereka sendiri (Everett, 2024). Ketiga aspek ini mendukung agar pembelajaran yang diperoleh dalam pelatihan tidak hanya dipahami secara teoritis tetapi juga dapat diimplementasikan secara nyata di kelas. Guru perlu memiliki kompetensi pedagogis yang kuat, pemahaman mendalam tentang filosofi pembelajaran, serta keterampilan untuk merancang kegiatan belajar yang menantang namun mendukung. Selain itu, beban kerja guru yang proporsional serta adanya pelatihan yang relevan menjadi faktor pendukung penting lainnya.

Dimensi kegiatan pembelajaran siswa juga merupakan faktor penting, karena dalam dimensi ini metode berbasis proyek seperti *Design Based Learning* (DBL) terbukti efektif dalam mendorong keterlibatan aktif dan mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Pendekatan ini akan meningkatkan keterampilan seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan inovasi melalui proses pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif yang menjadikan anak mampu melakukan refleksi terhadap hasil belajar mereka (Weng et al., 2023). Penggunaan metode pembelajaran partisipatif seperti diskusi kelompok, presentasi, proyek kolaboratif, dan pemecahan masalah terbukti dapat meningkatkan kedalaman pemahaman siswa. Dalam pendekatan ini, siswa terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya, mengeksplorasi berbagai perspektif, dan menyusun makna belajar secara reflektif. Hal ini sejalan dengan kerangka konstruktivisme sosial yang menekankan pentingnya interaksi dan kolaborasi dalam membangun pemahaman (Brenya, 2024).

Teori konstruktivisme sosial yang dipelopori oleh Vygotsky menekankan pentingnya peran interaksi sosial, bahasa, dan budaya dalam proses belajar. Konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) menunjukkan bahwa pembelajaran mendalam dapat terjadi ketika anak dibimbing untuk menghadapi tantangan yang berada tepat di atas tingkat kemampuan mereka saat ini, melalui bantuan guru atau teman sejawat. Dalam kerangka ini,

pembelajaran mendalam memerlukan suasana yang kolaboratif, reflektif, dan relevan dengan konteks budaya siswa (Brenya, 2024). Teknologi pendidikan berperan sebagai media pendukung yang mampu memperkaya pengalaman belajar siswa. Melalui media seperti video interaktif, simulasi digital, atau *platform* berbasis internet, siswa dapat menjelajahi konsep-konsep kompleks dengan lebih menyenangkan dan kontekstual. Teknologi juga membuka peluang bagi pembelajaran yang bersifat personal, adaptif, dan lebih mendalam (Mayer, 2014).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor pembelajaran mendalam mencakup aspek pedagogis (prinsip dan metode), konteks lingkungan (ekosistem belajar, kemitraan, teknologi), serta aspek personal dan sosial (agensi guru, motivasi siswa, dan interaksi sosial). Keseluruhan faktor ini perlu dihadirkan secara terpadu untuk menciptakan proses belajar yang benar-benar mendalam, bermakna, dan transformatif.

2.1.4 Konsep Pembelajaran Mendalam

Pembelajaran mendalam merupakan pendekatan dalam dunia pendidikan yang menekankan pentingnya pemahaman yang utuh, proses reflektif, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar (Sari & Arta, 2025). Pendekatan ini tidak hanya menuntut anak untuk menghafal informasi, tetapi juga mendorong mereka untuk benar-benar memahami, menganalisis, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam berbagai konteks kehidupan. Pada anak usia dini, proses belajar akan lebih efektif jika dirancang secara kontekstual, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Oleh karena itu, pembelajaran mendalam untuk anak usia dini perlu dikembangkan melalui kegiatan yang bersifat konkret, aktif, dan dekat dengan dunia anak seperti bermain peran, proyek sederhana, kegiatan eksplorasi, dan pengalaman langsung lainnya.

Terdapat tiga prinsip penting yang saling berhubungan dalam pembelajaran mendalam (Mubarak et al., 2025), yaitu:

- a. Pembelajaran bermakna (*meaningful learning*), yaitu ketika anak mampu menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman atau pengetahuan

yang sudah mereka miliki. Misalnya ketika guru mengenalkan konsep air melalui kegiatan mencuci tangan, bermain air, atau mengamati hujan, anak lebih mudah memahami karena pengalaman tersebut nyata dan dekat dengan kehidupan mereka. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran dari David Ausubel dalam buku Teori Belajar yang menekankan pentingnya keterkaitan antara informasi baru dan struktur kognitif yang telah ada sebelumnya (Wahyuni & Ariyani, 2020).

- b. Pembelajaran berkesadaran (*mindful learning*), yaitu ketika anak dilatih untuk memperhatikan apa yang mereka rasakan, pikirkan, dan lakukan selama proses belajar berlangsung. Misalnya melalui kegiatan yang mengajak anak mengenali emosi, mengenal suara-suara alam sekitar, atau melakukan aktivitas dengan gerakan perlahan dan sadar agar anak dapat mengembangkan konsentrasi, kesadaran diri, serta kemampuan untuk mengenali proses belajarnya sendiri.
- c. Pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*), yaitu proses belajar yang melibatkan rasa senang, gembira, dan antusias anak. Suasana yang menyenangkan akan mendorong anak lebih aktif, percaya diri, dan nyaman dalam belajar. Hal ini bisa dilakukan melalui bermain, bernyanyi, mendongeng, atau aktivitas kreatif lainnya yang membuat anak merasa senang tanpa tekanan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ketiga elemen ini bila digabungkan akan menciptakan proses belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendalam dan bermakna. Anak akan lebih mudah mengingat, memahami, dan menggunakan pengetahuan yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran mendalam di usia dini juga membantu mengembangkan dasar-dasar kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, dan kesiapan anak dalam menghadapi tahapan pendidikan berikutnya. Dengan demikian, *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning* bukan merupakan satu teori tunggal, melainkan pendekatan yang saling melengkapi dalam mendukung terwujudnya pembelajaran mendalam. Ketiga pendekatan tersebut membantu menciptakan proses

belajar yang tidak hanya berfokus pada hasil, tetapi juga pada pemahaman, keterlibatan, dan pengalaman belajar anak secara menyeluruh.

2.1.5 Dimensi Pembelajaran Mendalam Pada Penelitian

Pembelajaran mendalam (*deep learning*) merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pemahaman bermakna, keterlibatan aktif peserta didik, serta kemampuan mengaitkan pengetahuan dengan pengalaman nyata. Pendekatan ini tidak hanya berorientasi pada hasil belajar, tetapi juga pada proses berpikir, pengalaman belajar, serta kemampuan refleksi peserta didik (Fullan et al., 2018; Mubarak et al., 2025). Dalam perspektif teori pembelajaran, Ausubel menjelaskan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila informasi baru dihubungkan dengan struktur kognitif yang telah dimiliki sebelumnya (Isti'adah, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman terhadap konsep inti atau esensi materi menjadi dasar utama dalam pembelajaran mendalam. Peserta didik tidak hanya mengetahui informasi, tetapi juga mampu memahami makna dari materi yang dipelajari.

Selanjutnya, pembelajaran mendalam juga menekankan pentingnya penerapan pengetahuan dalam kehidupan nyata. Peserta didik didorong untuk mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari ke dalam berbagai situasi kontekstual, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak sekadar bersifat hafalan (Weng et al., 2023). Proses ini sejalan dengan pendekatan konstruktivisme yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung. Selain itu, refleksi merupakan bagian penting dalam pembelajaran mendalam. Peserta didik perlu diberi kesempatan untuk meninjau kembali pengalaman belajar yang telah dilakukan, memahami proses yang dilalui, serta menyadari perkembangan dirinya (Rahayu et al., 2025). Kegiatan refleksi ini berperan dalam memperkuat pemahaman serta menumbuhkan kesadaran belajar (*mindful learning*).

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran mendalam dalam penelitian ini dikaji melalui tiga dimensi, yaitu materi esensi, aplikatif, dan reflektif. Dimensi materi esensi berkaitan dengan kemampuan memahami konsep inti pembelajaran, dimensi aplikatif berkaitan dengan kemampuan menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata, sedangkan dimensi reflektif berkaitan dengan kemampuan memaknai dan mengevaluasi pengalaman belajar. Ketiga dimensi ini merupakan hasil sintesis dari konsep pembelajaran mendalam yang mencakup aspek pemahaman bermakna, penerapan, dan refleksi, sehingga dinilai relevan untuk menggambarkan proses pembelajaran mendalam pada anak usia dini. Pemilihan tiga dimensi tersebut juga didasarkan pada pertimbangan karakteristik anak usia dini yang masih berada pada tahap berpikir konkret. Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami pembelajaran melalui pengalaman langsung, aktivitas nyata, serta proses yang sederhana dan terstruktur. Oleh karena itu, konsep pembelajaran mendalam yang bersifat luas diadaptasi menjadi tiga aspek utama, yaitu memahami (materi esensi), menerapkan (aplikatif), dan merefleksikan (reflektif), agar lebih operasional, mudah diamati, dan sesuai dengan konteks perkembangan anak usia dini.

Dengan demikian, penggunaan ketiga dimensi tersebut tidak dimaksudkan sebagai pembentukan teori baru, melainkan sebagai bentuk operasionalisasi konsep pembelajaran mendalam agar dapat diukur secara lebih jelas dalam penelitian. Ketiga dimensi ini diharapkan mampu merepresentasikan proses belajar anak yang tidak hanya memahami, tetapi juga mampu menerapkan serta memaknai pengalaman belajarnya secara sederhana namun bermakna.

2.1.6 Pembelajaran Mendalam pada PAUD

Pembelajaran mendalam (*deep learning*) yang umumnya diterapkan pada pendidikan dasar dan menengah juga relevan bagi anak usia dini. Pada masa PAUD, perkembangan otak anak berlangsung sangat cepat dan proses belajar terjadi melalui pengalaman, interaksi sosial, serta permainan. Prinsip *deep learning* seperti *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful*

learning dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak. Contohnya, kegiatan sederhana seperti menanam biji atau mengamati metamorfosis kupu-kupu membantu anak belajar secara bermakna karena terhubung dengan pengalaman nyata. Aktivitas bermain yang terarah melatih fokus dan konsentrasi, sedangkan belajar yang hangat dan menyenangkan akan menumbuhkan motivasi serta rasa ingin tahu anak. Dengan demikian, meskipun istilah *deep learning* masih jarang disebut di PAUD, esensi konsepnya dapat diterapkan untuk mendukung perkembangan anak secara menyeluruh (Diputera et al., 2024).

Pendekatan pembelajaran mendalam di PAUD mencakup stimulasi sensori dan motorik, pembelajaran berbasis bermain sambil belajar, aktivitas proyek, serta interaksi sosial, yang efektif mengembangkan kemampuan fondasi anak, meliputi aspek spiritual, emosional, sosial, kognitif, motorik, dan karakter. Aktivitas yang bersifat nyata, kontekstual, kolaboratif, dan eksploratif memungkinkan anak memahami konsep secara mendalam, menginternalisasi nilai moral dan sosial, serta melatih keterampilan berpikir kritis dan kreatif sejak dini (Jayawardana, 2025). Pembelajaran mendalam (*deep learning*) mendukung pembelajaran di PAUD dalam menciptakan tumbuh kembang anak yang optimal, pendekatan ini menempatkan anak sebagai individu utuh yang belajar melalui pikiran, hati, dan kebahagiaan dalam proses pembelajaran sepanjang hayat sehingga mampu membentuk generasi yang tangguh, berpikir kritis, dan memiliki empati yang tinggi (Lukmanulhakim et al., 2025).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mendalam pada PAUD adalah pembelajaran yang berfokus pada pengalaman belajar kontekstual, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan anak. Melalui aktivitas bermain, eksplorasi, dan interaksi sosial, anak didorong untuk mengembangkan potensi kognitif, emosional, sosial, motorik, dan spiritual secara seimbang. Dengan penerapan pendekatan ini sejak dini, anak memperoleh fondasi yang kuat untuk tumbuh menjadi individu yang kritis, kreatif, dan berkarakter.

2.2 Pembelajaran Berbasis *Joyful Learning*

2.2.1 Pengertian Metode Pembelajaran

Metode secara harfiah berarti “cara”, dalam pemakaian yang umum metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Kata "pembelajaran" berarti segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Jadi, metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan (Sutikno, 2019). Senada dengan itu, menurut Khadijah (2016) metode merupakan cara yang digunakan untuk menerapkan suatu rancangan yang sudah disusun dalam aktivitas nyata dengan tujuan rancangan tersebut dapat berjalan secara optimal. Metode pembelajaran adalah suatu teknik penyajian yang harus dikuasai oleh tenaga pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada anak agar materi pembelajaran dapat diserap, dipahami, dan digunakan dengan baik. Sedangkan menurut pendapat lain, metode pembelajaran adalah suatu cara atau strategi yang diterapkan oleh guru untuk melaksanakan rencana pembelajaran dalam bentuk kegiatan konkret agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif (Wulandari, 2022).

Dalam konteks PAUD, penerapan metode pembelajaran harus memperhatikan karakteristik perkembangan anak yang berada pada tahap berpikir konkret, aktif, dan gemar bereksplorasi. Anak usia dini belajar paling baik melalui pengalaman langsung yang melibatkan seluruh pancaindra dan aktivitas bermain. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan proses pembelajaran yang menarik, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan anak. Pemilihan metode yang tepat akan membantu anak belajar dengan lebih bermakna karena kegiatan yang dilakukan secara alami, interaktif, dan menyenangkan. Metode pembelajaran yang banyak digunakan di PAUD pada umumnya bersifat menyenangkan, menyesuaikan dunia anak yang identik dengan rasa ingin tahu, imajinasi, dan kegiatan bermain. Pembelajaran tersebut dapat diterapkan melalui dua metode utama, yakni metode proyek dan metode eksperimen.

a. Metode Proyek

Pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan pengajaran yang berpusat pada anak yang melibatkan mereka dalam mengeksplorasi pertanyaan nyata dan memecahkan masalah kehidupan sehari-hari melalui kegiatan proyek langsung. Selanjutnya, pembelajaran berbasis proyek meliputi empat fase utama yaitu penyelidikan, eksplorasi, penemuan, dan refleksi. Pembelajaran berbasis proyek berpusat pada siswa, memungkinkan anak-anak menghubungkan dua atau lebih bidang STEM melalui eksplorasi lingkungan mereka. Metode proyek merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat langsung dalam suatu kegiatan yang dirancang untuk menghasilkan suatu karya melalui proses yang bertahap dan bermakna. Dalam pembelajaran anak usia dini, metode ini menekankan keterlibatan aktif anak dalam kegiatan eksplorasi, pemecahan masalah, serta pengembangan ide berdasarkan pengalaman nyata.

Pembelajaran dengan metode proyek melibatkan anak dalam proses penyelidikan, eksplorasi, serta penciptaan karya sehingga mampu mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir anak (Febriana & Iswantiningtyas, 2022). Selain itu, metode proyek juga dapat meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam pembelajaran karena kegiatan yang dilakukan bersifat menarik dan sesuai dengan dunia anak (Amelia, 2025). Lebih lanjut, metode proyek memberikan pengalaman belajar yang utuh karena anak terlibat dalam seluruh rangkaian kegiatan mulai dari perencanaan hingga penyelesaian, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses yang dialami anak (Putri et al., 2020).

Menurut Moeslichatoen dalam (N. Amelia & Aisyah, 2021), pelaksanaan kegiatan proyek pada anak Taman Kanak-kanak dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut.

a. Tahap pra-pengembangan

Tahap ini merupakan tahap persiapan sebelum kegiatan proyek dilaksanakan. Pada tahap ini guru menyiapkan berbagai kebutuhan

yang diperlukan untuk mendukung kegiatan proyek.

b. Tahap pengembangan

Tahap pengembangan merupakan inti kegiatan proyek, yaitu pelaksanaan aktivitas yang melibatkan anak secara langsung dalam proses pembelajaran.

c. Tahap penutup

Tahap ini merupakan kegiatan akhir dari pelaksanaan proyek. Anak diarahkan untuk mengembalikan alat dan bahan yang telah digunakan, serta membersihkan dan merapikan kembali lingkungan belajar.

d. Penilaian kegiatan proyek

Penilaian merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pelaksanaan metode proyek. Melalui penilaian, guru dapat mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran yang direncanakan dapat tercapai secara optimal.

Sedangkan langkah-langkah rinci dari metode pembelajaran proyek adalah sebagai berikut.

1. Pembuka (*ice breaking* & pemantik minat)

Kegiatan diawali dengan *ice breaking* dan stimulus menarik (cerita/video/gambar) untuk memunculkan minat anak terhadap proyek.

2. Menentukan tema proyek yang dekat dengan anak

Guru dan anak memilih tema berdasarkan pengalaman sehari-hari (misalnya lingkungan rumah/sekolah), sehingga anak merasa terlibat.

3. Perencanaan kegiatan secara partisipatif

Anak dilibatkan dalam menentukan apa yang akan dibuat dan bagaimana caranya, melalui diskusi santai.

4. Pelaksanaan proyek melalui aktivitas praktis & kolaboratif

Anak mengerjakan proyek (membuat/menyusun/menggambar) secara individu/kelompok dalam suasana menyenangkan.

5. Eksplorasi & pengembangan ide secara bebas

Anak diberi ruang untuk mencoba, berkreasi, dan memodifikasi ide tanpa tekanan benar-salah.

6. Penyelesaian karya (produk)

Anak menyelesaikan proyeknya dan melihat hasil nyata dari usahanya, menumbuhkan rasa bangga.

7. Presentasi hasil secara kreatif

Anak menunjukkan/menceritakan karya dengan cara yang mereka sukai (bercerita, bermain peran, menunjukkan langsung),

8. Evaluasi & apresiasi positif

Guru menilai proses dan memberi apresiasi pada usaha anak, bukan hanya hasil, dalam suasana yang hangat.

Tahapan dan langkah-langkah tersebut menunjukkan bahwa metode proyek dilaksanakan secara sistematis dengan menekankan pada proses keterlibatan aktif anak dalam setiap kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, metode proyek juga memiliki tujuan. Tujuan utama metode ini menurut Chen & Tippett (2022):

1. Mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah dan kreatif anak usia dini.
2. Mendorong kolaborasi dan pemecahan masalah berbasis minat anak.
3. Mengintegrasikan ilmu, teknologi, rekayasa, dan matematika dalam satu pengalaman belajar terpadu.

Metode ini bertujuan untuk menumbuhkan sikap kerja sama, rasa tanggung jawab, serta kemampuan anak dalam memecahkan masalah. Dalam penerapannya, anak dapat diajak membuat berbagai proyek sederhana seperti merancang taman mini, membuat kolase bertema alam, atau menciptakan karya dari bahan bekas yang bisa didaur ulang.

Metode proyek memiliki keterkaitan yang erat dengan pendekatan *joyful learning*, karena kegiatan proyek memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui aktivitas yang menyenangkan, kreatif, dan bermakna. Dalam metode proyek, anak terlibat dalam kegiatan yang menyerupai permainan, eksplorasi, serta penciptaan karya, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Kegiatan eksplorasi dan penciptaan karya dalam metode proyek terbukti mampu meningkatkan kreativitas anak serta memberikan pengalaman belajar yang

menyenangkan (Febriana & Iswantiningtyas, 2022). Selain itu, metode proyek juga meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam pembelajaran karena anak merasa terlibat langsung dalam kegiatan yang dilakukan (Amelia, 2025).

Didukung pula oleh Putri et al., (2020) yang menyatakan bahwa keterlibatan anak secara aktif dalam setiap tahapan proyek mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa metode proyek tidak hanya membantu anak memahami konsep, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang positif. Dengan demikian, metode proyek sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran berbasis *joyful learning*, karena mampu menggabungkan unsur bermain, eksplorasi, kreativitas, serta pengalaman langsung dalam satu proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

b. Metode Eksperimen

Metode eksperimen merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, di mana mereka melakukan percobaan sendiri guna menemukan jawaban atas pertanyaan yang diajukan. Dalam metode ini, anak tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi terlibat aktif dalam proses pembuktian dan penemuan konsep, sehingga pemahaman yang terbentuk menjadi lebih mendalam dan bermakna (Ma'viah, 2021).

Penerapan metode eksperimen dalam pembelajaran sains anak usia dini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak terhadap konsep yang dipelajari. Hal ini ditunjukkan dalam penelitian yang menyatakan bahwa metode eksperimen merupakan pendekatan yang efektif karena melibatkan anak secara langsung dalam proses eksplorasi dan pengamatan lingkungan, sehingga mampu meningkatkan rasa ingin tahu, pemahaman konsep, serta keterampilan kognitif dan motorik anak (Yawan et al., 2025). Selain itu, metode eksperimen juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi aktif dalam melakukan percobaan,

mengamati hasil, serta memahami hubungan sebab-akibat dari suatu fenomena. Melalui kegiatan eksperimen, anak menunjukkan antusiasme yang tinggi, terlibat aktif dalam proses pembelajaran, serta mampu mengungkapkan kembali pemahaman mereka secara sederhana (Yawan et al., 2025). Dengan demikian, metode eksperimen tidak hanya berfokus pada hasil belajar, tetapi juga pada proses pengalaman yang dialami anak secara langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil penelitian oleh (Yunianti & Filasofa, 2024) penerapan metode eksperimen dalam pembelajaran anak usia dini dilakukan melalui beberapa tahapan utama, yaitu:

a. Tahap Persiapan

Guru menyiapkan modul ajar, media pembelajaran, serta alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan eksperimen.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui tiga bagian, yaitu pembukaan, kegiatan inti, dan penutup. Pada tahap ini anak mulai melakukan kegiatan eksperimen secara langsung dengan bimbingan guru.

c. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan dalam tiga bentuk, yaitu evaluasi perencanaan, evaluasi pelaksanaan, dan evaluasi setelah kegiatan, dengan penilaian yang lebih menekankan pada proses daripada hasil.

Selanjutnya langkah-langkah rinci dari metode pembelajaran eksperimen adalah sebagai berikut.

1. Pembuka (*ice breaking* & stimulus menyenangkan)
2. Kegiatan diawali dengan *ice breaking* singkat (tepuk/lagu) untuk membangun suasana positif. Guru kemudian memberi stimulus melalui cerita, gambar, atau video sederhana agar anak penasaran.
3. Orientasi masalah yang relevan

Guru mengaitkan kegiatan dengan pengalaman sehari-hari anak dan mengajukan pertanyaan pemantik (misalnya: “kenapa warna bisa

berubah?”), sehingga anak merasa dekat dengan materi.

4. Perencanaan sederhana bersama anak

Guru mengenalkan alat-bahan dan memberi pilihan (misalnya memilih warna/bahan), sambil berdiskusi santai tentang langkah yang akan dilakukan.

5. Pelaksanaan eksperimen melalui aktivitas bermain

Anak melakukan percobaan langsung (menuang, mencampur, mengamati) dalam suasana seperti bermain. Guru memberi dukungan tanpa menekan.

6. Pengamatan aktif & kolaboratif

Anak mengamati perubahan sambil berdiskusi dalam kelompok kecil. Guru memfasilitasi interaksi dan saling berbagi temuan.

7. Mengomunikasikan hasil secara kreatif

Anak menyampaikan hasil dengan berbagai cara: bercerita, menunjukkan, atau bermain peran. Guru menerima semua jawaban secara positif.

8. Penarikan kesimpulan sederhana yang bermakna

Guru membantu merumuskan kesimpulan dengan bahasa sederhana dan mengaitkannya kembali ke kehidupan sehari-hari.

9. Apresiasi & refleksi menyenangkan

Kegiatan ditutup dengan pujian/tepuk/apresiasi terhadap proses anak, sehingga mereka merasa senang dan percaya diri.

Menurut Moedjiono dan Dimiyati dalam (Ma'viah, 2021), penggunaan metode eksperimen dalam kegiatan pembelajaran memiliki beberapa tujuan sebagai berikut:

2. Membimbing anak untuk menarik kesimpulan dari berbagai fakta, data, serta informasi yang diperoleh melalui proses pengamatan selama eksperimen berlangsung.
3. Melatih anak memahami cara mengambil kesimpulan berdasarkan hasil percobaan yang sama, sehingga mereka dapat membandingkan dan menilai keakuratan data yang diperoleh.
4. Mengembangkan keterampilan ilmiah anak dengan melibatkan mereka

- secara aktif dalam kegiatan merancang, mempersiapkan, melaksanakan, serta melaporkan hasil percobaan yang telah dilakukan.
5. Menumbuhkan kemampuan berpikir induktif, yaitu kemampuan menarik kesimpulan umum berdasarkan pengamatan dan pengalaman langsung yang diperoleh selama eksperimen.

Metode eksperimen memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan pendekatan *joyful learning*, karena pembelajaran dilakukan melalui aktivitas yang menyenangkan, eksploratif, dan berbasis pengalaman langsung. Dalam kegiatan eksperimen, anak tidak hanya belajar, tetapi juga bermain, mencoba, dan menemukan sesuatu yang baru, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan. Dengan demikian, metode eksperimen sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran berbasis *joyful learning*, karena mampu menggabungkan unsur bermain, pengalaman langsung, serta keterlibatan aktif anak dalam satu kegiatan pembelajaran. Melalui metode ini, anak tidak hanya memahami konsep, tetapi juga merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga mendukung terciptanya pembelajaran mendalam (*deep learning*) pada anak usia dini.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran di PAUD adalah cara guru membantu anak belajar melalui pengalaman langsung yang menyenangkan. Metode seperti proyek dan eksperimen menjadikan anak aktif, kreatif, dan belajar dengan gembira. Dengan penerapan metode yang tepat, proses belajar menjadi lebih bermakna serta mendukung seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Langkah-langkah metode eksperimen dan metode proyek dalam penelitian ini juga telah diintegrasikan dengan strategi *joyful learning*, sehingga setiap tahapan kegiatan pembelajaran mengandung unsur bermain, keterlibatan aktif, kebebasan bereksplorasi, serta suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menekan.

2.2.2 Pengertian *Joyful Learning*

Joyful Learning merupakan strategi pembelajaran yang menitikberatkan pada terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, kreatif, dan interaktif guna meningkatkan keterlibatan siswa (Mahmudi et al., 2025). Dengan menghadirkan pengalaman belajar yang positif, membuat anak lebih antusias, nyaman, dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan menerapkan beberapa metode yang menarik, metode menarik tersebut meliputi penggunaan alat permainan edukatif, diskusi kelompok, kegiatan eksperimen, media visual interaktif, serta aktivitas berupa pengalaman yang melibatkan anak secara langsung (Diana & Nurhajati, 2022).

Menurut Alice Udvari-Solner dan Paula M. Kluth yang dikutip dalam (Gupta et al., 2020), konsep *joyful learning* menggambarkan suatu kondisi positif yang melibatkan aspek emosional sekaligus intelektual pada peserta didik. Keadaan ini terwujud ketika proses pembelajaran menghadirkan kesenangan dan kepuasan, baik bagi individu maupun kelompok yang terlibat di dalamnya. *Joyful learning* dipahami sebagai suatu metode belajar yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merasakan pengalaman menyenangkan, memunculkan rasa ingin tahu, serta berinteraksi dengan materi pembelajaran yang bermakna. Proses ini berlangsung dalam lingkungan yang didukung oleh guru maupun teman sebaya, sehingga tercipta suasana belajar yang positif dan kolaboratif.

Selanjutnya, menurut Dave Meier dalam (Trinova, 2012), istilah menyenangkan dalam pembelajaran merujuk pada terciptanya suasana belajar yang penuh kegembiraan. Namun, kegembiraan tersebut bukan berarti suasana yang gaduh, huru-hara, atau kesenangan yang bersifat dangkal dan tidak terkendali, melainkan kondisi yang tetap positif serta mendukung proses belajar. Metode ini juga memberikan penekanan pada pentingnya menjalin hubungan yang positif antara guru dan anak maupun anak dengan teman sebaya, menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung, serta memberi kesempatan pada anak untuk mengekspresikan kreativitas mereka

(Abrori et al., 2025).

Dengan demikian, anak tidak hanya memperoleh pengetahuan secara kognitif, tetapi juga mengalami perkembangan sosial dan emosional, yang nantinya akan meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam proses pembelajaran. Penerapan metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif seperti *joyful learning*, sangat relevan untuk mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. Metode ini tidak hanya menyesuaikan dengan tahapan perkembangan anak menurut Piaget, tetapi juga mampu memfasilitasi pembelajaran mendalam melalui pengalaman yang bermakna dan menyenangkan bagi anak (Marinda, 2020).

Pembelajaran mendalam berfokus pada pengembangan enam kompetensi global yang dikenal sebagai 6C, yakni *character* (karakter), *citizenship* (kewarganegaraan), *collaboration* (kolaborasi), *communication* (komunikasi), *creativity* (kreativitas), dan *critical thinking* (berpikir kritis). Kompetensi tersebut dapat ditanamkan sejak usia dini melalui kegiatan eksploratif yang menghubungkan anak dengan dunia sekitarnya (Fullan et al., 2018). Dalam implementasinya, pengembangan keenam kompetensi tersebut menuntut proses pembelajaran yang bersifat aktif, bermakna, dan menyenangkan, sehingga mendorong keterlibatan emosional positif anak dalam belajar. Oleh karena itu, pendekatan *Joyful Learning* dipandang relevan sebagai strategi pembelajaran yang mendukung pengembangan 6C, karena memberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan rasa nyaman, antusias, serta partisipasi aktif anak. Dengan demikian, 6C dapat digunakan sebagai dimensi dalam pembelajaran berbasis *Joyful Learning* sebagaimana dikembangkan oleh Fullan.

Teori Vygotsky telah cukup banyak merangsang minat terhadap pandangan yang menyatakan bahwa pengetahuan itu kolaboratif, dalam pandangan ini pengetahuan tidak disimpulkan dari dalam individu namun dibangun melalui interaksi dengan orang lain dalam aktivitas kooperatif. Secara khusus ia berpendapat bahwa interaksi anak-anak dengan orang dewasa dan teman sebaya yang lebih terampil tidak dapat dipisahkan untuk

meningkatkan perkembangan kognitif mereka (Tohar & Rahman, 2024).

Menurut Rusman dalam (Trinova, 2012), pembelajaran menyenangkan adalah sebuah proses pendidikan yang ditandai dengan adanya ikatan yang erat antara pengajar dan peserta didik tanpa adanya rasa paksaan atau tekanan. Dengan demikian, pembelajaran menyenangkan menunjukkan pola interaksi positif antara guru dan anak. Pembelajaran yang menyenangkan atau sering disebut dengan *joyful learning*, adalah pendekatan, ide, serta praktik pendidikan yang berintegrasi dengan pembelajaran yang bermakna, pembelajaran dalam konteks, teori konstruktivisme, pembelajaran aktif, dan psikologi perkembangan anak. Anak-anak akan merasa antusias dan bahagia saat belajar sebab mereka menyadari arti dan manfaat dari proses pembelajaran, terutama ketika pembelajaran itu selaras dengan minat dan hobi mereka. Dengan demikian, penerapan *joyful learning* sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang membahagiakan bagi anak-anak (Walgito, 2021). Hubungan positif antara rangsangan dan respons yang muncul dari pengalaman belajar yang menyenangkan akan memperkuat ingatan anak sehingga materi pembelajaran dapat disimpan dalam memori jangka panjang dan mudah diingat kembali.

Sejalan dengan berbagai penjelasan pengertian *joyful learning* di atas, dapat disimpulkan bahwa *joyful learning* adalah metode pembelajaran yang menekankan pentingnya menghadirkan suasana belajar yang ceria dan interaktif agar anak tetap termotivasi serta terlibat secara aktif. Melalui kegiatan yang variatif dan dekat dengan pengalaman nyata, anak tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial, emosional, bahasa, serta keterampilan berpikir kreatif. Metode ini sejalan dengan teori belajar yang menekankan bahwa pengalaman menyenangkan akan memperkuat proses pembelajaran, sehingga *joyful learning* sangat tepat diterapkan pada pendidikan anak usia dini untuk membentuk pengalaman belajar yang bermakna dan bertahan lama.

Sedangkan berdasarkan uraian metode pembelajaran yang berbasis *joyful learning*, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis *joyful learning* ini adalah suatu metode yang menekankan pada terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna melalui berbagai kegiatan yang melibatkan pengalaman langsung anak. Metode ini mengintegrasikan aspek emosional, sosial, dan kognitif peserta didik agar mereka merasa senang, termotivasi, serta aktif selama proses belajar. *Joyful learning* tidak hanya berfokus pada hasil belajar, tetapi juga pada pengalaman positif yang mendukung perkembangan holistik anak. Dengan demikian, metode pembelajaran berbasis *joyful learning* menjadi strategi yang efektif untuk menumbuhkan minat belajar, rasa ingin tahu, serta membangun dasar karakter dan keterampilan anak usia dini secara menyeluruh.

2.2.3 Karakteristik Pembelajaran Berbasis *Joyful Learning*

Metode pembelajaran berbasis *joyful learning* memiliki beberapa karakteristik penting yang sangat sesuai untuk Pendidikan Anak Usia Dini (Gupta et al., 2020).

1. Metode ini mendorong keterlibatan aktif anak-anak dalam proses belajar melalui berbagai aktivitas yang menyenangkan, seperti permainan, cerita, dan seni, yang membuat mereka lebih antusias dan bersemangat untuk belajar.
4. *Joyful learning* mengintegrasikan berbagai mata pelajaran dan mengaitkannya dengan pengalaman nyata anak, sehingga mereka dapat memahami hubungan antara konsep yang diajarkan dan dunia di sekitar mereka.
5. Metode ini juga berfokus pada pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas dan kolaborasi, dengan memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk bekerja sama dan berkomunikasi dalam kegiatan kelompok.
6. *Joyful learning* menghargai otonomi anak dengan memberikan mereka pilihan dalam cara belajar, yang membantu mengurangi stres dan meningkatkan rasa percaya diri.

7. Metode ini juga menanamkan nilai-nilai positif dan membangun karakter anak melalui pengalaman belajar yang kolaboratif dan menyenangkan, sehingga mendukung perkembangan emosional dan sosial mereka secara menyeluruh.

Karakteristik *joyful learning* ditandai dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif yang sesuai dengan anak yang senang belajar sambil bermain. Pembelajaran ini menggabungkan aktivitas menarik seperti permainan, bernyanyi, dan penggunaan alat peraga yang mampu meningkatkan minat serta keaktifan siswa. Metode ini menyeimbangkan fungsi otak kiri dan kanan agar proses belajar lebih optimal. Selain itu, *joyful learning* menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang mengkonstruksi pengetahuan lewat interaksi sosial dan refleksi pembelajaran. Menggunakan metode ini, pembelajaran tidak membosankan dan siswa semakin terlatih dalam pemecahan masalah secara efektif (Istiqomah & Windayana, 2017).

Sedangkan menurut Subarinah (2011), karakteristik dari *joyful learning* adalah menciptakan suasana belajar yang ceria dan interaktif dengan mengintegrasikan permainan sebagai media utama. Pembelajaran dilaksanakan secara kooperatif di mana siswa belajar dalam kelompok kecil menggunakan alat bantu permainan yang konkret dan realistis, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami konsep pembelajaran. Aktivitas bermain sambil belajar ini membuat siswa menjadi aktif, kreatif, dan termotivasi, memperoleh rasa percaya diri, dan menikmati proses belajar yang tidak monoton. *Joyful learning* menawarkan metode pembelajaran yang variatif dan menyenangkan, membangun sikap positif, siswa terhadap mata pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran berbasis *joyful learning* berpusat pada terciptanya suasana belajar yang ceria, interaktif, dan penuh makna. Metode ini tidak hanya menjadikan anak lebih aktif, termotivasi, dan percaya diri, tetapi juga memastikan pembelajaran berlangsung relevan dengan kehidupan mereka. Menggunakan permainan, kolaborasi, serta pengalaman nyata, *joyful*

learning mendukung perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan kreativitas anak secara seimbang. Oleh karena itu, *joyful learning* dapat dipandang sebagai pendekatan yang holistik dan sangat sesuai untuk pendidikan anak usia dini.

2.2.4 Tujuan dan Manfaat *Joyful Learning*

Metode pembelajaran berbasis *joyful learning* ini tidak hanya memicu semangat dan rasa ingin tahu anak, tetapi juga mendukung kemajuan sosial, emosional, serta kognitif mereka secara keseluruhan. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif, pendekatan ini mendorong anak untuk lebih aktif, mandiri, dan kreatif dalam proses pembelajaran. Selain itu, aktivitas yang melibatkan pengalaman langsung dan lingkungan di sekitar memungkinkan anak untuk belajar dengan cara yang nyata dan penuh makna. Fokus utama pembelajaran berbasis *joyful learning* adalah memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan diri dan terlibat secara aktif sesuai dengan minat, bakat, serta tahap perkembangan fisik dan psikologis mereka. Namun, pelaksanaan metode ini mengharuskan guru untuk berpikir kreatif dalam merancang kegiatan yang menarik dan mendidik serta kemampuan untuk mengatur kelas yang dinamis agar pengalaman belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi anak-anak (Halamury et al., 2025). Dengan demikian, *joyful learning* menjadi faktor krusial dalam membangun landasan pembelajaran yang menyeluruh dan berfokus pada kebutuhan serta potensi anak usia dini.

Selain itu, pendekatan pembelajaran yang menyenangkan ini dikembangkan untuk menciptakan atmosfer belajar yang menggembirakan dan menarik, sehingga dapat meningkatkan fokus serta keterlibatan aktif siswa. Dengan menyajikan pembelajaran yang variatif dan penuh dengan elemen hiburan, pembelajaran menyenangkan mendorong siswa untuk mempelajari sesuatu dengan cara yang lebih santai dan mengasyikkan, yang selanjutnya meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka dengan signifikan (Sutria et al., 2025). Sasaran utama dari implementasi metode ini adalah menciptakan lingkungan belajar yang ceria dan interaktif sehingga

siswa bisa menikmati proses pembelajaran, merasa bersemangat, dan mampu menghasilkan karya yang berkualitas tinggi. Tentunya, hal ini memberikan kontribusi terhadap peningkatan pencapaian belajar secara keseluruhan, membuktikan bahwa pendidikan yang menyenangkan tidak hanya memperkuat pemahaman akademik, tetapi juga menumbuhkan kecintaan terhadap ilmu pengetahuan sejak usia dini dan membentuk karakter siswa yang lebih positif.

Berdasarkan uraian diatas, secara keseluruhan *joyful learning* merupakan pendekatan belajar yang tidak hanya memacu semangat dan rasa ingin tahu anak, tetapi juga membantu perkembangan sosial, emosional, dan kognitif mereka. Suasana belajar yang dibuat menyenangkan dan penuh interaksi memungkinkan anak lebih aktif, mandiri, serta kreatif. Guru berperan penting dalam menghadirkan kegiatan yang bervariasi dan menarik agar kelas tetap hidup dan kondusif. Dampaknya, anak lebih fokus, termotivasi, serta mampu menikmati proses belajar dengan gembira. Pada akhirnya, metode ini menjadi landasan penting dalam membangun pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan mendukung potensi anak sejak usia dini.

2.2.5 Strategi Pembelajaran Berbasis *Joyful Learning*

Terdapat beberapa strategi yang dapat diterapkan agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi peserta didik. Guru dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan melalui penerapan berbagai cara seperti memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif, menawarkan pilihan dalam pembelajaran, membuat materi lebih relevan, membangun hubungan yang positif, memanfaatkan humor, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, mengintegrasikan teknologi, serta merancang permainan yang terkait dengan pelajaran. Strategi-strategi ini merupakan bagian dari pendekatan pembelajaran yang menyenangkan atau *joyful learning* (Affandi et al., 2024).

Tabel 2. Strategi Pembelajaran *Joyful Learning*

No.	Strategi	Deskripsi Strategi
1.	Variasi metode penyampaian	Penyampaian materi dengan berbagai cara sangat penting agar anak tidak mudah bosan. Metode interaktif seperti bermain, bernyanyi, dan kerja kelompok sangat efektif untuk mengajak anak usia dini belajar dengan cara yang menyenangkan.
2.	Pemanfaatan teknologi	Penggunaan teknologi yang sederhana dan sesuai usia, misalnya video edukasi atau aplikasi interaktif, dapat meningkatkan ketertarikan anak PAUD tanpa membuat mereka merasa tertekan.
3.	Aktivitas praktis	Melibatkan anak dalam kegiatan langsung seperti eksperimen sederhana, bermain peran, atau eksplorasi benda sekitar sangat membantu mereka memahami konsep secara konkret dan alami.
4.	Pembelajaran kolaboratif	Mendorong anak usia dini untuk bekerja dalam kelompok kecil saat bermain atau belajar membantu mengembangkan keterampilan sosial dan emosional, sesuai dengan tahap perkembangannya.
5.	Memberikan pilihan pada anak	Memberi anak kesempatan memilih aktivitas yang diminati penting agar mereka merasa dihargai dan lebih termotivasi belajar, sekaligus melatih kemandirian mereka.
6.	Membuat pembelajaran relevan	Mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman hidup sehari-hari anak, seperti mengenal lingkungan atau benda di rumah, membuat pembelajaran lebih bermakna dan mudah dipahami.
7.	Membangun hubungan positif	Hubungan yang hangat antara guru dengan anak dan dukungan dari orang tua menciptakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman, yang sangat penting dalam pendidikan anak usia dini.
8.	Menggunakan humor	Humor ringan membantu mencairkan suasana kelas dan membuat anak merasa senang sehingga lebih

No.	Strategi	Deskripsi Strategi
		terbuka menerima pembelajaran.
9.	Menciptakan lingkungan belajar positif	Mendesain ruang kelas yang cerah, penuh warna, serta menetapkan tata tertib yang mendukung dapat membuat anak merasa betah dan nyaman selama belajar.
10.	Mengembangkan <i>ice breaking</i>	Permainan ringan sebagai pembuka sesi belajar dapat membuat anak lebih antusias dan fokus terhadap kegiatan yang akan dilakukan.

Secara keseluruhan, strategi dalam penerapan pembelajaran berbasis *joyful learning* yang sudah dijelaskan di atas menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran pada anak usia dini tidak hanya ditentukan oleh materi yang disampaikan, melainkan lebih pada bagaimana guru mampu menghadirkan suasana belajar yang hidup dan penuh makna. Variasi pendekatan, mulai dari pemanfaatan teknologi sederhana, aktivitas praktis, hingga pemberian kesempatan anak untuk memilih kegiatan, pada dasarnya berfungsi untuk menumbuhkan rasa nyaman dan keterlibatan aktif anak. Selain itu, hubungan positif antara guru, anak, dan lingkungan belajar yang kondusif memperkuat terciptanya pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus membangun keterampilan sosial dan emosional.

Dengan demikian, strategi-strategi *joyful learning* dapat dipandang sebagai upaya komprehensif yang mengintegrasikan aspek kognitif, sosial, emosional, dan motorik dalam satu rangkaian pengalaman. Proses ini tidak sekadar membantu anak memahami konsep-konsep sederhana, tetapi juga membekali mereka dengan sikap positif, rasa percaya diri, serta motivasi belajar yang akan berguna untuk perjalanan pendidikan selanjutnya.

2.2.6 Kegiatan Permainan *Joyful Learning*

Joyful learning menekankan pembelajaran melalui bermain yang menyenangkan dan penuh makna, telah diperkuat oleh penelitian terkini. *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC) menegaskan bahwa *playful learning* menjadi metode efektif karena

menggabungkan kurikulum kaya dengan pedagogi bermain, sehingga mendukung perkembangan anak secara menyeluruh baik kognitif, sosial, emosional, dan motorik (Zosh et al., 2025). Dengan landasan tersebut, contoh-contoh kegiatan berikut ini menunjukkan bagaimana pembelajaran bisa dilakukan dengan cara yang hidup dan bermakna untuk anak PAUD/TK:

Tabel 3. Kegiatan Permainan berbasis *Joyful Learning*

No.	Nama Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
1.	Rahasia bubuk kunyit (metode eksperimen)	<p>Persiapan bahan & lingkungan:</p> <p>Guru menyiapkan bahan berupa bubuk kunyit yang telah dilarutkan dengan sedikit air hingga membentuk cairan kuning pekat, hand sanitizer, kapas, kuas kecil atau cotton bud, wadah kecil untuk cairan kunyit, serta dua lembar kertas putih polos untuk setiap anak. Satu kertas sudah ditulisi atau digambar menggunakan hand sanitizer (tulisan rahasia), dan satu kertas lainnya dibiarkan kosong. Guru juga menyiapkan contoh hasil tulisan rahasia yang sudah jadi untuk menarik perhatian anak.</p> <p>Langkah kegiatan:</p> <p>Guru menunjukkan selembar kertas kosong dan bertanya, “Kira-kira, di kertas ini ada tulisan rahasia atau tidak, ya?” Guru menjelaskan bahwa hari ini anak-anak akan membuat dan menemukan tulisan ajaib menggunakan bahan kunyit. Setiap anak menerima dua potongan kertas. Guru meminta anak mengambil kertas pertama yang telah memiliki tulisan rahasia dan kapas yang telah dicelupkan ke cairan kunyit. Anak mengoleskan cairan kunyit secara perlahan di atas permukaan kertas menggunakan kapas hingga tulisan yang sebelumnya tidak terlihat mulai muncul berwarna coklat keemasan. Guru memancing rasa ingin tahu anak dengan</p>

No.	Nama Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
		<p>bertanya, “Kenapa tulisannya bisa muncul, ya?” atau “Tadi sebelum dioles kunyit, kelihatannya seperti apa?”. Setelah anak mengamati perubahan tersebut, guru membagikan kertas kedua yang masih kosong. Anak diminta menulis atau menggambar sesuai keinginannya menggunakan kuas atau <i>cotton bud</i> yang telah dicelupkan ke cairan <i>hand sanitizer</i>. Guru menjelaskan bahwa tulisan mereka akan bisa terlihat bila nanti dioles lagi dengan cairan kunyit, seperti pada percobaan pertama.</p> <p>Kesimpulan Kegiatan:</p> <p>Anak belajar mengenal proses perubahan warna melalui reaksi dua bahan berbeda secara sederhana. Kegiatan ini menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir sebab-akibat, dan keberanian mencoba hal baru. Selain itu, anak juga melatih motorik halus, keterampilan mengamati, dan kemampuan berkomunikasi dalam suasana belajar yang ceria dan menyenangkan.</p>
2.	Taman bunga kertas (metode proyek)	<p>Persiapan bahan & lingkungan:</p> <p>Siapkan kertas warna (merah, hijau, kuning, biru, coklat), gunting tumpul, lem, spidol, serta satu karton besar sebagai alas untuk menempel hasil karya anak. Siapkan meja kerja per kelompok kecil agar anak dapat bekerja sama dengan nyaman.</p> <p>Langkah kegiatan:</p> <p>Guru mengenalkan proyek sederhana yaitu membuat “Taman Bunga Kertas Kita”. Anak diajak berdiskusi tentang apa saja yang ada di taman (bunga, daun, rumput). Selanjutnya, setiap anak membuat satu bentuk tanaman dari kertas</p>

No.	Nama Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
		<p>warna. Setelah selesai, anak menempelkan hasil karyanya secara bersama di alas karton sehingga membentuk satu taman utuh. Guru membantu memberi arahan sambil mengajak anak menyebutkan warna dan bentuknya. Setelah semua selesai, kebun kertas dipajang di dinding kelas sebagai hasil karya bersama.</p> <p>Kesimpulan kegiatan:</p> <p>Anak belajar bekerja sama dalam satu proyek sederhana, berkreasi menggunakan bahan mudah, mengenal warna dan bentuk tanaman, serta menumbuhkan rasa bangga terhadap hasil kerja kelompoknya.</p>
3.	Warna berjalan (eksperimen sederhana)	<p>Persiapan bahan & lingkungan:</p> <p>Guru menyiapkan tisu yang sudah dilipat memanjang, pewarna makanan dengan beberapa pilihan warna, dua wadah transparan berisi air bersih, serta alas meja agar area tetap rapi. Meja disusun agar anak dapat mengamati proses perubahan warna dengan jelas dan aman.</p> <p>Langkah kegiatan:</p> <p>Guru mengajak anak mengamati tisu dan pewarna yang akan digunakan, lalu mengenalkan permainan “warna berjalan”. Anak meneteskan pewarna makanan pada kedua ujung tisu dengan warna yang berbeda. Setelah itu, ujung tisu diletakkan ke dalam dua wadah berisi air. Anak memperhatikan dengan antusias saat warna mulai merambat naik mengikuti serat tisu. Guru mengajak anak mengamati arah gerak warna dan perubahan yang terjadi ketika dua warna bertemu di tengah tisu. Anak diberi kesempatan mencoba kembali dengan kombinasi warna lain sambil menyebutkan warna awal dan warna yang</p>

No.	Nama Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
		<p>muncul.</p> <p>Kesimpulan kegiatan:</p> <p>Melalui kegiatan ini, anak belajar bahwa warna dapat bergerak dengan bantuan air, melatih kesabaran saat menunggu proses, serta mengembangkan rasa ingin tahu melalui pengamatan langsung yang menyenangkan.</p>
4.	Benda ajaib dalam air (metode eksperimen)	<p>Persiapan bahan & lingkungan:</p> <p>Guru menyiapkan baskom berisi air, beberapa benda dengan karakter berbeda seperti batu kecil, daun kering, tutup botol plastik, dan sendok plastik. Area bermain diatur agar anak dapat mencoba satu per satu dengan aman tanpa saling berdesakan.</p> <p>Langkah kegiatan:</p> <p>Guru mengenalkan setiap benda yang akan digunakan dan mengajak anak menebak apakah benda tersebut akan terapung atau tenggelam. Anak kemudian memasukkan benda ke dalam air secara bergiliran sambil mengamati hasilnya. Guru mengajak anak membandingkan hasil percobaan dan mengelompokkan benda berdasarkan sifatnya. Anak diberi kesempatan mencoba ulang untuk memastikan hasil pengamatan mereka, lalu menyampaikan temuannya dengan bahasa sederhana.</p> <p>Kesimpulan kegiatan:</p> <p>Anak memahami bahwa setiap benda memiliki sifat yang berbeda saat berada di dalam air. Kegiatan ini membantu anak belajar mengamati, membandingkan, dan mengelompokkan melalui pengalaman langsung yang konkret.</p>

No.	Nama Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
5.	Rumah bentuk ceria (metode proyek)	<p>Persiapan bahan & lingkungan:</p> <p>Guru menyiapkan potongan kertas warna berbentuk lingkaran, segitiga, dan persegi, karton besar sebagai alas karya, lem, serta spidol. Meja kerja disusun untuk kelompok kecil agar anak dapat berdiskusi dan bekerja bersama dengan nyaman.</p> <p>Langkah kegiatan:</p> <p>Guru memperkenalkan proyek membuat rumah dari berbagai bentuk geometri. Anak berdiskusi dalam kelompok untuk menentukan bentuk dan susunan rumah yang akan dibuat. Setelah itu, anak menyusun potongan bentuk di atas karton sebelum menempelkannya. Anak menempel bentuk secara bergiliran dan menghias rumah dengan menambahkan gambar pintu, jendela, atau hiasan lain sesuai ide kelompok. Guru berkeliling memberikan bimbingan dan mendorong anak menyebutkan bentuk serta warna yang digunakan.</p> <p>Kesimpulan kegiatan:</p> <p>Kegiatan ini membantu anak mengenal bentuk dan warna melalui proyek bersama, melatih kerja sama, serta menumbuhkan kreativitas dan rasa bangga terhadap hasil karya kelompok.</p>
6.	Menara kerja sama (metode proyek)	<p>Persiapan bahan & lingkungan:</p> <p>Guru menyiapkan gelas plastik, karet gelang, dan beberapa utas tali wol untuk setiap kelompok. Area bermain dibuat datar dan cukup luas agar anak dapat bergerak bebas dan aman saat menyusun menara.</p> <p>Langkah kegiatan:</p> <p>Guru membagi anak ke dalam kelompok kecil dan mengenalkan alat permainan. Anak</p>

No.	Nama Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
		<p>memegang ujung tali wol yang terhubung pada satu karet gelang, lalu bersama-sama menarik tali untuk menjepit dan mengangkat gelas plastik. Gelas dipindahkan secara perlahan dan disusun menjadi menara. Anak harus saling menyesuaikan gerakan, berdiskusi jika menara roboh, dan mencoba kembali hingga menara dapat berdiri. Guru memberikan arahan dan penguatan selama kegiatan berlangsung.</p> <p>Kesimpulan kegiatan:</p> <p>Melalui permainan ini, anak belajar pentingnya kerja sama, kesabaran, dan komunikasi dalam menyelesaikan tugas bersama, sekaligus merasakan bahwa bekerja dalam tim itu menyenangkan.</p>

Berbagai contoh kegiatan *joyful learning* yang sudah dijelaskan di atas memperlihatkan bahwa pembelajaran anak usia dini dapat berlangsung secara menyenangkan sekaligus bermakna. Aktivitas-aktivitas tersebut bukan hanya membantu anak memahami konsep dasar, melainkan juga menstimulasi keterampilan berbahasa, berpikir kritis, kerja sama, kreativitas, serta kemampuan mengelola emosi. Dengan suasana belajar yang hidup dan penuh keceriaan, anak lebih mudah terlibat aktif, berani berpendapat, dan belajar menghargai teman. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *joyful learning* memberi pengalaman belajar yang utuh karena mencakup aspek kognitif, sosial, emosional, dan motorik. Anak tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga membangun sikap positif dan keterampilan yang berguna untuk kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pandangan NAEYC bahwa *playful learning* merupakan strategi efektif dalam menciptakan proses belajar yang lebih mendalam, bermakna, serta berkesinambungan.

2.2.7 Kelebihan dan Kekurangan *Joyful Learning*

Setiap metode pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan keterbatasan, termasuk metode *joyful learning* pada pendidikan anak usia dini (PAUD). Pemahaman mengenai sisi positif dan tantangan metode ini penting agar guru dapat memaksimalkan manfaatnya sekaligus mengantisipasi kendala yang mungkin muncul di kelas. Seperti yang sudah dijelaskan oleh Amelia (2023) bahwa *joyful learning* mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan dinamis, sehingga anak usia dini tidak cepat merasa bosan. Dalam penerapannya, terdapat beberapa kelebihan, antara lain:

- a. Suasana belajar lebih rileks dan menyenangkan. Anak tidak merasa tertekan karena kegiatan dirancang untuk melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang.
- b. Fleksibilitas strategi. Guru dapat memadukan berbagai metode belajar sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik perkembangan anak.
- c. Merangsang kreativitas dan meningkatkan keaktifan anak. Pengetahuan yang sudah dimiliki anak dipadukan dengan pengalaman baru, sehingga muncul ide-ide kreatif melalui kegiatan bermain.
- d. Penyajian kegiatan lebih bervariasi. Guru dapat menghadirkan permainan, nyanyian, gerak tubuh, maupun media belajar lainnya sehingga anak lebih antusias dan tidak mudah jenuh.

Joyful learning tidak hanya mendukung pemahaman konsep pada anak usia dini, tetapi juga meningkatkan keberanian mereka untuk mencoba, bertanya, dan mengekspresikan pendapat tanpa rasa takut. Hal ini tentu berdampak pada perkembangan rasa percaya diri sekaligus hasil belajar anak. Meski demikian, *joyful learning* juga memiliki keterbatasan, di antaranya:

- a. Apabila guru kurang mampu mengelola kelas, kegiatan dapat menjadi terlalu ramai dan sulit diarahkan.
- b. Guru harus memiliki kreativitas tinggi agar kegiatan tidak monoton dan tetap menarik bagi anak.
- c. Dibutuhkan penguasaan terhadap berbagai variasi metode pembelajaran. Tanpa keterampilan tersebut, penerapan *joyful learning* kurang efektif dan

tidak sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan yang sudah disebutkan di atas, keberhasilan *joyful learning* di PAUD sangat bergantung pada kesiapan pendidik. Guru berperan sebagai fasilitator kreatif yang mampu menciptakan suasana belajar penuh keceriaan. Jika peran ini tidak dijalankan optimal, maka kegiatan justru bisa menimbulkan kebosanan dan mengurangi efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, *joyful learning* dapat menjadi strategi yang efektif dalam mendukung perkembangan anak usia dini, baik dari segi motivasi, kreativitas, maupun hasil belajar. Namun, efektivitas tersebut hanya dapat tercapai apabila guru memiliki kemampuan manajemen kelas yang baik serta kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan dunia anak.

2.2.8 Pembelajaran Berbasis *Joyful Learning* dalam PAUD

Jika dilihat dari praktik pembelajaran di PAUD, cara konvensional yang sering digunakan seperti metode ceramah, menggambar, mewarnai, dan menulis cenderung membuat anak cepat merasa bosan karena prosesnya lebih berpusat pada guru. Oleh karena itu, pendekatan *joyful learning* berusaha untuk menjaga fokus dan keterlibatan anak dalam pembelajaran melalui berbagai aktivitas yang bervariasi dan relevan dengan pengalaman anak. Pendekatan ini juga mampu mengembangkan aspek bahasa, kognitif, sosial emosional, serta motorik sensorik anak dengan lebih baik (Prasetyawati et al., n.d.).

Pembelajaran berbasis *joyful learning* dalam konteks pendidikan anak usia dini merupakan pembelajaran yang menekankan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, serta sesuai dengan dunia anak. Pada tahap usia dini, anak cenderung belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung, aktivitas bermain, serta interaksi sosial yang penuh makna. Oleh karena itu, *joyful learning* menjadi metode yang relevan karena menggabungkan aspek kognitif, sosial, emosional, bahasa, dan motorik dalam satu kesatuan proses belajar. Metode pembelajaran ini tidak hanya memfasilitasi anak untuk memperoleh pengetahuan dasar, tetapi juga

membentuk sikap positif terhadap belajar. Anak lebih termotivasi, percaya diri, dan berani mengekspresikan diri ketika suasana pembelajaran dikemas dengan cara yang ceria dan bervariasi. Dengan demikian, *joyful learning* membantu mengurangi rasa bosan yang sering muncul pada metode konvensional yang berpusat pada guru. Saat proses penerapannya, guru berperan sebagai fasilitator yang kreatif dan mampu mengelola kelas secara dinamis. Guru dituntut untuk merancang kegiatan yang bervariasi, seperti permainan edukatif, nyanyian, eksperimen sederhana, cerita, maupun pemanfaatan media interaktif yang dekat dengan kehidupan anak. Selain itu, guru juga perlu menciptakan hubungan yang positif dengan anak agar tercipta rasa aman, nyaman, dan adanya ikatan emosional yang mendukung proses belajar.

Secara keseluruhan, *joyful learning* dalam pendidikan anak usia dini dapat dipandang sebagai metode yang holistik karena memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar sambil bermain, bereksplorasi, dan berkolaborasi dengan teman sebaya. Pengalaman belajar yang menyenangkan dan penuh makna akan membekas lebih lama dalam emosi anak serta mendorong mereka untuk mengembangkan potensinya secara optimal. Oleh sebab itu, *joyful learning* dapat dijadikan sebagai landasan penting dalam membangun fondasi pendidikan yang tidak hanya berorientasi pada capaian akademik, tetapi juga pada perkembangan kepribadian dan keterampilan hidup anak sejak usia dini.

2.3 Kerangka Berpikir

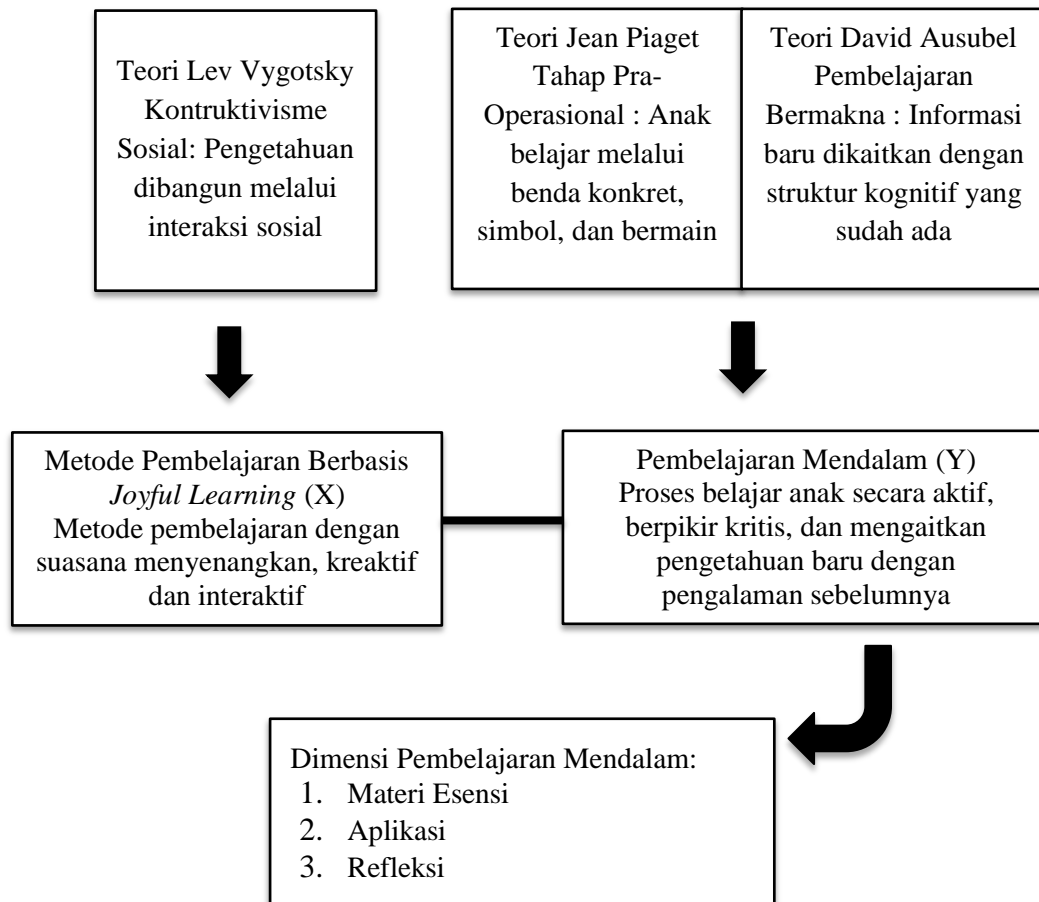
Pembelajaran mendalam (*deep learning*) merupakan pendekatan yang menekankan pemahaman secara menyeluruh, reflektif, dan bermakna terhadap materi pembelajaran. Berbeda dengan pendekatan pembelajaran yang bersifat dangkal dan hanya berfokus pada hafalan, pembelajaran mendalam mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses berpikir, menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya, serta mengaplikasikan konsep yang dipelajari dalam konteks kehidupan nyata. Dalam konteks anak usia dini, pendekatan ini sangat penting karena pada masa inilah perkembangan otak anak berlangsung pesat. Anak usia dini belajar secara optimal melalui pengalaman konkret seperti bermain, eksplorasi lingkungan, serta interaksi sosial. Oleh karena itu, pembelajaran mendalam pada usia dini perlu dirancang melalui kegiatan-kegiatan yang menyenangkan, kontekstual, dan disesuaikan dengan tahap perkembangan anak.

Pembelajaran mendalam didukung oleh berbagai teori pendidikan. Jean Piaget melalui teori perkembangan kognitifnya menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap pra-operasional, di mana cara berpikir mereka masih bersifat konkret, egosentris, dan belum mampu memahami konsep abstrak secara logis. Maka, pembelajaran harus melibatkan simbol, bahasa, serta benda konkret yang dekat dengan dunia anak. Selain itu, David Ausubel melalui teori pembelajaran bermakna menjelaskan bahwa anak akan lebih mudah memahami informasi baru jika dikaitkan dengan struktur kognitif yang telah dimiliki sebelumnya, seperti pengalaman sehari-hari. Teori konstruktivisme sosial dari Vygotsky juga turut memperkuat konsep pembelajaran mendalam, di mana pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dalam zona perkembangan proksimal dengan bantuan dari orang dewasa atau teman sebaya yang lebih terampil.

Demi mewujudkan pembelajaran mendalam yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, dibutuhkan pendekatan yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Salah satu pendekatan yang relevan adalah metode pembelajaran berbasis *joyful learning*, yaitu metode pembelajaran yang menekankan pada pengalaman belajar yang positif, menyenangkan, dan partisipatif.

Joyful learning melibatkan anak dalam berbagai aktivitas seperti bermain, bernyanyi, bercerita, eksplorasi, proyek sederhana, serta kegiatan kreatif lainnya. Suasana belajar yang menyenangkan akan membuat anak merasa nyaman, termotivasi, dan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini berdampak langsung pada meningkatnya rasa ingin tahu, kepercayaan diri, dan kemampuan berpikir kritis anak. Metode *joyful learning* juga memiliki dasar teoritis yang kuat, teori Vygotsky menekankan pentingnya pembelajaran kolaboratif yang terjadi dalam suasana interaktif dan suportif, seperti yang terjadi dalam *joyful learning*. Pendekatan ini juga sejalan dengan prinsip pembelajaran abad 21 yang menekankan pengembangan kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mendalam pada anak usia dini dapat dicapai secara efektif melalui metode *joyful learning*. Suasana belajar yang menyenangkan memungkinkan anak terlibat secara aktif, membangun koneksi pengetahuan, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta mengembangkan kemampuan berpikir reflektif dan kolaboratif. Dengan kata lain, *joyful learning* menjadi strategi pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan motivasi dan kenyamanan belajar anak, tetapi juga secara langsung mendukung terwujudnya pembelajaran yang bermakna, mendalam, dan kontekstual sejak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus untuk mengkaji sejauh mana pengaruh metode pembelajaran berbasis *joyful learning* terhadap pembelajaran mendalam anak usia dini dalam lima aspek utama, yaitu koneksi pengetahuan, rasa ingin tahu, berpikir kritis, kemandirian belajar, serta keterlibatan sosial dan emosional.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang disusun berdasarkan rumusan masalah dalam suatu penelitian, dan masih memerlukan pembuktian melalui proses analisis data. Rumusan masalah dalam penelitian ini telah dituangkan dalam bentuk pertanyaan yang mengarahkan pada hubungan antara dua variabel. Berdasarkan hal tersebut, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

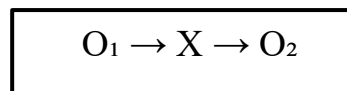
Ha: Ada pengaruh pembelajaran berbasis *joyful learning* terhadap pembelajaran mendalam pada anak usia dini.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode *pre-experimental design*. Desain yang dipakai adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu satu kelompok tunggal yang diberikan pengukuran sebelum perlakuan (*pretest*) dan pengukuran setelah perlakuan (*posttest*) (Creswell, 2014). Dalam desain ini, pada awal penelitian diberikan *pretest* (O_1) untuk mengetahui kondisi awal atau kemampuan subjek penelitian. Kemudian, kelompok tersebut diberikan perlakuan (X) sesuai dengan variabel bebas yang diteliti yaitu penerapan metode *joyful learning* yang akan di uji. Setelah perlakuan selesai, dilakukan *posttest* (O_2) untuk mengetahui hasil atau perubahan yang terjadi pada subjek sebagai dampak perlakuan.

Dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*, peneliti dapat menilai pengaruh perlakuan secara langsung pada kelompok yang sama tanpa menggunakan kelompok kontrol. Oleh karena itu, desain ini efektif untuk mengukur perubahan yang terjadi akibat perlakuan meskipun memiliki keterbatasan karena tidak ada pembanding. Model ini dapat digambarkan melalui urutan sebagai berikut:



Gambar 2. *The One Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan :

O_1 : Pengukuran sebelum perlakuan

X : Perlakuan dengan metode pembelajaran berbasis *joyful learning*

O_2 : Hasil pengukuran setelah perlakuan

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Al-Akbar yang berada di Bandar Lampung dengan melibatkan anak usia 5-6 tahun di TK tersebut. TK Al-Akbar berlokasi di Jl. Raden Gunawan II, No. 18, Kecamatan Rajabasa, Kota Bandar Lampung. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester Ganjil tahun ajaran 2025/2026 yang dilakukan selama 2 kali pertemuan untuk *pretest* yaitu sebelum menggunakan pembelajaran berbasis *joyful learning*, 6 kali pertemuan untuk pemberian perlakuan, dan 2 kali pertemuan untuk *posttest* yaitu setelah menggunakan pembelajaran *joyful learning*.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan objek dalam penelitian yang akan diteliti dengan tujuan untuk memperoleh data yang valid (Arikunto, 2013). Penelitian ini mengambil populasi di TK Al-Akbar Rajabasa Bandar Lampung dengan jumlah 23 anak.

3.3.2 Sampel Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Menurut Arikunto (2013) apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Peneliti menggunakan teknik ini karena jumlah populasi relatif kecil yaitu 23 anak, sehingga memungkinkan peneliti untuk mengambil data dari semua anggota populasi. Demikian sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan 23 anak di TK Al-Akbar Rajabasa Bandar Lampung.

3.4 Prosedur Penelitian

Penelitian ini terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap pra-penelitian, pelaksanaan, dan tahap penyusunan laporan hasil penelitian. Adapun langkah-langkah pada setiap tahapannya adalah sebagai berikut:

3.4.1 Tahap Pra-Penelitian

- a. Peneliti membuat surat izin penelitian pendahuluan ke sekolah yang menjadi lokasi penelitian.
- b. Melakukan penelitian pendahuluan (observasi awal) terhadap kondisi sekolah, jumlah peserta didik, sarana prasarana, dan kegiatan pembelajaran yang biasa dilakukan guru.
- c. Menentukan waktu dan jadwal pelaksanaan penelitian (*pretest*, *perlakuan/treatment*, dan *posttest*).
- d. Menyusun instrumen penelitian berupa lembar observasi *non-test* berbentuk *checklist* berskala skor, dengan kriteria yang telah ditentukan berdasarkan indikator pembelajaran mendalam anak usia dini.
- e. Melakukan uji validitas isi instrumen dengan ahli (dosen/mentor PAUD) dan uji reliabilitas instrumen (uji coba kecil pada kelompok non-subjek).
- f. Menyiapkan alat, bahan, dan media pembelajaran untuk enam kegiatan permainan berbasis *joyful learning*.
- g. Melakukan koordinasi dengan guru kelas mengenai jadwal, lokasi, dan teknis pelaksanaan kegiatan penelitian.

3.4.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama 10 hari, dengan rincian 2 hari untuk *pretest*, 6 hari untuk *treatment* (perlakuan) menggunakan enam metode pembelajaran berbasis *joyful learning*, dan 2 hari untuk pelaksanaan *posttest*. Kegiatan *treatment* tidak dilaksanakan secara terus-menerus setiap hari, melainkan dijadwalkan tiga kali dalam seminggu. Pengaturan jadwal ini bertujuan untuk menghindari kebosanan pada anak serta memberikan kesempatan bagi sekolah untuk tetap menjalankan program pembelajaran yang telah ada tanpa terganggu oleh pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu:

- a. Minggu 1 hari ke-1 di hari Senin (*Pretest 1*)
 - 1) Peneliti menyiapkan seluruh kebutuhan pengukuran awal, meliputi lembar *pretest*, alat tulis, serta perangkat dokumentasi.
 - 2) Anak mengikuti kegiatan pembelajaran harian sebagaimana rutinitas kelas tanpa perlakuan khusus.

- 3) Peneliti melakukan observasi dengan menggunakan instrumen yang telah disusun untuk mengukur indikator kemampuan pembelajaran mendalam anak.
 - 4) Hasil pengamatan dicatat dalam lembar observasi berbentuk *checklist* dengan skala penilaian.
 - 5) Peneliti melakukan dokumentasi kegiatan dalam bentuk foto atau video sebagai data pendukung.
- b. Minggu 1 hari ke-2 di hari Selasa (*Pretest 2*)
- 1) Peneliti menyiapkan kembali instrumen pretest untuk melengkapi butir pengamatan yang belum teramati pada hari sebelumnya.
 - 2) Anak mengikuti kegiatan pembelajaran seperti biasa sesuai jadwal kelas.
 - 3) Peneliti mencatat skor kemampuan anak berdasarkan indikator pada instrumen serta melanjutkan dokumentasi kegiatan.
 - 4) Seluruh data hasil observasi *pretest* direkap sebagai gambaran kemampuan awal anak.
- c. Minggu 1 hari ke-3 di hari Rabu (Perlakuan 1 Rahasia Bubuk Kunyit)
- 1) Guru dan peneliti menyiapkan bahan percobaan berupa larutan kunyit, hand sanitizer, kapas atau kuas kecil, kertas putih, serta alas meja.
 - 2) Anak duduk tertata agar dapat mengamati proses kegiatan dengan jelas.
 - 3) Guru menjelaskan kegiatan eksperimen “Rahasia Bubuk Kunyit” dan mengenalkan alat serta bahan yang digunakan.
 - 4) Anak mengoleskan larutan kunyit pada kertas yang telah diberi tulisan menggunakan hand sanitizer.
 - 5) Anak mengamati perubahan warna yang muncul secara perlahan pada kertas.
 - 6) Guru mengajukan pertanyaan sederhana terkait perubahan yang terjadi.
 - 7) Peneliti bersama guru mengamati kemampuan anak dalam mengamati, bertanya, dan menjelaskan hasil pengamatan dengan bahasa sendiri.
- d. Minggu 2 hari ke-4 di hari Jumat (Perlakuan 2 Kebun Kertas)
- 1) Peneliti menyiapkan bahan seperti kertas warna, lem, gunting tumpul,

spidol, dan alas potongan karton.

- 2) Guru menjelaskan proyek hari ini adalah membuat “Kebun Kertas Kelas Kita”.
- 3) Anak membuat gambar tanaman atau hewan kecil dari kertas warna.
- 4) Setelah selesai, anak menempelkan hasil karyanya pada karton besar.
- 5) Guru menanyakan “Apa yang kamu buat dan kenapa memilih itu?”
- 6) Anak menjawab dan menjelaskan hasil karyanya.
- 7) Guru dan anak bersama-sama memberi nama untuk kebun mereka.
- 8) Peneliti menilai kemampuan kolaborasi, kreativitas, dan rasa tanggung jawab anak terhadap hasil kerja kelompok.

e. Minggu 2 hari ke-5 di hari Senin (Perlakuan 3 Warna Berjalan)

- 1) Guru dan peneliti menyiapkan tisu yang telah dilipat memanjang, pewarna makanan dengan beberapa pilihan warna, dua wadah transparan berisi air bersih, serta alas meja.
- 2) Guru menjelaskan permainan “Warna Berjalan” dan memperlihatkan alat serta bahan yang akan digunakan.
- 3) Anak meneteskan pewarna makanan pada ujung kanan dan kiri tisu dengan warna yang berbeda.
- 4) Anak meletakkan masing-masing ujung tisu ke dalam wadah berisi air.
- 5) Anak mengamati proses perambatan warna yang bergerak naik melalui tisu.
- 6) Guru mengajak anak memperhatikan perubahan warna yang terjadi ketika dua warna bertemu.
- 7) Anak menyebutkan warna awal dan warna yang muncul setelah proses berlangsung.
- 8) Anak diberi kesempatan mencoba kembali dengan kombinasi warna lain.
- 9) Peneliti mengamati rasa ingin tahu, kesabaran menunggu, serta kemampuan anak mengamati perubahan warna.

f. Minggu 2 hari ke-6 di hari Rabu (Perlakuan 4 Benda Ajaib di dalam Air)

- 1) Guru dan peneliti menyiapkan baskom transparan berisi air serta beberapa benda seperti batu kecil, daun kering, tutup botol plastik, dan

sendok plastik.

- 2) Guru memperkenalkan setiap benda yang akan digunakan dalam kegiatan percobaan.
- 3) Guru mencontohkan memasukkan salah satu benda ke dalam air.
- 4) Anak secara bergiliran memasukkan benda ke dalam baskom.
- 5) Anak mengamati apakah benda tersebut terapung atau tenggelam.
- 6) Guru mengajukan pertanyaan sederhana untuk membantu anak membandingkan hasil percobaan.
- 7) Anak mengelompokkan benda berdasarkan hasil pengamatan.
- 8) Anak menyampaikan hasil percobaan dengan bahasa sederhana.
- 9) Peneliti mengamati kemampuan anak dalam mengamati, membandingkan, dan mengelompokkan benda.

g. Minggu 3 hari ke-7 di hari Senin (Perlakuan 5 Rumah Bentuk Ceria)

- 1) Guru dan peneliti menyiapkan potongan kertas berbentuk lingkaran, segitiga, dan persegi, karton besar, lem, serta spidol.
- 2) Guru menjelaskan bahwa anak akan membuat rumah menggunakan berbagai bentuk geometri.
- 3) Anak dibagi ke dalam kelompok kecil.
- 4) Anak berdiskusi menentukan bentuk apa saja yang akan digunakan untuk menyusun rumah.
- 5) Anak menyusun potongan bentuk di atas karton sebelum ditempel.
- 6) Anak menempel bentuk secara bergantian hingga membentuk rumah.
- 7) Anak menghias rumah dengan menambahkan gambar pintu, jendela, atau hiasan lain.
- 8) Guru mengajak anak menyebutkan bentuk dan warna yang digunakan.
- 9) Peneliti mengamati kemampuan kerja sama, kreativitas, dan pemahaman bentuk geometri anak.

h. Minggu 3 hari ke-8 di hari Rabu (Perlakuan 6 Menara Kerja Sama)

- 1) Guru dan peneliti menyiapkan gelas plastik, karet gelang, dan beberapa utas tali wol untuk setiap kelompok.
- 2) Guru menjelaskan fungsi setiap alat dan aturan permainan.
- 3) Anak dibagi ke dalam kelompok kecil dan memegang masing-masing

ujung tali wol.

- 4) Anak menarik tali secara bersamaan untuk mengangkat gelas menggunakan karet gelang dan tali yang sudah dikaitkan.
- 5) Anak memindahkan gelas satu per satu dan menyusunnya menjadi menara.
- 6) Jika menara roboh, anak diajak berdiskusi dan mencoba kembali.
- 7) Guru memberikan arahan dan penguatan selama kegiatan berlangsung.
- 8) Anak menyelesaikan penyusunan menara secara kelompok.
- 9) Peneliti mengamati kemampuan kerja sama, komunikasi, dan kesabaran anak.

i. Minggu 3 hari ke-9 di hari Kamis (*Posttest 1*)

- 1) Peneliti melakukan observasi kembali menggunakan instrumen yang sama seperti saat *pretest*.
- 2) Anak mengikuti kegiatan pembelajaran tanpa perlakuan baru.
- 3) Peneliti menilai perubahan perilaku dan kemampuan anak setelah mengikuti seluruh kegiatan permainan berbasis *joyful learning*.

j. Minggu 3 hari ke-10 di hari Jumat (*Posttest 2*)

- 1) Peneliti melanjutkan observasi menggunakan butir item pada instrumen yang belum teramati seluruhnya.
- 2) Data hasil observasi *posttest* dikumpulkan dan direkap secara lengkap.
- 3) Peneliti menyelesaikan dokumentasi lapangan dan menyimpan semua data hasil penelitian.

3.4.3 Tahap Penyusunan Laporan Hasil Penelitian

- a. Mengolah data hasil observasi *pretest* dan *posttest* menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial.
- b. Membandingkan skor sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran berbasis *joyful learning* terhadap pembelajaran mendalam anak usia dini.
- c. Menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis dan menyusun laporan akhir penelitian secara sistematis.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu objek yang menjadi pokok perhatian pada suatu penelitian, adapun variabel penelitian ini sebagai berikut :

3.5.1 Variabel Bebas/*Independent Variable* (X)

Variabel bebas dapat dikatakan sebagai variabel yang berpengaruh atau menjadi penyebab adanya perubahan terhadap variabel terikat (Y), dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah Pembelajaran Berbasis *Joyful Learning*.

3.5.2 Variabel Terikat/*Dependent Variable* (Y)

Variabel terikat merupakan variabel yang menjadi akibat atau yang dipengaruhi oleh variabel bebas (X), dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah Pembelajaran Mendalam.

3.6 Definisi Konseptual dan Operasional

3.6.1 Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan bagian penting dalam penelitian yang menjelaskan tentang karakteristik suatu masalah yang akan diteliti. Berdasarkan teori yang telah dijelaskan sebelumnya, definisi konseptual dari masing-masing variabel adalah sebagai berikut:

a. Pembelajaran Berbasis *Joyful Learning* (X)

Pembelajaran berbasis *joyful learning* adalah suatu metode yang menekankan pada terciptanya suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna melalui berbagai kegiatan yang melibatkan pengalaman langsung anak.

b. Pembelajaran Mendalam (Y)

Pembelajaran mendalam adalah pendekatan belajar yang menekankan pemahaman bermakna melalui keterlibatan aktif anak secara kognitif, emosional, dan sosial. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada hafalan, tetapi menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang sudah dimiliki anak, sehingga proses belajar menjadi lebih kontekstual, menyenangkan, dan bertahan lama.

3.6.2 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjelasan yang jelas dan terukur mengenai konsep atau variabel dalam penelitian. Operasionalisasi variabel dibuat agar proses pengumpulan data lebih mudah, menghindari kesalahpahaman, serta membatasi cakupan variabel yang diteliti.

a. Pembelajaran Berbasis *Joyful Learning*

Pembelajaran berbasis *joyful learning* dalam penelitian ini dioperasionalkan sebagai pembelajaran anak usia dini yang diwujudkan melalui penerapan beberapa kegiatan dengan metode yang menyenangkan, yaitu metode proyek dan metode eksperimen.

b. Pembelajaran Mendalam

Pembelajaran mendalam pada anak usia dini dalam penelitian ini dioperasionalkan sebagai keterlibatan aktif anak dalam proses belajar yang ditunjukkan melalui tiga dimensi, yaitu:

1. Kemampuan anak memahami konsep inti pembelajaran dan menyampaikan kembali secara sederhana (materi esensi).
2. Aplikatif yaitu kemampuan anak menerapkan pengetahuan dalam kegiatan atau situasi sehari-hari.
3. Kemampuan anak mengungkapkan pengalaman belajar melalui cerita, pendapat, atau perasaan (refleksi).

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam memperoleh informasi dari berbagai sumber yang sesuai dengan tujuan penelitian. Tujuan utamanya adalah untuk mengumpulkan data yang relevan, akurat, dan dapat dipercaya agar mampu menjawab pertanyaan atau permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi. Teknik observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek penelitian menggunakan pancaindra. Peneliti menggunakan teknik observasi partisipatif, yaitu teknik observasi dimana peneliti ikut terlibat secara langsung dalam aktivitas

sehari-hari subjek yang diamati (Arikunto, 2013). Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung di TK Al-Akbar, Rajabasa, Bandar Lampung. Observasi ini bertujuan untuk mengamati secara langsung bagaimana proses pembelajaran mendalam pada anak usia dini dalam konteks nyata dan situasi sehari-hari.

3.8 Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen *non-test* berupa lembar observasi. Penilaian dilakukan menggunakan skala skor dalam bentuk *checklist* (✓) dengan kriteria yang telah ditentukan. Adapun pedoman penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Ketentuan Penilaian Instrumen Penelitian

Keterangan	Skor
BB = Belum berkembang	1
MB = Mulai berkembang	2
BSH = Berkembang sesuai harapan	3
BSB = Berkembang sangat baik	4

Sebelum menyusun lembar observasi, peneliti merancang terlebih dahulu kisi-kisi instrumen yang disesuaikan dengan indikator pembelajaran mendalam pada anak usia dini. Kisi-kisi tersebut menjadi acuan utama dalam penyusunan butir-butir penilaian yang digunakan untuk mengukur capaian indikator pembelajaran mendalam. Penelitian ini mengkaji pengaruh metode pembelajaran berbasis *joyful learning* terhadap pembelajaran mendalam anak usia dini di TK Al-Akbar di Rajabasa, Bandar Lampung menggunakan kisi-kisi instrumen yang disusun sebagai berikut:

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen *Joyful Learning*

Variabel	Dimensi	Indikator	Item Pernyataan
<i>Joyful Learning</i> (X)	Karakter	Pembelajaran mendorong anak mempertahankan fokus dan menyelesaikan kegiatan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan disusun menarik sehingga anak fokus sampai kegiatan selesai. 2. Guru memberikan instruksi yang jelas sehingga anak dapat menyelesaikan tugas secara runtut. 3. Pembelajaran memberi kesempatan anak

Variabel	Dimensi	Indikator	Item Pernyataan
			menyelesaikan tugas sehingga ia memahami konsep secara utuh.
	Kewarganegaraan	Pembelajaran menumbuhkan perilaku peduli dan membantu teman.	<p>4. Pembelajaran mendorong anak bekerja bersama.</p> <p>5. Guru memberi kesempatan anak membantu teman sehingga ia memahami langkah kegiatan dengan lebih baik.</p> <p>6. Kegiatan kelompok disusun untuk menumbuhkan kerja sama sehingga anak dapat menyusun pemahaman yang lebih lengkap.</p>
	Kolaborasi	Pembelajaran memfasilitasi anak untuk berbagi alat dan bekerja bersama.	<p>7. Guru menyediakan aktivitas kelompok yang membuat anak belajar menggunakan alat sesuai fungsinya.</p> <p>8. Pembelajaran mendorong anak berdiskusi sehingga mereka lebih memahami cara kerja suatu benda.</p> <p>9. Kegiatan dilakukan secara kolaboratif sehingga anak dapat menemukan solusi bersama.</p>
	Komunikasi	Pembelajaran membantu anak menyampaikan ide dan menjelaskan hasil kegiatan.	<p>10. Guru memberi kesempatan anak menjelaskan langkah-langkah kegiatan sehingga pemahaman mereka semakin kuat.</p> <p>11. Pembelajaran menuntun anak menceritakan hasil karyanya untuk memperdalam ingatan tentang prosesnya.</p> <p>12. Kegiatan dirancang agar anak dapat menjawab pertanyaan sederhana terkait konsep yang dipelajari.</p>
	Kreativitas	Pembelajaran mendorong anak mencoba ide baru dan membuat bentuk baru.	<p>13. Guru menyediakan bahan yang bervariasi sehingga anak dapat menerapkan konsep melalui percobaan.</p> <p>14. Pembelajaran memberi kebebasan anak membuat bentuk baru sehingga ia memahami sifat benda secara kreatif.</p> <p>15. Kegiatan dirancang agar anak dapat mencoba teknik lain</p>

Variabel	Dimensi	Indikator	Item Pernyataan
			untuk menyelesaikan tugas yang sama.
	Berpikir Kritis	Pembelajaran menstimulasi anak mengamati, membandingkan, dan memilih cara yang tepat.	<p>16. Guru menyediakan dua benda berbeda untuk diamati sehingga anak dapat memahami perbedaan ciri pentingnya.</p> <p>17. Pembelajaran memberi kesempatan anak mencoba strategi lain sehingga ia memahami cara penyelesaian yang lebih efektif.</p> <p>18. Kegiatan dirancang agar anak dapat menjelaskan alasan sederhana saat memilih alat atau cara tertentu.</p>

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Pembelajaran Mendalam Sebelum Validasi

Variabel	Dimensi	Indikator	Item Pernyataan
Pembelajaran Mendalan (Y)	Materi Esensi	Anak mengenali ciri penting dari suatu objek.	<p>1. Anak mampu menyebutkan warna utama pada objek.</p> <p>2. Anak memahami ciri penting suatu objek dengan sangat baik hanya dengan melihatnya sekilas.</p> <p>3. Anak mampu menyebutkan bentuk dasar pada objek.</p>
		Anak mengelompokkan objek berdasarkan satu ciri tertentu.	<p>4. Anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna.</p> <p>5. Anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan ukuran.</p> <p>6. Anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan bentuk.</p>
		Anak mampu membedakan perubahan sederhana yang terjadi pada suatu objek.	<p>7. Anak memahami perubahan yang terjadi pada objek secara mendalam.</p> <p>8. Anak mampu menyebutkan perubahan apa yang terjadi pada objek.</p> <p>9. Anak menyadari perubahan pada objek</p>

Variabel	Dimensi	Indikator	Item Pernyataan
			<p>berdasarkan perasaannya.</p> <p>10. Anak mampu menunjukkan perbedaan kondisi objek sebelum dengan sesudah kegiatan.</p>
	Aplikatif	Anak mampu menggunakan pengetahuan untuk menyelesaikan tugas sederhana.	<p>11. Anak mampu memasang benda sesuai bentuknya.</p> <p>12. Anak memahami cara terbaik untuk menyelesaikan tugas sederhana.</p> <p>13. Anak mampu mengurutkan benda dari ukuran kecil ke besar.</p> <p>14. Anak mampu memilih alat yang tepat untuk menyelesaikan tugas.</p> <p>15. Anak mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir tanpa meninggalkan tempat duduknya.</p>
		Anak mampu menerapkan konsep dalam kegiatan bermain.	<p>16. Anak mampu menunjukkan pemahaman konsep saat bermain dengan caranya sendiri.</p> <p>17. Anak mampu membuat pola sederhana.</p> <p>18. Anak mampu menyebutkan urutan kegiatan yang dilakukan.</p> <p>19. Anak mampu mempraktikkan cara bermain yang telah diajarkan.</p>
	Refleksi	Anak mampu mengungkapkan apa yang telah ia lakukan.	<p>20. Anak mau menceritakan kegiatan yang ia lakukan.</p> <p>21. Anak mampu menyebutkan bahan yang ia gunakan.</p> <p>22. Anak mampu menyebutkan langkah yang paling ia ingat.</p>

Variabel	Dimensi	Indikator	Item Pernyataan
			23. Anak terlihat senang ketika guru memberikan kegiatan baru.
		Anak mengungkapkan perasaan setelah melakukan kegiatan	<p>24. Anak mampu menyebutkan perasaannya setelah menyelesaikan kegiatan.</p> <p>25. Anak mampu menunjukkan perasaannya setelah menyelesaikan kegiatan.</p> <p>26. Anak mampu menyebutkan hal yang membuatnya merasa senang.</p> <p>27. Anak mampu menyebutkan hal yang membuatnya merasa kurang nyaman.</p>
		Anak mampu menilai hasil kegiatan yang ia buat.	<p>28. Anak mampu menunjukkan bagian yang paling ia sukai dari hasil karyanya.</p> <p>29. Anak mau merapikan alat permainan setelah kegiatan selesai.</p> <p>30. Anak mampu menunjukkan bagian yang ingin ia ubah dari hasil karyanya.</p> <p>31. Anak mampu menunjukkan bagian yang menurutnya sudah tepat.</p>

Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Pembelajaran Mendalam Sesudah Validasi

Variabel	Dimensi	Indikator	Item Pernyataan
Pembelajaran Mendalan (Y)	Materi Esensi	Anak mengenali ciri penting dari suatu objek.	1. Anak mampu menyebutkan warna utama pada objek. 2. Anak mampu menyebutkan bentuk dasar pada objek.
		Anak mengelompokkan objek berdasarkan satu ciri tertentu.	3. Anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna. 4. Anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan ukuran. 5. Anak mampu mengelompokkan benda berdasarkan bentuk.
		Anak mampu membedakan perubahan sederhana yang terjadi pada suatu objek.	6. Anak mampu menyebutkan perubahan apa yang terjadi pada objek. 7. Anak mampu menunjukkan perbedaan kondisi objek sebelum dengan sesudah kegiatan.
	Aplikatif	Anak mampu menggunakan pengetahuan untuk menyelesaikan tugas sederhana.	8. Anak mampu memasang benda sesuai bentuknya. 9. Anak mampu mengurutkan benda dari ukuran kecil ke besar. 10. Anak mampu memilih alat yang tepat untuk menyelesaikan tugas.
		Anak mampu menerapkan konsep dalam kegiatan bermain.	11. Anak mampu membuat pola sederhana. 12. Anak mampu menyebutkan urutan kegiatan yang dilakukan. 13. Anak mampu mempraktikkan cara bermain yang telah diajarkan.
	Refleksi	Anak mampu mengungkapkan apa yang telah ia lakukan.	14. Anak mau menceritakan kegiatan yang ia lakukan. 15. Anak mampu menyebutkan bahan yang ia gunakan.

Variabel	Dimensi	Indikator	Item Pernyataan
			16. Anak mampu menyebutkan langkah yang paling ia ingat.
		Anak mengungkapkan perasaan setelah melakukan kegiatan	17. Anak mampu menyebutkan perasaannya setelah menyelesaikan kegiatan. 18. Anak mampu menyebutkan hal yang membuatnya merasa senang. 19. Anak mampu menyebutkan hal yang membuatnya merasa kurang nyaman.
		Anak mampu menilai hasil kegiatan yang ia buat.	20. Anak mampu menunjukkan bagian yang paling ia sukai dari hasil karyanya. 21. Anak mampu menunjukkan bagian yang ingin ia ubah dari hasil karyanya.

3.9 Analisis Uji Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas untuk memastikan bahwa data yang diperoleh bersifat sah dan konsisten.

1.9.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk memastikan setiap butir instrumen penelitian mampu merepresentasikan isi yang diukur dan dapat dinyatakan memenuhi kriteria validitas. Pada penelitian ini, pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Product Moment*. Dasar penentuan keputusannya adalah sebagai berikut:

- a. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen penelitian dinyatakan valid
- b. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrumen penelitian dinyatakan tidak valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang sudah dilakukan, 21 item dinyatakan valid dan 10 item dinyatakan tidak valid. Hal ini di lihat dari hasil data uji instrumen dibandingkan dengan nilai r tabel sebesar 0,482 karena jumlah anak yang dijadikan sebagai sampel validitas adalah 17 anak.

Tabel 8. Hasil Uji Validitas

Keterangan	No Item	Jumlah
Valid	Y1, Y3, Y4, Y5, Y6, Y8, Y10, Y11, Y13, Y14, Y17, Y18, Y19, Y20, Y21, Y22, Y24, Y26, Y27, Y28, Y30	21
Tidak Valid	Y2, Y7, Y9, Y12, Y15, Y16, Y23, Y25, Y29, Y31	10
Jumlah Keseluruhan		31

1.9.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi suatu instrumen dalam menghasilkan data. Instrumen yang reliabel akan memberikan hasil yang relatif tetap apabila digunakan dalam kondisi yang serupa. Pada penelitian ini, pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics Versi 25*. Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai koefisien reliabilitas (α) $\geq 0,60$, maka instrumen dinyatakan reliabel.
- b. Jika nilai koefisien reliabilitas (α) $< 0,60$, maka instrumen dinyatakan tidak reliabel.

Berikut ini disajikan tabel hasil uji reliabilitas yang menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,939. Nilai ini mengindikasikan bahwa 21 item pernyataan yang digunakan telah memenuhi kriteria reliabilitas yang sangat baik, karena nilai tersebut melebihi 0,60 yang dianggap reliabel secara sempurna. Oleh karena itu, item-item tersebut dapat diterapkan secara valid dalam observasi kemampuan pembelajaran mendalam pada anak usia dini di lapangan.

Tabel 9. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,939	21

3.10 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara atau prosedur yang digunakan untuk mengolah data menjadi informasi sehingga karakteristiknya dapat dipahami dengan mudah dan bermanfaat dalam menemukan solusi permasalahan, khususnya yang berkaitan dengan topik penelitian. Tahap ini menjadi bagian penting dalam proses penelitian karena data yang telah dikumpulkan melalui berbagai metode akan diolah dan disajikan agar peneliti dapat menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan. Analisis dalam penelitian ini menggunakan rumus interval sebagai berikut:

$$i = \frac{NT - NR}{K}$$

Gambar 3. Rumus Interval

Keterangan:

NT = Nilai tertinggi

NR = Nilai terendah

K = Kategori

i = Interval

3.11 Analisis Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penerapan *joyful learning* terhadap pembelajaran mendalam pada anak usia dini. Analisis data dilakukan menggunakan uji *Wilcoxon*, yang dipilih karena jumlah subjek penelitian kurang dari 30 anak sehingga distribusi data diasumsikan tidak normal. Data yang dianalisis berbentuk ordinal, sehingga uji *Wilcoxon* sebagai salah satu metode statistik non-parametrik dianggap tepat untuk membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan.

Menurut Santoso (2010), uji *Wilcoxon* digunakan untuk menguji dua sampel berpasangan dengan jumlah responden kecil yaitu kurang dari 30, serta untuk data berskala ordinal atau interval yang tidak berdistribusi normal. Uji ini merupakan alternatif dari *paired sample t-test* apabila asumsi normalitas tidak terpenuhi.

Melalui uji ini, peneliti dapat melihat perbedaan yang signifikan pada kemampuan anak setelah diberikan perlakuan. Proses pengolahan data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics Versi 25*. Rumus perhitungan uji *Wilcoxon* adalah sebagai berikut:

- a. Jika probabilitas (Asymp.sig) < 0,05 maka hipotesis diterima.
- b. Jika probabilitas (Asymp.sig) > 0,05 maka hipotesis ditolak.

$$Z = T \frac{1}{4} n(n + 1)$$

Gambar 4. Rumus Uji *Wilcoxon*

Keterangan:

Z = Uji *Wilcoxon*

T = Total selisih terkecil antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan

N = Jumlah data sampel

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis *joyful learning* berpengaruh terhadap pembelajaran mendalam pada anak usia dini. Pembelajaran yang dikemas melalui kegiatan bermain, eksperimen, proyek, dan penggunaan media konkret mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Melalui pengalaman belajar secara langsung, anak lebih mudah memahami konsep, mengungkapkan kembali pengalaman belajar, serta menunjukkan antusiasme dan keberanian dalam berpartisipasi selama kegiatan berlangsung.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa perkembangan pembelajaran mendalam pada anak usia dini tidak selalu berlangsung secara berurutan dari dimensi materi esensi, aplikatif, hingga reflektif. Meskipun pemahaman konsep dasar dan kemampuan refleksi anak berkembang cukup baik, kemampuan menerapkan pengetahuan dalam tindakan nyata masih memerlukan stimulasi yang lebih konsisten, latihan berulang, serta pembiasaan kemandirian. Temuan ini menunjukkan bahwa proses belajar pada anak usia dini berlangsung secara terpadu, di mana anak memperoleh pengetahuan sambil melakukan aktivitas, berlatih keterampilan, dan membangun pengalaman belajar secara bersamaan. Dengan demikian, *joyful learning* menjadi pembelajaran yang sesuai untuk mendukung pembelajaran aktif, bermakna, dan selaras dengan karakteristik belajar anak usia dini.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh pembelajaran berbasis *joyful learning* terhadap pembelajaran mendalam pada anak usia dini, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menerapkan metode pembelajaran berbasis *joyful learning* secara lebih optimal dalam kegiatan pembelajaran. Melalui kegiatan belajar yang menyenangkan dan melibatkan anak secara aktif, proses pembelajaran dapat membantu anak memahami materi secara lebih bermakna sehingga mendukung terciptanya pembelajaran mendalam.

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penerapan metode pembelajaran yang inovatif di sekolah, salah satunya melalui metode *joyful learning*, dengan menyediakan fasilitas pembelajaran yang memadai serta mendorong pendidik untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan pembelajaran mendalam pada anak.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan mengkaji pembelajaran mendalam pada anak usia dini dengan pendekatan yang lebih terintegrasi dan holistik. Hal ini karena proses belajar anak tidak selalu berkembang secara berurutan sesuai dimensi materi esensi, aplikatif, dan reflektif, melainkan berlangsung secara bersamaan melalui aktivitas bermain, bereksplorasi, dan pengalaman belajar langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrori, F., Rosalina, R., & Lutfiana, A. F. (2025). Penerapan Pendekatan Joyfull Learning Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Journal of Educational Research and Community Service (JERCS)*, 1(1), 31–37.
- Affandi, G. R., Hadi, C., Fardana, N. A., Megawati, F., Laili, N., & Rohmah, N. M. (2024). *Joyful Learning Dan Media Pembelajaran Teori dan Penerapannya pada Konteks Pendidikan* (M. Alfian (ed.)). UMSIDA PRESS.
- Amelia. (2025). Penerapan Metode Proyek dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini : Studi Kualitatif di PAUD. *Jurnal Minfo Polgan*, 14(1), 119–124. <https://doi.org/10.33395/jmp.v14i1.1465>
- Amelia, L. (2023). Pemanfaatan Strategi Joyfull Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Al-Ihda' : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 18(2), 1060–1069. <https://doi.org/10.55558/alihda.v18i2.91>
- Amelia, N., & Aisya, N. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) dan Penerapannya Pada Anak Usia Dini di TKIT Al-Farabi. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 181–199.
- Anggrian, M., & Saefurahman, I. M. (2025). Teori perkembangan kognitif piaget dan implementasinya dalam pembelajaran di paud. *RECQA : Research Early Childhood Qurrota A'yun*, 2(01), 1–11. <https://doi.org/10.64724/y20wk478>
- Anjarwati, F. (2023). Manfaat Implementasi Model Pembelajaran Experiential Learning Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Benua Etam Ramah Anak Usia Dini*, 1(2), 39–48. <https://doi.org/10.53640/beraksi.v1i2>
- Anwar, M. K. (2017). Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajar. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 97–104. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.1559>
- Ardi, W. I., & Devianti, R. (2021). Peran Guru terhadap Aktivitas Bermain Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(02), 125–134. <https://doi.org/10.46963/mash.v4i02.344>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)* (Edition 15). Rineka Cipta.
- Brenya, A. N. Y. (2024). Deep learning in high schools: exploring pedagogical approaches for transformative education. *Humanika*, 24(2), 111–126.

<https://doi.org/10.21831/hum.v24i2.71350>

- Chen, Y.-L., & Tippett, C. D. (2022). Project-Based Inquiry in STEM Teaching for Preschool Children. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 18(4). <https://doi.org/10.29333/ejmste/11899>
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design Qualitatif, Quantitatif, and Mixed Methods Approaches* (V. Knight, J. Young, K. Koscielak, B. Bauhaus, M. Markanich, & A. Hutchinson (eds.); Edition 4). SAGE Publications.
- Diana, M. W., & Nurhajati, D. (2022). Joyful Learning , Strategi Menyiapkan Guru Bahasa Inggris Untuk Anak-Anak Di Universitas. *Semdikjar 5*, 550–558.
- 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, M., & 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>
- Everett, L. (2024). Deep learning in teacher professional development using Goethean phenomenology: a self-study. *Professional Development in Education*, 1–16. <https://doi.org/10.1080/19415257.2024.2371865>
- Febriana, H. R., & Iswantiningtyas, V. (2022). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek. *Semdikjar 5*, 5, 815–825. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/xkx5pr54>
- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2018). Deep Learning: Engage the World Change the World. In *Deep Learning: Engage the World Change the World* (pp. 1–313). A SAGE Company.
- Gupta, J., Pokhriyal, R., Dhotre, S., Karwal, A., Ahuja, S. M., Tripathi, A., Emmanuel, J., Saha, B., Singh, P. M., Rao, R., Thiagrajan, V., Racch, H., Bhutani, A., & Tyagi, M. (2020). *Handbook Of Joyful Learning* (P. M. Singh (ed.); First Edit). Central Board of Secondary Education, Academic.
- Halamury, M. F., Mulyani, M., Kakiay, S., & Kainama, N. (2025). Phenomenological Study of Teachers' and Early Childhood Children's Experiences in Learning through the Joyful Learning Approach at PAUD Hatuhuran, Kairatu District, West Seram Regency. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan*, 5(2), 302–310. <https://doi.org/10.56495/jrip.v5i2.997>
- Ilhami, B. S., & Khaironi, M. (2018). Pelaksanaan Joyful Learning Berbasis Permainan Tradisional Sasak untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia

- 5-6 Tahun. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 2(2), 59–65.
<https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i02.1023>
- Ismail, I. (2019). Perkembangan Kognitif Pada Masa Pertengahan Dan Akhir Anak-Anak (Middle and Childhood). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 1(1), 15–22. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v4i1.90>
- Isti'adah, F. N. (2020). *Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan* (R. Permana (ed.)). Edu Publisher.
- Istiqomah, L., & Windayana, H. (2017). Penerapan Model Learning Cycle 7E Berbasis Joyful Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Antalogi UPI*, 5(1), 48.
- Jayawardana, H. B. A. (2025). Implementasi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) pada Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 8(2), 510–516. <https://doi.org/10.31537/jecie.v8i2.2476>
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). *Statistik PAUD 2023-2025* (Februari 2). Pusdatin Kemendikdasmen.
- Khadijah. (2016). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya. In *Perdana Publishing* (1st ed.). Perdana Publishing.
- Khaironi, M., & Ramdhani, S. (2017). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi*, 01(2), 82–89.
- Kristiana, D., & Jumadi, J. (2022). Menciptakan Joyfull Learning Melalui Loose Part Play Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(2), 191–196. <https://doi.org/10.24269/dpp.v10i2.4794>
- Kurniati, E. (2025). Teori Sosiokultural Vygotsky untuk Anak Usia Dini. *JSPAUD: Jurnal Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 19–24.
- Ma'viah, A. (2021). Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini (Experimental Methods In Science Learning For Early Childhood). *Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islami Dan Sains*, 3, 97–101.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566.
- Mahmudi, M. B., Arief, A., & Rehani, R. (2025). Strategi Joyful Learning dalam Meningkatkan Motivasi, Keterlibatan dan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(1), 96–103. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i1.662>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan

Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.

- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Muamanah, H., & Suyadi, S. (2020). Pelaksanaan Teori Belajar Bermakna David Ausubel Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(01), 162–180. <https://doi.org/10.29240/belajea.v5>
- Mubarak, A. Z., Suryadi, B., Darmawan, C., Wahyudin, D., Qodir, D. A., Iskandar, H., Wiyono, H. T., Ismah, I., Kadir, K., Yuliati, K., Maskur, M., Faradella, N. E., Herianingtyas, N. L. R., Waspodo, M., Purwahida, R., Indrajit, R. E., Yazid, R., Oktafiana, S., Matakupan, M., ... Damarjati, T. (2025). *Pembelajaran Mendalam*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.
- Mustaghfirin, U. A., & Zaman, B. (2025). Tinjauan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Kemdikdasmen Perspektif Pendidikan Islam. *Journal of Instructional and Development Researches*, 5(1), 75–85. <https://doi.org/10.53621/jider.v5i1.476>
- Putri, S. P., Listiana, A., & Romadona, N. F. (2020). Penerapan Metode Proyek Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *EDUKIDS: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 17(2), 65–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/edukids.v17i2.24281>
- Rahayu, C., Setiani, W. R., Yulindra, D., & Azzahra, L. (2025). Pendidikan Matematika Realistik Indonesia dalam Pembelajaran Mendalam (Deep Learning): Tinjauan Literatur. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 13(1), 9–25. <https://doi.org/10.23960/mtk/v13i1.pp9-25>
- Rahma, B. A., & Hidayah, H. (2022). Penerapan Pembelajaran Menyenangkan (Joyful Learning) Melalui Metode Pembelajaran Loose Part Pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana : Universitas Negeri Semarang*, 188–192.
- Rahmah, N. (2013). Belajar Bermakna Ausubel. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(1), 43–48. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i1.54>
- Rahmat, M., Rohmatin, A., Nurfadilah, S. S., Mulyati, E., Rohimah, S., Wawan, C., & Latipah, L. (2025). Penguatan Kemampuan Konseptual Anak Usia Dini melalui Pendekatan Pembelajaran Deep Learning di PAUD Al-Fathanah. *Inovasi Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 2(4), 117–127. <https://doi.org/10.61132/inpaud.v2i4.766>
- Rayanto, Y. H., Suwadi, S., Mujiwati, Y., Tesaloka, A., & Cloudy, O. (2025).

- Meta Analisis: Pembelajaran Mendalam, Teori dan Praktik* (M. Barotun (ed.); 1st ed.). Aqilian Publika.
https://www.google.co.id/books/edition/Meta_Analisis_Pembelajaran_Mendalam_Teor/luBcEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=buku+pembelajaran+mendalam&pg=PA69&printsec=frontcover
- Santoso, S. (2010). *Statistik Nonparametrik : Konsep dan Aplikasi dengan SPSS*. PT Elex Media Komputindo.
- Sari, A., Amar, H. A., Setiawan, W. D., & Yunus. (2023). Tumbuh Kembang Anak Usia Dini dan Teori Perkembangan. *Proceedings of Islamic Education*, 1(1).
- Sari, A. W., & Arta, D. J. (2025). Implementasi Deep Learning: Suatu Inovasi Pendidikan. *WASPADA (Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan)*, 13(01), 121. <https://doi.org/10.61689/waspada.v13i1.727>
- Sari, I., Utami, R. D., Widya, R., Nuraisyah, J., & Fanny, A. D. (2024). English Learning by Using Joyful Learning for Early Children at PIAUD Ummul Habibah in Klambir 5 Kebon. *International Seminar on Language, Literature, Education, Arts and Culture*, 273–286.
- Setyo, B., Zulfa, N. A., & Sari, N. (2025). Pendekatan Fun Learning Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Di Paud Inklusif. *Alzam-Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 8–15.
<https://doi.org/10.51675/alzam.v5i2.1242>
- Silviliyana, M., Ramadani, K. D., Sulistyowati, R., Sari, N. R., & Anggraeni, G. (2024). *Profil Anak Usia Dini 2024* (Y. Rachmawati & I. Maylasari (eds.); 2024th ed., Vol. 5). Badan Pusat Statistik.
- Siregar, Y. P., & Nurlaila. (2025). Pentingnya Memberikan Pembelajaran Menyenangkan Kepada Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Aufa (JPMA)*, 7(1).
- Subarinah, S. (2011). *Creating Joyful Atmosphere In Mathematics Learning For Elementary School School Students By Implementing Kopermatik Aids*. 494–502.
- Sutikno, M. S. (2019). *Metode & Model-Model Pembelajaran “Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan”* (P. Hadisaputra (ed.)). Redaksi Holistica.
- Sutria, M. J., Wardiah, D., & Imansyah, F. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Joyful Learning Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas III SD. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 1–14.
<https://doi.org/10.51878/elementary.v5i2.5810>
- Syarif, M. A., Sabrina A, Z., Shabana A, S., Bunga R, S., Fitria M, F., Irna R, I., Zahra M, Z., & Nazwa K, H. N. (2026). Pembelajaran Berbasis Pengalaman

Nyata dalam Meningkatkan Keberanian , Partisipasi , dan Perkembangan Holistik Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 10(1), 3488–3492. <https://doi.org/10.31004/jptam.v10i1.36612>

- Tohar, B., & Rahman, A. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 210–228. <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i1-13>
- Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Al-Ta Lim Journal*, 1(3), 209–215. <https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(1), 159–176. <https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>
- Wahyuni, M., & Ariyani, N. (2020). *Teori Belajar dan Implikasinya dalam Pembelajaran* (F. N. Isti'adah (ed.); 2020th ed.). Edu Publisher.
- Walgito, B. (2021). Pengantar Psikologi Umum. In *ANDI Yogyakarta* (Vol. 13).
- Weng, C., Chen, C., & Ai, X. (2023). A pedagogical study on promoting students' deep learning through design-based learning. *International Journal of Technology and Design Education*, 33(4), 1653–1674. <https://doi.org/10.1007/s10798-022-09789-4>
- Widyastuti, W., Sutopo, A., Widyasari, C., Rahmawati, F. P., & Minsih, M. (2025). Implementasi Prinsip Pengelolaan Meaningful , Mindful , dan Joyful Learning dalam Proses Pembelajaran Mendalam : Studi Kasus di Sekolah Dasar Islam Terpadu. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 2172–2181. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7339>
- Wulandari, D. (2022). Metode Pembelajaran dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar. *Jurnal Aksioma Ad-Diniyyah : The Indonesian Journal of Islamic Studies*, 10(1), 72–82. <https://doi.org/10.55171/jad.v10i1.690>
- Yawan, D. J. ., Ponglimbong, M., Pattiasina, M. S., & Bwarlely, K. (2025). Penerapan Metode Eksperimen Pada Pembelajaran Sains Anak Usia Dini di PAUD Tunas Harapan. *KHOMBO IME: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 50–63. <https://doi.org/10.69748/ki.v1i1.334>
- Yuliani, A., Kristiana, D., & Muttaqin, M. A. (2024). Penerapan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 11–23. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v>
- Yunianti, I. D., & Filasofa, L. M. K. (2024). Implementasi Metode Eksperimen dalam Pembelajaran Sains Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 9(1), 105–115. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v9i1.3933>

Zosh, J. M., Gaudreau, C., Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. (2025). The Power of Playful Learning in the Early Childhood Setting. *National Association for the Education of Young Children*, 77(2), 19.

Zulfiyanti, N., Aisyah, S., & Surbakti, A. (2025). Efektivitas Penerapan Joyful Learning Menggunakan Kartu Tahfidz Terhadap Kemampuan Menghafal Al-Qur'an dan Happiness Siswa TK. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(2), 440–456.
<https://doi.org/10.26877/paudia.v14i2.1637>