

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DEEP LEARNING DALAM MENUMBUHKAN CURIOSITY ANAK USIA 5-6 TAHUN DI SPS TAMAN FIRDAUS

Fathia Hayati Nufus¹, Choiriyah Chalid², Lia Kuniawaty³

email: nufusfathia@gmail.com¹, choiriyah13@panca-sakti.ac.id², liakurniawaty@panca-sakti.ac.id³

Universitas Panca Sakti Bekasi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Implementasi Pembelajaran Deep Learning dalam Menumbuhkan Curiosity Anak Usia 5-6 Tahun di SPS Taman Firdaus. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan penelitian terdiri atas Kepala Sekolah SPS Taman Firdaus dan Guru Kelompok B, sedangkan subjek utama penelitian adalah 13 anak kelompok B di SPS Taman Firdaus. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, serta penarikan Kesimpulan dan verifikasi. Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi dan member check. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran deep learning dilaksanakan melalui pembelajaran yang berpusat pada anak dengan mengintegrasikan prinsip meaningful learning, mindful learning, dan joyful learning. Guru berperan sebagai fasilitator melalui pertanyaan pemantik, pemberian kesempatan bereksplorasi, diskusi eksperimen, dan pengalaman belajar langsung. Berbagai kegiatan seperti, eksperimen daya bersih sabun, membuat salad buah, praktik keagamaan, serta kunjungan edukatif ke Mini Zoo Buperta Cibubur dan Taman Lalu Lintas memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati, bertanya, mencoba, mengeksplorasi, berdiskusi, membuat dugaan sederhana, dan mencari hubungan sebab-akibat. Faktor pendukung meliputi kompetensi guru, dukungan kepala sekolah, ketersediaan media dan sarana, lingkungan belajar yang kondusif, serta keterlibatan orang tua. Adapun hambatan meliputi perbedaan karakteristik dan kemampuan anak, keterbatasan media, keterbatasan waktu, serta perbedaan tingkat keberanian dan konsentrasi anak. Temuan menunjukkan bahwa pembelajaran deep learning memberikan kontribusi positif dalam menumbuhkan curiosity anak melalui pengalaman belajar yang bermakna, interaksi positif, dan eksplorasi lingkungan.

Kata Kunci : Pembelajaran Deep Learning, Rasa Ingin Tahu, Anak Usia Dini.

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of deep learning in fostering curiosity among children aged 5–6 years at SPS Taman Firdaus. The study employs a qualitative approach using a case study method. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The informants included the Principal of SPS Taman Firdaus and the Group B teacher, while the primary subjects were 13 children from Group B. Data analysis involved data reduction, data presentation, and drawing conclusions with verification. Data validity was ensured through triangulation and member checking. The results indicate that deep learning was implemented through child-centered instruction that integrated the principles of meaningful, mindful, and joyful learning. Teachers acted as facilitators by using inquiry-based questions, providing opportunities for exploration, conducting experimental discussions, and facilitating hands-on learning experiences. Various activities—such as soap-cleaning experiments, fruit salad preparation, religious practices, and educational visits to the Buperta Cibubur Mini Zoo and the Traffic Park—enabled children to observe, ask questions, experiment, explore, discuss, formulate simple hypotheses, and identify cause-and-effect relationships. Supporting factors included teacher competence, principal support, the availability of learning media and facilities, a conducive learning environment, and parental involvement. Conversely, challenges included variations in children's characteristics and abilities, limitations regarding media and time, and differences in children's confidence levels and attention spans. The findings demonstrate that deep learning contributes positively to fostering children's curiosity through meaningful learning experiences, positive interactions, and environmental exploration.

Keywords: Deep Learning, Curiosity, Early Childhood Education.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap penting dalam perkembangan anak karena pada masa ini anak mengalami perkembangan yang pesat dalam berbagai aspek, termasuk kognitif, bahasa, sosial emosional, dan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran pada anak usia dini perlu disesuaikan dengan karakteristik belajar anak yang cenderung aktif, eksploratif, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman secara langsung melalui kegiatan bermain, eksplorasi, interaksi, dan kegiatan bermakna. (Widadiyah et al., 2023)

Salah satu pendekatan pembelajaran yang relevan dengan karakteristik tersebut adalah *deep learning*. Dalam konteks pendidikan, *deep learning* merupakan pendekatan yang menekankan proses pembelajaran secara mendalam melalui pengalaman yang bermakna, kesadaran dalam belajar, serta suasana belajar yang menyenangkan. Pada pendidikan anak usia dini, penerapan *deep learning* dapat diwujudkan melalui prinsip *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning*, sehingga anak tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual. (Widowati et al., 2025) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis alam melalui kegiatan *eco-print* dengan pendekatan *deep learning* dapat menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, reflektif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak usia 5-6 tahun.

Penerapan *deep learning* pada PAUD juga memberikan peluang bagi anak untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan dan objek pembelajaran. Pembelajaran yang memberikan pengalaman nyata dapat mendorong anak untuk mengamati, mencoba, mengeksplorasi, serta mengomunikasikan hasil pengalamannya. (Mahindra Diputera et al., 2024) menekankan bahwa penerapan prinsip *meaningful learning*, *mindful learning* dan *joyful learning* dalam PAUD dapat diarahkan pada terciptanya pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Sejalan dengan itu, (Jayawardana, 2025) menjelaskan bahwa pembelajaran mendalam pada PAUD memberikan ruang bagi anak untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui pengalaman yang bermakna dan menyenangkan.

Sejalan dengan penelitian tersebut, (Wati, 2025) menemukan bahwa penerapan *deep learning* melalui prinsip *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning*

Selain pengalaman belajar yang bermakna, salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah rasa ingin tahu (*curiosity*). *Curiosity* merupakan dorongan intrinsik yang mengarahkan anak untuk mencari informasi ketika menghadapi sesuatu yang belum diketahui atau dipahami. (Jirout et al., 2024) menjelaskan bahwa *curiosity* merupakan karakteristik universal pada masa kanak-kanak yang dapat mengarahkan perhatian dan mendorong perilaku pencarian informasi sehingga mendukung perkembangan pengetahuan. Berdasarkan hal tersebut, lingkungan pembelajaran yang mendukung rasa ingin tahu menjadi penting dalam proses pendidikan anak.

Dalam pendidikan anak usia dini, *curiosity* dapat terlihat melalui perilaku anak ketika mengajukan pertanyaan, mengamati objek, mencoba sesuatu yang baru, melakukan eksplorasi, menyampaikan pendapat, serta mencari penjelasan terhadap suatu fenomena. (Bjerknes et al., 2024) melalui kajian sistematis terhadap penelitian mengenai *curiosity* dan *wonder* pada pendidikan anak usia dini, menunjukkan bahwa *curiosity* merupakan salah satu faktor motivasional penting dalam proses belajar anak. Meskipun demikian, kajian tersebut juga menunjukkan bahwa penelitian mengenai bagaimana *curiosity* dapat secara konkret diamati dan dikembangkan dalam lingkungan pendidikan anak usia dini masih perlu diperluas.

Upaya menumbuhkan *curiosity* memerlukan peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang memberikan ruang bagi anak untuk mengeksplorasi dan menemukan sesuatu

secara mandiri. (Syarif et al., 2025) menemukan bahwa fasilitas guru merupakan salah satu komponen penting dalam menumbuhkan rasa ingin tahu anak. Guru dapat mendukung curiosity melalui pertanyaan, penyediaan bahan dan aktivitas yang menarik, serta pemberian kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi secara mandiri. Lingkungan fisik pembelajaran juga dapat mendukung anak untuk berinteraksi, mengeksplorasi, dan memperoleh pengalaman baru.

Meskipun penelitian mengenai deep learning dan curiosity pada anak usia dini telah mulai berkembang, penelitian yang secara khusus mengkaji implementasi pembelajaran deep learning dalam menumbuhkan curiosity anak usia 5-6 tahun masih terbatas, (Widowati et al., 2025), misalnya berfokus pada pembelajaran bermakna berbasis alam melalui kegiatan eco-print dengan pendekatan deep learning. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pendekatan deep learning dapat menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan reflektif serta mendukung perkembangan anak secara holistik. Tidak hanya itu, penelitian tersebut belum secara khusus memusatkan perhatian pada proses muncul dan berkembangnya curiosity anak sebagai fokus utama penelitian.

Kesenjangan tersebut menjadi dasar penting dilakukannya penelitian ini. Penelitian ini tidak hanya melihat penerapan deep learning dari sisi kegiatan pembelajaran, tetapi juga mengkaji bagaimana pengalaman belajar tersebut memberikan ruang bagi anak untuk menunjukkan rasa ingin tahu melalui perilaku bertanya, mengamati, mencoba, mengeksplorasi, berdiskusi, membuat dugaan sederhana, dan mencari hubungan sebab-akibat. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai implementasi deep learning dalam konteks pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam kaitannya dengan pengembangan curiosity. (Siti Hardiyanti, 2024).

SPS Taman Firdaus menjadi lokasi penelitian karena dalam proses pembelajarannya terhadap berbagai kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman secara langsung, seperti eksplorasi lingkungan. Kegiatan tersebut memberikan ruang kepada anak untuk berinteraksi dengan objek dan lingkungan pembelajaran secara aktif. Kondisi tersebut menjadi konteks yang menarik untuk mengkaji bagaimana prinsip meaningful learning, mindful learning, dan joyful learning diimplementasikan serta bagaimana penerapannya berkaitan dengan munculnya curiosity anak.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran deep learning dalam menumbuhkan curiosity anak usia 5-6 tahun di SPS Taman Firdaus, meliputi proses pelaksanaan pembelajaran, peran guru dalam memfasilitasi curiosity, bentuk-bentuk yang ditunjukkan anak, serta faktor pendukung dan penghambat dalam implementasinya.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai implementasi pembelajaran deep learning dalam menumbuhkan curiosity anak usia 5-6 tahun. Metode studi kasus digunakan karena penelitian berfokus pada proses pembelajaran yang berlangsung secara alamiah di SPS Taman Firdaus, termasuk peran guru, aktivitas anak, serta faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaan pembelajaran.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SPS Taman Firdaus, yang berlokasi, di Jl. Wibawa Mukti II No. 37, Kelurahan Jatiluhur, Kecamatan Jatiasih, Kota Bekasi, Jawa Barat. Penelitian dilaksanakan pada Bulan Mei sampai Juni 2026. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada adanya penerapan pembelajaran yang berpusat pada anak serta kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi, eksperimen, dan

memperoleh pengalaman belajar secara langsung.

Subjek Penelitian

Subjek utama dalam penelitian ini adalah 13 anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun di SPS Taman Firdaus dan 1 Guru kelompok B. Kepala sekolah dipilih sebagai informan untuk memperoleh informasi mengenai kebijakan dan dukungan lembaga terhadap penerapan pembelajaran deep learning, sedangkan Guru kelompok B menjadi informan untuk memperoleh informasi mengenai perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran serta perkembangan curiositas anak.

Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisa Data

Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisa data berupa pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik keahlihan data menggunakan ketekunan pengamat, dan triangulasi sumber serta metode.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Pembelajaran Deep Learning

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran deep learning di SPS Taman Firdaus dilaksanakan melalui pembelajaran yang berpusat pada anak dengan mengintegrasikan prinsip meaningful learning, mindful learning, dan joyful learning. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi sebagai fasilitator yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati, bertanya, mencoba, mengeksplorasi, berdiskusi, dan memperoleh pengalaman belajar secara langsung.

Penerapan tersebut terlihat dalam berbagai kegiatan pembelajaran, antara lain eksperimen daya bersih sabun, membuat salad buah, praktik keagamaan, serta kunjungan edukatif ke Mini Zoo Buperta Cibubur dan Taman Lalu Lintas. Dalam kegiatan eksperimen, guru memberikan pertanyaan pemantik sebelum anak melakukan percobaan. Anak kemudian mengamati proses yang terjadi, mencoba secara langsung, dan mendiskusikan hasil pengamatan bersama guru dan teman. Proses tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran memberikan ruang kepada anak untuk membangun pemahaman melalui pengalaman nyata.

Pada kegiatan membuat salad buah, anak terlibat secara langsung dalam mengenal berbagai jenis buah, mengamati warna, bentuk, aroma, dan rasa, serta mengikuti proses pembuatan salad. Sementara itu, kegiatan kunjungan edukatif memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati objek secara langsung dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses pengalaman anak selama belajar.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian (Widowati et al., 2025) yang menunjukkan bahwa penerapan deep learning melalui pembelajaran berbasis alam dapat menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, reflektif, dan bermakna bagi anak usia dini. Kesamaan tersebut terlihat pada pemberian kesempatan kepada anak untuk terlibat langsung dalam kegiatan dan memperoleh pengetahuan melalui pengalaman. Tidak hanya itu, penelitian ini memiliki fokus yang lebih khusus, yaitu melihat implementasi deep learning dalam kaitannya dengan tumbuhnya curiosity anak usia 5-6 tahun.

Peran Guru dalam Menumbuhkan Curiosity Anak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memiliki peran penting dalam menumbuhkan curiosity anak. Guru bertindak sebagai fasilitator dengan menggunakan pertanyaan pemantik, memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba, memberikan pendampingan ketika anak mengalami kesulitan, serta menciptakan suasana pembelajaran yang aman dan menyenangkan.

Pertanyaan pemantik digunakan untuk mendorong anak berpikir sebelum memperoleh jawaban dari guru. Dalam kegiatan eksperimen, misalnya guru mengajak anak membuat

dugaan mengenai apa yang akan terjadi sebelum percobaan dilakukan. Setelah kegiatan, anak diberikan kesempatan untuk menyampaikan hasil pengamatan dan pendapatnya. Strategi tersebut mendorong anak untuk tidak hanya menerima jawaban, tetapi berusaha menemukan dan memahami jawaban melalui pengalaman.

Interaksi antara guru dan anak juga berlangsung secara dua arah. Anak diberikan kesempatan untuk mengemukakan pertanyaan dan pendapat, sedangkan guru memberikan respons dan arahan sesuai dengan kebutuhan anak. Kondisi tersebut mendukung terciptanya pembelajaran yang berpusat pada anak dan memberikan ruang bagi perkembangan rasa ingin tahu.

Bentuk Curiosity Anak

Berdasarkan hasil observasi, curiosity anak terlihat dalam beberapa bentuk perilaku, yaitu bertanya, mengamati, mencoba, mengeksplorasi, berdiskusi, menunjukkan antusiasme, menyampaikan pendapat, membandingkan, mencari hubungan sebab-akibat, dan membuat dugaan sederhana. Perilaku bertanya terlihat ketika anak menemukan objek atau fenomena yang menarik perhatian mereka. Pada kegiatan eksperimen, anak mengajukan pertanyaan mengenai perubahan yang terjadi dan berusaha mengetahui penyebabnya. Perilaku mencoba mengeksplorasi terlihat ketika anak terlibat secara langsung dalam eksperimen dan kegiatan praktik. Anak juga menunjukkan antusiasme melalui perhatian dan keterlibatan selama kegiatan berlangsung.

Kegiatan eksperimen juga dapat menjadi salah satu strategi untuk memberikan stimulasi terhadap rasa ingin tahu anak. (Winarsih & Wahyuningsih, n.d.) menunjukkan bahwa metode pembelajaran eksperimen dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan tanggung jawab anak usia 5-6 tahun karena anak terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, aktif bertanya, dan melakukan eksplorasi secara mandiri. Temuan tersebut relevan dengan penelitian ini karena salah satu kegiatan yang diterapkan di SPS Taman Firdaus adalah eksperimen daya bersih sabun yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati, mencoba, bertanya, dan menemukan hubungan sebab-akibat.

Kemampuan membuat dugaan sederhana dan mencari hubungan sebab-akibat juga muncul dalam kegiatan eksperimen. Anak mencoba memperkirakan hasil sebelum percobaan dan kemudian membandingkan dugaan tersebut dengan hasil yang diamati. Proses tersebut menunjukkan adanya usaha anak untuk memahami hubungan antara tindakan dan hasil yang diperoleh. Temuan ini ditunjukkan bahwa curiosity tidak hanya ditunjukkan melalui pertanyaan, tetapi juga melalui berbagai perilaku eksploratif. Hal tersebut sesuai dengan (Jirout et al., 2024) yang menjelaskan bahwa curiosity pada anak berkaitan dengan dorongan untuk memperoleh informasi dan memahami sesuatu yang belum diketahui. Dalam penelitian ini, dorongan tersebut terlihat ketika anak memperoleh kesempatan untuk mengamati, mencoba, mengeksplorasi, dan mencari penjelasan terhadap pengalaman yang mereka temui.

Faktor Pendukung dan Penghambat

Implementasi pembelajaran deep learning di SPS Taman Firdaus didukung oleh beberapa faktor, yaitu kompetensi guru, dukungan kepala sekolah, ketersediaan media dan sarana pembelajaran, lingkungan belajar yang kondusif, serta keterlibatan orang tua. Kompetensi guru terlihat dari kemampuan dalam memilih kegiatan, menggunakan

Pertanyaan pemantik, memanfaatkan media konkret, serta memberikan pendampingan sesuai dengan kebutuhan anak.

Dukungan kepala sekolah juga menjadi faktor penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Tidak hanya itu, lingkungan belajar yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan benda dan lingkungan sekitar mendukung terlaksananya pembelajaran yang bersifat eksploratif. Keterlibatan orang tua turut membantu memberikan kesinambungan stimulasi kepada anak di luar lingkungan sekolah. Di sisi lain, terdapat beberapa hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran, yaitu perbedaan karakteristik dan

kemampuan anak, keterbatasan media, keterbatasan waktu, serta perbedaan Tingkat keberanian dan konsentrasi anak. Tidak semua anak memiliki Tingkat keberanian yang sama dalam bertanya dan menyampaikan pendapat. Sebagian anak membutuhkan pendampingan dan motivasi lebih agar berani terlibat dalam kegiatan.

Guru mengatasi hambatan tersebut melalui pendampingan individual, pemberian motivasi, dan penguatan positif, penyesuaian kegiatan dengan kemampuan anak, serta penggunaan media yang menarik dan mudah dipahami. Strategi tersebut memungkinkan anak tetap memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi meskipun memiliki karakteristik dan kemampuan yang berbeda.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran deep learning di SPS Taman Firdaus pada anak usia 5-6 tahun dilaksanakan melalui pembelajaran yang berpusat pada anak dengan mengintegrasikan prinsip meaningful learning, mindful learning, dan joyful learning. Guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan pertanyaan pemantik, kesempatan berkesplorasi, melakukan eksperimen, berdiskusi, serta memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Penerapan pembelajaran tersebut dapat menumbuhkan curiosity anak yang ditunjukkan melalui perilaku mengamati, bertanya, mencoba, mengeksplorasi, berdiskusi, menyampaikan pendapat, membuat dugaan sederhana, serta mencari hubungan sebab akibat. Kegiatan eksperimen daya bersih sabun, membuat salad buah, praktik keagamaan, dan kunjungan edukatif memberikan pengalaman konkret yang mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran.

Implementasi deep learning didukung oleh kompetensi guru, dukungan kepala sekolah, ketersediaan media dan sarana, lingkungan belajar yang kondusif, serta keterlibatan orang tua. Adapun hambatan yang ditemukan meliputi perbedaan karakteristik dan kemampuan anak, keterbatasan media, keterbatasan waktu, serta perbedaan Tingkat keberanian dan konsentrasi anak. Secara keseluruhan, pembelajaran deep learning memberikan kontribusi positif terhadap tumbuhnya curiosity anak melalui pengalaman belajar yang bermakna, interaksi positif, dan eksplorasi lingkungan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut. Guru disarankan untuk terus mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada anak dengan memperbanyak kegiatan eksperimen, eksplorasi, dan pengalaman langsung serta menggunakan pertanyaan pemantik yang dapat mendorong anak untuk berpikir dan mengembangkan curiosity. Bagi lembaga PAUD, disarankan untuk memberikan dukungan terhadap implementasi deep learning melalui penyediaan media di lingkungan belajar yang mendukung kegiatan eksplorasi, serta meningkatkan kompetensi guru melalui kegiatan pelatihan dan pengembangan profesional.

Bagi orang tua, diharapkan dapat memberikan stimulasi selanjutnya di rumah dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya, mencoba, mengamati, dan mengeksplorasi lingkungan dalam kegiatan sehari-hari. Bagi peneliti lain hendaknya penelitian dapat dikembangkan dengan melibatkan subjek dan lokasi yang lebih beragam, serta mengkaji implementasi deep learning terhadap aspek perkembangan anak lainnya, sehingga diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai penerapan pembelajaran deep learning pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bjerknes, A. L., Wilhelmsen, T., & Foyen-Bruun, E. (2024). A Systematic Review of Curiosity and Wonder in Natural Science and Early Childhood Education Research. *Journal of Research in Childhood Education*, 38(1), 50–65. <https://doi.org/10.1080/02568543.2023.2192249>
- 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>
- Jirout, J. J., Evans, N. S., & Son, L. K. (2024). Curiosity in children across ages and contexts. In *Nature Reviews Psychology* (Vol. 3, Number 9, pp. 622–635). Nature Publishing Group. <https://doi.org/10.1038/s44159-024-00346-5>
- Mahindra Diputera, A., Noveri Eza, G., Guru Pendidikan Anak Usia Dini, P., & Ilmu Pendidikan, F. (2024). Memahami Konsep Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Yang Meaningful, Mindful dan Joyful: Kajian Melalui Filsafat Pendidikan (Vol. 10, Number 2).
- Siti Hardiyanti, I. N. V. F. (2024). the license CC BY-SA 4.0 DOI: Exploring the Strategies and Environmental Factors that Foster Curiosity in Early Childhood Education.
- Syarif, S., Nisaa, I., & Fitriani, V. (2025). Exploring the Strategies and Environmental Factors That Foster Curiosity in Early Childhood Education. *Educia Journal*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.71435/610400>
- Wati, R. W. (2025). Jurnal Ath-Thufail : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Deep Learning pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 48–61.
- Widadiyah, Q., Hani Gustina, L., Yusri Bachtiar, M., Aslindah, A., Wardhani, D. K., Jannah, M., Farisandy, D., Nur Ismiatun, A., Siregar, M., Ningsih, R. W., Mukhlishin, H., & Atikah, C. (2023). Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Implementasi) PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL (2024th ed.).
- Widowati, R., Tk, K., Putra, M., Punung, K., & Korespondensi, S. (2025). Pembelajaran Bermakna Berbasis Alam melalui Pendekatan Deep Learning pada Anak Usia Dini di TK Mardi Putra Kecamatan Punung (Vol. 5, Number 1). <https://ejournal.alfattah.ac.id/index.php/JS>
- Winarsih, E. D., & Wahyuningsih, R. (n.d.). Penerapan Metode Pembelajaran Eksperimen untuk meningkatkan Rasa Ingin tahu dan Tanggung Jawab Anak. Retrieved <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>