

OPTIMALISASI PROGRAM PENGEMBANGAN MAHASISWA MELALUI PENDEKATAN PEMBELAJARAN DEEP LEARNING

Halimah^{1*}, Asep Saepuloh², Muzayyin Abdu Syakur³, Damar Muhamad Syawal Nugraha⁴, Devan Alif Drinaldy⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Suryakancana

Email: halimah@unsur.ac.id

Abstrak

Artikel ini membahas penerapan prinsip pedagogi deep learning dalam ENIGMA XII, acara akademik tahunan yang dipimpin mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan kompetensi bahasa Inggris, berpikir kritis, dan refleksi peserta melalui aktivitas bermakna dan berbasis kinerja. Program tersebut mendorong kolaborasi antara mahasiswa, dosen, dan siswa sekolah dalam konteks pembelajaran berbasis pengalaman. Kompetisi seperti pidato, bercerita, dan debat dirancang untuk menumbuhkan kedalaman berpikir dan kemandirian belajar. Pelaksanaan meliputi tahap perencanaan, implementasi, dan evaluasi. Hasil menunjukkan kriteria penilaian yang jelas, peningkatan performa peserta, serta pengalaman kepemimpinan dan tanggung jawab bagi panitia mahasiswa. Kebaruan kegiatan ini terletak pada penerapan prinsip pedagogi deep learning dalam konteks kegiatan kemahasiswaan non-kelas, yang memperluas penerapan konsep ini di luar pembelajaran formal sekaligus memperkuat kolaborasi dan keterlibatan komunitas akademik.

Kata kunci : Deep Learning, ENIGMA, Kemahasiswaan, Program,

Abstract

This article discusses the implementation of deep learning pedagogy principles in ENIGMA XII, an annual academic event led by students of the English Education Study Program. The program aims to develop participants' English competence, critical thinking, and reflective skills through meaningful and performance-based activities. It encourages collaboration among students, lecturers, and school pupils within an experiential learning context. Competitions such as speeches, storytelling, and debates are designed to foster cognitive depth and independent learning. The program is carried out in three stages: planning, implementation, and evaluation. Results indicate clear assessment criteria, improved participant performance, and leadership and responsibility experience for student organizers. The novelty of this activity lies in integrating deep learning pedagogy in non-classroom student programs, which extends the application of this concept beyond formal learning while strengthening collaboration, communication, and academic community engagement.

Keywords: Deep Learning, ENIGMA, Student Activities, Program

Pendahuluan

Perguruan tinggi tidak hanya menjadi pusat pengembangan ilmu pengetahuan, tetapi juga berperan strategis dalam menyiapkan generasi muda menghadapi kompleksitas abad ke-21 yang ditandai dengan disrupti teknologi, transformasi sosial, dan dinamika pasar kerja global. Namun demikian, sistem pembelajaran konvensional yang berpusat pada dosen dan berorientasi pada hafalan dinilai tidak lagi cukup untuk

menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, reflektif, dan kolaboratif mahasiswa. Selain itu, peran mahasiswa dalam kegiatan akademik dan kemahasiswaan masih sering bersifat administratif dan pasif, sehingga kurang mendukung perkembangan kapasitas kepemimpinan dan kemandirian belajar (Yang & Zhang, 2024, Halimah et al., 2024). Dalam konteks ini, referensi tersebut digunakan sebagai dasar teoritis untuk menunjukkan keterbatasan model pembelajaran tradisional dan kebutuhan akan pendekatan yang lebih partisipatif dan reflektif. Maka diperlukan pendekatan pembelajaran yang menempatkan mahasiswa sebagai aktor utama dalam proses belajar yang aktif, kontekstual, dan bermakna.

Salah satu pendekatan yang berkembang dan terbukti relevan dalam menjawab tantangan tersebut adalah deep learning. Deep learning menekankan pada pemahaman konseptual yang mendalam, refleksi kritis, dan kemampuan transfer pengetahuan ke dalam konteks nyata (Kovač et al., 2023; Tian et al., 2023). Pendekatan ini mendorong mahasiswa untuk mengonstruksi makna melalui keterlibatan aktif, pengalaman kolaboratif, dan proses berpikir tingkat tinggi (Naseer et al., 2024; Jiang, 2022). Berbagai metode seperti inquiry-based learning, problem-based learning, flipped classroom, hingga gamifikasi telah terbukti mendorong ciri-ciri pembelajaran mendalam dalam pendidikan tinggi (Pereira & Wahi, 2019; Aguiar-Castillo et al., 2021). Dalam konteks pembelajaran bahasa, penerapan deep learning juga berdampak positif terhadap motivasi, otonomi, dan literasi lintas budaya mahasiswa (Archer-Kuhn et al., 2020).

Meskipun berbagai penelitian telah menjelaskan keberhasilan pendekatan ini di dalam kelas, namun, belum banyak studi yang secara spesifik meneliti implementasi deep learning dalam kegiatan kemahasiswaan yang dirancang dan dijalankan oleh mahasiswa sendiri. Penelitian ini menawarkan perspektif baru mengenai bagaimana kegiatan ENIGMA XII, sebuah ajang kompetisi Bahasa Inggris antarjenjang yang digagas oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, menjadi model konkret pengejawantahan pembelajaran mendalam. Dengan mengusung tema “Navigating the Future Pedagogy: Deep Learning as the Guidance of Innovation in English Education,” kegiatan ini memadukan refleksi, kolaborasi, dan pengembangan keterampilan abad ke-21 melalui berbagai lomba seperti speech contest, storytelling, debat, dan scrabble.

Kebaruan program ENIGMA XII terletak pada integrasi prinsip pedagogi *deep learning* dalam konteks kegiatan kemahasiswaan non-kelas yang sepenuhnya dirancang dan dijalankan oleh mahasiswa. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat pembelajaran berbasis pengalaman dan refleksi, tetapi juga menumbuhkan keterampilan kepemimpinan, kolaborasi, dan kemandirian belajar yang jarang ditemui pada program serupa di institusi lain.

Manfaat Pengabdian

Manfaat dari kegiatan ini tidak hanya dirasakan oleh mahasiswa penyelenggara dan peserta, tetapi juga oleh ekosistem kampus secara lebih luas. Program ini memperkaya atmosfer akademik dengan memberikan ruang bagi mahasiswa untuk menjadi *curriculum co-creators*, memperkuat jejaring akademik antarjenjang, serta mendorong terbentuknya budaya belajar yang inovatif dan partisipatif.

Indikator keberhasilan kegiatan ini mencakup: (a) peningkatan kemampuan berpikir kritis, reflektif, dan kolaboratif peserta, (b) peningkatan kemandirian dan keterampilan kepemimpinan mahasiswa penyelenggara, (c) tingkat partisipasi aktif mahasiswa dan siswa sekolah dalam kompetisi, serta (d) dokumentasi praktik reflektif dan evaluasi yang menunjukkan penerapan prinsip *deep learning*.

Kontribusi utama kegiatan ini adalah menunjukkan bagaimana program kemahasiswaan yang dipimpin oleh mahasiswa dapat menjadi model konkret implementasi pembelajaran mendalam di perguruan tinggi. Melalui kegiatan ENIGMA XII, mahasiswa tidak hanya menjadi peserta pasif, tetapi juga berperan sebagai perancang kurikulum, praktisi reflektif, dan penggerak pedagogi transformatif dalam konteks pengabdian kepada masyarakat akademik. Model ini menunjukkan bahwa program kemahasiswaan dapat menjadi wahana pembelajaran transformatif di luar ruang kelas, sekaligus memperkuat kompetensi abad ke-21 bagi mahasiswa dan komunitas akademik secara keseluruhan.

Metode Pelaksanaan

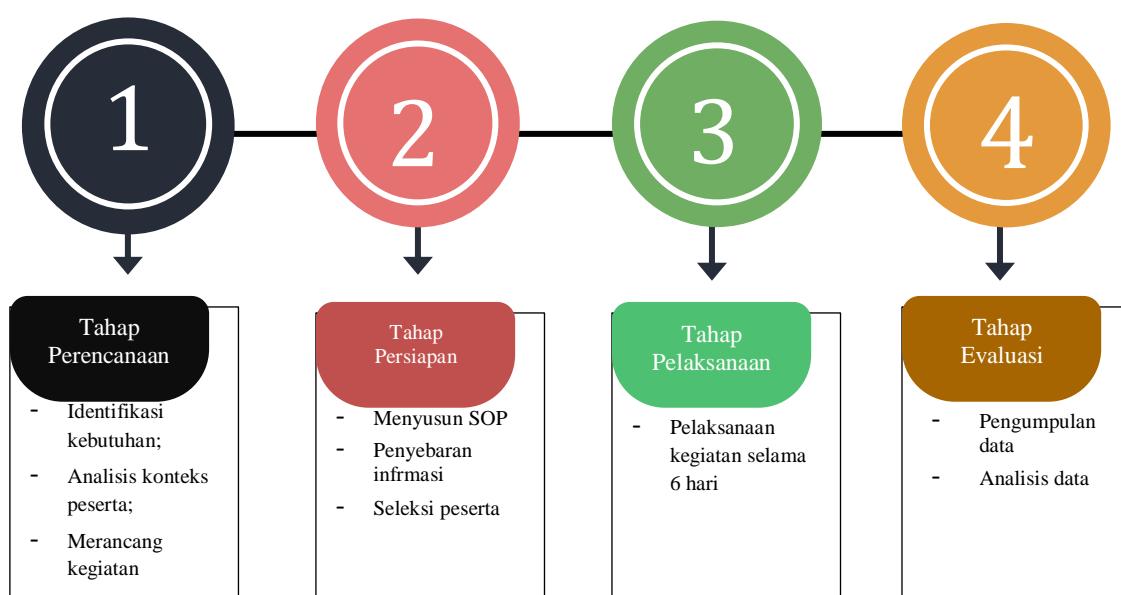
Penelitian ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang memadukan prinsip *Action Research* (AR). Pendekatan ini dipilih karena kegiatan ENIGMA XII bersifat partisipatif-kolaboratif, menempatkan mahasiswa sebagai aktor utama dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program, sementara dosen berperan sebagai fasilitator dan pembimbing reflektif.

Jumlah subjek penelitian sebanyak 30 mahasiswa dan 10 dosen yang terlibat sebagai panitia kegiatan ENIGMA XII. Penggalian data dilakukan melalui angket berbasis skala Likert 1–4, yang menilai pengalaman, keterlibatan, pemahaman, pengembangan keterampilan, relevansi kompetensi, kemampuan integrasi prinsip deep learning, refleksi pasca-kegiatan, rasa percaya diri, dan pengamatan langsung terhadap penerapan deep learning dalam kegiatan. Selain angket, data kualitatif tambahan diperoleh melalui observasi langsung dan catatan refleksi mahasiswa selama kegiatan.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan menghitung skor rata-rata, total, dan distribusi frekuensi untuk setiap item angket. Data kualitatif dianalisis secara

deskriptif-tematik, untuk menafsirkan pengalaman, persepsi, dan refleksi mahasiswa terkait pembelajaran mendalam. Hasil analisis kuantitatif dan kualitatif kemudian diintegrasikan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang efektivitas kegiatan ENIGMA XII dalam memperkuat penerapan prinsip deep learning dan kompetensi mahasiswa sebagai calon pendidik.

Prosedur pelaksanaan program terbagi menjadi empat tahap utama yang divisualisasikan pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan melalui diskusi dengan pihak fakultas dan program studi, serta analisis konteks peserta. Tim dosen dan mahasiswa menyusun rancangan kegiatan ENIGMA XII yang mencakup jadwal, pembagian peran, format lomba, instrumen penilaian, dan logistik. Pelatihan internal bagi mahasiswa panitia juga dilakukan untuk memperkuat kapasitas mereka dalam kepanitiaan, fasilitasi kegiatan, dan dokumentasi.

2. Tahap Persiapan

Tahap ini difokuskan pada penyusunan modul dan panduan lomba, penyebaran informasi kepada sekolah dan kampus mitra, serta seleksi peserta. Mahasiswa menyusun materi lomba, merancang dekorasi dan tata ruang sesuai dengan konteks kegiatan, serta menyiapkan perangkat digital untuk keperluan dokumentasi dan publikasi.

3. Tahap Pelaksanaan

Program ENIGMA XII dilaksanakan selama enam hari, meliputi sesi pembukaan, kompetisi, dan kegiatan kolaboratif. Mahasiswa bertugas sebagai MC, juri pendamping, fasilitator lomba, dan koordinator acara, dengan supervisi dosen. Kegiatan dilakukan di berbagai lokasi kampus, termasuk ruang kelas, aula, dan area terbuka, untuk menciptakan lingkungan belajar yang autentik dan interaktif. Seluruh proses kegiatan didokumentasikan melalui foto, video, dan catatan observasi.

4. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi dilakukan melalui observasi terstruktur, kuesioner umpan balik, serta diskusi reflektif bersama dosen, mahasiswa, dan peserta. Data hasil evaluasi dianalisis untuk mengidentifikasi keberhasilan, kendala, dan potensi pengembangan program di masa mendatang. Refleksi bersama mahasiswa difokuskan pada pembelajaran yang diperoleh, penerapan prinsip *deep learning*, serta peningkatan kapasitas mereka sebagai penyelenggara kegiatan akademik.

Hasil Dan Pembahasan

Tahapan pelaksanaan kegiatan ENIGMA XII terdiri atas tiga fase utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, tim yang terdiri dari dosen dan mahasiswa secara kolaboratif melakukan identifikasi terhadap tema tahunan yang kontekstual dan relevan dengan dinamika pembelajaran abad ke-21. Tema yang diangkat, yaitu "*Navigating the Future Pedagogy: Deep Learning as the Guidance of Innovation in English Education*", dipilih sebagai respons terhadap pentingnya penerapan *deep learning* dalam pendidikan Bahasa Inggris. Selanjutnya, dirumuskan jenis-jenis kegiatan dan lomba yang secara khusus mendukung internalisasi prinsip *deep learning*, seperti *storytelling*, *debate*, dan *speech contest*. Untuk mendukung pelaksanaan kegiatan secara sistematis dan terukur, tim juga menyusun pedoman perlombaan serta perangkat penilaian berbasis kinerja yang menekankan aspek refleksi, argumentasi, dan kreativitas peserta.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan mencakup beragam aktivitas yang terbagi ke dalam beberapa jenis lomba akademik, seperti *Speech Contest* (Gambar 2), *Storytelling* untuk jenjang SD dan SMP (Gambar 3), *Debate* (Gambar 4), *Scrabble* (Gambar 5). Selain perlombaan, diselenggarakan pula sesi refleksi dan *coaching* yang mempertemukan peserta dengan juri untuk mendiskusikan proses berpikir, strategi penyampaian gagasan, serta penggunaan bahasa secara efektif dan kreatif.



Gambar 2. Speech Universitas



Gambar 3. Story Telling SD



Gambar 4. Debate



Gambar 5. Scrabble

Tujuan dari lomba Speech Universitas dalam kegiatan ENIGMA XII adalah untuk mengembangkan keterampilan komunikasi mahasiswa, khususnya dalam berbicara di depan umum, serta mendorong mereka untuk berpikir kritis dan analitis terhadap isu-isu yang relevan dengan pendidikan dan perkembangan masyarakat. Kegiatan ini selaras dengan prinsip deep learning, di mana peserta tidak hanya diminta untuk memahami dan menghafal informasi, tetapi juga untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyusun argumen secara mendalam (Liu & Li, 2022).

Kegiatan *speech contest* di tingkat mahasiswa tidak hanya melatih kemampuan berbicara di depan umum, tetapi juga mencerminkan prinsip-prinsip pembelajaran *deep learning*. Mahasiswa ditantang untuk mengembangkan pidato yang bukan sekadar hafalan, melainkan hasil dari pemikiran kritis dan pemahaman mendalam terhadap isu yang relevan. Proses ini sejalan dengan pemikiran Yu & Wang (2025) yang menekankan bahwa latihan berbicara yang didukung umpan balik berbasis AI dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kualitas komunikasi mahasiswa melalui evaluasi objektif dan konsisten. Selain itu, Dennis (2024) menunjukkan bahwa teknologi pengenalan suara

berbasis AI berperan besar dalam memperbaiki pengucapan dan kefasihan mahasiswa EFL, sehingga menjadi alat bantu strategis dalam pembelajaran lisan.

Lomba Storytelling SD dalam kegiatan ENIGMA XII bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbicara dan berimajinasi anak-anak melalui penceritaan cerita secara lisan. Kegiatan ini mendorong siswa untuk berpikir kreatif, menyusun cerita dengan alur yang jelas, dan menyampaikannya dengan ekspresi serta bahasa tubuh yang tepat. Storytelling ini tidak hanya mengasah kemampuan komunikasi verbal, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan mendengarkan audiens, yang sejalan dengan prinsip deep learning yang mendorong pemahaman dan refleksi yang mendalam .

Lomba Debate Tingkat SMA dalam kegiatan ENIGMA XII bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan komunikasi persuasif siswa SMA. Dalam lomba ini, peserta diajak untuk mengemukakan argumen secara logis dan terstruktur, serta merespons posisi lawan dengan bukti yang relevan dan alasan yang kuat. Kegiatan ini mendukung deep learning dengan mendorong siswa untuk memahami berbagai perspektif, menganalisis isu secara mendalam, dan berpikir secara reflektif. Melalui debat, siswa tidak hanya belajar untuk menyampaikan pendapat, tetapi juga untuk mengasah kemampuan analisis dan argumentasi yang diperlukan dalam mengambil keputusan yang berbasis pada pemikiran yang kritis (Othman et al., 2015; Iman, 2017; Zuhri & Wahyuli, 2025).

Lomba Scrabble dalam kegiatan ENIGMA XII bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bahasa, khususnya dalam penguasaan kosakata dan strategi berpikir cepat. Peserta ditantang untuk membentuk kata-kata dengan huruf yang tersedia, mengasah kemampuan mereka dalam berpikir kreatif, analitis, dan memecahkan masalah secara efektif (Protzner et al., 2016). Kegiatan ini berhubungan dengan deep learning karena mendorong peserta untuk tidak hanya menghafal kosakata, tetapi juga menghubungkan kata-kata dalam konteks yang lebih luas, serta memanfaatkan pengetahuan linguistik mereka untuk menyusun strategi permainan (Khaira et al., 2021). Scrabble juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, di mana peserta harus mempertimbangkan pilihan terbaik untuk membentuk kata yang bernilai tinggi, sambil mengelola sumber daya (huruf) yang terbatas (Kobzeva, 2015).

Tahap evaluasi dilakukan melalui pengumpulan melalui kuesioner kepuasan dari juri dan reflektif dari mahasiswa pelaksana mengenai peran mereka dalam mengaktualisasikan pembelajaran mendalam selama kegiatan berlangsung. Selain itu, evaluasi juga didukung oleh dokumentasi visual dan catatan lapangan yang digunakan sebagai bahan penyusunan laporan hasil pengabdian. Melalui evaluasi ini,

diperoleh gambaran mengenai efektivitas kegiatan dalam memfasilitasi pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna bagi seluruh pihak yang terlibat. Tabel 1 disajikan hasil survei kepuasan juri terhadap pelaksanaan kegiatan ENIGMA XII.

Tabel 1 Hasil Survei Kepuasan Juri terhadap Pelaksanaan ENIGMA XII

No	Pernyataan	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Rata-rata
1	Penilaian lomba berfokus pada keterampilan berpikir mendalam dan pemikiran kritis peserta	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2,7
2	Kriteria penilaian lomba jelas dan mudah dipahami	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3,3
3	Peserta menunjukkan kemampuan berpikir kritis dan analitis selama perlombaan	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2,1
4	Penggunaan bahasa oleh peserta mencerminkan keterampilan komunikasi yang efektif	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3,5
5	Sesi refleksi dan diskusi setelah lomba membantu peserta memahami kekuatan dan area yang perlu ditingkatkan	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2,3
6	Proses penilaian dilakukan secara objektif dan adil tanpa adanya bias	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2,8
7	Proses coaching dan umpan balik membantu peserta mengembangkan keterampilan mereka	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
8	Lomba memberikan pengalaman belajar yang mendalam bagi peserta	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
9	Kegiatan ini terorganisir dengan baik dan berjalan lancar	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2,6
10	Fasilitas yang disediakan selama kegiatan memadai dan nyaman	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1,9
11	Komunikasi antara panitia dan juri berjalan dengan efektif	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2,7
12	Tema kegiatan relevan dengan tren pendidikan dan pembelajaran terkini	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2,9
13	Kegiatan memberikan kesempatan yang cukup untuk memberikan umpan balik kepada peserta	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2,9
	Total	35	33	36	35	36	35	33	32	37	35	34,7
	Rata-rata	2,7	2,5	2,8	2,7	2,8	2,7	2,5	2,5	2,8	2,7	2,7

Berdasarkan hasil survei kepuasan yang dilakukan terhadap 10 juri kegiatan ENIGMA XII, terdapat berbagai respons terkait berbagai aspek pelaksanaan lomba. Salah satu aspek yang mendapatkan nilai tertinggi adalah "Kriteria penilaian lomba jelas dan mudah dipahami" dengan nilai rata-rata 3,3, yang menunjukkan bahwa sebagian besar juri merasa kriteria penilaian lomba cukup jelas dan mudah dimengerti. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Justyńska (2020), yang menekankan pentingnya kejelasan kriteria penilaian dalam kompetisi untuk memastikan penilaian yang adil dan objektif. Namun, "Peserta menunjukkan kemampuan berpikir kritis dan analitis selama perlombaan" memperoleh nilai rata-rata lebih rendah, yaitu 2,1, yang mengindikasikan bahwa sebagian juri merasa peserta belum sepenuhnya menunjukkan kemampuan berpikir kritis dan analitis yang diharapkan selama kompetisi. Temuan ini didukung oleh studi Wahidin & Romli (2020), yang menemukan bahwa meskipun kompetisi seperti memiliki potensi untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, peserta sering kali menunjukkan kemampuan yang masih perlu ditingkatkan.

Aspek lain seperti "Penggunaan bahasa oleh peserta mencerminkan keterampilan komunikasi yang efektif" mendapatkan nilai rata-rata 3,5, yang berarti juri menilai peserta mampu menggunakan bahasa dengan efektif dalam menyampaikan pesan mereka. Penilaian ini sejalan dengan temuan dari penelitian oleh Ningtyas & Amirudin (2024), yang menunjukkan bahwa kompetisi dalam kegiatan kelas dapat meningkatkan kompetensi komunikatif siswa, termasuk kemampuan menyampaikan informasi secara jelas dan efektif.

Di sisi lain, "Sesi refleksi dan diskusi setelah lomba membantu peserta memahami kekuatan dan area yang perlu ditingkatkan" memperoleh nilai rata-rata 2,4, yang menunjukkan bahwa meskipun sesi refleksi dianggap bermanfaat, ada ruang untuk perbaikan agar peserta dapat lebih memaksimalkan pemahaman terhadap diri mereka sendiri. Penelitian oleh Cruz et al. (2022) menekankan pentingnya sesi refleksi yang terstruktur dalam membantu siswa mengidentifikasi kekuatan dan area yang perlu ditingkatkan dalam kompetensi komunikasi mereka.

Beberapa aspek terkait proses penilaian dan coaching juga mendapatkan nilai yang bervariasi. "Proses penilaian dilakukan secara objektif dan adil tanpa adanya bias" serta "Proses coaching dan umpan balik membantu peserta mengembangkan keterampilan mereka" memperoleh nilai rata-rata masing-masing 2,7 dan 3,1, yang menunjukkan bahwa meskipun proses penilaian dan coaching dianggap cukup efektif, masih ada ruang untuk perbaikan dalam hal transparansi dan penguatan umpan balik. Aspek "Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang mendalam bagi peserta" mendapat nilai terendah, yakni 2,0, yang menandakan bahwa sebagian juri merasa kegiatan ini belum sepenuhnya

memberikan pengalaman belajar yang mendalam bagi peserta. Temuan ini sejalan dengan prinsip-prinsip penilaian dan umpan balik yang baik sebagaimana disampaikan oleh Jisc (2020), yang menekankan tiga aspek utama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui kompetisi atau kegiatan berbasis proyek. Pertama, transparansi dalam penilaian menjadi hal penting dengan menyediakan kriteria penilaian yang jelas dan dapat diakses oleh seluruh peserta agar mereka memahami dengan baik ekspektasi yang harus dipenuhi. Kedua, umpan balik yang konstruktif dan berkelanjutan diperlukan untuk membantu peserta mengembangkan keterampilan mereka secara nyata melalui tanggapan yang spesifik, relevan, dan dapat ditindaklanjuti. Ketiga, Jisc (2020) juga menekankan pentingnya menciptakan pengalaman belajar yang mendalam melalui kegiatan yang menantang, relevan, dan mampu mendorong peserta untuk melakukan refleksi serta menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks yang lebih luas dan bermakna. Ketiga prinsip ini dapat menjadi acuan untuk memperbaiki kualitas proses penilaian, coaching, serta pengalaman belajar dalam kegiatan seperti ENIGMA XII.

Dari segi organisasi, "Kegiatan ini terorganisir dengan baik dan berjalan lancar" memperoleh nilai rata-rata 2,5, yang mengindikasikan bahwa pelaksanaan kegiatan secara keseluruhan cukup terorganisir, meskipun masih ada beberapa kendala. Aspek "Fasilitas yang disediakan selama kegiatan memadai dan nyaman" mendapatkan nilai rata-rata 1,9, yang menunjukkan bahwa fasilitas yang disediakan selama kegiatan kurang memadai menurut sebagian besar juri.

Selain itu, aspek "Komunikasi antara panitia dan juri berjalan dengan efektif" mendapatkan nilai 2,6, dan "Tema kegiatan relevan dengan tren pendidikan dan pembelajaran terkini" mendapat nilai 2,8. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun komunikasi dan tema kegiatan cukup relevan, beberapa area seperti fasilitas dan komunikasi lebih lanjut perlu mendapat perhatian untuk meningkatkan pengalaman keseluruhan.

Secara keseluruhan, dengan rata-rata nilai 2,6 untuk seluruh aspek, hasil survei menunjukkan bahwa meskipun kegiatan ENIGMA XII memberikan pengalaman yang positif bagi juri, masih ada beberapa area yang memerlukan peningkatan, khususnya dalam hal fasilitas, pengalaman belajar peserta, dan efektivitas sesi refleksi. Selanjutnya disajikan hasil survei persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran pendalam dalam kegiatan ENIGMA XII (Tabel 2).

Tabel 2 Hasil Survei Persepsi Mahasiswa terhadap Pelaksanaan ENIGMA XII

Partisipan	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Rata-rata
P1	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	
P2	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	
P3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	
P4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	
P5	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	
P6	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	
P7	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	
P8	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	
P9	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	
P10	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	
P11	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	
P12	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	
P13	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	
P14	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	
P15	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	
P16	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	
P17	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	
P18	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	
P19	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	
P20	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	
P21	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	
P22	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	
P23	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	
P24	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	
P25	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	
P26	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	
P27	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
P28	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	
P29	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	
P30	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	
Total	114	113	114	118	90	90	105	90	90	104	
Rata-rata	3,8	3,8	3,8	3,9	3,0	3,0	3,5	3,0	3,0	3,5	3,4

Hasil survei menunjukkan bahwa rata-rata keseluruhan skor adalah 3,4 dari skala 1–5, yang menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa panitia merasakan bahwa kegiatan ENIGMA XII memberikan pengalaman pembelajaran yang cukup positif dan bermakna. Skor tertinggi terdapat pada item pengalaman bermakna dan keterlibatan aktif, yaitu Item 1 (“Kegiatan ini memberikan saya pengalaman belajar yang bermakna...”) dan Item 2 (“Saya merasa terlibat secara aktif...”) masing-masing dengan skor rata-rata 3,8, serta Item 4 (“Kegiatan ini membantu saya mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif”) sebesar 3,9. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa merasakan pengalaman langsung, keterlibatan tim, dan peningkatan kemampuan berpikir kritis serta reflektif.

Temuan ini sejalan dengan literatur yang menyebutkan bahwa pembelajaran mendalam (deep learning) sering terjadi ketika siswa terlibat aktif, terhubung dengan konteks nyata, dan melakukan refleksi kritis. Archer-Kuhn et al. (2020) menyatakan bahwa "*deep learning occurs through interconnections of new and previous knowledge and experience.*" Sejalan dengan itu, penelitian Sánchez-garcía & Reyes-de-cózar (2025) menemukan bahwa pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) dapat meningkatkan motivasi, kemampuan berpikir kritis, serta transfer pengetahuan siswa. Hal yang sama dikemukakan oleh Mahoney et al. (2023) bahwa diskusi reflektif dan dialog berstruktur mendorong kesadaran kritis dan partisipasi aktif yang mendalam.

Sementara itu, skor menengah diperoleh pada item terkait relevansi kompetensi dan integrasi prinsip deep learning, yaitu Item 5 ("Saya merasa kegiatan ini relevan dengan kompetensi saya sebagai calon pendidik") dan Item 6 ("Saya mampu mengintegrasikan prinsip deep learning dalam desain kegiatan yang saya rancang") masing-masing memiliki rata-rata 3,0. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa belum sepenuhnya merasakan hubungan langsung antara pengalaman kegiatan dan pengembangan kompetensi calon pendidik, atau penerapan prinsip pembelajaran mendalam secara eksplisit. Temuan ini konsisten dengan pandangan Kovač et al. (2025) yang menegaskan bahwa pembelajaran mendalam tidak hanya menuntut partisipasi aktif, tetapi juga integrasi pengetahuan, refleksi, dan penerapan dalam konteks nyata melalui strategi yang dirancang dengan baik.

Adapun skor terendah ditemukan pada aspek rasa percaya diri dan pengamatan langsung penerapan prinsip *deep learning*, yaitu Item 8 ("Saya merasa lebih percaya diri dalam mengelola acara akademik...") dan Item 9 ("Saya dapat secara langsung mengamati penerapan prinsip deep learning dalam pelatihan dan lomba"), masing-masing dengan rata-rata 3,0. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa masih membutuhkan dukungan (scaffolding) dan struktur refleksi yang lebih sistematis untuk memperkuat pemahaman dan penerapan prinsip pembelajaran mendalam. Hal ini sejalan dengan temuan Zuo et al. (2023) dan Michalsky (2024) yang menunjukkan bahwa *Design-Based Learning (DBL)* yang dilengkapi dengan struktur refleksi dan scaffolding mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan transfer pengetahuan.

Dengan demikian, hasil survei ENIGMA XII mendukung pandangan literatur bahwa pembelajaran mendalam tidak hanya tumbuh dari partisipasi aktif, tetapi juga membutuhkan dukungan instruksional melalui scaffolding, refleksi, dan desain pembelajaran yang terstruktur agar dapat menghasilkan pengalaman belajar yang transformatif dan bermakna.

Kesimpulan

1. Temuan Empiris

Secara keseluruhan, program ENIGMA XII berhasil mengimplementasikan prinsip-prinsip *deep learning* dalam konteks kegiatan kemahasiswaan berbasis kompetisi. Keterlibatan aktif mahasiswa dalam berbagai peran, mulai dari panitia inti hingga peserta lomba, menunjukkan bahwa pembelajaran mendalam dapat terwujud melalui pengalaman langsung, kolaborasi, dan refleksi kritis. Peran dosen sebagai fasilitator terbukti penting dalam memastikan proses pembelajaran berjalan sistematis dan terarah, sementara kontribusi mahasiswa menjadi faktor utama dalam merancang serta melaksanakan kegiatan yang bermakna. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan partisipatif-kolaboratif mampu memperkuat dimensi kemandirian, berpikir kritis, dan kemampuan kontekstual mahasiswa.

2. Implikasi Praktis dan Teoretis

Hasil kegiatan ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori *deep learning* dalam konteks pendidikan tinggi, khususnya dalam penerapan pembelajaran berbasis pengalaman yang melibatkan mahasiswa secara aktif. Secara praktis, model ini menunjukkan efektivitasnya dalam mengintegrasikan pengetahuan konseptual dengan pengalaman nyata serta mendorong mahasiswa untuk berpikir reflektif, adaptif, dan kolaboratif sesuai tuntutan keterampilan abad ke-21. Pendekatan ini dapat direplikasi di perguruan tinggi lain sebagai model pembelajaran berbasis pengalaman yang selaras dengan kurikulum *Merdeka Belajar*.

Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui ENIGMA XII yang mengintegrasikan prinsip *deep learning*, terdapat beberapa saran untuk pengembangan program serupa di masa mendatang, yaitu:

1. Penguatan Perencanaan Berbasis Kurikulum

Perlu adanya penyelarasan yang lebih sistematis antara tema kompetisi dan capaian pembelajaran abad 21, seperti keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi, agar prinsip *deep learning* semakin terintegrasi secara pedagogis (Pujiati, 2023; Herlinawati et al., 2024).

2. Pembinaan Akademik yang Berkelanjutan

Pelaksanaan pelatihan atau *coaching clinic* sebelum kompetisi perlu diperluas cakupannya, tidak hanya fokus pada keterampilan bahasa Inggris tetapi juga strategi berpikir tingkat tinggi (higher order thinking skills) dan refleksi pembelajaran (Day & Leitch, 2007; Merino et al., 2025).

3. Kolaborasi Multipihak

Kolaborasi dengan sekolah mitra, komunitas profesional bahasa Inggris, dan lembaga pendidikan lainnya perlu diperluas guna memperkuat dampak program serta meningkatkan relevansi kegiatan dengan kebutuhan dunia pendidikan (Wenger, 1998; Wang & Fan, 2025; Cornforth, 2025).

4. Penguatan Dokumentasi dan Publikasi

Kegiatan ENIGMA XII hendaknya didokumentasikan secara sistematis dalam bentuk laporan ilmiah, video edukasi, maupun publikasi pada jurnal pengabdian kepada masyarakat agar memberikan kontribusi yang lebih luas bagi pengembangan praktik deep learning (Hoggan & Finnegan, 2023).

5. Keberlanjutan Program

Direkomendasikan agar kegiatan ENIGMA dikembangkan menjadi program pengembangan kapasitas berkelanjutan dengan agenda tahunan yang terukur dan memiliki dampak jangka panjang terhadap peningkatan kompetensi akademik dan karakter peserta (Hart et al., 2025).

Daftar Pustaka

- Aguiar-Castillo, L., Clavijo-Rodriguez, A., Hernández-López, L., De Saa-Pérez, P., & Pérez-Jiménez, R. (2021). Gamification and Deep Learning Approaches in Higher Education. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 29(xxx). <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2020.100290>
- Archer-Kuhn, B., Wiedeman, D., & Chalifoux, J. (2020). Student Engagement and Deep Learning in Higher Education: Reflections on Inquiry-Based Learning on Our Group Study Program Course in the UK. *Journal of Higher Education Outreach and Engagement*, 24(2), 107–122.
- Cornforth, A. (2025). The Value of a Collaborative Community of Practice to Disseminate an Inclusive Pedagogy in a UK University. *Journal of Learning Development in Higher Education*, 33.
- Cruz, M. L., Sá, S., Mesquita, D., M Lima, R., & Saunders-Smits, G. (2022). The Effectiveness of an Activity to Practise Communication Competencies: A Case Study Across Five European Engineering Universities. In *International Journal of Mechanical Engineering Education* (Vol. 50, Issue 3). <https://doi.org/10.1177/03064190211014458>
- Day, C., & Leitch, R. (2007). The Continuing Professional Development of Teachers: Issues of Coherence, Cohesion and Effectiveness. In T. Townsend (Ed.), *International Handbook of School Effectiveness and Improvement* (pp. 707–708). Springer.
- Dennis, N. K. (2024). Using AI-Powered Speech Recognition Technology to Improve English Pronunciation and Speaking Skills. *IAFOR Journal of Education*, 12(2), 107–126. <https://doi.org/10.22492/ije.12.2.05>

- Halimah, Ningsih, D. N., Rahmawati, S. S., Patimah, E., & Aulia, F. P. (2024). Student Innovation in Campus Teaching : A Program to Improve Elementary School Student Literacy. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8, 412–427.
- Hart, E. J., Heer-koster, M. H. De, Harst, M. Van Der, & Browne, J. L. (2025). Key Tips to Shift Student Perspectives through Transformative Learning in Medical Education. *BMC Medical Education*, 25.
- Herlinawati, H., Marwa, M., Ismail, N., Junaidi, Liza, L. O., & Situmorang, D. D. B. (2024). The Integration of 21st Century Skills in the Curriculum of Education. *Helijon*, 10(15), e35148–e35148. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e35148>
- Hoggan, C., & Finnegan, F. (2023). Transformative Learning Theory : Where We are after 45 Years. *Wiley, March*. <https://doi.org/10.1002/ace.20474>
- Iman, J. N. (2017). Debate Instruction in EFL Classroom: Impacts on the Critical Thinking and Speaking Skill. *International Journal of Instruction*, 10(4), 87–108. <https://doi.org/10.12973/iji.2017.1046a>
- Jiang, R. (2022). Understanding, Investigating, and Promoting Deep Learning in Language Education: A Survey on Chinese College Students' Deep Learning in the Online EFL Teaching Context. *Frontiers in Psychology*, 13 (September). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.955565>
- Jisc. (2020). The Future of Assessment: Five Principles, Five Targets for 2025. In *Journal of Contemporary Antisemitism* (Vol. 3, Issue 3.1). Spring 2020. <https://doi.org/10.26613/jca/3.1>
- Justyńska, M. (2020). The Issue of Assessment Criteria for Performance of Creative Tasks with the Example of the Odyssey of the Mind. *Creativity*, 7(1), 147–167. <https://doi.org/10.2478/ctra-2020-0009>
- Khaira, M., Ritonga, M., & Halim, S. (2021). The Effectiveness of Scrabble Game Media in Improving Learning Outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1933(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1933/1/012128>
- Kobzeva, N. (2015). Scrabble as a Tool for Engineering Students' Critical Thinking Skills Development. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 182(March), 369–374. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.791>
- Kovač, V. B., Nome, D., Jensen, A. R., & Skrelund, L. L. (2023). The Why, What and How of Deep Learning: Critical Analysis and Additional Concerns. *Education Inquiry*, 00(00), 1–17. <https://doi.org/10.1080/20004508.2023.2194502>
- Liu, Y., & Li, R. Q. (2022). Deep Learning Scoring Model in the Evaluation of Oral English Teaching. *Computational Intelligence and Neuroscience*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/6931796>
- Mahoney, B. B., Oostdam, R. R., Nieuwinkelink, H. H., & Schuitema, J. J. (2023). Learning to Think Critically through Socratic Dialogue : Evaluating a Series of Lessons Designed for Secondary Vocational Education. *Thinking Skills and Creativity*, 50(January), 101422. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101422>
- Merino, C., Pacheco, G., Arenas-Martija, A., Becerra, R., & Solís-Pinilla, J. (2025). Continuing Professional Development in Teachers : Insights for Designing a Formative Trajectory in Scientific Education. *Frontiers in Education*, July. <https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1537502>
- Michalsky, T. (2024). Metacognitive Scaffolding for Preservice Teachers' Self-Regulated Design of Higher Order Thinking Tasks. *Helijon*, 10(2), e24280. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e24280>

- Naseer, F., Khan, M. N., Tahir, M., Addas, A., & Aejaz, S. M. H. (2024). Integrating Deep Learning Techniques for Personalized Learning Pathways in Higher Education. *Heliyon*, 10(11), e32628–e32628. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e32628>
- Ningtyas, T. R., & Amirudin. (2024). Competition in Classroom Activities to Enhance Students' Communicative Competence. *Jurnal Wistara*, 5(1), 12–22.
- Othman, M., Sahamid, H., Zulkefli, M. H., Hashim, R., Mohamad, F., Uitm, M. (, & Alam, S. (2015). The Effects of Debate Competition on Critical Thinking among Malaysian Second Language Learners. *Middle-East Journal of Scientific Research*, 23(4), 656–664. <https://doi.org/10.5829/idosi.mejsr.2015.23.04.22001>
- Pereira, A. S., & Wahi, M. M. (2019). Deeper Learning Methods and Modalities in Higher Education: A 20-year review. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 19(8), 48–71. <https://doi.org/10.33423/jhetp.v19i8.2672>
- Protzner, A. B., Hargreaves, I. S., Campbell, J. A., Myers-Stewart, K., van Hees, S., Goodyear, B. G., Sargious, P., & Pexman, P. M. (2016). This is Your Brain on Scrabble: Neural Correlates of Visual Word Recognition in Competitive Scrabble Players as Measured during Task and Resting-state. *Cortex*, 75, 204–219. <https://doi.org/10.1016/j.cortex.2015.03.015>
- Pujati, H. (2023). Integrating 21 st Century Skills in Curriculum and Material Development Course. *STAIRS: English Language Education Journal*, 4(2), 147–156.
- Sánchez-garcía, R., & Reyes-de-cózar, S. (2025). Enhancing Project-Based Learning : A Framework for Optimizing Structural Design and Implementation — A Systematic Review with a Sustainable Focus. *Sustainability*, 1–24.
- Tian, X., Park, K. H., & Liu, Q. (2023). Deep Learning Influences on Higher Education Students' Digital Literacy: The Mediating Role of Higher-order Thinking. *International Journal of Engineering Pedagogy*, 13(6), 33–49. <https://doi.org/10.3991/ijep.v13i6.38177>
- Wahidin, D., & Romli, L. A. M. (2020). Students Critical Thinking Development in the National Sciences and Mathematics Competition in Indonesia: A Descriptive Study. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(1), 106–115. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i1.22240>
- Wang, Y., & Fan, Z. (2025). The Impact of Communities of Practice on Professional Development Among Chinese Teachers: A Mixed-Methods Longitudinal Study. *SAGE Open*, 199, 1–22. <https://doi.org/10.1177/21582440251359824>
- Wenger, E. (1998). Communities of Practice. In *Harvard Business Review*. Cambridge University Press.
- Yang, H., & Zhang, X. (2024). Exploring Factors Affecting Students' Deep Approach to Learning in Higher Education: An Empirical Study. *Journal of College Student Development*, 65(1), 79–94. <https://doi.org/10.1353/csd.2024.a919352>
- Yu, B., & Wang, W. (2025). Using Digital Storytelling to Promote Language Learning, Digital Skills and Digital Collaboration among English Pre-Service Teachers. *System*, 129(October 2024), 103577. <https://doi.org/10.1016/j.system.2024.103577>
- Zuhri, M. D., & Wahyuli, S. (2025). Application of Debate Method to Improve Speaking Ability of Students of SMAN 1 Galis Pamekasan. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 8(1), 1894–1899.
- Zuo, M., Kong, S., Ma, Y., Hu, Y., & Xiao, M. (2023). The Effects of Using Scaffolding in Online Learning : A Meta-Analysis. *Education Sciences*.