



Sosialisasi Proses Implementasi Deep Learning dalam Pembelajaran Bahasa: Mewujudkan Pengalaman belajar yang Bermakna, Reflektif, dan Menyenangkan

¹Martina Mulyani, ²Sri Widaningsih, ³Retno Wiyati, ⁴Alviaderi Novianti, ⁵Feniawati Darmana

^{1,2,3,4,5} Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Pasundan

wsrik.bun79@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 5 th August 2025 Revised: 24 th August 2025 Published: 29 th August 2025	<i>21st-century learning demands mastery of critical thinking, creativity, communication, and collaboration skills. However, these skills are difficult to develop if the learning approach still focuses on lectures and memorisation. Deep learning, which emphasises meaningful understanding, reflection, and application in real life, is one potential strategy to bridge this gap. Unfortunately, most previous studies have only examined deep learning in a digital context, even though many schools in Indonesia still have limited access to technology. This service aims to socialize the process of implementing deep learning that can be applied in classroom environments with limited access to technology, especially to describe student interactions that illustrate reflect their skills in understanding, applying and reflecting. With a socialization approach using two stages of activities, namely the process of implementing activities and evaluation, activities were carried out for 11th grade students at SMA Swadaya Karya Ciwidey, Bandung Regency. The results show that the application of deep learning-based learning encourages students to understand concepts more critically (such as distinguishing between laziness and procrastination), relate the material to authentic experiences, and develop reflective problem-solving strategies. Students also show improvements in terms of engagement, self-awareness, and high-level thinking skills, even without the support of digital technology. This study underscores the importance of learning designs that focus on immersive learning experiences that are relevant to students' lives, even in the context of limited resources. This service process implies that there is an increase in students to be more active, reflective, and creative, and strengthen an educational ecosystem that supports collaboration, innovation, and a culture of lifelong learning.</i>
Keywords: <i>Deep Learning, qualitative, descriptive, reflective.</i>	
Informasi Artikel	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 5 Agustus 2025 Direvisi: 24 Agustus 2025 Dipublikasi: 29 Agustus 2025	Pembelajaran abad ke-21 menuntut penguasaan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Namun, keterampilan ini sulit dikembangkan jika pendekatan pembelajaran masih berfokus pada ceramah dan hafalan. <i>Deep learning</i> , yang menekankan pemahaman bermakna, refleksi, dan penerapan dalam kehidupan nyata, menjadi salah satu strategi potensial untuk menjembatani kesenjangan tersebut. Sayangnya, sebagian besar studi sebelumnya hanya mengkaji <i>deep learning</i> dalam konteks digital, padahal banyak sekolah di Indonesia masih memiliki keterbatasan akses terhadap teknologi. Pengabdian ini bertujuan untuk mensosialisasikan proses implementasi <i>deep learning</i> dapat diterapkan di lingkungan kelas dengan akses
Kata kunci <i>Deep Learning, kualitatif deskriptif, reflektif.</i>	

teknologi terbatas, khususnya untuk menggambarkan interaksi siswa yang menggambarkan mencerminkan keterampilan mereka dalam memahami, mengaplikasi dan merefeksi. Dengan pendekatan sosialisasi dengan menggunakan dua tahapan kegiatan yaitu proses pelaksanaan kegiatan dan evaluasi, kegiatan dilakukan pada siswa kelas 11 di SMA Swadaya Karya Ciwidey, Kabupaten Bandung. Hasil menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis deep learning mendorong siswa untuk memahami konsep dengan lebih kritis (seperti membedakan antara rasa malas dan prokrastinasi), mengaitkan materi dengan pengalaman nyata, serta mengembangkan strategi pemecahan masalah secara reflektif. Siswa juga menunjukkan peningkatan dalam hal keterlibatan, kesadaran diri, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi, meskipun tanpa dukungan teknologi digital. Studi ini menggarisbawahi pentingnya desain pembelajaran yang berfokus pada pengalaman belajar yang mendalam dan relevan dengan kehidupan siswa, bahkan dalam konteks sumber daya yang terbatas. Implikasi proses pengabdian ini adalah adanya peningkatan siswa menjadi lebih aktif, reflektif dan kreatif serta menguatkan ekosistem pendidikan yang mendukung kolaborasi, inovasi dan budaya belajar sepanjang hayat.

PENDAHULUAN

Pendidikan abad 21 menekankan pada pengembangan keterampilan 4C yaitu berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (Thornhill-Miller et al., 2023). Keterampilan ini sulit untuk dicapai secara optimal bila masih menerapkan pendekatan tradisional yang menekankan pada ceramah dan hafalan. Berdasarkan hal ini, diperlukan strategi untuk menjembatani kesenjangan tersebut. Salah satu strateginya adalah dengan menerapkan *deep learning* sebagai metode pengajaran. Berbagai penelitian mengenai *deep learning* menunjukkan bahwa *deep learning* diperlukan untuk meningkatkan keterampilan berfikir kritis dalam pembelajaran yang menggunakan fasilitas digital (Sollied Madsen et al., 2021). Selain itu *deep learning* berbasis teknologi juga bisa mengidentifikasi interaksi atau perilaku siswa selama proses pembelajaran seperti yang diungkapkan oleh Lin et al (Lin et al., 2024) dalam artikelnya yang membahas mengenai penerapan teknologi *deep learning* untuk memonitor interaksi antara siswa dan guru serta antar siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di universitas. Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penelitian *deep learning* merupakan langkah strategis untuk mencapai tujuan seperti yang diinginkan oleh pendidikan abad 21.

Sejauh ini implementasi mengenai *deep learning* selalu melibatkan penggunaan teknologi di dalamnya, jarang ada kegiatan yang mengeksplorasi penerapannya di lingkungan kelas dengan akses teknologi terbatas. Di banyak daerah di Indonesia, akses ke perangkat teknologi dan internet masih sangat terbatas, namun pembelajaran *deep learning* tetap direkomendasikan untuk diterapkan dalam rangka menunjang pendidikan abad ke-21. Oleh karena itu kami melaksanakan proses pengabdian dengan tujuan untuk mensosialisasikan proses interaksi siswa dalam pembelajaran *deep learning* di lingkungan dimana akses teknologi dilokasi tersebut masih sangat terbatas. Selama ini di SMA Swadaya Karya Ciwidey Kabupaten Bandung dengan adanya keterbatasan masih banyak siswa ataupun gurunya yang masih belum dapat memahami secara mendalam proses pembelajaran *deep learning*. Proses pembelajaran yang ada masih seringkali menggunakan pendekatan dan model pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa Inggris ini dengan pendekatan dan model pembelajaran aktif namun belum yang menyenangkan dan mendalam seperti *deep learning*, sehingga masih banyak siswa yang masih merasa takut akan belajar bahasa Inggris. Inilah alasan kuat adanya proses sosialisasi ini dilakukan.

Deep learning dalam konteks pendidikan (alias *pembelajaran mendalam*) bukan soal kecerdasan buatan melainkan pendekatan belajar yang menekankan pemahaman utuh, refleksi kritis, dan penerapan dalam kehidupan nyata. Terdiri dari tiga pilar utama: *Mindful learning*:

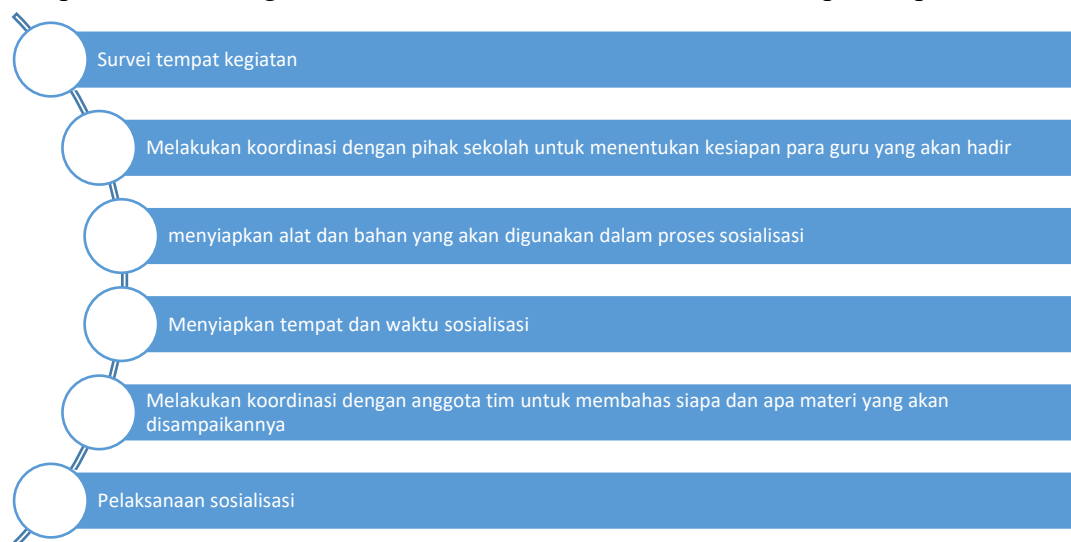
Meaningful learning: Enjoyful atau *Durable learning*: Dengan kata lain, *deep learning* dalam pembelajaran adalah cara mengajar dan belajar yang mengedepankan pemahaman mendalam, *relevansi real-world*, refleksi, dan daya tahan pengetahuan (Putri, 2025). Berkenaan dengan itu, penelitian ini memotret bagaimana penerapan *deep learning* pada pelajaran bahasa Inggris mampu memberikan siswa keterampilan untuk memahami, mengaplikasi, dan merefleksikan secara mendalam.

Adapun tujuan dari penerapan *deep learning* ini adalah dapat meningkatkan tingkat pemahaman, keterampilan aplikasi siswa dan kemampuan dalam merefleksikan seluruh hasil belajarnya menjadi pengalaman hidup, kesadaran dalam melaksanakan pembelajaran dan mampu meningkatkan proses pembelajaran bermakna dan reflektif bagi seluruh siswa yang mengikutinya. Peningkatan tiga kemampuan yang dikembangkan dari implementasi pembelajaran *deep learning* memberi gambaran tentang adanya proses peningkatan kemampuan koognitif yang sesuai dengan teori taksonomi bloom (Anderson LW, 2001). Dan paling utama konsep *deep learning* ini mengedepankan konsep teori humanisnya Rogers (Anderson LW, 2001). Dan yang paling utama pembelajaran *deep learning* ini mampu membangun kesadaran siswa untuk mampu berperan aktif pada setiap proses pembelajaran bahasa Inggris pada setiap materi yang dipelajarinya, hal ini lah yang mampu membangun jiwa konstruktivisme para siswa kedepannya (Vygotsky, 1978), (Jean Piaget, 1970).

Tujuan di atas mempertegas akan arti penting sosialisasi proses implementasi *deep learning* dalam pembelajaran bahasa, terutama bahasa Inggris, untuk dapat lebih mempermudah dan meningkatkan kemauan untuk mempelajari bahasa Inggris.

METODE

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilakukan oleh tim dosen STKIP pasundan Cimahi dalam bentuk sosialisasi kepada para siswa kelas 11 Sekolah Menengah Atas dikawasan Ciwidey kabupaten Bandung, dengan tema “Sosialisasi proses implementasi *Deep Learning* dalam Pembelajaran Bahasa: Mewujudkan Pembelajaran yang Bermakna, Reflektif, dan Menyenangkan”. Metode yang digunakan adalah 1) ekspositori melalui penyampaian materi secara langsung oleh nara sumber, 2) diskusi dan Tanya jawab, dimana para nara sumber yang ada memberi kesempatan kepada seluruh peserta untuk bisa bertanya tentang hal-hal yang sudah dipaparkan. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk membantu para siswa dalam memahami secara mendalam tentang proses implementasi *deep learning* menjadi salah satu pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi para siswa di lapangan. Metode pelaksanaan kegiatan sosialisasi dilakukan dalam beberapa tahapan, diantaranya:



Gambar 1. Tahapan Metode Pelaksanaan Sosialisasi

Proses kegiatan sosialisasi ini dilakukan dalam 2 tahapan proses yaitu:

1. Implementasi kegiatan

Proses pelaksanaan sosialisasi dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 29 April 2025, bertempat di SMA Swadaya Karya Ciwidey Kabupaten Bandung, dengan peserta siswa kelas 11 dengan jumlah peserta yang hadir sebanyak 36 orang. Adapun kegiatan sosialisasi ini diisi dengan materi seputar Kosakata bahasa Inggris yang dekat dalam lingkup kebiasaan para siswa di lingkungannya. Setelah pemberian materi selesai para nara sumber tidak lupa melaksanakan agenda diskusi dan Tanya jawab dengan seluruh peserta yang merasa belum puas dengan paparan materi dari para nara sumber.

2. Evaluasi

Kegiatan evaluasi dilaksanakan dengan tujuan untuk melihat efektivitas kegiatan PKM yang telah dilaksanakan dalam acara sosialisasi. Selain itu juga untuk proses penyelesaian laporan yang harus diselesaikan dan dilaporkan ke pihak LPPM STKIP Pasundan dan yang paling utama untuk menyelesaikan luaran berupa publish di jurnal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kegiatan Pengabdian masyarakat ini, dilakukan sosialisasi proses implementasi pembelajaran *deep Learning* yang memberikan peserta didik keterampilan memahami, mengaplikasi dan merefleksi. Berikut adalah pembelajaran *deep learning* yang diterapkan di kelas.

Adapun pelaksanaan sosialisasi ini terdiri dari beberapa langkah diantaranya (Acesta, 2023):

1. Survei tempat kegiatan

Survei dilakukan untuk efektivitas kegiatan yang akan diadakan, dilihat dari kebutuhan dari program yang akan dilaksanakan dan ketepatan wilayah yang dapat terjangkau oleh semua peserta dan tak kalah pentingnya juga adalah tempat memadai dan representatif bisa menampung peserta sejumlah yang telah di data pengurus.

2. Melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan kesiapan para siswa yang akan mengikuti acara sosialisasi. Koordinasi dilakukan dengan pihak sekolah yang akan ditempati, melihat tingkat kesiapan, dan representasi dari jarak dan lokasi yang sesuai dengan ketersebaran peserta yang ada, sehingga tempat bisa nyaman oleh semua peserta yang akan hadir.

3. Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses sosialisasi. Pada proses kegiatan tentunya memerlukan alat, dan media yang dapat membantu proses sosialisasi, untuk itu para peserta PKM berkoordinasi dengan penyelenggara program dari pihak guru dan juga sekolah yang menjadi tempat kegiatan. Dari hasil diskusi dengan seluruh pihak ada beberapa alat yang dibutuhkan diantaranya: spidol, papan tulis yang akan di pergunakan dalam proses sosialisasi. Para peserta juga tidak lupa menyiapkan spanduk yang mencantumkan tema dan para narasumber yang akan mengisi acara sosialisasi tersebut. Selain itu juga anggota PKM juga menyiapkan konsumsi ala kadarnya untuk kelancaran acara tersebut.

4. Menyiapkan tempat dan waktu sosialisasi. Penyiapan tempat dan waktu sepenuhnya diserahkan kepada pihak sekolah, dan hasil akhirnya acara sosialisasi ini disesuaikan dengan waktu belajar bahasa Inggris. Hasil akhir laporan kegiatan pengabdian ini disusun dalam bentuk artikel yang akan di publikasikan ke jurnal KOMUNITA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat.

5. Melakukan koordinasi dengan anggota tim PKM ataupun tim sekolah. Koordinasi dilakukan dalam dua bagian yang berbeda; koordinasi pertama dilakukan antar anggota PKM untuk membahas materi yang akan disampaikan dalam acara sosialisasi, siapa

dan materi apa yang akan di bawakan, koordinasi yang kedua adalah antara anggota PKM dengan pihak sekolah untuk membahas seluruh persiapan acara sosialisasi. Dan acara koordinasi ini terselenggara dalam 2 waktu yang berbeda. Untuk acara koordinasi dengan tim PKM diselenggarakan pada hari kamis tanggal 24 April 2025, sedangkan acara koordinasi dengan sekolah dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 25 April 2025 melalui zoom.

6. Pelaksanaan sosialisasi Pelaksanaan sosialisasi sesuai dengan kesepakatan bersama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 29 April 2025, bertempat di SMA Swadaya Karya Ciwidey Kabupaten Bandung, dengan agenda acara yang telah disepakati bersama yaitu:
 - a. Pembukaan oleh pembawa acara
 - b. Pembacaan doa oleh salah satu guru
 - c. Acara di buka oleh sambutan dari Kepala sekolah atau yang mewakilinya, dan dari perwakilan dari dosen STKIP pasundan yang melaksanakan pengabdian.
 - d. Acara inti yaitu “Sosialisasi Proses Implementasi *Deep Learning* dalam Pembelajaran Bahasa: Mewujudkan Pembelajaran yang Bermakna, Reflektif, dan Menyenangkan”.
 - e. Doa dan Penutup.
 - f. Ramah tamah.

Seluruh rangkaian kegiatan yang sudah terselenggara sudah sesuai dengan langkah yang dirancang dalam metode penyelenggaraan kegiatan PKM, untuk mengefektivaskan kegiatan PKM ini maka tim melaksanakan evaluasi (Maryumi et al., 2022). Evaluasi dilakukan terhadap seluruh langkah proses yang sudah dirancang, dan dari hasil evaluasi yang ada semuanya sepakat bahwa acara sosialisasi berjalan dengan baik dan lancar. Berikut urutan kegiatan sosialisasi di kelas:

Tabel 1. Rangkaian Kegiatan sosialisasi Siswa tentang *Deep Learning*:

Fase	Prinsip	Materi	Sub-Tujuan	Kegiatan Pengajaran
Opening :	Meaningful	Pemahaman dan penanggulangan rasa malas dan kebiasaan menunda atau prokrastinasi	Identifikasi dan Refleksi Kebiasaan (Tujuan: Mengenali kebiasaan siswa)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengelicit siswa tentang kebiasaan mereka sehari hari dalam bahasa Inggris • Guru meminta siswa menuliskan kegiatan mereka dalam bahasa inggris di papan tulis • Guru meminta siswa mengurutkan aktivitas harian mereka
Presentasi	Mindful	Pemahaman terhadap Konsep dan Perbedaan antara rasa malas dan prokrastinasi atau menunda	Membangun Pemahaman teoritis	<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan presentasi mengenai konsep prokrastinasi dan pemalas • Guru meminta siswa untuk mengklasifikasikan vocabulary yang disebutkan kedalam tabel menggambarkan malas atau penunda
Kegiatan Utama		Analisis dan Studi Kasus	Menerapkan Pemahaman pada contoh nyata	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta Siswa untuk mengidentifikasi karakteristik kemalasan (suka tidak melakukan

				<p>apa-apa, banyak tidur, banyak menonton TV) dan prokrastinasi (menghabiskan waktu lebih banyak untuk hal menyenangkan daripada tugas, pekerjaan menit terakhir)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa membuat studi kasus dan meminta peer lainnya menanggapi
<i>Assesmen</i>				<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan siswa untuk mencari tahu kebiasaan sehari-hari temannya dan mengidentifikasi kebiasaan teman-temannya ke dalam ciri ciri pemalas atau prokrastinator • Guru meminta Siswa mendeskripsikan kebiasaan teman-temannya
Tugas Mandiri	<i>Enjoyful</i>	Pengembangan Solusi dan Strategi	Mengembangkan Solusi praktis	<p>Guru meminta siswa merencanakan proyek penelitian terkait dengan kemalasan dan prokrastinasi dengan kegiatan antara lain :</p> <ul style="list-style-type: none"> • mengembangkan kuesioner , • melakukan wawancara

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini, pada prosesnya implementasi pembelajaran *deep Learning* mampu memberikan peserta didik keterampilan memahami, mengaplikasi dan merefleksikan. Berikut adalah pembelajaran *deep learning* yang diterapkan di kelas :

Tabel 2. Pengalaman Belajar dan Respon Siswa pada Proses Sosialisasi Implementasi *Deep Learning*

Materi	Sub-Tujuan	Pembelajaran	Pengalaman belajar	Respons siswa
Pemahaman dan penanggulangan rasa malas dan kebiasaan menunda atau prokrastinasi	Identifikasi dan Refleksi Kebiasaan (Tujuan: Mengenali kebiasaan siswa)	<ul style="list-style-type: none"> • Ss menjawab pertanyaan tentang kebiasaan mereka sehari-hari dalam bahasa Inggris • Ss menuliskan kegiatan mereka dalam bahasa Inggris di papan tulis • Ss mengurutkan aktivitas harian mereka 	Ss melakukan refleksi terhadap kebiasaan mereka sehari-hari	<p>S1 : <i>hehehe iya, saya Sukanya tidur, kalau ga ya main hape</i></p> <p>S2 : <i>iya ya banyak malesnya</i></p> <p>S3 : <i>saya bantu Ibu jualan di pasar</i></p>

				<i>S4; iya...suka nunda tar aja kalau dah dekat ...</i>
Pemahaman terhadap Konsep dan Perbedaan antara rasa malas dan prokrastinasi atau menunda	Membangun Pemahaman teoritis	<ul style="list-style-type: none"> • Ss mendengarkan penjelasan mengenai bedanya prokrastinasi dan malas • Ss mengklasifikasikan vocabulary yang menggambarkan malas atau penunda kata kata ke dalam table 	Ss memahami perbedaan makna penunda dan pemalas	<i>S1: oh saya kayanya termasuk penunda aja...tugas tetap dikerjakan</i> <i>S2: ah saya mah ga malas...tetap ngerjain tugas walau suka telat sedikit...hehehe</i>
Analisis dan Studi Kasus	Menerapkan Pemahaman pada contoh nyata	<ul style="list-style-type: none"> • Ss akan diminta untuk mengidentifikasi karakteristik kemalasan (suka tidak melakukan apa-apa, banyak tidur, banyak menonton TV) dan prokrastinasi (menghabiskan waktu lebih banyak untuk hal menyenangkan daripada tugas, pekerjaan menit terakhir) • Ss membuat studi kasus dan meminta peer lainnya menanggapi 	Ss mengaplikasikan pemahamannya pada kasus nyata	<i>S1: ..kalau Nobita gimana tuh?</i> <i>S2: ..iya kaya kamu..</i>
		<ul style="list-style-type: none"> • Ss mencari tahu kebiasaan sehari-hari temannya • Ss Mengidentifikasi kebiasaan teman-temannya • Ss mendeskripsikan kebiasaan teman-temannya 	<p>Ss mengaplikasikan pemahamannya pada kasus nyata</p> <p>Ss melakukan refleksi dan evaluasi pada hasil wawancaranya</p>	
Pengembangan Solusi dan Strategi	Mengembangkan Solusi praktis	<p>Ss mengerjakan proyek terkait dengan kemalasan dan prokrastinasi dengan kegiatan antara lain :</p> <ul style="list-style-type: none"> • mengembangkan kuesioner , 	<p>Ss mengaplikasikan pemahamannya pada kasus nyata</p> <p>Ss melakukan refleksi dan</p>	

		<ul style="list-style-type: none"> • melakukan wawancara 	evaluasi pada hasil wawancaranya	
--	--	---	----------------------------------	--

Tabel 2 diatas menunjukkan bahwa penerapan *deep learning* dapat memberikan pengalaman belajar yang bervariasi; siswa mendengarkan, mengidentifikasi perbedaan antara prokrastinasi dan pemalas, membedakan kosakata yang menggambarkan prokrastinasi dan pemalas, mengaplikasikan konsep pada kehidupan nyata dan melakukan penelitian mengenai prokrastinasi dan pemalas. Pengalaman belajar ini memperlihatkan peningkatan keterampilan siswa bukan hanya dalam aspek pemahaman, tetapi juga dalam aplikasi dan refleksi terhadap materi yang dipelajari.

Melalui penerapan *deep learning* ini, siswa yang terlibat menunjukkan kemampuan yang lebih baik terutama dalam hal pemahaman konsep malas dan prokrastinasi, refleksi kebiasaan sehari-hari, analisis dan studi kasus, serta pengembangan solusi dan strategi.

a. Pemahaman Konsep Malas vs. Prokrastinasi

Melalui penjelasan dan klasifikasi kosakata, siswa mulai memahami perbedaan antara rasa malas dan prokrastinasi. Mereka menyadari bahwa menunda pekerjaan tidak selalu berarti malas, terutama jika tugas tetap diselesaikan meskipun terlambat.

Contoh respons siswa:

- S1: "Oh saya kayaknya termasuk penunda aja... tugas tetap dikerjakan."
- S2: "Ah saya mah nggak malas... tetap ngerjain tugas walau suka telat sedikit... hehehe."

Penemuan ini menunjukkan bahwa setelah mengetahui konsep Malas dan prokrastinasi, siswa bisa melakukan refleksi dan mengevaluasi dirinya. Oleh karena itu konsep *mindful* dalam *deep learning* mendukung siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran berdasarkan pengalaman atau *near transfer* (Salomon, 1999)

b. Refleksi Kebiasaan Sehari-hari

Siswa mulai menyadari dan merefleksikan kebiasaan mereka sehari-hari. Beberapa siswa mengakui kecenderungan untuk tidur atau bermain ponsel, sementara yang lain membantu orang tua atau menunda pekerjaan hingga mendekati tenggat waktu.

Contoh respons siswa:

- S1: "Hehehe iya, saya sukanya tidur, kalau nggak ya main hape."
- S4: "Iya... suka nunda, tar aja kalau udah dekat."

Penemuan ini mendukung teori tentang refleksi yang menyatakan bahwa siswa akan melakukan refleksi berdasarkan pengalaman, serta bagaimana informasi baru terhubung dengan apa yang sudah mereka ketahui (Biggs & Tang, 2003)

c. Analisis dan Studi Kasus

Siswa menerapkan pemahaman mereka dengan menganalisis kebiasaan teman-teman mereka. Mereka mengidentifikasi ciri-ciri kemalasan dan prokrastinasi, serta mendeskripsikan kebiasaan tersebut dalam studi kasus. Kegiatan ini membantu siswa melihat penerapan konsep dalam kehidupan nyata sehingga mereka dilatih untuk melakukan refleksi dan menentukan langkah selanjutnya berdasarkan pengalaman belajar yang mereka peroleh (Schon, 1983).

d. Pengembangan Solusi dan Strategi

Siswa mengembangkan solusi praktis untuk mengatasi rasa malas dan prokrastinasi. Mereka membuat kuesioner, melakukan wawancara, dan merefleksikan hasilnya. Proyek ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mencari strategi yang efektif dalam mengelola waktu dan tugas. menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan informasi berdasarkan pengetahuan yang telah mereka pelajari. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *deep learning* di kelas mendukung Teori Bloom tentang keterampilan berpikir kritis.

KESIMPULAN

Melalui tahapan pembelajaran yang terstruktur, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap perbedaan antara rasa malas dan prokrastinasi. Mereka tidak hanya mampu mengidentifikasi kebiasaan pribadi dan orang lain, tetapi juga mulai mengembangkan strategi untuk mengatasi tantangan tersebut.

PENGHARGAAN

Penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh civitas akademika STKIP Pasundan yang telah mendukung terlaksananya program PKM ini, selain itu juga kami ucapkan terima kasih kepada pihak sekolah yang telah membantu dan memberi dukungan terhadap terlaksananya pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Addison Wesley Longman.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman" in your library. Longman.
- Biggs, J., & Tang, C. (2003). *Teaching for Quality Learning at University, Fourth Edition*. The Society for Research into Higher Education. www.openup.co.uk
- Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. (1956). The Classification of Educational Goals. In B. S. Bloom (Ed.), *Taxonomy of educational objectives*. Longman. [https://www.uky.edu/~rsand1/china2018/texts/Bloom et al - Taxonomy of Educational Objectives.pdf](https://www.uky.edu/~rsand1/china2018/texts/Bloom%20et%20al%20-%20Taxonomy%20of%20Educational%20Objectives.pdf)
- Boud, D.; Keogh, R.; Walker, D. (1985). *Reflection: turning experience into learning*. London: Kogan Page. Kogan Page.
- Cutting, J. E., & Rosner, B. S. (1974). *Categories and boundaries in speech and music**. *Perception & Psychophysics*, 16(3), 564–570. <https://doi.org/10.3758/BF03198588>
- Davidoff, F. (2019). Understanding contexts: how explanatory theories can help. *Implementation Science*, 14(1), 23. <https://doi.org/10.1186/s13012-019-0872-8>
- Hoyle, E. (2009). Changing conceptions of teaching as a profession: Personal reflections. In *Teaching: Professionalization, Development and Leadership: Festschrift for Professor Eric Hoyle* (pp. 285–304). https://doi.org/10.1007/978-1-4020-8186-6_19
- Kuncahya, aulia D. (2021). *Pemahaman Konseptual Dan Prosedural Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa*.
- Lin, L., Chen, R., & Huang, C. (2024). Research on Deep Learning Technology to Enhance the Efficiency of Teaching Interaction in College English Classrooms. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*, 9(1). <https://doi.org/10.2478/amns-2024-2515>
- Putri, H. D. (2025). Mengenal Deep Learning: Metode Pembelajaran yang Bikin Mengajar Makin Gampang. *Badan Litbang Dan Diklat; Kementerian Agama RI*.
- Salomon, G. (1999). *Transfer Of Learning*. <https://www.researchgate.net/publication/2402396>

- Sargeant, J., Mann, K., Van Der Vleuten, C., & Metsemakers, J. (2008). Directed self-assessment: Practice and feedback within a social context. *Journal of Continuing Education in the Health Professions*, 28(1), 47–54. <https://doi.org/10.1002/chp.155>
- Schon, D. A. (1983). *The reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. Basic Books Inc.
- Sollied Madsen, S., Thorvaldsen, S., & Sollied, S. (2021). Are Teacher Students' Deep Learning and Critical Thinking at Risk of Being Limited in Digital Learning Environments? In S. T. and S. S. Siri Sollied Madsen (Ed.), *Teacher Education in the 21st Century - Emerging Skills for a Changing World*. IntechOpen. <https://doi.org/10.5772/intechopen.96151>
- Thornhill-Miller, B., Camarda, A., Mercier, M., Burkhardt, J. M., Morisseau, T., Bourgeois-Bougrine, S., Vinchon, F., El Hayek, S., Augereau-Landais, M., Mourey, F., Feybesse, C., Sundquist, D., & Lubart, T. (2023). Creativity, Critical Thinking, Communication, and Collaboration: Assessment, Certification, and Promotion of 21st Century Skills for the Future of Work and Education. *Journal of Intelligence*, 11(3). <https://doi.org/10.3390/jintelligence11030054>