

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM (PPM)

Nama Satuan Pendidikan : SMK Global 2 Bandung
Nama Guru :
Mapel : Kreativitas, Inovasi dan Kewirausahaan
Fase/Kelas/Smt : F / XI / Gasal
Alokasi Waktu : 3 x 45 menit

I. IDENTIFIKASI

1. Peserta Didik:

Peserta didik kelas XI SMK..... umumnya telah mengenal konsep dasar mengenai inovasi mulai dari pengertian, manfaat, dan tujuan. Tetapi belum mengenal bentuk dan penerapannya dalam usaha. Kesiapan belajar cukup baik, terutama jika materi disajikan melalui kegiatan pengamatan langsung, diskusi kelompok, dan penggunaan media visual yang menarik

2. Materi Pelajaran:

Proses berpikir inovatif melalui tahapan awal design thinking

3. Dimensi Profil Lulusan:

- a. Penalaran Kritis
- b. Komunikasi
- c. Kolaborasi

II. DESAIN PEMBELAJARAN

1. Capaian Pembelajaran:

Meliputi menerapkan konsep inovasi, proses berpikir inovatif melalui tahapan awal design thinking, pengembangan produk inovatif, penerapan teknologi dalam pengambilan keputusan dalam berinovasi, komersialisasi inovasi, dan evaluasi dalam perbaikan inovasi.

2. Lintas Disiplin Ilmu:

- a. Informatika (penggunaan aplikasi untuk presentasi PPT, website)
- b. Bahasa Indonesia (kemampuan menyampaikan hasil laporan)

3. Tujuan Pembelajaran:

Peserta didik mampu menganalisis tahapan design thinking dalam kasus inovasi nyata dan mengaitkannya dengan pengembangan produk inovatif pengamatan.

4. Topik Pembelajaran:

Proses berpikir inovatif melalui tahapan awal *design thinking*

5. Praktek Pedagogis:

- a. Model: *Discovery Learning*
- b. Strategi: Eksplorasi dan diskusi berbasis pengamatan langsung
- c. Metode: Observasi, diskusi kelompok, presentasi, tanya jawab

6. Kemitraan Pembelajaran:

- a. Guru mapel KIK/Informatika/Bahasa Indonesia
- b. Masyarakat / petani pisang (jika memungkinkan)

7. Lingkungan Pembelajaran:

- a. **Ruang fisik:** Ruang kelas, Lab Komputer atau taman/kebun di sekolah
- b. **Ruang virtual:** Google Classroom untuk dokumentasi & refleksi
- c. **Budaya belajar:** Kolaboratif, reflektif, dan berbasis rasa ingin tahu

8. Pemanfaatan Digital:

- a. Google Docs untuk laporan kelompok
- b. Canva untuk presentasi visual *design thinking*

III. PENGALAMAN BELAJAR

Kegiatan Awal (15 menit)

- 1) Peserta didik menjawab salam yang diberikan guru
- 2) Peserta didik berdoa sesuai kepercayaan masing-masing
- 3) Peserta didik mencermati penjelasan singkat guru mengenai capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran serta model pembelajaran *Discovery Learning*
- 4) Guru membuka pembelajaran dengan pertanyaan pemantik:
“Pernahkah kalian berpikir, produk apa yang dapat dibuat dari bahan-bahan yang ada di sekitar rumah atau daerah kalian?”
- 5) Peserta didik mendapatkan motivasi dari guru agar memiliki rasa ingin tahu terhadap materi yang akan dipelajari

Kegiatan Inti (105 menit)

Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Prinsip Pembelajaran	Pengalaman Pembelajaran
Stimulation / Pemberian rangasangan	Murid dibagi menjadi 4-5 Kelompok Menayangkan video pendek tentang kehidupan petani pisang sampai menjual ke pasar (menumbuhkan rasa ingin penasaran) https://www.youtube.com/watch?v=rJwgjm5Y8Bg https://www.youtube.com/shorts/rjFLvFfqx1U	Berkesadaran Bermakna	Memahami
Problem Statement / pernyataan atau identifikasi masalah	Memberi tugas kepada peserta didik untuk menjawab “bagaimana cara berpikir inovatif melalui tahapan awal design thinking” Murid mencari berbagai sumber informasi mengenai proses berpikir inovatif melalui tahapan awal design thinking	Bermakna Bermakna	Memahami Mengaplikasi

Data Collection / Pengumpulan data	Murid mengumpulkan dan mengolah semua sumber informasi mengenai tahapan berpikir inovatif melalui tahapan awal <i>design thinking</i> dari usaha di sekitar lingkungan sekolah	Bermakna	Mengaplikasi
Data Processing / Pengolahan data	Murid mendiskusikan hasil pengolahan data dan proses tahapan awal <i>design thinking</i> dalam mencari Solusi peningkatan pendapatan petani di sekitar lingkungan sekolah	Bermakna, menggembirakan	Mengaplikasi
Verification / Pembuktian	Murid menuliskan laporan Proses berpikir inovatif melalui tahapan awal <i>design thinking</i> Dengan kasus petani di lingkungan sekitar sekolah	Bermakna	Mengaplikasi
Generalization / Menarik kesimpulan	Murid mempresentasikan hasil laporan dengan presentasi visual yang menarik	Menggembirakan	Merefleksi

Kegiatan Penutup (15 Menit)

1. Peserta didik dapat menanyakan kepada guru mengenai hal yang belum dipahami dalam topik yang dibahas.
2. Peserta didik mengkomunikasikan kepada guru mengenai kendala yang dihadapi untuk memahami topik yang dibahas.
3. Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru.
4. Peserta didik mendapatkan penguatan dan Kesimpulan hasil belajar dari guru
5. Peserta didik mendapatkan penugasan refleksi melalui google form
6. Peserta didik menerima informasi dari guru mengenai materi pembelajaran yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya
7. Peserta didik dan guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama dan salam

IV. ASESMEN PEMBELAJARAN

- 1) Nonkognitif (terlampir)
- 2) Kognitif (terlampir)
 - a) *Asesmen* Formatif (selama pembelajaran berlangsung)
 - b) *Asesmen* Sumatif (di akhir pembelajaran)
- 3) Jenis dan bentuk instrumen

Jenis	Bentuk Instrumen
Pengamatan Kinerja	Lembar Pengamatan
Tes Tertulis	Tes Uraian

V. REFLEKSI GURU DAN MURID

BAGI GURU	1. Apakah pembelajaran yang saya lakukan sudah sesuai dengan apa yang saya rencanakan? 2. Bagian rencana pembelajaran manakah yang sulit dilakukan? 3. Apa yang dapat saya lakukan untuk mengatasi hal tersebut? 4. Berapa persen siswa yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran? 5. Apa kesulitan yang dialami oleh siswa yang belum mencapai tujuan pembelajaran? 6. Apa yang akan saya lakukan untuk membantu mereka?
BAGI MURID	1. Apa yang kalian dapatkan dari materi pembelajaran hari ini? 2. Bagaimana perasaan kalian setelah mengalami pembelajaran hari ini? 3. Apa yang menjadi kendala pada pembelajaran materi hari ini? 4. Silakan kalian melakukan analisis kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran hari ini? 5. Apa yang kalian harapkan dari pembelajaran pada pertemuan berikutnya? 6. Apakah kalian dapat bekerjasama dengan teman satu kelompok ?

VI. TINDAK LANJUT

Dari hasil penilaian akan diperoleh data berupa ketuntasan belajar peserta didik, dengan kriteria, peserta didik dikatakan tuntas (mencapai tujuan pembelajaran) jika memperoleh nilai skor untuk asesmen kognitif lebih besar daripada nilai skor kriteria ketuntasan minimal. Tindak lanjut yang diberikan adalah:

1. Bagi peserta didik yang sudah tuntas maka bisa melanjutkan ke TP selanjutnya.
2. Bagi peserta didik yang belum tuntas dilakukan pengayaan dan remedial dengan bentuk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa, misalnya melakukan “pendampingan tutor sebaya” mengulang materi dan soal sampai pada tahap nilai kriteria minimum mata pelajaran.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

....., Juli 2025
Guru Mata Pelajaran,

.....
NIP.

.....
NIP.

LAMPIRAN – LAMPIRAN

1) Nonkognitif

Bagaimana perasaan kalian pagi ini? Apa yang bisa membuat kalian lebih antusias untuk mengikuti pelajaran ini ?
Apa yang membuat kalian merasa semangat untuk belajar Kreativitas, Inovasi dan Kewirausahaan hari ini ?
Ceritakan kegiatan anda di waktu hari libur kemarin ?
Menurut kalian adakah perubahan atau kemajuan di lingkungan atau daerah tempat anda tinggal ?
Apa yang kalian harapkan dari sebuah perubahan atau kemajuan dalam kehidupan baik itu perubahan gaya hidup, produk makanan, alat alat teknologi atau kehidupan lainnya ?

2) Kognitif

a) Asesmen Formatif (selama pembelajaran berlangsung)

1. Jenis : Non diagnostik
2. Bentuk : Tes Perbuatan
3. Instrumen : Lembar Pengamatan

No.	Nama	Aspek ygng Dinilai			Total Skor
		Kolaboratif	Bernalar kritis	Komunikasi	
1					
2					
dst					

4. Rubrik

No	Aspek yang dinilai	Skor	Rubrik
1.	Kolaboratif	3	Aktif dalam kegiatan diskusi kelompok
		2	Kurang aktif dalam kegiatan diskusi kelompok
		1	Tidak menunjukkan kerjasama dalam kegiatan diskusi
2.	Bernalar kritis	3	Aktif bertanya dan menjawab dalam diskusi
		2	Kurang aktif bertanya dan menjawab dalam diskusi
		1	Tidak aktif bertanya dan menjawab dalam diskusi

3.	Komunikasi	3	Berani presentasi di depan kelas
		2	Berani presentasi di depan kelas kalau ditunjuk oleh guru
		1	Tidak berani presentasi didepan kelas

Skor Minimal = 4

Skro Maksimal = 12

$$\text{Pedoman Penilaian} = \text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria Nilai

Nilai	Rentang	Kriteria
A	80-100	Baik sekali
B	70-79	Baik
C	60-69	Cukup
D	<60	kurang

b) *Asesmen Sumatif* (di akhir pembelajaran)

1. Jenis : Non diagnostik
2. Bentuk : Tes Tertulis / Essay
3. Instrumen :

Soal

- 1) Apa yang dimaksud dengan design thinking ?
- 2) Apa Manfaat Design Thinking ?
- 3) Bagaimana Tahapan Design Thinking ?
- 4) Bagaimanakah Contoh Penerapan Design Thinking dalam suatu /industry makanan ?

Jawaban

- 1) Design thinking menurut “Interaction Design Foundation” disebut sebagai proses yang dilakukan secara berulang untuk memahami pengguna, menantang asumsi, mendefinisikan ulang permasalahan, serta menciptakan solusi. Design thinking meliputi proses-proses seperti analisis konteks, penemuan dan pembingkai masalah, pembuatan ide dan solusi, berpikir kreatif, membuat sketsa dan menggambar, membuat model dan membuat prototipe, menguji dan mengevaluasi.
- 2) untuk menemukan berbagai macam solusi yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sangat rumit yang tidak dikenal atau bahkan tidak jelas. Bagi sebuah perusahaan atau bisnis, penerapan design thinking dapat membantu mereka untuk memahami pergerakan pasar dan kebutuhan konsumen.
- 3) **Tahap pertama Empathize** adalah memahami situasi dan kondisi yang dialami oleh customer (keluhan, keinginan, dan lain-lain), **Tahap kedua dari proses Design Thinking adalah Define** adalah memilih dan mendefinisikan permasalahan customer yang akan diselesaikan, **Tahap ketiga dari proses Design Thinking adalah ideate**. Ideate adalah pengetahuan keluhan pengguna dan problem statement yang telah berhasil

dirumuskan kemudian perlu menyusun ide-ide kreatif sebagai solusi masalah. Ide-ide yang merupakan hasil pemikiran yang out of the box, **Tahap Keempat yaitu Prototype**. Setelah memilih ide paling tepat, kemudian dibuat visualisasi dari ide tersebut. Membuat representasi visual dari solusi agar menjadi konkrit dan bisa diindera, **Tahap kelima yaitu Test**. Setelah memilih ide paling tepat, kemudian dibuat visualisasi dari ide tersebut. Membuat representasi visual dari solusi agar menjadi konkrit dan bisa diindera

- 4) Berikut salah satu contoh penerapan design thinking dalam industri makanan. Pisang kapok merupakan jenis pisang yang banyak tumbuh di daerah sekitar sekolah. Kebanyakan pisang tersebut kurang dimanfaatkan dengan baik, petani pisang biasanya hanya menjual pisang mentah atau masak pohon tanpa diolah terlebih dahulu, sehingga kalau tidak laku akhirnya membusuk.

Hal tersebut menjadi keprihatinan, maka guru dan murid mencoba memiliki berbagai pemikiran untuk mengolah pisang tersebut dalam berbagai olahan yang awet sehingga nilai ekonomis pisang tersebut menjadi meningkat (**emphatize**).

Murid membaca membaca berbagai referensi untuk olahan pisang, dan juga melakukan wawancara atau telaah referensi dari berbagai sumber. Dari studi referensi dan wawancara diperoleh berbagai alternatif pengolahan makanan berbahan pisang kapok (**define**).

Dari berbagai alternatif pengolahan makanan berbahan pisang kapok, sitemukani ide untuk membuat keripik pisang dengan berbagai topping coklat, keju, kacang, dan wijen (**ideate**).

Para murid kemudian mencoba membuat keripik pisang dengan berbagai topping tersebut dengan ukuran 250 gram per kemasan (**prototype**).

Produk tersebut nantinya diujicobakan untuk berbagai murid di sekolah dan orang tua/wali di rumah. Para murid nantinya memperoleh feedback dari orang-orang tersebut, dan feedback tersebut ia gunakan untuk memperbaiki produknya (**test**)

Pedoman Penilaian

Bobot nomor 1 maksimal 10

Bobot nomor 2 maksimal 10

Bobot nomor 3 maksimal 30

Bobot nomor 4 maksimal 50

Kriteria Nilai

Nilai	Rentang	Kriteria
A	80-100	Baik sekali

B	70-79	Baik
C	60-69	Cukup
D	<60	kurang

