



PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM (PPM)

Identitas	Nama Penyusun : Mohammad Najmudin, S.Kom, M.Pd
	Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Tanjungnom Nganjuk
	Kelas / Fase : XI / F
	Mata Pelajaran : Kreativitas Inovasi dan Kewirausahaan
	Prediksi Alokasi Waktu : 5JP (5 x 45 Menit) 2 Pertemuan
Identifikasi	Peserta Didik: 1. Siswa memiliki pengalaman belajar teori namun belum terbiasa berpikir kreatif secara mandiri 2. Sebagian siswa masih memiliki pola pikir tetap (fixed mindset) 3. Memiliki potensi ide kreatif tetapi belum terstruktur 4. Membutuhkan stimulus untuk berani mencoba dan tidak takut gagal
	Materi Pelajaran: - o Jenis Pengetahuan: Pengetahuan konseptual & reflektif - o Relevansi: Penting untuk membangun jiwa wirausaha dan inovatif. - o Tingkat Kesulitan: Sedang – memerlukan kombinasi teori & praktik. - o Nilai Karakter: Kedisiplinan, tanggung jawab, kerjasama, problem solving
	Dimensi Profil Lulusan: sesuaikan dengan visi misi sekolah (soft skill) Pilihlah dimensi profil lulusan yang akan dicapai dalam pembelajaran ✓ Kemandirian ✓ Penalaran Kritis ✓ Kreativitas ✓ Komunikasi
Desain Pembelajaran	Capaian Pembelajaran: Pada akhir Fase F, Peserta didik mampu memahami dan menerapkan konsep growth mindset dan kreativitas dalam kehidupan belajar dan kewirausahaan
	Lintas Disiplin Ilmu : ☐ (Teknik Komputer dan Jaringan)
	Tujuan Pembelajaran : 1. Murid mampu menjelaskan konsep growth mindset (C2) 2. Murid mampu merefleksikan pola pikir kepada diri sendiri.(C4) 3. Murid mampu mengembangkan ide kreatif sederhana (C4).
	Topik Pembelajaran: 1. Pengertian growth mindset 2. Perbedaan growth mindset vs fixed mindset 3. Konsep kreativitas 4. Contoh penerapan kreativitas dalam kehidupan
	Praktik Pedagogis: Pendekatan : Pembelajaran Mendalam Strategi : Diskusi dan Refleksi Fokus : Refleksi diri, Berfikir Kritis, Penguatan Karakter.



	Kemitraan Pembelajaran: -
	Lingkungan Pembelajaran: Ruang Fisik : Ruang Bengkel Teknik Komputer dan Jaringan Budaya Belajar : Kolaboratif, Reflektif, Menghargai ide
	Pemanfaatan Digital: YouTube (https://www.youtube.com/watch?v=_fl7wWbV604) Quizizz (Asesmen Awal) Slide Presentasi Digital (PowerPoint / Google Slides)

Langkah-Langkah Pembelajaran			
Pengalaman Belajar	Kegiatan Awal		
	1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan meminta salah satu murid memimpin doa 2. Murid berdoa bersama dalam mengawali pembelajaran. 3. Guru mengajak murid untuk menyanyikan lagu Indonesia Raya 4. Guru memberikan motivasi dan mengecek kehadiran murid 5. Guru bersama Murid membuat kesepakatan kelas 6. Guru menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	15	mnt
	Kegiatan Inti		
	Pertemuan 1 Tujuan Pembelajaran : Murid mampu menjelaskan konsep growth mindset (C2) Prinsip: Berkesadaran Bermakna Menggembirakan. Memahami: 1. Guru menjelaskan konsep growth mindset vs fixed mindset 2. Guru menampilkan video inspiratif 3. Guru menjelaskan konsep kreativitas Mengaplikasi: 4. Siswa dibagi dalam kelompok kecil 5. Siswa mendiskusikan: Contoh perilaku growth mindset Contoh kreativitas di kehidupan sehari-hari 6. Siswa membuat tabel perbandingan mindset Merefleksi: 7. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi 8. Guru memberikan penguatan konsep 9. Siswa menulis refleksi: "Saya termasuk tipe mindset apa?"	100	mnt



	Pertemuan 2 Tujuan Pembelajaran : Murid mampu merefleksikan pola pikir kepada diri sendiri.(C4) Murid mampu mengembangkan ide kreatif sederhana (C4). Prinsip: Berkesadaran Bermakna Menggembirakan Memahami 1. Guru menjelaskan pentingnya gagal dalam proses belajar 2. Guru memberikan contoh tokoh sukses.	100	mnt
	Mengaplikasi 3. Siswa melakukan aktivitas: Menuliskan 3 kegagalan yang pernah dialami Menuliskan pelajaran dari kegagalan tersebut 4. Siswa membuat ide kreatif sederhana (produk/jasa		
	Merefleksi 7. Siswa mempresentasikan ide kreatif 8. Guru memberikan feedback 9. Siswa menuliskan komitmen: “Apa yang akan saya ubah setelah belajar ini?”		
	Kegiatan Penutup		
	1. Guru memandu murid menjawab pertanyaan reflektif, secara lisan atau tertulis 2. Murid menyampaikan Refleksi terhadap materi yang sudah di pelajari Apa yang akan saya ubah setelah belajar ini?” 3. Guru memberikan umpan balik positif terhadap proses dan hasil kerja peserta didik secara umum. 4. Guru memberikan ruang bagi peserta didik untuk menyampaikan kesan dan pesan selama pembelajaran berlangsung. 5. Murid melakukan pembersihan peralatan, media dan ruangan 6. Guru memimpin berdo'a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran .	20	mnt

Asesmen Pembelajaran

Asesmen pada Awal Pembelajaran:

Tujuan untuk mengetahui kemampuan awal murid tentang konfigurasi perangkat jaringan dengan menggunakan Barcode sebagai berikut:



Atau link set

<https://wayground.com/embed/quiz/68843c9f5bd46674bca8303e>

Asesmen Proses Pembelajaran:

Rubrik Diskusi

Aspek	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Partisipasi	Sangat aktif	Aktif	Kurang aktif	Pasif
Kerjasama	Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang
Pemahaman	Sangat paham	Paham	Cukup	Kurang

Asesmen pada Akhir Pembelajaran:

Produk:

Refleksi diri

Ide kreatif sederhana

Rubrik Penilaian

Aspek	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Pemahaman	Sangat jelas	Jelas	Kurang	Tidak jelas
Kreativitas	Sangat inovatif	Cukup	Kurang	Tidak ada
Refleksi	Mendalam	Cukup	Kurang	Tidak ada

Nganjuk, 13 Juli 2026

Kepala
SMK Negeri 1
Tanjunganom

Waka. Kurikulum

Guru

Atik Qura'atul Aini, S.Pd
NIP.19820112 200903 1004

Mohammad Najmudin, S.Kom, M.Pd
NIP.198201122009031004

Mohammad Najmudin, S.Kom, M.Pd
NIP.198201122009031004

