

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM (PPM)

IDENTITAS

Penyusun	: DANING SINGGIH KATMITASARI, S.Pd.
Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 1 Tanjunganom Nganjuk
Mata Pelajaran	: Konsentrasi Keahlian TKJ
Tahun Pelajaran	: 2025/2026
Kelas/Jurusan	: X/Teknik Komputer dan Jaringan
Alokasi Waktu	: 4 JP (4 x 45 menit)

IDENTIFIKASI

A. Peserta Didik:

1. Sebagian besar murid sudah familiar dengan aplikasi di smartphone maupun komputer, tetapi belum memahami istilah UI/UX.
2. Sebagian besar murid pernah melihat contoh desain antarmuka (seperti layout, tombol, dan ikon), namun belum dapat menjelaskan fungsinya.
3. Murid menunjukkan antusiasme dalam mencoba aplikasi baru serta mengeksplorasi tampilan dan fitur-fiturnya.
4. Perlu pembiasaan dalam menganalisis kesesuaian tampilan dan pengalaman penggunaan terhadap kebutuhan pengguna.

B. Materi Pembelajaran:

1. Jenis Pengetahuan: Pengetahuan faktual dan konseptual, meliputi pengertian UI (User Interface) dan UX (User Experience), perbedaan UI/UX, serta hubungan UI dan UX.
2. Relevansi: Materi sangat relevan dengan dunia kerja, terutama dalam desain aplikasi, pengembangan website, dan produk digital.
3. Tingkat Kesulitan: Dasar – menekankan pada pemahaman konsep dan contoh nyata, belum mencakup praktik kompleks.
4. Nilai Karakter: Menumbuhkan rasa ingin tahu, kemandirian belajar, tanggung jawab, dan keterbukaan terhadap ide baru.

C. Dimensi Profil Lulusan

- ✓ Bernalar kritis
- ✓ Kreatif
- ✓ Kolaboratif
- ✓ Komunikatif

DESAIN PEMBELAJARAN

D. Tujuan Pembelajaran

1. Murid mampu menjelaskan pengertian dasar UI (User Interface) dan UX (User Experience) (C1).
2. Murid mampu memberikan contoh nyata penggunaan UI dan UX pada aplikasi maupun objek sehari-hari (C2).
3. Murid mampu mengidentifikasi perbedaan mendasar antara UI dan UX melalui analisis objek sehari-hari (C3).
4. Murid mampu menyimpulkan hubungan UI dan UX serta perannya pada aplikasi digital maupun objek sehari-hari (C4).

E. Praktik Pedagogis

1. Model : Pembelajaran Mendalam
2. Pendekatan : Discovery Learning
3. Metode : Tanya jawab, diskusi kelas, presentasi pendapat individu, refleksi

F. Kemitraan Pembelajaran: -

G. Lingkungan Pembelajaran:

Ruang Fisik : Ruang kelas / Laboratorium Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 1 Tanjunganom Nganjuk

Budaya Belajar : Kolaboratif, Reflektif, Berpartisipasi Aktif, Rasa Ingin Tahu

H. Pemanfaatan Digital:

Canva / PowerPoint : membuat media presentasi visual untuk menampilkan gambar objek sehari-hari atau aplikasi yang dijadikan studi kasus.

PENGALAMAN BELAJAR

I. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN PENDAHULUAN

1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan meminta salah satu murid memimpin doa.
2. Murid berdoa bersama dalam mengawali pembelajaran.
3. Guru memberikan motivasi dan mengecek kehadiran murid.
4. Guru bersama murid membuat kesepakatan kelas.
5. Guru menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

KEGIATAN INTI

(MEMAHAMI)

1. Guru membuka stimulasi dengan menampilkan gambar Objek 1(Contoh: botol saus dengan tutup di bawah dan tutup di atas)
2. Murid diminta berdiskusi dengan teman sebangku (atau berpasangan) untuk mengidentifikasi:
 - Apa yang mereka lihat? (Tampilan, warna, bentuk). Guru menegaskan ini adalah area UI.

- Bagaimana kemudahan penggunaannya? (Cara menuang, rasa nyaman). Guru menegaskan ini adalah area UX.
3. Beberapa pasangan murid diminta menyampaikan hasil diskusi. Guru meluruskan dan memberikan definisi awal terkait UI adalah tampilan sedangkan UX adalah pengalaman penggunaan.
 4. Guru menampilkan gambar Objek 2 (Contoh: Cangkir bertelinga kucing)
 - Guru bertanya: "Dari sisi UI, apa yang menarik? Dari sisi UX, apakah nyaman? Mengapa?" Murid menyampaikan pendapat individual.

(MENGAPLIKASIKAN)

5. Guru menampilkan Objek 3 (Contoh: stop kontak di bawah meja vs stop kontak di atas meja) dan Objek 4 (Contoh: pintu dengan tulisan dorong/tarik yang membungkungkan).
6. Murid diminta menuliskan analisis singkat di buku catatan, mengidentifikasi bagian mana yang termasuk UI dan bagian mana yang termasuk UX dari objek tersebut.
7. Guru menampung pendapat murid, menuliskan poin-poinnya di papan tulis, dan menegaskan kembali bahwa UI yang menarik tidak selalu menjamin UX yang baik, dan sebaliknya.
8. Murid dibagi dalam kelompok kecil. Setiap kelompok memilih satu objek sehari-hari (selain yang sudah ditampilkan) yang menurut mereka memiliki UI bagus tetapi UX buruk, atau sebaliknya.
9. Kelompok menyusun tabel perbandingan UI dan UX dari objek sehari-hari yang sudah dipilih.

(MEREFLEKSI)

10. Setiap kelompok mempresentasikan hasil analisis studi kasus. Kelompok lain memberikan tanggapan, masukan, dan pertanyaan.
11. Guru memberikan penguatan akhir dan meluruskan pemahaman yang keliru, terutama yang muncul selama sesi presentasi kelompok.
12. Bersama murid, guru menyimpulkan pengetahuan esensial:
 - UI = tampilan antarmuka (apa yang terlihat).
 - UX = pengalaman penggunaan (apa yang dirasakan).
 - UI dan UX saling terkait serta penting dalam aplikasi digital maupun objek sehari-hari.
13. Murid menuliskan refleksi singkat tentang: "Apa pelajaran terpenting tentang UI/UX yang kamu dapatkan hari ini, dan mengapa pemahaman ini penting saat merancang sebuah objek?"

KEGIATAN PENUTUP

1. Guru memandu murid menjawab pertanyaan reflektif, secara lisan atau tertulis.
 - Apa perbedaan paling jelas antara UI dan UX yang kamu pahami hari ini?
 - Aplikasi atau objek sehari-hari apa yang menurutmu punya UI bagus tapi UX kurang nyaman?
 - Bagaimana diskusi dengan teman sebangkumu membantu memahami konsep UI/UX?
2. Guru bersama murid menegaskan kembali inti pembelajaran bahwa UI berfokus tampilan antarmuka (apa yang terlihat) sedangkan UX berfokus pengalaman penggunaan (apa yang dirasakan). UI dan UX saling terkait, penting dalam aplikasi digital maupun objek sehari-hari.

3. Guru memberikan umpan balik positif dan penghargaan atas partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelas maupun dengan teman sebangku.
4. Guru memberi kesempatan bagi murid untuk menyampaikan kesan dan pesan terkait pembelajaran hari ini.
5. Guru memimpin doa bersama, murid menutup kegiatan dengan tertib.

ASESMEN PEMBELAJARAN

J. Asesmen Awal (Diagnostik)

Tujuan asesmen awal adalah untuk mengukur pengetahuan dan pengalaman awal murid sebelum masuk ke materi inti, sesuai dengan identifikasi murid.

Asesmen Pengetahuan (Kognitif)

Bentuk: Observasi dan pertanyaan lisan/tulisan

Instrumen:

Pertanyaan lisan saat diskusi kelas:

- "Jika kamu menggunakan botol saus tutup di atas dan botol saus tutup di bawah, mana yang lebih nyaman digunakan? Mengapa?"
- "Pernahkah kamu frustrasi saat menggunakan aplikasi atau website? Apa yang membuat pengalaman itu kurang nyaman?"
- "Apa perbedaan antara UI yang cantik tapi membingungkan, dengan UX yang sederhana tapi nyaman?"
- "Coba sebutkan satu objek di sekitarmu yang desain UI-nya bagus, tapi UX-nya kurang. Bagaimana kamu akan memperbaikinya?"

Rubrik Penilaian

Skor	Kriteria	Deskripsi
4	Sangat Baik	Menjelaskan jawaban dengan benar dan rinci, memberikan contoh nyata, membedakan UI dan UX dengan jelas, dan menyimpulkan hubungannya.
3	Baik	Menjelaskan jawaban sebagian besar benar, memberikan contoh nyata, membedakan UI dan UX cukup jelas.
2	Cukup	Menjelaskan jawaban kurang tepat atau kurang lengkap, contoh terbatas, membedakan UI dan UX kurang jelas.
1	Kurang	Jawaban salah atau tidak lengkap, contoh tidak relevan, kesulitan membedakan UI dan UX.

K. Asesmen Proses Pembelajaran

Tujuan asesmen proses pembelajaran adalah untuk mengukur pengetahuan dan pengalaman murid selama kegiatan ini dilaksanakan.

Asesmen Keterampilan (Psikomotor)

Bentuk: Observasi praktik dan presentasi

Indikator Pencapaian:

1. Aktif berdiskusi dan berbagi pendapat dengan teman sebangku.
2. Mampu mengidentifikasi elemen UI dan pengalaman UX pada objek yang dianalisis.
3. Menyusun tabel perbandingan UI dan UX secara sistematis.
4. Mempresentasikan hasil analisis secara jelas dan logis.

Instrumen:

Kegiatan	Indikator Penilaian	Skor
Diskusi teman sebangku	Aktif memberi pendapat, mendengarkan, menanggapi teman	1-4
Analisis objek	Tepat mengidentifikasi UI dan UX, menyertakan alasan	1-4
Penyusunan tabel	Sistematis, lengkap, mudah dipahami	1-4
Presentasi kelompok	Jelas, logis, mampu menjawab pertanyaan	1-4

Rubrik Penilaian

Skor	Kriteria	Deskripsi
4	Sangat Baik	Aktif berdiskusi, mengidentifikasi UI dan UX dengan tepat, menyusun tabel perbandingan rapi, mempresentasikan hasil analisis jelas dan logis.
3	Baik	Cukup aktif berdiskusi, identifikasi UI dan UX sebagian besar benar, tabel perbandingan cukup rapi, presentasi jelas tapi kurang mendalam.
2	Cukup	Diskusi kurang aktif, identifikasi UI dan UX kurang tepat, tabel perbandingan kurang sistematis, presentasi kurang jelas.
1	Kurang	Tidak aktif berdiskusi, salah dalam identifikasi UI dan UX, tabel tidak dibuat, presentasi tidak jelas.

Asesmen Sikap (Afektif)

Bentuk: Observasi guru dan penilaian diri

Indikator Pencapaian:

1. Bersikap kolaboratif selama diskusi kelompok.
2. Menghargai pendapat teman dan terbuka terhadap masukan.
3. Menunjukkan rasa ingin tahu terhadap UI/UX.
4. Bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas analisis.

Instrumen:

Aspek	Deskripsi	Skor
Kolaborasi	Aktif berinteraksi, membantu teman	1-4
Keterbukaan	Menerima dan menanggapi pendapat lain	1-4
Rasa ingin tahu	Mengajukan pertanyaan dan mencari informasi tambahan	1-4
Tanggung jawab	Menyelesaikan tugas sesuai waktu dan instruksi	1-4

Rubrik Penilaian

Skor	Kriteria	Deskripsi
4	Sangat Baik	Bersikap kolaboratif, menghargai pendapat teman, terbuka terhadap ide baru, tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas.
3	Baik	Cukup kolaboratif, sebagian besar menghargai pendapat teman, terbuka terhadap beberapa ide baru, bertanggung jawab sebagian besar.
2	Cukup	Kolaborasi terbatas, kurang menghargai pendapat teman, kurang terbuka terhadap ide baru, tanggung jawab kurang konsisten.
1	Kurang	Tidak kolaboratif, tidak menghargai pendapat teman, tidak terbuka terhadap ide baru, tidak bertanggung jawab.

L. Asesmen Akhir

Tujuan asesmen akhir adalah untuk mengukur menilai pemahaman konsep (Pengetahuan) dan hasil refleksi.

Indikator Pencapaian:

- Menjelaskan pengertian dasar UI (User Interface) dan UX (User Experience) (C1).
- Memberikan contoh nyata penggunaan UI dan UX pada aplikasi maupun objek sehari-hari (C2).
- Mengidentifikasi perbedaan mendasar antara UI dan UX melalui analisis objek sehari-hari (C3).
- Menyimpulkan hubungan UI dan UX serta perannya pada aplikasi digital maupun objek sehari-hari (C4).

Asesmen Refleksi

Bentuk: Tugas tertulis refleksi individu

Pertanyaan:

- Apa perbedaan paling jelas antara UI dan UX yang kamu pahami hari ini?
- Aplikasi atau objek sehari-hari apa yang menurutmu punya UI bagus tapi UX kurang nyaman? Mengapa?
- Bagaimana diskusi dengan teman sebangku membantu memahami konsep UI/UX?

Instrumen:

Kriteria	Skor
Relevansi jawaban	1–4
Kedalaman analisis	1–4
Kejelasan ekspresi	1–4

Keterangan :

Relevansi jawaban : Sesuai dengan pertanyaan atau topik.

Kedalaman analisis : Jawaban memuat pemikiran, alasan, atau contoh yang mendukung.

Kejelasan ekspresi : Jawaban mudah dipahami dan tersusun rapi.

Rubrik Penilaian

Skor	Kriteria	Deskripsi
4	Sangat Baik	Refleksi lengkap, mendalam, relevan, menjelaskan pentingnya UI/UX dalam kehidupan sehari-hari.
3	Baik	Refleksi cukup lengkap, relevan, menjelaskan pentingnya UI/UX secara umum.
2	Cukup	Refleksi terbatas, kurang relevan, pemahaman UI/UX kurang jelas.
1	Kurang	Refleksi tidak lengkap, tidak relevan, tidak menunjukkan pemahaman UI/UX.

Penilaian Keseluruhan

Aspek	Bobot	Skor Maksimal
Pengetahuan	40%	4
Keterampilan	30%	4
Sikap	20%	4
Refleksi	10%	4

Cara menghitung nilai akhir:

$$\text{Nilai Akhir} = (\text{Skor Pengetahuan} \times 0,4) + (\text{Skor Keterampilan} \times 0,3) + (\text{Skor Sikap} \times 0,2) + (\text{Skor Refleksi} \times 0,1)$$

Predikat

Nilai Akhir	Predikat
3,51 – 4,00	A (Sangat Baik)
2,51 – 3,50	B (Baik)
1,51 – 2,50	C (Cukup)
1,00 – 1,50	D (Kurang)

Mengetahui,
Kepala SMK Negeri 1 Tanjunganom

Nganjuk, 14 Juli 2025
Guru Mapel

HARBUDI SUSILO, M.Pd
NIP. 19770704 200801 1010

DANING SINGGIH KATMITASARI, S.Pd.
NIP. 199405172022212014