

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING



Nama Sekolah : SMK NEGERI 4 BANGLI
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
Kompetensi Keahlian : Semua Kompetensi Keahlian
Tahun Pelajaran : 2020-2021
Kelas/Semester : X/1 (Satu)
Alokasi Waktu : 6 X 45 Menit

KEGIATAN PEMELAJARAN

KOMPETENSI DASAR

- 3.2. Menerapkan Metode PETA MINDA
- 4.2. Membuat PETA MINDA

TUJUAN PEMBELAJARAN

- ✓ Peserta Didik mengetahui Metode PETA MINDA.
- ✓ Peserta Didik mengetahui cara membuat PETA MINDA.
- ✓ Peserta Didik Mampu Menjelaskan Metode PETA MINDA

MATERI POKOK

- ✓ PETA MINDA

MEDIA DAN ALAT

- ✓ <http://belajar.smkn4bangli.sch.id>
- ✓ WhatsApp
- ✓ Video
- ✓ Laptop / HP
- ✓ MATERI POKOK

REFLEKSI DAN TINDAK LANJUT

Refleksi pencapaian kompetensi peserta didik melalui formatif assesmen, sedangkan refleksi sikap dilakukan pengamatan pada peserta didik tertuang pada check list, refleksi guru pada proses untuk mengetahui ketercapaian kompetensi dan mampu memperbaiki proses pembelajaran dan perbaikan.



Mengetahui,
Kepala SMK Negeri 4 Bangli

I Dewa Gede Darmayasa, S.S.Kar., M.Fil.H.
NIP. 19651231 200501 1 085

PENDAHULUAN

Mengkondisikan Peserta didik pada WAG (WhatsApp Grup), memberi salam, menanyakan kabar dan mengingatkan pentingnya menaati protokol covid-19 dimanapun berada, Mengarahkan siswa untuk membuka halaman <http://belajar.smkn4bangli.sch.id> , selanjutnya login/masuk sesuai dengan user dan password masing-masing peserta didik. Selanjutnya mencari dan mengaktifkan kelas "Simulasi Digital Semester Ganjil".

KEGIATAN INTI

Pertemuan Ke-4

- ✓ Peserta didik mengklik/membuka Menu [Peta- minda](#) dan mengeksplorasi materi yang ada di dalamnya.
- ✓ Peserta didik dipersilakan mengajukan pertanyaan dan berdiskusi pada menu [Group Diskusi](#) terkait materi.
- ✓ Peserta didik dipersilakan mengeksplorasi, mengumpulkan data dan informasi dari sumber lain berkaitan materi.
- ✓ Peserta didik diminta menuliskan resume secara deskriptif pada menu [Group Diskusi](#) terkait materi.

Pertemuan Ke-5

- ✓ Guru merepleksi materi sebelumnya dan mengajukan pertanyaan pada [Group Diskusi](#),
- ✓ Peserta didik mengklik/membuka video cara membuat peta minda dengan aplikasi www.mindmup.com.
- ✓ Peserta didik dipersilakan mengajukan pertanyaan dan berdiskusi pada menu [Group Diskusi](#) terkait materi.
- ✓ Peserta didik diminta menuliskan resume secara deskriptif pada menu [Group Diskusi](#) terkait materi.
- ✓ Peserta didik dapat mengerjakan [03Uji Pemahaman Materi](#) untuk menguji kemampuan pengetahuan siswa, dan memperoleh nilai lebih besar dari minimal
- ✓ Peserta didik dapat melanjutkan mengerjakan menu [03Uji Ketrampilan](#) siswa untuk menguji kemampuan ketrampilann siswa
- ✓ Peserta didik dapat melakukan Attendance/Absensi Peta minda jika seluruh materi sudah dibaca, tugas sudah dapat nilai, dan uji pengetahuan siswa memperoleh nilai minimal

PENUTUP

Mengarahkan PESERTA DIDIK untuk menyimpulkan pembelajaran, melakukan kegiatan refleksi dan tindak lanjut, selanjutnya menjadwalkan kegiatan tambahan bagi siswa yang tidak bisa login, memberikan pesan dan menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya kemudian menutup pembelajaran dengan salam

Guru Mata Pelajaran
Simulasi Dan Komunikasi Digital



I Nyoman Suarka, S.Kom
NIP. 19770515 201001 1 031