

## SATUAN ACARA PELATIHAN

- Nama Pelatihan** : Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X SMK  
**Nama Mata Diklat** : Peta Minda  
**Tujuan pelatihan** : Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat menerapkan metode peta minda  
  
**Indikator pelatihan** : Menerapkan metode peta minda  
  
**Alokasi waktu** : 10 menit

TAHAPAN KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	WAKTU
<b>PENDAHULUAN</b>	<p><b>Pengkondisian Peserta didik</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru melakukan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan (melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME, berdoa, memeriksa kehadiran peserta didik, dan menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran, serta memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari)</li> <li>Guru menjelaskan tujuan pembelajaran</li> </ol>	<b>2 menit</b>
<b>KEGIATAN INTI</b>	<p>Pembahasan tentang menerapkan metode peta minda  <i>Model: Discovery Learning</i>            Metode : Diskusi, dan tanya jawab  <b>Kegiatan Literasi</b>            Peserta didik membaca bahan bacaan yang telah disediakan, yang berkaitan dengan materi menerapkan metode peta minda.</p> <p><b>Critical Thinking (Berpikir Kritis)</b>            Peserta didik mengidentifikasi pertanyaan yang berkaitan dengan materi.</p> <p><b>Collaboration (Kerja sama)</b>            Peserta didik membentuk kelompok untuk mendiskusikan dan mengumpulkan informasi terkait materi pelajaran.</p> <p><b>Communication (berkomunikasi)</b>            Peserta didik melakukan diskusi, dan presentasi.</p> <p><b>Creativity (Kreativitas)</b>            Guru dan peserta didik membuat simpulan.</p>	<b>6 menit</b>
<b>PENUTUP</b>	<p>Refleksi dan umpan balik tentang proses pembelajaran.            Guru menutup pembelajaran.</p>	<b>2 menit</b>
Jumlah alokasi waktu		<b>10 menit</b>

### Penilaian Hasil Pembelajaran

Penilaian Pengetahuan berupa Ujian Tulis

**Sumber** : Buku Paket mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital  
 Kelas X SMK/MAK

**Media pembelajaran** : LCD Projector, Laptop, File, Active Speaker, dan media lainnya.

Sei Bingai, 28 Juni 2021  
 Guru Mata Pelajaran,

## Lampiran 1

### Penilaian Pengetahuan

#### KISI KISI-KISI PENULISAN SOAL

##### 1. FORMAT KISI-KISI PENULISAN SOAL

Jenis sekolah : SMK SWASTA AIRLANGGA  
Jumlah soal : 6 ( Enam )  
Mata pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital  
Bentuk soal/tes : Uraian  
Penyusun : MULIADI, M.Pd  
Alokasi waktu : 1 JP (45 Menit)

##### Kisi-Kisi Penulisan Soal

No.	Kompetensi Dasar	IPK	Materi Pokok	Indikator Soal	Level	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	2	3	4		5	6	7
	3.2. Menerapkan metode peta minda	3.2.2. Menerapkan metode peta minda	Menerapkan metode peta minda	Siswa disajikan kasus menyusun konsep peta minda	L.3	Uraian	1

##### 2. KARTU SOAL

#### KARTU SOAL PILIHAN GANDA

##### Kisi-Kisi Penulisan Soal

#### KARTU SOAL PILIHAN GANDA

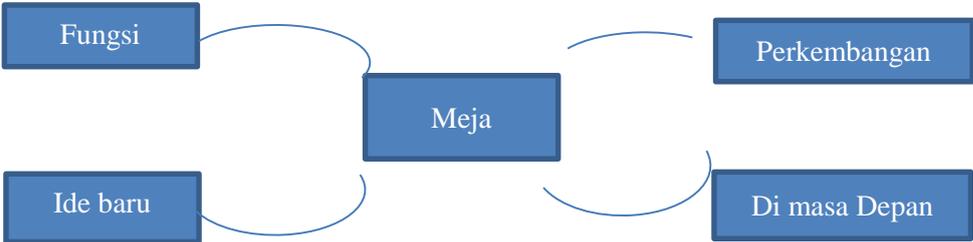
<b>KARTU SOAL NOMOR 1 (PILIHAN GANDA)</b>	
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas/Semester : X/I	
Kompetensi Dasar	Menerapkan metode peta minda
Materi	Menerapkan metode peta minda
Indikator Soal	Siswa disajikan kasus menyusun konsep peta minda
Level Kognitif	L.3
Soal	1. Pada dasarnya, peta minda bersifat divergen dalam membentuk... a. Cabang dan ranting b. Induk dan cabang c. Ranting dan induk d. Daun dan cabang e. Ranting dan daun

2. Bentuk dasar dari peta minda berupa sistem...
  - a. Numerik
  - b. Grafis
  - c. Marginal
  - d. Alfanumerik
  - e. Presentasi

**Kunci Pedoman Penskoran**

NO SOAL	KUNCI/KRITERIA JAWABAN	SKOR
1	a	5
2	e	5

**KARTU SOAL URAIAN**

<b>KARTU SOAL NOMOR 2 (URAIAN)</b>	
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas/Semester : X/I	
Kompetensi Dasar	Menerapkan metode peta minda
Materi	Menerapkan metode peta minda
Indikator Soal	Siswa disajikan kasus menyusun konsep peta minda
Level Kognitif	L.3
	
Amatilah gambar diatas; Soal <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa sajakah fungsi dari sebuah meja?</li> <li>2. Bagaimanakah perkembangan dari meja tersebut?</li> <li>3. Bagaimana bentuk meja di masa depan?</li> <li>4. Apa ide terbaru yang berkaitan dengan meja?</li> </ol>	

**Kunci Pedoman Penskoran**

NO SOAL	KUNCI/KRITERIA JAWABAN	SKOR
	<p>1. Fungsi meja ;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dapat digunakan untuk belajar; apakah itu membaca, menulis</li> <li>- Dapat melakukan aktifitas pekerjaan yang berkaitan dengan buku, laptop dan lain sebagainya.</li> <li>- Alat untuk meletakkan benda-benda yang berkaitan dengan pekerjaan yang rutin dilakukan.</li> </ul>	15
	<p>2. Meja pada awalnya hanya dibuat secara sederhana sesuai dengan fungsinya saja untuk menulis tetapi perkembangan meja bisa berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan konsumen yang memakai meja tersebut. Meja bisa lebih mempunyai banyak fungsi sesuai dengan kondisi dan keperluan dari orang yang menggunakan meja tersebut.</p>	20
	<p>3. Sesuai dengan perkembangan dan kemajuan zaman bentuk meja harus dibuat lebih menarik lagi, harus di desain sesuai dengan fungsi dan bentuknya yang mengundang banyak peminat pemakai.</p>	25
	<p>4. Ide meja dimasa yang kan datang;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain lebih menarik, baik dari bentuk atau fungsinya</li> <li>- Variatif dan ekonomis</li> <li>- Dibuat dari bahan yang bagus</li> </ul>	30

Sei Bingai, 28 Juni 2021  
Guru Mata Pelajaran,

MULIADI, M.Pd

## Lampiran 2

### Penilaian Sikap

#### a. Penilaian Kompetensi Sikap

Pengamatan sikap dalam pembelajaran :

No	Nama	Aspek perilaku yang dinilai				Keterangan
		Kerjasama	Rasa ingin tahu	Disiplin	Peduli lingkungan	
1	Andi Wiliandi					
2	M. Iqbal Sitepu					
3						

Kolom aspek perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut.

4 = sangat baik      3 = baik      2 = cukup      1 = kurang

#### b. Observasi terhadap diskusi, tanya jawab dan percakapan.

No	Nama Peserta Didik	Pernyataan							
		Pengungkapan gagasan yang orisinal		Kebenaran konsep		Ketepatan penggunaan istilah		Menerima pendapat orang lain	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Andi Wiliandi								
2	M. Iqbal Sitepu								
3									

Sei Bingai, 28 Juni 2021  
Guru Mata Pelajaran,

MULIADI, M.Pd

### Lampiran 3

### LEMBAR KERJA SISWA

Nama Pelatihan : Simulasi dan Komunikasi Digital  
Kelas : X SMK Swasta Airlangga  
Semester : 1 (satu)  
Nama Mata diklat : Peta Minda  
Indikator : Menerapkan metode peta minda

---

Nama kelompok :

Hari/tanggal :

#### ***Tujuan :***

1. Memahami pengertian peta minda.
2. Menjabarkan manfaat peta minda
3. Menjabarkan langkah-langkah suatu gagasan kedalam peta minda

#### ***Alat dan Bahan :***

1. Modul dan referensi lainnya
2. Whiteboard
3. Spidol/ marker

#### ***Petunjuk kerja :***

1. Kumpulkan beberapa referensi yang berkaitan materi
2. Masing-masing kelompok untuk mendiskusikan
3. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas
4. Masing-masing kelompok menanggapi kelompok yang melakukan presentasi

#### ***Tugas :***

Diskusikanlah bersama teman satu kelompok tentang materi pembelajaran hari ini

No	Materi diskusi
1	Pengertian peta minda
2	Manfaat peta minda
3	Menjabarkan suatu gagasan kedalam peta minda

Sei Bingai, 28 Juni 2021  
Guru Mata Pelajaran,

MULIADI, M.Pd