



Identitas  
SEKOLAH

**Sekolah**  
SMK Negeri 5 Wajo

**Kelas/ Semester**

X/ Ganjil  
(semua  
Kometensi

ALOKASI  
WAKTU

2 X Pertemuan  
(@ 60 menit.)

KOMPETENSI  
DASAR

❖ Menerapkan  
metode peta-  
minda

❖ Membuat peta  
minda

Simulasi Dan  
Komunikasi Digital



# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

## Simulasi dan Komunikasi Digital

<b>A.</b>	<b>Kompetensi Inti</b>
	<p>KI-3 (Pengetahuan) :</p> <p>Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri</p> <p>KI-4 (Keterampilan) :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup <i>Simulasi dan Komunikasi Digital</i> (Simdig).</li> <li>2. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah.</li> <li>3. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah.</li> </ol>
<b>B.</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi/IPK</b>
	<p>3.2.1 Menerangkan metode peta minda</p> <p>3.2.2 Mengartikan metode peta minda</p> <p>4.2.1 Merancang peta minda</p> <p>4.2.1 Membangun peta minda</p>
<b>C.</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>
	<p>Dengan pembelajaran model discovery learning , peserta didik diharapkan mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan metode peta minda sebagai alternatif menyelesaikan masalah sehari-hari</li> <li>2. Menguraikan ide menjadi konsep dalam mencari solusi masalah sehari-hari.</li> <li>3. Mengoperasikan aplikasi peta minda sebagai hasil dari pengembangan ide mencari solusi masalah sehari-hari</li> </ol>
<b>D.</b>	<b>Materi Pembelajaran</b>
	<p style="text-align: center;"><b>Metode Peta Minda</b></p> <p>Salah satu cara untuk memvisualkan proses berpikir adalah dengan menggunakan peta minda (peta minda). Peta Minda dibuat oleh Tony Buzan tahun 1974 berdasarkan cara kerja otak kita dalam menyimpan informasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa otak kita menyimpan informasi dalam sel-sel</p>

saraf dalam bentuk cabang-cabang sehingga jika dilihat sekilas, akan tampak seperti bentuk pohon dengan cabang dan rantingnya.

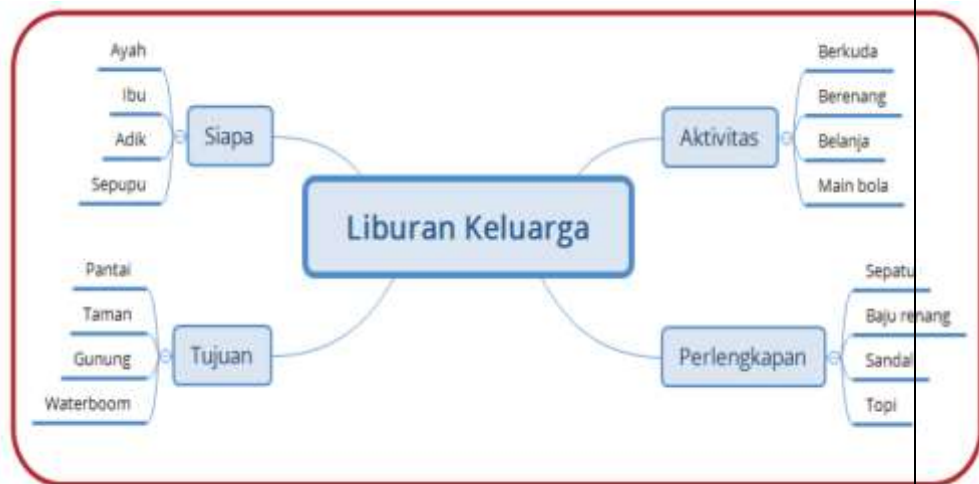
Peta minda membantu kita untuk memahami suatu hal yang kompleks, cukup dengan satu gambar. Sifatnya yang divergen dan membentuk cabang dan ranting dalam bentuk hierarki membantu kita secara alami dan pelan-pelan membuat peta pemikiran tentang suatu hal. Peta minda dapat dibuat dengan atau tanpa perangkat lunak. Jika memanfaatkan perangkat lunak, beberapa perangkat lunak yang dapat diinstal pada komputer dan berlisensi *open source*, yaitu FreeMind atau XMind.

Menurut Buzan, metode peta minda dapat bermanfaat untuk:

- (1) Merangsang bekerjanya otak kiri dan otak kanan secara sinergis.
- (2) Membebaskan diri dari seluruh jeratan aturan ketika mengawali belajar.
- (3) Membantu seseorang mengalirkan gagasan tanpa hambatan.
- (4) Membuat rencana atau kerangka cerita.
- (5) Mengembangkan sebuah ide.
- (6) Membuat perencanaan sasaran pribadi.
- (7) Meringkas isi sebuah buku.
- (8) Menyenangkan dan mudah diingat

Membuat peta minda untuk memvisualkan ide/gagasan bukanlah sesuatu yang sulit. Berikut contoh langkah sederhana memvisualkan gagasan tentang liburan keluarga.

1. Tentukanlah subjek (judul yang akan dibahas)
2. buatlah cabang-cabang utama, tuliskan ide-ide yang terlintas yang terkait dengan subjek, Dalam contoh berikut, dibuat 4 cabang utama yang terdiri dari: aktivitas, perlengkapan, siapa, dan tujuan.
3. Setelah cabang-cabang utama dibuat, langkah selanjutnya adalah melebarkan cabang utama. Cabang-cabang utama yang telah dikembangkan juga dapat dikembangkan jika ada ide-ide yang lebih rinci lagi yang perlu dituangkan



**E. Pendekatan/Model/Metode**

1. Pendekatan : *Scientific*
2. Model Pembelajaran : *Discovery Learning*
3. Metode : mengamati, diskusi, praktik, presentasi dan penugasan

<b>F.</b>	<b>Sumber Pembelajaran</b>
	<p>Sumber Belajar :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital “Direktorat PSMK Kemdikbud RI 2017”</li> <li>b. Busan Tony, Buku Pintar Mind Map, Jakarta, PT.Gramedia Pustaka Utama, 2008</li> <li>c. Ebook peta minda</li> <li>d. Internet : <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="http://blog.ruangguru.com/belajar-cepat-dengan-mindmap">http://blog.ruangguru.com/belajar-cepat-dengan-mindmap</a></li> <li>• <a href="http://bacakilat.com/tips-mudah-membuat-mind-map/">http://bacakilat.com/tips-mudah-membuat-mind-map/</a></li> </ul> </li> </ol>
<b>G.</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>
	<p><b>Pertemuan I</b></p> <p><b>Pendahuluan</b>  Guru menyapa peserta didik melalui group kelas WA atau Google Classroom, menjelaskan proses pembelajaran yang harus diikuti, mengecek kehadiran peserta didik, memberi motivasi di masa belajar daring dari rumah..</p> <p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik menyimak materi tentang Peta Minda yang telah didownload melalui group kelas.</li> <li>b. Peserta didik membuat desain konsep peta minda sederhana , dengan diawali proses merumuskan masalah, Menentukan alternatif solusi , mengobservasi pikiran, mengumpulkan dan mengolah data berupa kata-kunci yang terkait ide dari satu contoh kasus permasalahan sehari-hari.</li> <li>c. Guru meminta beberapa siswa secara bergantian menayangkan contoh desain konsep peta mindanya melalui google meet</li> </ol> <p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>d. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi,</li> <li>e. guru memberikan penguatan terhadap materi yang sudah dipelajari serta memberikan penugasan .</li> <li>f. menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup.</li> </ol>

	<p><b>Pertemuan II</b></p> <p><b>Pendahuluan</b> Guru menyapa peserta didik melalui group kelas WA atau Google Classroom, menjelaskan proses pembelajaran yang harus diikuti, mengecek kehadiran peserta didik, memberi motivasi di masa belajar daring dari rumah...</p> <p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik menyiapkan jobsheet atau ebook panduan praktikum yang telah dibagikan di group</li> <li>b. Peserta didik membuat peta minda sederhana menggunakan aplikasi berbasis android berdasarkan kriteria oleh guru.</li> <li>c. Peserta didik menyerahkan secara online desain peta mindanya ke alamat yang telah ditetapkan.</li> </ol> <p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>d. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi,</li> <li>e. guru memberikan penguatan terhadap materi yang sudah dipelajari .</li> <li>f. Guru menyampaikan rencana pembelajaran selanjutnya serta diakhiri salam penutup.</li> </ol>
<b>H.</b>	<b>Penilaian</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. <b>Penilaian sikap</b> : mengamati keaktifan, kedisiplinan peserta didik .</li> <li>b. <b>Penilaian pengetahuan</b> :tes tertulis</li> <li>c. <b>Penilaian keterampilan</b> : Membuat desain peta minda menggunakan aplikasi android</li> </ol>

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Wajo, Agustus 2020  
Guru Mata Pelajaran

ABDUL HAMID,S.Pd.  
NIP. 196812311994121018

AMIRUDDIN,S.Kom.  
NIP. 197604232005021003.