

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )

Sekolah	: SMK AL-Bashry Kalapanunggal
Mata Pelajaran	: Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas/Semester	: X/ 1
Materi Pokok	: Membuat Mind Mapping
Pertemuan ke	: 3
Alokasi Waktu	: 2 x 30 Menit

### A. Kompetensi Inti

KI-1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI-2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI-3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI-4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

<b>B. Kompetensi Dasar</b>	<b>C. Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.2 Menerapkan metode peta minda	3.2.1 Menguraikan definisi dan hal yang diperhatikan dalam membuat peta minda
4.2 Membuat Peta Minda	4.2.1 membuat peta minda (mind mapping) 4.2.2 menyajikan kelebihan dan kekurangan peta minda (mind mapping)

## **B. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti pembelajaran peserta didik diharapkan mampu :

1. menguraikan definisi petaminda secara diskusi dengan baik dan benar
2. menyebutkan kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan petaminda secara diskusi dengan baik dan tepat.

## **C. Materi Pembelajaran**

Materi ajar meliputi mendefinisikan petaminda dan menyebutkan kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan petaminda

## **D. Pendekatan, Model/Strategi Pembelajaran dan Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan : *Sientific*
2. Model/Strategi Pembelajaran : *Problem Based Learning*
3. Metode Pembelajaran : Diskusi, Tanya jawab, Penugasan

## **E. MEDIA DAN ALAT PEMBELAJARAN**

Media :

1. LKPD
2. PPT
3. Buku Paket Simulasi dan Komunikasi Digital untuk semua bidang keahlian SMK/MAK Kelas X

Alat :

1. Laptop
2. LCD
3. Buku Tugas

## **F. SUMBER BELAJAR**

1. Buku teks pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital untuk Semua Bidang Keahlian SMK/MAK Kelas X tahun 2018
2. Jurnal Ilmiah tentang materi mind mapping
3. Sumber internet, misalnya <http://www.kajianpustaka.com/2014/01/pengertian-manfaat-dan-membuat-mind.html> untuk mendapatkan informasi tentang mind mapping
4. Lingkungan peserta didik, misalnya bertanya jawab dengan orang dewasa tentang mind mapping.

## G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Langkah Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Fase 1 Persiapan dan Motivasi :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka pelajaran dengan salam, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran dan meminta ketua kelas untuk memimpin do'a.</li> <li>2. Guru Memeriksa Kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin</li> <li>3. Guru memotivasi peserta didik untuk bersemangat dalam mengenal mind mapping.</li> <li>4. Guru menyampaikan apersepsi awal pembelajaran, memberikan contoh-contoh fungsi penggunaan mind mapping yang ada di lingkungan peserta didik yang sesuai dengan materi Simulasi dan Komunikasi Digital</li> <li>5. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, cakupan materi, serta manfaat apa yang akan diperoleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari</li> </ol>	10 Menit
Inti	<p><b>Fase 2 Orientasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Guru membimbing peserta didik untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 3-4 orang.</li> <li>7. Guru mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan gambar 1 tentang contoh mind mapping.</li> </ol> <p><b>Fase 3 Mengorganisasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>8. Guru membantu peserta didik untuk memahami gambar yang diamati.</li> <li>9. Guru membimbing peserta didik untuk mencari referensi lain berupa artikel tentang mind mapping dan membuat sebuah pertanyaan yang akan dijadikan tanya jawab mengenai kegunaan mind mapping.</li> </ol> <p><b>Fase 4 membimbing penyelidikan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>10. Guru meminta setiap kelompok melakukan analisis mengenai kegunaan mind mapping dan mendemonstrasikan hasil kesimpulan di depan teman kelompok lainnya.</li> </ol> <p><b>Fase 5 Menyajikan Hasil</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>11. Guru meminta salah satu peserta didik untuk menyampaikan hasil dari lembar kerja peserta didik yang dikerjakan.</li> </ol>	45 Menit

	<b>Fase 6 Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah</b> 12. Guru mengarahkan peserta didik untuk menuliskan hasil analisis dalam buku catatan.	
Penutup	<b>Fase 7 Evaluasi dan Refleksi</b> 13. Guru menarik kesimpulan beserta peserta didik, merefleksikan hasil pembelajaran tentang pembuatan mind mapping 14. Guru melakukan evaluasi dan menugasi peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya. 15. Guru menutup kegiatan dengan do'a	5 Menit

#### H. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Penilaian Sikap
2. Penilaian Pengetahuan : Uraian dan Pilihan Ganda.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah,  
SMK AL-BASHRY

Sukabumi, Juli 2021

Guru Mata Pelajaran  
Simulasi Dan Komunikasi Digital

SAEPULOH, S. Pd

**YOGA PERMANA, S.T**

