

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. IDENTITAS PROGRAM PENDIDIKAN :

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Duduksampeyan
Mata Pelajaran	: Simulasi dan Komunikasi Digital
Komp. Keahlian	: Seluruh Kompetensi Keahlian
Kelas/Semester	: X/1 (Gasal)
Tahun Pelajaran	: 2020-2021
Alokasi Waktu	: 3 x 45 menit (1 Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR:

1. Kompetensi Inti: *)

a. Pengetahuan:

3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital* (Simdig) pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

b. Keterampilan:

4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital* (Simdig). Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.

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, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

2. Kompetensi Dasar: *)

a. KD pada KI pengetahuan:

- 3.2 Menerapkan metode peta minda

b. KD pada KI keterampilan:

- 4.2 Membuat peta-minda.

B. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI:

1. Indikator KD pada KI pengetahuan

- 3.2.1 Memahami peta minda.
- 3.2.2 Memahami perangkat lunak peta minda.
- 3.2.3 Menjabarkan manfaat peta minda secara umum dan khusus untuk berbagai bidang.
- 3.2.4 Menjabarkan langkah-langkah memvisualisasikan sebuah gagasan tentang suatu tema.

2. Indikator KD pada KI keterampilan

- 4.1.1 Mengoperasikan perangkat lunak peta minda.
- 4.1.2 Menerapkan sebuah gagasan tentang suatu tema pada perangkat lunak peta minda.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN:

- 3.2.1.1 Dengan membaca materi, peserta didik dapat memahami peta minda dengan baik.

- 3.2.2.1 Dengan membaca materi, peserta didik dapat memahami perangkat lunak peta minda dengan baik.

- 3.2.3.1 Melalui diskusi, peserta didik dapat menjabarkan manfaat peta minda secara umum dan khusus untuk berbagai bidang data dengan disiplin.
- 3.2.4.1 Melalui diskusi, peserta didik dapat menjabarkan langkah-langkah memvisualisasikan sebuah gagasan tentang suatu tema dengan baik dan disiplin.
- 4.2.1.1 Melalui praktikum, peserta didik dapat mengoperasikan perangkat lunak peta minda dengan baik.
- 4.2.2.1 Melalui praktikum, siswa dapat menerapkan sebuah gagasan tentang suatu tema pada perangkat lunak peta minda dengan baik dan disiplin.

D. MATERI PEMBELAJARAN:

(Rincian dari Materi Pokok Pembelajaran)

- Metode peta-minta untuk penguraian masalah
- Perangkat lunak Peta-Minda

E. PENDEKATAN, STRATEGI DAN METODE

1. Pendekatan : Saintifik/Pendekatan Ilmiah
2. Model : Discovery Learning
3. Strategi dan Metode : Diskusi, Praktikum dan Presentasi

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan III:

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kehadiran siswa. ▪ Mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan; ▪ Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari; ▪ Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan; ▪ Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan; 	20 menit
Inti	<p>Stimulus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pada awal pembelajaran, guru memberikan materi pembelajaran berbasis orientasi masalah. • Melalui Tanya jawab, peserta didik membaca materi serta memahami perangkat lunak peta minda. 	100 Menit
	<p>Identifikasi Masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing peserta didik dalam membuat sebuah konsep peta minda (misalnya membuat konsep peta minda alat transportasi). 	
	<p>Pengumpulan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melalui praktikum, peserta didik memvisualisasikan konsep peta minda ke dalam perangkat lunak peta minda. 	
	<p>Pembuktian</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menganalisis dan mengevaluasi hasil praktikum setiap peserta didik. 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	Menarik Kesimpulan/ Generalisasi <ul style="list-style-type: none"> Kelompok dengan hasil terbaik, memaparkan hasil praktikum didepan siswa yang lain. 	
Penutup	Kegiatan penutup terdiri atas: <ol style="list-style-type: none"> Kegiatan guru bersama peserta didik yaitu: <ol style="list-style-type: none"> Membuat kesimpulan pelajaran; Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan; dan Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; Kegiatan guru yaitu: <ol style="list-style-type: none"> Melakukan penilaian; Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik; Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. 	15 menit

G. ALAT/BAHAN DAN MEDIA PEMBELAJARAN:

- Alat : Komputer, LCD/Proyektor
- Bahan : Lembar Kerja/ Job Sheet.
- Media : Buku / Internet, Power Point

H. SUMBER BELAJAR:

- <http://www.m-edukasi.web.id/2014/09/buku-simulasi-digital-kelas-x-semester.html...>
- Buku Siswa Simulasi Digital Kelas X Jilid 1 Semester Ganjil, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital (Simdig), Direktorat Pembinaan SMK.

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN:

- Kisi – kisi

No	Kompetensi Dasar	Indikator	No Soal	Bobot	Ket
1	Menerapkan metode peta minda	Memahami peta minda.	1	Mudah	Essay
		Memahami berbagai metode komunikasi algoritma.	3	Sedang	Essay
		Menjabarkan manfaat peta minda secara umum dan khusus untuk berbagai bidang.	2	Mudah	Essay
		Menjabarkan langkah-langkah memvisualisasikan sebuah gagasan tentang suatu tema	4	Sulit	Essay

- Teknik Penilaian:

- Penugasan
- Praktikum

- Instrumen Penilaian:

- Instrumen penilaian pengetahuan.

Soal :

- Uraikan pendapat anda tentang peta minda!
- Uraikan pendapat anda manfaat peta minda!
- Ada berbagai perangkat lunak untuk membuat peta minda, contohkah!

4. Kemukakan menurut pendapat anda, tahapan-tahapan memvisualisasikan peta minda!

Kunci Jawaban:

1.	Peta minda merupakan salah satu cara untuk memvisualkan proses berpikir.
2.	Menurut Buzan metode peta minda dapat bermanfaat untuk: <ul style="list-style-type: none"> • Merangsang bekerjanya otak kiri dan otak kanan secara sinergis; • Membebaskan diri dari seluruh jeratan aturan ketika mengawali belajar; • Membantu seseorang mengalirkan gagasan tanpa hambatan; • Membuat rencana atau kerangka cerita; • Mengembangkan sebuah ide; • Membuat perencanaan sasaran pribadi; • Meringkas isi sebuah buku; • Menyenangkan dan mudah diingat.
3.	Perangkat lunak untuk membuat peta minda bisa menggunakan FreeMind atau XMind. Perangkat lunak ini berlisensi open source.
4.	Tahapan-tahapan memvisualisasikan peta minda : <ul style="list-style-type: none"> • Buat subjek (Judul) • Buat cabang-cabang utama • Kembangkan cabang-cabang utama

Pedomen Penskoran:

Soal nomor 1:	Betul, skor 2 Salah semua skor 0	Soal nomor 3:	Betul, skor 2 Salah semua skor 0
Soal nomor 2:	Betul 4 skor 4 Betul 3 skor 3 Betul 2 skor 2 Betul 1 skor 1 Salah semua skor 0	Soal nomor 4:	Betul 4 skor 4 Betul 3 skor 3 Betul 2 skor 2 Betul 1 skor 1 Salah semua skor 0

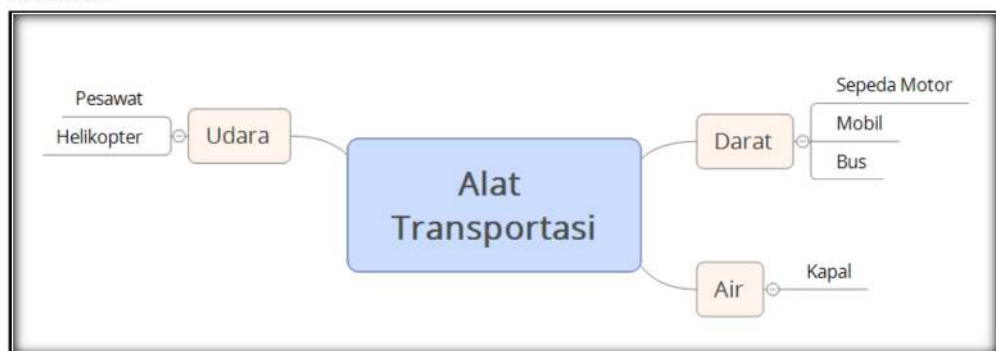
Pedoman Penilaian:

$$\text{Nilai Perolehan KD pengetahuan} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100$$

b. Instrumen penilaian keterampilan (rubrik).

- Soal
Buatlah sebuah gagasan/ide dengan tema alat transportasi kemudian di visualisasikan kedalam sebuah peta minda.

- Jawaban



- Penilaian Keterampilan (Rubrik)

IPK	Kategori			
	1	2	3	4
4.1.1 Mengoperasikan perangkat lunak peta minda.	Kurang baik dalam mengoperasikan perangkat lunak peta minda.	Cukup baik dalam mengoperasikan perangkat lunak peta minda.	Baik dalam mengoperasikan perangkat lunak peta minda.	Sangat baik dalam mengoperasikan perangkat lunak peta minda.
4.1.2 Menerapkan sebuah gagasan tentang suatu tema pada perangkat lunak peta minda.	<ul style="list-style-type: none"> • Tahapan membuat gagasan meliputi ,membuat subjek (judul), membuat cabang-cabang utama dan tahap terakhir adalah mengembangkan cabang-cabang utama. • Waktu pekerjaan melebihi dari yang ditentukan, hasil kurang sesuai dengan soal dan instruksi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tahapan membuat gagasan meliputi ,membuat subjek (judul), membuat cabang-cabang utama dan tahap terakhir adalah mengembangkan cabang-cabang utama. • Waktu pekerjaan melebihi dari yang ditentukan, hasil sesuai dengan soal dan instruksi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tahapan membuat gagasan meliputi ,membuat subjek (judul), membuat cabang-cabang utama dan tahap terakhir adalah mengembangkan cabang-cabang utama. • Waktu tepat, hasil sesuai dengan soal dan instruksi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tahapan membuat gagasan meliputi ,membuat subjek (judul), membuat cabang-cabang utama dan tahap terakhir adalah mengembangkan cabang-cabang utama. • Waktu lebih cepat dari yang ditentukan, hasil sesuai dengan soal dan instruksi.

- Pedoman Penskoran:

IPK 4.4.1: Kategori 4 skor 4
 Kategori 3 skor 3
 Kategori 2 skor 2
 Kategori 1 skor 1

IPK 4.4.2: Kategori 4 skor 4
 Kategori 3 skor 3
 Kategori 2 skor 2
 Kategori 1 skor 1

- Pedoman Penilaian:

$$\text{Nilai Perolehan KD pengetahuan} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100$$

Contoh Pengolahan Nilai		
IPK	Skor Penilaian	Nilai
3.1.1	4	$\text{Nilai Perolehan KD} = \frac{\text{Jml skor perolehan}}{\text{Jml skor total}} \times 100$
3.1.3	4	
Jumlah	8	$\text{Nilai Perolehan KD} = \frac{8}{8} \times 100 = 100$

- 4) Pembelajaran Remedial dan Pengayaan:
- a. Guru mengulang materi pembelajaran sesuai dengan remedial siswa dan diakhiri dengan pemberian soal kepada siswa.
 - b. Pengayaan dilaksanakan apabila pencapaian hasil belajar peserta didik sudah mencapai KKB, tetapi peserta didik belum puas dengan hasil belajar yang dicapai.
 - Guru memberikan soal sesuai dengan materi pengayaan.
 - Daftar Hadir Pengayaan (terlampir).

Mengetahui
Kepala SMK Negeri 1 Dudusampeyan

Gresik, Juli 2020
Guru Mata Pelajaran/Kompetensi

Drs. H. Samsul Anang,MM
NIP. 196608221989021003

Didin Rosyadi, S.Kom
NIP.198403102011011007