

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

LURING

IDENTITAS

Satuan Pendidikan : SMKN 2 Tuban
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
Guru : Nur Aini A., S.Kom, M.Pd
Kompetensi Keahlian : AKL (Akuntansi Keuangan dan Lembaga)
Kelas/Semester : X /1
Tema : Peta Minda (*Mind Mapping*)
Waktu : 10 Menit

DASAR PEMBELAJARAN

Kompetensi Dasar

3.2 Menerapkan metode peta minda

Indikator Pencapaian Kompetensi

3.2.1 Menjelaskan metode peta-minda.
3.2.2 Menguraikan ide menjadi konsep.
3.2.3 Menentukan alternatif solusi pemecahan masalah.

Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik akan mampu merumuskan masalah dengan cara mengobservasi pikiran menggunakan metode peta-minda
- Peserta didik dapat mengumpulkan data berupa kata-kunci yang terkait ide dengan cermat dan tepat
- Peserta didik dapat mengolah data dari kata-kata kunci yang didapat untuk dikategorikan berdasarkan kesamaan sifat, ciri, cara kerja, atau jenis
- Peserta didik akan mampu mempresentasikan hasil peta-minda yang dibuat dengan terinci dan teratur

Materi Pokok Pembelajaran

Metode Peta-Minda untuk penguraian masalah

Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik (Mengamati, Menanya, Mencoba, Menalar, Mencipta, Mengkomunikasikan)
- Model : *Problem Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Masalah)

Media Pembelajaran

- Laptop, LCD Projector, Smartphone
- Google Slides, Youtube, Google Classroom

Sumber Belajar / Bahan Ajar

1. Noviana, 2018, Simulasi dan Komunikasi Digital (C1 Semua Bidang Keahlian SMK/MAK, Media Tama
2. Tim Seamolec, 2017. "Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital Bagian 1". Dit PSMK.Kemdikbud RI
3. Internet

PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
A. Kegiatan Pendahuluan		
Salam dan Doa	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberi salam dan menanyakan keadaan peserta didik (presensi dan cek kesiapan fisik dan mental peserta didik)2. Pelaksanaan kegiatan berdoa yang dipimpin oleh salah satu peserta didik	1,5 menit
Apersepsi	<ol style="list-style-type: none">4. Guru menyesuaikan materi dengan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik5. Guru menjelaskan dasar pembelajaran meliputi KD, indikator, tujuan, metode dan media serta sumber belajar kepada peserta didik	

<p>Motivasi</p>	<p>6. Guru memberikan motivasi pentingnya belajar peta-minda</p> <p>7. Guru memotivasi dengan penilaian berbasis kreativitas siswa dengan kolaborasi (1 kelompok terdiri 4-5 orang)</p>	
<p>B. Kegiatan Inti</p>		
<p>Sintak Model <i>Problem Based Learning</i></p> <p>Pendekatan Saintifik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati, • Menanya, • Mencoba, • Menalar, • Mencipta • Mengkomunikasikan 	<p>Fase 1: Orientasi kepada masalah</p> <p>8. Guru mengajukan masalah terkait lingkungan dan memicu kemampuan peserta didik untuk merumuskan masalah dengan cara mengobservasi pikiran menggunakan metode peta-minda</p> <p>9. Peserta didik terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah terkait lingkungan</p> <p>Fase 2: Mengorganisasikan belajar</p> <p>10. Peserta didik dibantu Guru dalam mendefenisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang terkait masalah lingkungan</p> <p>Fase 3: Membimbing penyelidikan</p> <p>11. Guru mendorong peserta untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapat penjelasan pemecahan masalah (mengumpulkan data berupa kata-kunci yang terkait ide dengan cermat dan tepat)</p> <p>Fase 4: Mengembangkan dan menyajikan karya</p> <p>12. Guru mendorong peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai konsep pembuatan peta-minda dengan kolaborasi dalam tugas kelompoknya.</p> <p>Fase 5: Menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah</p> <p>13. Guru membantu siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan dalam proses pembuatan peta-minda terkait masalah lingkungan</p> <p>14. Peserta didik melakukan presentasi kelompok untuk menyampaikan analisis pemecahan masalah</p>	<p>6,5 Menit</p>

C. Kegiatan Penutup

	<p>15. Guru memandu peserta didik menarik kesimpulan materi peta-minda</p> <p>16. Guru melaksanakan penilaian akhir dan mengkaji hasil penilaian</p> <p>17. Guru melaksanakan kegiatan tindak lanjut dengan memberikan tugas praktek mandiri melalui smartphone peserta didik (remedial dan pengayaan)</p> <p>18. Guru mengakhiri dengan memberi tahu materi pada pertemuan berikutnya.</p>	2 menit
--	---	---------

TEKNIK PENILAIAN

1. Penilaian Pengetahuan

(Mengetahui + Memahami + Menerapkan + Menganalisa + Mengevaluasi +Mencipta)

- Tes Tulis

Kisi-Kisi Soal									
Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Ranah Kognitif						Skor Nilai	No. Soal
		C1	C2	C3	C4	C5	C6		
3.2 Menerapkan metode peta minda	3.2.1 Menjelaskan metode peta minda		V					10	1
	3.2.2 Menguraikan ide menjadi konsep				V			30	2-3
	3.2.3 Menentukan alternatif solusi pemecahan masalah.					V		60	4-5
Total								100	5

2. Penilaian Keterampilan

(Mengamati + Menanya + Mencoba + Menalar + Menyaji + Mencipta)

- Presentasi Kelompok

Pedoman Penskoran dan Rubriknya

No	Nama Siswa (dalam urutan kelompoknya)	Aspek yang Dinilai												Total Skor	Nilai Akhir
		Analisis Masalah Lingkungan				Tata Letak dan Desain Peta-Minda				Teknik Presentasi					
		(1-4) Kritis dan Obyektif				(1-4) Kreatifitas				(1-4) Komunikatif					
1		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
2		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
...															
35		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		

Nilai Akhir (NA) = Total Skor / Skor Maksimal X 100

$$\begin{aligned} \text{Misal : NA} &= 9/12 \times 100 \\ &= 75 \end{aligned}$$

3. Penilaian Sikap

(Menerima + Menjalankan + Menghargai + Menghayati + Mengamalkan)

- Pribadi Yang Beriman (S1)
- Berakhlak Mulia (S2)
- Percaya Diri (S3)
- Dan Bertanggung Jawab dalam Berinteraksi secara Efektif dengan Lingkungan Sosial, Alam Sekitar, serta Dunia dan Peradabannya (S4)

Pedoman Penskoran dan Rubriknya

No	Nama Siswa (dalam urutan kelompoknya)	Aspek yang Dinilai (Skor 1-4)				Total Skor	Nilai Akhir
		S1	S2	S3	S4		

Catatan :

4 : Sangat Sesuai

3 : Sesuai

2 : Cukup Sesuai

1 : Tidak Sesuai

$$\text{Nilai Akhir (NA)} = \text{Total Skor} / \text{Skor Maksimal} \times 100$$