

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

RPP No. 2

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 9 Semarang
Kelas : X
Semester : I
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
Kompetensi Keahlian : Semua Jurusan
Kompetensi Dasar : 3.2 Menerapkan metode peta- minda
4.2 Membuat peta minda

Unit Kompetensi : -

Skema sertifikasi : -

Alokasi Waktu : 6 X 45 MENIT (2 x Pertemuan)

Pertemuan Ke- : 3-4

Ketuntasan Belajar : 70

Hari /Tgl :

1. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan 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 di bawah pengawasan langsung.

2. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Menerapkan metode peta- minda	3.2.1 Menjelaskan metode peta-minda 3.2.2 Menguraikan menu- menu perangkat lunak peta-minda 3.2.3 Menentukan alternatif solusi pemecahan masalah
4.2 Membuat peta minda	4.2.1 Mengoperasikan perangkat lunak peta-minda 4.2.2 Membuat peta- minda dari hasil pengembangan ide berdasarkan alternatif solusi

3. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah dilakukan diskusi peserta didik dapat menjelaskan metode peta-minda dengan peduli
2. Setelah dilakukan diskusi peserta didik dapat menguraikan menu-menu perangkat lunak peta minda dengan tanggung jawab
3. Setelah dilakukan diskusi peserta didik dapat menentukan alternative solusi pemecahan masalah dengan kreatif
4. Setelah dilakukan diskusi peserta didik dapat mengoperasikan perangkat lunak peta-minda dengan proaktif
5. Setelah dilakukan diskusi peserta didik dapat membuat peta minda dari hasil pengembangan ide berdasarkan alternative solusi dengan jujur.

Dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

Fokus nilai-nilai sikap

- Peduli
- Jujur
- Tanggung jawab
- Toleran
- Kerjasama
- Proaktif
- Kreatif

4. MATERI PEMBELAJARAN

- Metode peta-minda untuk penguraian masalah
- Perangkat lunak peta- minda

5. STRATEGI PEMBELAJARAN (PENDEKATAN, MODEL DAN METODA)

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : Discovery learning
3. Metoda : Ceramah bervariasi, diskusi, penugasan, observasi, Tanya Jawab, Pengamatan

6. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Kesatu

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<i>Fase menyampaikan tujuan dan memotivasi</i> <ol style="list-style-type: none">1. Guru memberi salam, selanjutnya menanyakan kabar peserta didik2. Salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran	15 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan 4. Peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya. 5. Guru menanggapi jawaban peserta didik dan mengaitkannya dengan materi pembelajaran hari ini. 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai: 7. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan peserta didik. 8. Guru menyampaikan hal-hal yang akan dinilai dan teknik penilaiannya. 	
Kegiatan Inti	<p><u>Mengamati</u></p> <ol style="list-style-type: none"> a. siswa menyimak contoh peta minda yang ditampilkan guru melalui layar proyektor b. siswa mengamati berbagai jenis peta minda yang dapat dibuat c. siswa mengamati guru dalam membuat peta minda melalui perangkat lunak <p><u>Menanya</u></p> <ol style="list-style-type: none"> a. guru bertanya kepada siswa mengenai langkah-langkah membuat peta minda b. siswa mengidentifikasi fungsi peta berdasarkan contoh yang telah ditampilkan dan dibuat oleh guru c. siswa mengidentifikasi bentuk peta minda yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah/mengembangkan ide d. siswa mengidentifikasi berbagai perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat peta minda e. siswa mengidentifikasi fungsi menu-menu pada perangkat lunak yang akan digunakan untuk membuat peta minda <p><u>Mengumpulkan Informasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> a. siswa berdiskusi dengan teman satu kelompok mengenai fungsi pembuatan peta minda b. siswa membaca materi di modul mengenai langkah-langkah pembuatan peta minda dan berbagai jenis peta minda dengan tertib dan percaya diri c. siswa mengakses internet untuk menentukan berbagai perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat peta minda d. siswa mencari informasi di internet mengenai macam-macam perangkat lunak yang dapat dijadikan untuk membuat peta minda <p><u>Menalar</u></p> <ol style="list-style-type: none"> a. siswa menuliskan mengenai fungsi, langkah-langkah pembuatan, jenis dan perangkat lunak peta minda yang diperoleh melalui modul dan internet b. siswa membuat peta minda di buku tulis sesuai dengan langkah-langkah yang benar dengan tampilan yang menarik dan dapat menjelaskan tujuan peta minda c. siswa menggunakan perangkat lunak untuk membuat peta minda dengan tema/topik tertentu d. siswa menggunakan menu yang tersedia selama menggunakan 	100 menit

	perangkat lunak <u>Mengkomunikasikan</u> a. siswa mengangkat tangan untuk menyampaikan pendapat mengenai fungsi dan langkah-langkah pembuatan peta minda dengan percaya diri dan bertanggung jawab b. siswa menunjukkan hasil pembuatan peta minda secara manual di buku tulis dan siswa lain memberi pendapat hasil pekerjaan temannya dengan percaya diri dan bertanggung jawab c. siswa menunjukkan hasil pembuatan peta minda dengan menggunakan perangkat lunak kepada guru	
Kegiatan Penutup	1. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dan ditulis dalam buku catatan masing-masing. 2. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. 3. Guru memberi tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya. 4. Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran 5. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.	20 menit

Pertemuan Kedua

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<i>Fase menyampaikan tujuan dan memotivasi</i> 1. Guru memberi salam, selanjutnya menanyakan kabar peserta didik 2. Salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran 3. Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan 4. Peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya. 5. Guru menanggapi jawaban peserta didik dan mengaitkannya dengan materi pembelajaran hari ini. 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai: 7. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan peserta didik. 8. Guru menyampaikan hal-hal yang akan dinilai dan teknik penilaiannya.	15 menit
Kegiatan Inti	<u>Mengamati</u> a. siswa menyimak contoh peta minda yang ditampilkan guru melalui layar proyektor b. siswa mengamati berbagai jenis peta minda yang dapat dibuat c. siswa mengamati guru dalam membuat peta minda melalui perangkat lunak <u>Menanya</u> a. guru bertanya kepada siswa mengenai langkah-langkah membuat peta minda b. siswa mengidentifikasi fungsi peta berdasarkan contoh yang	100 menit

	<p>telah ditampilkan dan dibuat oleh guru</p> <ol style="list-style-type: none"> c. siswa mengidentifikasi bentuk peta minda yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah/mengembangkan ide d. siswa mengidentifikasi berbagai perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat peta minda e. siswa mengidentifikasi fungsi menu-menu pada perangkat lunak yang akan digunakan untuk membuat peta minda <p><u>Mengumpulkan Informasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> a. siswa berdiskusi dengan teman satu kelompok mengenai fungsi pembuatan peta minda b. siswa membaca materi di modul mengenai langkah-langkah pembuatan peta minda dan berbagai jenis peta minda dengan tertib dan percaya diri c. siswa mengakses internet untuk menentukan berbagai perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat peta minda d. siswa mencari informasi di internet mengenai macam-macam perangkat lunak yang dapat dijadikan untuk membuat peta minda <p><u>Menalar</u></p> <ol style="list-style-type: none"> a. siswa menuliskan mengenai fungsi, langkah-langkah pembuatan, jenis dan perangkat lunak peta minda yang diperoleh melalui modul dan internet b. siswa membuat peta minda di buku tulis sesuai dengan langkah-langkah yang benar dengan tampilan yang menarik dan dapat menjelaskan tujuan peta minda c. siswa menggunakan perangkat lunak untuk membuat peta minda dengan tema/topik tertentu d. siswa menggunakan menu yang tersedia selama menggunakan perangkat lunak <p><u>Mengkomunikasikan</u></p> <ol style="list-style-type: none"> a. siswa mengangkat tangan untuk menyampaikan pendapat mengenai fungsi dan langkah-langkah pembuatan peta minda dengan percaya diri dan bertanggung jawab b. siswa menunjukkan hasil pembuatan peta minda secara manual di buku tulis dan siswa lain memberi pendapat hasil pekerjaan temannya dengan percaya diri dan bertanggung jawab c. siswa menunjukkan hasil pembuatan peta minda dengan menggunakan perangkat lunak kepada guru 	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dan ditulis dalam buku catatan masing-masing. 2. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. 3. Guru memberi tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya. 4. Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran 5. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam. 	<p>20 menit</p>

7. MEDIA/ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Media/Alat :
 - Laptop
 - LCD proyektor
 - Gambar
2. Bahan :
 - a. Elektronik
 - b. Kertas

8. SUMBER BELAJAR

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital untuk SMK/MAK*. Jakarta : Kemendikbud
- Koesheryatin. 2017. *Simulasi dan Komunikasi Digital untuk SMK/MAK Kelas X*. Bandung: HUP
- Internet:
https://www.google.co.id/search?q=peta+minda&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKewjliZmo_eDWAhVRObwKHffaAdUQ_AUICigB&biw=1093&bih=510

9. PENILAIAN PEMBELAJARAN, REMIDIAL DAN PENGAYAAN

1. Teknik Penilaian
 - a. Sikap (spiritual dan social)
Observasi (jurnal)
 - b. Pengetahuan
 - 1) Tes tertulis (uraian)
 - 2) Penugasan (lembar kerja)
 - c. Keterampilan
Praktik (penilaian praktik)
2. Pembelajaran Remedial
Tulis kegiatan pembelajaran remedial antara lain dalam bentuk:
 - pembelajaran ulang
 - bimbingan perorangan
 - belajar kelompok
 - pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian
3. Pembelajaran Pengayaan
Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan dan/atau pendalaman materi (kompetensi) antara lain dalam bentuk tugas mengerjakan soal-soal dengan tingkat kesulitan lebih tinggi, meringkas buku-buku referensi dan mewawancarai narasumber.

JENIS PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

Petunjuk:

- a. Amati perkembangan sikap siswa menggunakan instrumen jurnal pada setiap pertemuan.
- b. Isi jurnal dengan menuliskan sikap atau perilaku siswa yang menonjol, baik yang positif maupun negatif. Untuk siswa yang pernah memiliki catatan perilaku kurang baik dalam jurnal, apabila telah menunjukkan perilaku (menuju) yang diharapkan, perilaku tersebut dituliskan dalam jurnal (meskipun belum menonjol).

Jurnal Perkembangan Sikap Sosial

Nama Sekolah : SMK

Kelas/Semester : X/1

Tahun Pelajaran : 2017/2018

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				

Penilaian Pengetahuan

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
1. Menjelaskan metode peta-minda	Tes tulis	1. Uraian 1. Rubrik Penilaian
2. Menguraikan menu- menu perangkat lunak peta-minda	Tes tulis	1. Uraian 2. Rubrik Penilaian
3. Menentukan alternatif solusi pemecahan masalah	Tes tulis	1. Uraian 2. Rubrik Penilaian
4. Mengoperasikan perangkat lunak peta-minda	Tes tulis	1. Uraian 2. Rubrik Penilaian
5. Membuat peta- minda dari hasil pengembangan ide berdasarkan alternatif solusi	Tes tulis	1. Uraian 2. Rubrik Penilaian

Kisi-kisi tes tertulis

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal
3.2 Menerapkan metode peta-minda	<ul style="list-style-type: none"> ● Metode peta-minda untuk penguraian masalah ● Perangkat lunak peta- minda 	- Siswa memapu menjelaskan metode peta-minda	C2	Uraian
		- Siswa mampu menguraikan menu-menu perangkat lunak peta-minda	C2	Uraian
		- Siswa mampu menentukan alternative solusi pemecahan masalah	C3	Uraian
		- Siswa mampu mengoperasikan perangkat lunak peta minda	P3	Uraian
4.2 Membuat peta minda		- Siswa mampu membuat peta minda dari hasil pengembangan ide berdasarkan alternative solusi	P3	Uraian

Soal uraian

1. Peta minda memiliki beberapa manfaat dalam berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Sebutkan manfaat 3 peta minda dalam bidang pendidikan!
2. Sebelum membuat peta minda, diperlukan langkah-langkah yang benar agar seseorang mudah memahami peta minda yang telah dibuat. Sebutkan langkah-langkah dalam membuat peta minda... .
3. Membuat peta minda dapat dilakukan melalui beberapa perangkat lunak yang dikhususkan untuk pembuatan peta minda. Sebutkan tiga perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat peta minda!
4. Untuk membuat tampilan lebih menarik dan mudah dipahami fungsinya, peta minda memiliki beberapa macam bentuk. Sebutkan macam-macam bentuk peta minda!
5. Untuk menemukan sebuah ide seseorang perlu melakukan beberapa hal untuk dapat menemukan ide/gagasan tersebut. Jelaskan tahap untuk menggali sebuah ide... .

Jawaban dan Skor penilaian

NO	JAWABAN	SKOR
1	a. Membebaskan diri dari seluruh jeratan aturan ketika mengawali belajar b. Meringkas isi buku c. Merangsang bekerjanya otak kiri dan otak kanan secara sinergis	21
2	1. Buat subjek (judul) 2. Buat cabang-cabang utama 3. Kembangkan cabang-cabang utama	21
3	Coggle , Freemind, MindMaple Lite	20
4	Siklus, pohon jaringan, rantai kejadian	20
5	1. Imajinasi 2. Bernalar a. Pengerucutan ide b. Merancang desain c. Petakan jalur anda d. Lengkapi pengetahuan	18

JUMLAH	100
--------	-----

Penilaian Keterampilan

Buatlah peta minda di buku catatan dengan topik “**Jurusan/Paket Keahlian**” (sesuai dengan program keahlian yang ditempuh)

Rubrik Penilaian Keterampilan

No	Elemen yang dinilai	Skor maks	Skor didapat
1	Peta konsep memiliki judul yang sesuai	10	
2	Susunan kata-kata konsep dalam kotak sesuai dengan topic yang diminta	10	
3	Susunan kata-kata konsep telah diorganisir dari konsep yang paling umum ke konsep yang paling khusus	10	
4	Kata-kata penghubung yang digunakan untuk menghubungkan kata-kata konsep sesuai dengan hubungan yang dibentuk diantara kata-kata konsep tersebut	10	
5	Peta konsep mudah diikuti	10	
6	Menunjukkan pengetahuan sebelumnya dan pengetahuan baru	10	
7	Peta konsep disajikan rapi dan dapat disajikan	10	

Perhitungan nilai

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang didapati}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100$$

Mengetahui
Kepala SMK Negeri 9 Semarang

Semarang, Juli 2020
Guru Mapel

Drs. SUBEKHAN, M.Pd.
NIP.19700611 199702 1 003

Septian Adi Nugraha, S.T.
NIP