

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Grafika
Bidang Keahlian	: Teknik Informasi dan Komunikasi
Studi Keahlian	: Semua Bidang Keahlian
Mata Pelajaran	: Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas/Semester	: X / Ganjil
Topik	: Peta Minda
Alokasi Waktu	: 6 x 45 menit
Tahun Pelajaran	: 2021/2022

<b>A.</b>	<b>Kompetensi Inti</b>	
	KI-3 (Pengetahuan) : 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	
	KI-4 (Keterampilan) : 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). 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. 3. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah.	
<b>B.</b>	<b>Kompetensi Dasar/KD dan Indikator Pencapaian Kompetensi/IPK</b>	
	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
	3.2 Menerapkan metode peta minda	3.2.1 Menerangkan metode peta minda 3.2.2 Mengartikan metode peta minda
	4.2 Membuat peta - minda	4.2.1 Merancang peta minda 4.2.2 Membangun peta minda
<b>C.</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>	
	Dengan pembelajaran model discovery learning , peserta didik diharapkan mampu: 1. Menjelaskan metode peta minda sebagai alternatif menyelesaikan masalah sehari-hari 2. Menguraikan ide menjadi konsep dalam mencari solusi masalah sehari-hari. 3. Mengoperasikan aplikasi peta minda sebagai hasil dari pengembangan ide mencari solusi masalah sehari-hari	

## D. Materi Pembelajaran

### Metode Peta Minda

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

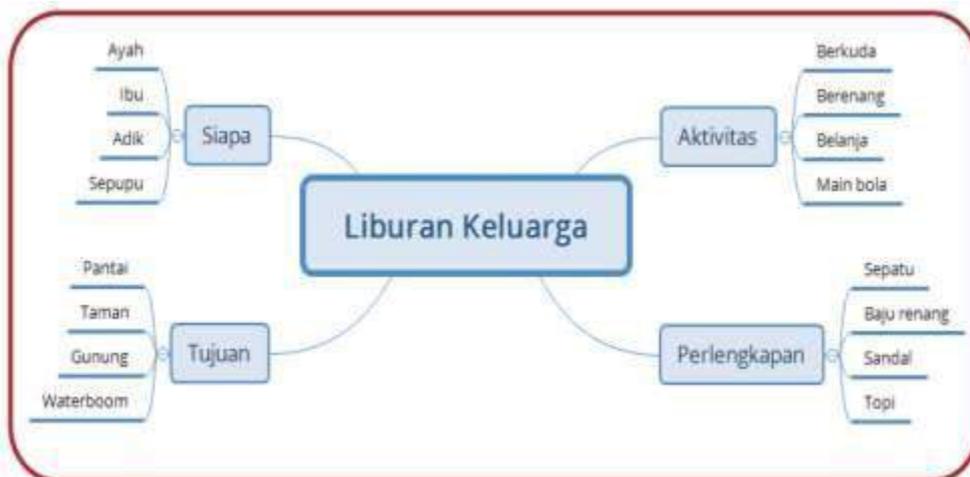
Peta minda membantu kita untuk memahami suatu hal yang kompleks, cukup dengan satu gambar. Sifatnya yang divergen dan membentuk cabang dan ranting dalam bentuk hierarki membantu kita secara alami dan pelan-pelan membuat peta pemikiran tentang suatu hal. Peta minda dapat dibuat dengan atau tanpa perangkat 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



<b>E. Pendekatan/Model/Metode</b>			
1. Pendekatan : <i>Scientific</i> 2. Model Pembelajaran : <i>Discovery Learning</i> 3. Metode : mengamati, diskusi, praktik, presentasi dan penugasan			
<b>F. Sumber Pembelajaran</b>			
Sumber Belajar : <ol style="list-style-type: none"> <li>Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital “Direktorat PSMK Kemdikbud RI 2017”</li> <li>Busan Tony, Buku Pintar Mind Map, Jakarta, PT.Gramedia Pustaka Utama, 2008</li> <li>Suyitno, Mempelajari Pembelajaran Inovatif, Sidoarjo, Masmedia Buana Pustaka, 2009,</li> <li>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. Kegiatan Pembelajaran</b>			
<b>Pertemuan I ( 3 x 45 menit)</b>			
	<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Alokasi Waktu (menit)</b>
	Pendahuluan	1. Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif 2. Guru memberi salam, mengecek kehadiran siswa dan memimpin doa 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan secara umum konsep mind mapping dalam penguraian masalah. 4. Siswa menggali informasi tentang konsep mind mapping.	20
	Kegiatan Inti	5. Secara berkelompok, peserta didik melakukan 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. 6. Guru melakukan pemantauan, observasi selama kegiatan kelompok berlangsung 7. Perwakilan kelompok menjelaskan hasil diskusi di kelompoknya. ( <b>mengomunikasi</b> ), dan kelompok lain menanggapi ( <b>menganalisis</b> )	95
	Penutup	8. Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang konsep mind mapping yang telah didiskusikan. 9. Guru memberikan penguatan dan apresiasi terhadap hasil diskusi. 10. Memberikan informasi umum tentang materi pertemuan berikutnya	20

Pertemuan 2 ( 3 x 45 menit )			
Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu (menit)	
Pendahuluan	1. Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif 2. Guru memberi salam, mengecek kehadiran siswa dan doa bersama.	20	
Kegiatan Inti	1. Pemberian rangsangan ( <i>Stimulation</i> ); <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan pengoperasian aplikasi peta minda atau mind mapping bersama peserta didik.</li> <li>• Guru mencontohkan fungsi-fungsi perintah (command)</li> </ul> 2. Pernyataan/identifikasi masalah ( <i>problem statement</i> ) Secara berkelompok , peserta didik mengidentifikasi permasalahan yang akan dibuatkan mind mpping 3. Pengumpulan data ( <i>Data Collection</i> ) Dengan bantuan aplikasi, peserta didik mengumpulkan data pendukung, membuat desain peta-minda dari hasil pengembangan ide berdasarkan alternatif solusi . 4. Pembuktian ( <i>verivication</i> ) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta peserta didik melalui perwakilan kelompok agar mempresentasikan desain mind mapping yang telah dibuat .</li> <li>• Memberikan kesempatan kelompok lain menanggapi .</li> </ul> 5. Menarik kesimpulan ( <i>generalization</i> ) Membuat kesimpulan dari diskusi kelompok .	95	
Penutup	1. Guru memberikan penguatan dan apresiasi terhadap hasil diskusi. 2. Guru memberikan tugas mandiri terstruktur tentang mind mapping 3. Guru memberikan informasi tentang materi pertemuan berikutnya	20	
<b>H Penilaian Pembelajaran</b>			

### 1. Penilaian Pengetahuan 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... .

## 2. Penilaian Keterampilan

1. Buatlah sebuah desain peta minda atau pikiran tentang "**Memilih Jurusan Kuliah S1**" dengan menggunakan aplikasi Xmind 8 !
2. Buatlah peta minda di buku catatan dengan topik "**Bertamasya setelah tamat sekolah**"

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

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang daidapat}}{\text{Total skor maks}} \times 100$$

#### Program Remedial :

1. Remedial Tes diberikan kepada siswa yang mendapatkan nilai di bawah 71 (untuk pengetahuan dan keterampilan), dengan catatan jumlah siswa yang remedialnya sebanyak maksimal 30% dari jumlah seluruh siswa di kelas.
2. Dan jika jumlah siswa yang remedial mencapai 50% maka diadakan remedial teaching terlebih dahulu, lalu dilanjutkan remedial tes.

#### Program Pengayaan :

1. Program pengayaan diberikan/ditawarkan kepada siswa yang mendapatkan nilai diatas 71 sebagai bentuk pendalaman terhadap materi yang diberikan.

Mengetahui,  
Kepala Sekolah SMK Grafika

Guru Mata Pelajaran

**Yaya Sunarya, ST.,M.Pd**

**Yulli Khomsati R, ST.,S.Pd**