

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMK An-Nur Bunar  
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital  
Kelas/ Semester : X/1  
Materi Pokok : Peta Minda  
Alokasi Waktu : 3 x 45 Menit

### A. Kompetensi Inti (KI)

KI-3

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kajian Simulasi dan Komunikasi Digital 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

KI-4

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup kajian Simulasi dan Komunikasi Digital. 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.

### B. Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi

No	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
	Kompetensi Pengetahuan 3.2 Menerapkan metode peta minda	3.2.1 Menjelaskan metode peta minda 3.2.2 Mengartikan metode peta minda
	Kompetensi Keterampilan 4.2 Membuat peta minda	4.2.1 Merancang peta minda 4.2.2 Membangun peta minda

### C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model Discovery Learning yang dipadukan dengan metode *Peta Minda* dan pendekatan saintifik yang menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) permasalahan, menuliskan penyelesaian dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas

### D. Materi Pembelajaran

1. Fakta Perangkat lunak peta minda, Menu-menu perangkat lunak peta minda
2. Konsep Konsep peta minda, Metode peta minda
3. Prosedur Langkah-langkah penerapan perangkat lunak peta minda

### E. Metode Pembelajaran

- |                        |   |
|------------------------|---|
| a. Pendekatan          | Saintifik 5M                            |
| b. Metode Pembelajaran | Paparan, Diskusi, Presentasi, Penugasan |
| c. Model Pembelajaran  | Discovery Learning                      |

### F. Media Pembelajaran

- |                       |                                     |
|-----------------------|-------------------------------------|
| 1. Alat               | Laptop                              |
| 2. Bahan              | Jobsheet                            |
| 3. Media Pembelajaran | LCD Projector, Powerpoint, internet |

### G. Sumber belajar

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

### H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke 3

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
A. Kegiatan Pendahuluan		
Pendahuluan (persiapan/orientasi)	Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran; 1. Ketua kelas memimpin dalam pelaksanaan berdoa 2. Guru memberi salam mengkondisikan peserta didik (presensi, menanyakan keadaan, menanyakan kesiapan peserta didik) 3. Peserta didik merespon salam tanda syukur pada anugerah Tuhan dan saling mendoakan. <b>(PPK)</b>	
Apersepsi	4. Guru menginformasikan kepada siswa kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai siswa melalui pembelajaran materi yang akan diajarkan	
Motivasi	5. Guru menyampaikan cakupan materi dengan menayangkan peta konsep 6. Guru menyampaikan teknik penilaian yang akan digunakan	
B. Kegiatan Inti		
<b>Sintak Model Discovery Learning</b>	<b>Fase 1: Stimulation (stimulasi/ pemberian rangsangan)</b> 7. Guru menugaskan peserta didik duduk bersama kelompoknya masing-masing 8. Peserta didik diminta membaca buku dan memperhatikan materi tentang konsep peta	

	<p>minda melalui tayangan slide powerpoint serta dipersilahkan mengajukan pertanyaan pada hal-hal yang belum dipahami terkait masalah yang disajikan</p>	
	<p><b>Fase 2:</b> <b>Problem statement (pernyataan/ identifikasi masalah)</b></p> <p>9. Guru menugaskan siswa untuk menginstal perangkat lunak peta minda (xmind) 10. Guru memberikan contoh langkah-langkah penginstalan perangkat lunak peta minda 11. Setiap kelompok mencermati dan mempraktikan bagaimana cara menginstal perangkat lunak peta minda dan mengidentifikasi apabila ada kegagalan dalam menginstal</p>	
	<p><b>Fase 3:</b> <b>Data Collection (Pengumpulan Data)</b></p> <p>12. Guru meminta peserta didik melakukan penyelidikan cara menuangkan ide melalui peta minda serta mencatatnya dalam buku catatan 13. Peserta didik menggali informasi tentang manfaat peta minda dalam pencarian ide</p>	
	<p><b>Fase 4:</b> <b>Data Processing (Pengolahan Data)</b></p> <p>14. Guru menugaskan siswa mengerjakan tugas pada jobsheet 15. Peserta didik mendiskusikan dan mengolah informasi yang diberikan dan membuat rincian perbedaan cara penggalan ide melalui metode algoritma/flowchart dengan metode peta minda</p>	
	<p><b>Fase 5:</b> <b>Verification (Pembuktian)</b></p> <p>16. Peserta didik melakukan pemeriksaan dengan cermat terhadap kecocokan data dan fakta yang dibuat dengan penuh tanggung jawab 17. Peserta didik melakukan pembuktian dan perbandingan hasil dengan kelompok lain dan dicatat dengan baik</p>	
	<p><b>Fase 6:</b> <b>Generalization (menarik kesimpulan/generalisasi)</b></p> <p>18. Peserta didik menyimpulkan data hasil diskusi kelompok dan eksperimen selanjutnya disiapkan menjadi informasi untuk dikomunikasikan. 19. Guru menyimpulkan hasil bahasan tentang konsep peta minda</p>	
<p><b>C. Kegiatan Penutup</b> 20. Guru merefleksikan kembali hasil bahasan</p>		

21. Pendidik menginformasikan tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan yang akan datang tentang menu-menu perangkat lunak peta minda dan penerapannya
22. Pendidik mengakhiri kegiatan pembelajaran, dan motivasi untuk tetap semangat dan untuk selalu belajar secara mandiri (PPK)
23. Ketua kelas memimpin dalam pelaksanaan berdoa
24. Guru menugaskan siswa untuk merapihkan kelas

- I. Penilaian
  - a. Teknik Penilaian
    - 1) Sikap

### INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP

Nama Satuan Pendidikan : SMK An-Nur Bunar  
 Tahun Pelajaran : 2020/2021  
 Kelas / Semester : X / 1  
 Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital

NO	WAKTU	NAMA	KEJADIAN / PERILAKU	BUTIR SIKAP	POS / NEG	TINDAK LANJUT

- 2) Keterampilan

### INSTRUMEN PENILAIAN PRESENTASI

Nama Satuan Pendidikan : SMK An-Nur Bunar  
 Tahun Pelajaran : 2020/2021  
 Kelas / Semester : X / 1  
 Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital

1. Kisi-Kisi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian kompetensi	Indikator soal	Butir Soal
4.2 Membuat peta minda	4.2.1 Mengoperasikan perangkat lunak peta minda	Peserta didik mampu membuat peta minda untuk pemecahan masalah dan pencarian ide	Buatlah peta minda dari masalah sederhana berikut! a. Masa depanku b. Belajar efektif

## 2. Kegiatan

Siswa melakukan presentasi dan mendiskusikan hasil jawaban soal yang diberikan dari masing-masing kelompok. Setiap pendapat dan gagasan dicatat oleh masing-masing kelompok.

## 3. Pedoman Penskoran dan Rubriknya

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai												Total Skor	Nilai Akhir
		Kelengkapan Materi				Penulisan Materi				Kemampuan Presentasi					
1															
2															

NO	ASPEK	KRITERIA YANG DINILAI	SKOR MAKS
1	<b>Kelengkapan Materi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentasi terdiri atas, Judul, Isi Materi dan Daftar Pustaka</li> <li>Presentasi sistematis sesuai materi</li> <li>Menuliskan rumusan masalah</li> <li>Dilengkapi gambar / hal yang menarik yang sesuai dengan materi</li> </ul>	4
		• Hanya 3 kriteria yang terpenuhi	3
		• Hanya 2 kriteria yang terpenuhi	2
		• Hanya 1 kriteria yang terpenuhi	1
2	<b>Penulisan Materi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Materi dibuat dalam bentuk chart / Power Point</li> <li>Tulisan terbaca dengan jelas</li> <li>Isi materi ringkas dan berbobot</li> <li>Bahasa yang digunakan sesuai dengan materi</li> </ul>	4
		• Hanya 3 kriteria yang terpenuhi	3
		• Hanya 2 kriteria yang terpenuhi	2
		• Hanya 1 kriteria yang terpenuhi	1
3	<b>Kemampuan presentasi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Percaya diri, antusias dan bahasa yang lugas</li> <li>Seluruh anggota berperan serta aktif</li> <li>Dapat mengemukakan ide dan berargumentasi dengan baik</li> <li>Manajemen waktu yang baik</li> </ul>	4
		• Hanya 3 kriteria yang terpenuhi	3
		• Hanya 2 kriteria yang terpenuhi	2
		• Hanya 1 kriteria yang terpenuhi	1
<b>SKOR MAKSIMAL</b>			12

## 3) Pengetahuan

## INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN

Nama Satuan Pendidikan : SMK An-Nur Bunar  
Tahun Pelajaran : 2020/2021  
Kelas / Semester : X / Semester 1  
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital

### 1. Kisi-Kisi Soal

Kisi-Kisi Soal								
KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	RANAH KOGNITIF						NO. SOAL
		C1	C2	C3	C4	C5	C6	
1.1 Menerapkan metode peta minda	3.1.1 Menjelaskan metode peta minda		V					1-2
	3.1.2 Menguraikan menu-menu perangkat lunak peta minda		V					3-5

### 2. Soal

#### Test Tertulis

1. Tuliskan 4 manfaat metode mind map menurut Buzan!
2. Tuliskan 4 manfaat metode mind map menurut Michael Michalko!
3. Tuliskan konsep peta minda menurut buzan!
4. Tuliskan 2 perangkat lunak peta minda!
5. Tuliskan langkah-langkah menginstal perangkat lunak peta minda xmind!

### 3. Kunci Jawaban

1. 4 manfaat metode mind map menurut Buzan
  - 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;
2. 4 manfaat metode mind map menurut Michael Michalko
  - Memberi pandangan menyeluruh pada permasalahan pokok.
  - Merencanakan rute atau kerangka pemikiran suatu karangan.
  - Mengumpulkan sejumlah besar data di suatu tempat.
  - Mendorong pemecahan masalah dengan kreatif.
3. Konsep peta minda menurut buzan  
Peta Minda dibuat oleh Tony Buzan tahun 1974 berdasarkan cara kerja otak kita dalam menyimpan informasi, bahwa otak kita menyimpan informasi dalam sel-sel saraf dalam bentuk cabang-cabang, sehingga bila dilihat sekilas akan tampak seperti bentuk pohon dengan cabang dan rantingnya

4. 2 perangkat lunak peta minda
  - Xmind
  - Freemind
5. Langkah-langkah menginstal perangkat lunak peta minda xmind
  - Klik dua kali pada aplikasi instal xmind.exe
  - Klik Run
  - Klik Next
  - Centang "I accept the agreement"
  - Klik Next
  - Pilih folder direktori atau tempat menginstal
  - Klik Next > Klik Next
  - Klik Instal
  - Jika sudah selesai
  - Klik close

#### 4. Pedoman Penskoran dan Rubriknya

Nilai dari masing-masing soal esai di atas :

Soal No. 1 : 20

Soal No. 2 : 20

Soal No. 3 : 20

Soal No. 4 : 20

Soal No. 5 : 20

**N = Nilai**

**Skor Maksimal = 100**

$$N = \frac{SKOR\ PEROLEHAN}{SKOR\ MAKSIMAL} \times 100$$

#### **Rubrik**

##### **Soal No. 1**

Skor 20 : Jika peserta didik mampu menuliskan 4 manfaat dengan tepat

Skor 15 : Jika peserta didik mampu menuliskan 3 manfaat dengan tepat

Skor 10 : Jika peserta didik mampu menuliskan 2 manfaat dengan tepat

Skor 5 : Jika peserta didik mampu menuliskan 1 manfaat dengan tepat

Skor 0 : jika peserta didik tidak mampu menuliskan 4 manfaat metode mindmap menurut buzant

##### **Soal No. 2**

Skor 20 : Jika peserta didik mampu menuliskan 4 manfaat dengan tepat

Skor 15 : Jika peserta didik mampu menuliskan 3 manfaat dengan tepat

Skor 10 : Jika peserta didik mampu menuliskan 2 manfaat dengan tepat

Skor 5 : Jika peserta didik mampu menuliskan 1 manfaat dengan tepat

Skor 0 : jika peserta didik tidak mampu menuliskan 4 manfaat metode mindmap menurut Michael Michalko

##### **Soal No. 3**

Skor 20 : Jika peserta didik mampu menuliskan konsep peta minda menurut buzant dengan tepat

Skor 0 : Jika peserta didik tidak mampu menuliskan konsep peta minda menurut buzant dengan tepat

**Soal No. 4**

Skor 20 : Jika peserta didik mampu menuliskan 2 perangkat lunak peta minda

Skor 10 : Jika peserta didik mampu menuliskan 1 perangkat lunak peta minda

Skor 0 : jika peserta didik tidak mampu menuliskan 2 perangkat lunak peta minda

**Soal No. 5**

Skor 20 : Jika peserta didik mampu menuliskan langkah menginstal perangkat lunak peta minda xmind dengan benar

Skor 0 : jika peserta didik tidak mampu menuliskan langkah menginstal perangkat lunak peta minda xmind dengan benar

**b. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan****1. Remedial**

- a. Pembelajaran remedial dilakukan bagi peserta didik yang capaian KDnya belum tuntas
- b. Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui remedial teaching (klasikal), atau tutor sebaya, atau tugas dan diakhiri dengan tes
- c. Tes remedial, paling banyak dilakukan sebanyak 2 kali dan apabila setelah 2 kali tes remedial belum mencapai ketuntasan, remedial dilakukan dalam bentuk tugas tanpa tes tertulis kembali

**2. Pengayaan**

- a. Bagi peserta didik yang sudah mencapai nilai ketuntasan minimal KKM = 80 diberikan materi pembelajaran pengayaan sebagai berikut:  
Fitur-fitur perangkat lunak peta minda.  
(Software Xmind Versi Free)

**3. Konseling**

Konseling merupakan tindak lanjut dari penemuan sikap yang tidak baik dari peserta didik (jika ditemukan)

## J. Bahan Ajar

### PETA MINDA (MIND MAP)

Salah satu cara untuk memvisualkan proses berpikir Anda adalah dengan menggunakan peta minda (*mind map*). 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 bila 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 diinstall pada komputer Anda dan berlisensi open source, yaitu [FreeMind](#) atau [XMind](#). Anda juga dapat mencoba untuk berkolaborasi dengan kawan Anda yang berada di sekolah lain menggunakan [www.mindmup.com](http://www.mindmup.com).



Gambar II-1: Contoh peta minda.

Menurut Buzan metode *mind map* 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.

Selain itu, metode ini dapat dimanfaatkan untuk berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Menurut Michael Michalko, kegunaan metode *mind map* antara lain sebagai berikut.

1. Memberi pandangan menyeluruh pada permasalahan pokok.
2. Merencanakan rute atau kerangka pemikiran suatu karangan.
3. Mengumpulkan sejumlah besar data di suatu tempat.
4. Mendorong pemecahan masalah dengan kreatif.

Mengetahui  
Kepala SMK An-Nur Bunar

Sukamulya, Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**SRI RUYATI, S.Pd**

**MOHAMAD GURUH, S.Pd**