



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMK Sejahtera
Mata Pelajaran	: Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas/Semester	: X / Ganjil
Materi Pokok	: Peta Minda
Alokasi Waktu	: 3 x 45 Menit (2 x pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1. Sikap Spiritual

Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2. Sikap Sosial

Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai) bertanggung jawab, responsif dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dan interaksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3. Pengetahuan

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. Keterampilan

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

B. KOMPETENSI DASAR, INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)

No.	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
1	Pengetahuan: 3.2 Menerapkan metode petaminda	3.2.1 Menjelaskan pengertian petaminda 3.2.2 Menjelaskan langkah- langkah dalam membuat petaminda 3.2.3 Mengidentifikasi jenis- jenis petaminda 3.2.4. Mengenal tools dalam software petaminda https://miro.com/app
2	Keterampilan: 4.2 Membuat peta minda	4.2.1 Mengoperasikan perangkat lunak peta- minda 4.2.2 Membuat petaminda



C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah melakukan pembelajaran ini:

1. Melalui ceramah dan tanya jawab peserta didik mampu menjelaskan pengertian petaminda
2. Melalui diskusi bersama peserta didik dapat menjelaskan langkah- langkah pengembangan peta-minda
3. Melalui diskusi peserta didik dapat mengidentifikasi jenis- jenis peta minda dengan tepat
4. Setelah menonton video dan demonstrasi peserta didik dapat mengenal menu-menu perangkat lunak peta minda
5. Setelah melakukan simulasi secara online peserta dapat mengoperasikan perangkat lunak petaminda
6. Setelah melakukan praktik peserta dapat membuat peta minda dengan benar

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Petaminda
- Perangkat lunak peta minda <https://miro.com/app>

E. STRATEGI PEMBELAJARAN (PENDEKATAN, MODEL DAN METODA)

1. Pendekatan : Saintifik, Student Center dan Individual
2. Model : Discovery learning
3. Metoda : Ceramah, demonstrasi, Tanya jawab, penugasan, praktik

F. MEDIA/ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Media/Alat :
 - Laptop
 - LCD proyektor
 - Presentasi PowerPoint
 - Aplikasi online <https://miro.com/app>
2. Bahan :
 - a. Buku Ajar
 - b. Kertas, Buku tulis dan alat tulis
3. Sumber Belajar

Kementrian 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&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjIiZmo_eDWAhVRObwKHffaAdUQ_AUICigB&biw=1093&bih=510



Sintak Discovery Learning:

- 1) Pemberian rangsangan (stimulation)
- 2) Pernyataan/Identifikasi masalah (problem statement)
- 3) Pengumpulan data (Data Collection)
- 4) Pengolah data (data Processing)
- 5) Pembuktian (verification), dan
- 6) Menarik simpulan/ generalisasi (generalisasi)

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Kesatu

Langkah Pembelajaran	Deskripsi		Alokasi Waktu
	Guru	Peserta Didik	
A. Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam pembuka dan menanyakan kabar kepada peserta didik • Guru mengarahkan peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pelajaran • Guru memeriksa kehadiran siswa dan kondisi kelas untuk kesiapan pembelajaran <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan Kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai • Guru memberikan penjelasan manfaat pembelajaran dalam dunia industri/ kerja. • Guru memberikan motivasi dalam belajar • Guru mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik merespon salam dan pertanyaan dari guru • Ketua kelas mengajak teman- temannya untuk berdoa sebelum belajar • Peserta didik menyiapkan peralatan dan memeriksa kondisi ruangan kelas • Peserta didik menyimak dan memahami KD dan tujuan pembelajaran • Peserta didik memahami manfaat pembelajaran dalam dunia industri/ kerja. • Peserta didik termotivasi untuk belajar dengan giat dan sungguh- sungguh • Peserta didik melihat dan memperhatikan ke slide presentasi 	10 menit



B. Kegiatan Inti	1) Pemberian rangsangan (stimulation)		120 menit
	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan pertanyaan bagaimana merumuskan sebuah ide Guru melakukan elaborasi jawaban yang diberikan oleh peserta didik Guru memberikan gambar bagan pengolahan ide Guru berdiskusi mengenai macam- macam pengolahan sebuah ide 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru Peserta didik memperhatikan bagan yang ditampilkan Peserta didik melakukan diskusi bersama dengan guru mengenai pengembangan ide 	
	2) Pernyataan/Identifikasi masalah (problem statement)		
	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan pertanyaan bagaimana menjelaskan ide melalui sebuah tulisan atau gambar Guru menanyakan peserta didik mengenai peta minda/ mind map. Guru menjelaskan mengenai sejarah peta minda, manfaat , jenis- jenis dan pengembangannya 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik merespon dengan berbagai jawaban sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki. Peserta didik merespon pertanyaan guru dengan memberikan jawaban. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai peta minda 	
	3) Pengumpulan data (Data Collection)		
	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan contoh jenis- jenis peta minda Guru mengajak mengajak peserta didik untuk menggali lebih dalam mengenai peta minda menggunakan internet Guru menjelaskan mengenai pembuatan peta minda secara manual dan digital 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mengidentifikasi bentuk peta minda yang dapat digunakan untuk merancang tujuan/ ide Peserta didik mencari informasi mengenai peta minda lewat akses internet Peserta didik mengidentifikasi berbagai perangkat lunak yang dapat 	



	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan langkah-langkah pengembangan peta minda 	<p>digunakan untuk membuat peta minda</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memperhatikan penjelasan pengembangan peta minda 	
4) Pengolahan data (Data Processing)			
	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan penugasan untuk membuat peta minda dengan tema “Rencana Setelah lulus sekolah” Guru memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya apabila mengalami kesulitan 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik membuat peta minda di buku tulis sesuai dengan langkah-langkah yang benar dengan tampilan yang menarik dan dapat menjelaskan tujuan peta minda Peserta didik bertanya mengenai kesulitan mengembangkan peta minda 	
5) Pembuktian (verification)			
	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kebebasan memilih jenis peta minda untuk berkreasi Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk menunjukkan hasil pembuatan peta minda Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk mempresentasikan hasil pembuatan peta minda 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memilih bentuk peta minda sesuai dengan kebutuhan Peserta didik memaparkan hasil pengembangan petaminda Peserta didik menunjukkan hasil pembuatan peta minda secara manual di buku tulis dan siswa lain memberi pendapat hasil pekerjaan temannya dengan percaya diri dan bertanggung jawab 	
6) Menarik simpulan/ generalisasi (generalisasi)			



	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. Guru memberi tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya. 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memberikan respon dengan mengemukakan pendapat pada pembelajaran materi ini. Peserta didik menyimak dan mencatat point- point penting dalam pembelajaran 	
C. Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan peserta didik untuk membaca doa penutup Guru mengucapkan salam penutup 	<ul style="list-style-type: none"> Ketua kelas memimpin pembacaan doa Peserta didik membalas salam penutup 	5 menit

Pertemuan Kedua

Langkah Pembelajaran	Deskripsi		Alokasi Waktu
	Guru	Peserta Didik	
A. Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan salam pembuka dan menanyakan kabar kepada peserta didik Guru mengarahkan peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pelajaran Guru memeriksa kehadiran siswa dan kondisi kelas untuk kesiapan pembelajaran <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru mereview materi yang sebelumnya diajarkan Guru memberikan penjelasan manfaat pembelajaran dalam dunia industri/ kerja. Guru memberikan motivasi dalam belajar 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik merespon salam dan pertanyaan dari guru Ketua kelas mengajak teman- temannya untuk berdoa sebelum belajar Peserta didik menyiapkan peralatan dan memeriksa kondisi ruangan kelas Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Peserta didik memahami manfaat pembelajaran dalam dunia industri/ kerja. Peserta didik termotivasi untuk 	10 menit



	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan presentasi 	<p>belajar dengan giat dan sungguh- sungguh</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik melihat dan memperhatikan ke slide presentasi 	
B. Kegiatan Inti	1) Pemberian rangsangan (stimulation)		120 menit
	<ul style="list-style-type: none"> Guru menunjukkan aplikasi- aplikasi yang dapat digunakan untuk pembuatan peta minda Guru menjelaskan kelebihan dari masing- masing aplikasi pembuat peta minda Guru mengajak siswa untuk membuka laptop/ pc dan mengakses internet 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memperhatikan penjelasan guru mengenai aplikasi peta minda Peserta didik mengaktifkan laptop dan mengakses browser 	
	2) Pernyataan/Identifikasi masalah (problem statement)		
	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan untuk membuat konsep mentah peta minda dengan tema liburan, di buku tulis Guru mengajak peserta didik untuk memilih salahsatu jenis petaminda Guru mengajak peserta didik untuk mengkonsep peta minda sebaik dan semenarik mungkin 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik membuat konsep peta minda di buku tulis Peserta didik menentukan jenis peta minda yang akan dibuat Peserta didik mencari referensi peta minda yang menarik dan unik 	
	3) Pengumpulan data (Data Collection)		
	<ul style="list-style-type: none"> Guru menunjukkan simulasi pembuatan peta minda pada aplikasi online miro.com Guru menjelaskan fungsi- fungsi tools pada aplikasi miro.com Guru mendemonstrasikan pembuatan peta minda secara 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memperhatikan video simulasi yang ditampilkan pada presentasi Peserta didik menyimak dan memahami fungsi tools pada aplikasi miro.com Peserta didik memperhatikan 	



	<p>langsung pada aplikasi miro.com</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat akun pada miro.com 	<p>demonstrasikan oleh guru</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat akun di miro.com 	
4) Pengolahan data (Data Processing)			
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan peserta didik untuk membuat peta minda pada aplikasi miro.com • Guru memperhatikan proses pembuatan peta minda pada aplikasi miro.com • Guru memberikan kesempatan bertanya kepada peserta apabila mengalami kesulitan • 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuka aplikasi petaminda miro.com • Peserta didik membuat peta minda pada aplikasi miro.com • Peserta didik memberikan pertanyaan saat mengalami kesulitan • 	
5) Pembuktian (verification)			
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengarahkan peserta didik untuk mengekspor hasil pembuatan peta minda • Guru mengarahkan peserta didik untuk mengirim hasil pekerjaan di elearning • Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk mempresentasikan hasil pembuatan peta minda • Guru memberikan komentar dan masukan terhadap hasil pembuatan petaminda 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengekspor hasil pembuatan peta minda dari aplikasi online dalam format jpg/pdf • Peserta didik mengirim hasil pekerjaan ke moodle elearning • Peserta didik mempresentasikan peta minda yang telah dibuat 	
6) Menarik simpulan/ generalisasi (generalisasi)			
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak peserta didik untuk merefleksikan pembelajaran yang telah dilakukan • Guru menanyakan kepada peserta didik manfaat yang didapat setelah belajar peta minda 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik ikut serta dalam merefleksikan pembelajaran yang dilakukan • Peserta didik menjawab dengan percaya diri manfaat setelah belajar peta minda 	



	<ul style="list-style-type: none">Guru bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan	<ul style="list-style-type: none">Peserta didik berpartisipasi aktif dalam memberikan kesimpulan pelajaran peta minda	
C. Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none">Guru mengarahkan peserta didik untuk membaca doa penutupGuru mengucapkan salam penutup	<ul style="list-style-type: none">Ketua kelas memimpin pembacaan doaPeserta didik membalas salam penutup	5 menit

2. Penilaian
(terlampir)

3. Materi
(terlampir)

Mengetahui,
Kepala SMK Sejahtera

Jakarta, Juli 2020
Guru Mata Pelajaran,

Dr. H. Jumanta, M.Pd. M.Si
NRKS. 19023L0680161241141957

Martono, S.Pd
NUPTK. 2037768669131103