

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	Kompetensi Dasar
Nama Sekolah : SMK Ma' Arif NU 01 Berau	3.2 Menerapkan metode peta-minda
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital	4.2 Membuat peta minda
Kompetensi Keahlian : Geologi Pertambangan	Materi
Kelas/Semester : X GP/ Ganjil	Peta Minda
Alokasi Waktu : 2 x 3 @ 45 Menit	
Tujuan Pembelajaran	
Melalui metode <i>problem base learning</i> dengan pendekatan saintifik, peserta didik dapat menerapkan dan membuat peta minda untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dengan percaya diri.	
Langkah-Langkah Pembelajaran (Daring)	
Kegiatan Pendahuluan	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan sosialisasi melalui <i>whatsapp</i> bahwa pembelajaran dilakukan melalui kelas maya dengan menggunakan <i>google classroom</i>. 2. Guru membagikan tutorial cara memulai pembelajaran di <i>google classroom</i> melalui group <i>whatsapp</i> / wali kelas. 3. Guru mempersiapkan fisik dan psikis siswa di fitur forum, menanyakan kondisi siswa dan keluarganya, memotivasi siswa untuk tetap semangat belajar dan menjaga kesehatan di tengah pandemi COVID-19, menyampaikan aktivitas dan tujuan pembelajaran serta mengintruksikan siswa untuk absensi. 4. Guru menyiapkan materi dan video pembelajaran tentang peta minda, membagikan tugas pada fitur tugas kelas dan menjelaskan alat, media dan sumber belajar siswa. 5. Guru menyampaikan metode pembelajaran <i>problem base learning</i> dan menjelaskan penilaian. 	
Kegiatan Inti	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Orientasi peserta didik pada masalah : Klik fitur tugas, materi pembelajaran dalam bentuk video tentang peta minda. Siswa dihadapkan pada permasalahan bagaimana membuat peta minda untuk memudahkan dalam proses belajar. 2. Mengorganisir peserta didik : Mengorganisasi belajar dimana siswa melakukan diskusi di fitur forum, menyusun rencana dan jadwal kegiatan dengan koordinasi di <i>whatsapp</i> sesama teman kelompok. Dalam proses penyelesaian tugas jika memungkinkan menggunakan <i>whatsapp group</i> dengan guru untuk bertanya jika ada kendala dalam penugasan. 3. Mengembangkan solusi dan mengevaluasi : Melakukan diskusi internal kelompok belajar untuk menyelesaikan masalah atau memberikan solusi dan melakukan umpan balik sesama anggota kelompok. Tugas yang diselesaikan dapat berbentuk gambar, video dan atau portofolio diserahkan di <i>google classroom</i>. 	
Kegiatan Penutup	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan feedback hasil pekerjaan individu setelah dikoreksi, mengomentari, menilai dan mengembalikan karya siswa. 2. Guru menyampaikan penguatan dan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. 3. Salam penutup/doa mengakhiri pembelajaran melalui fitur forum, melakukan refleksi untuk perbaikan pembelajaran ke depan. 	
Penilaian Pembelajaran	
<ol style="list-style-type: none"> a. Penilaian sikap dilakukan pengamatan dan dicatat di jurnal KBM. b. Penilaian pengetahuan dilakukan dengan menilai penguasaan materi dan konsep dasar berupa rancangan dari penugasan keterampilan. c. Penilaian keterampilan dengan menilai hasil karya siswa berupa video/ gambar/ portofolio. 	

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

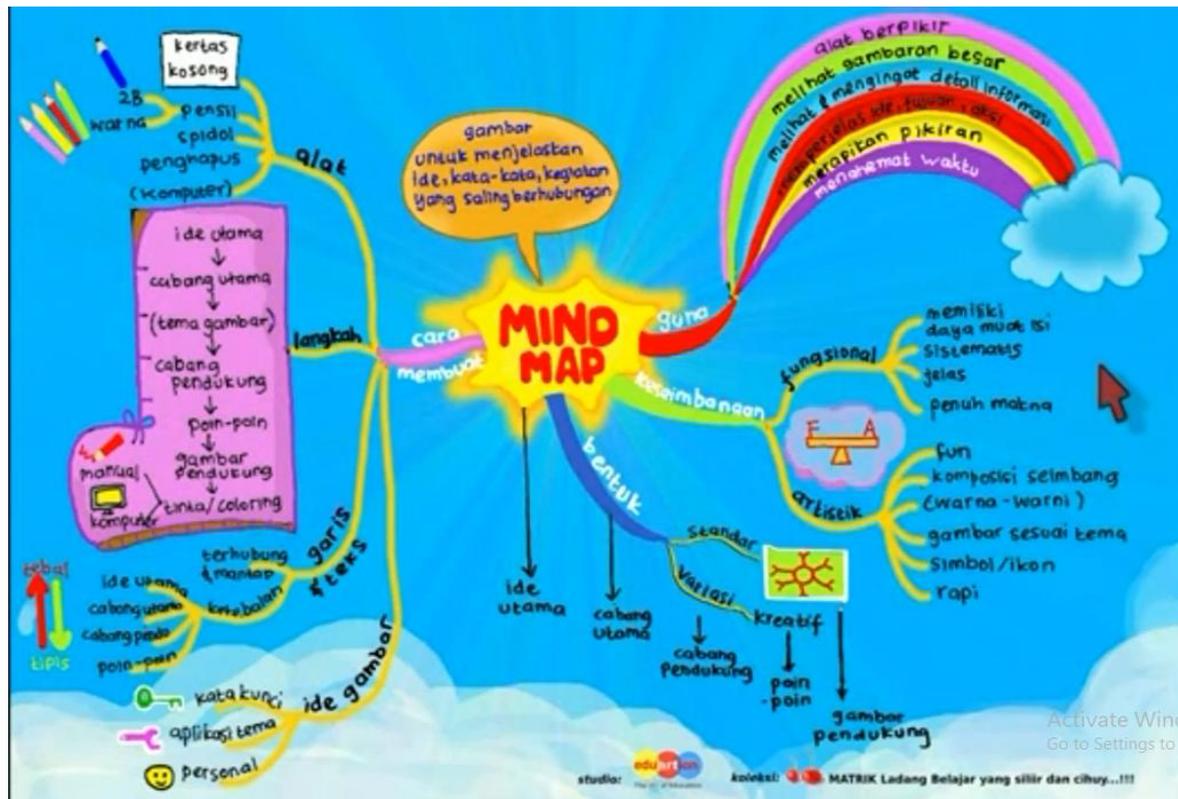
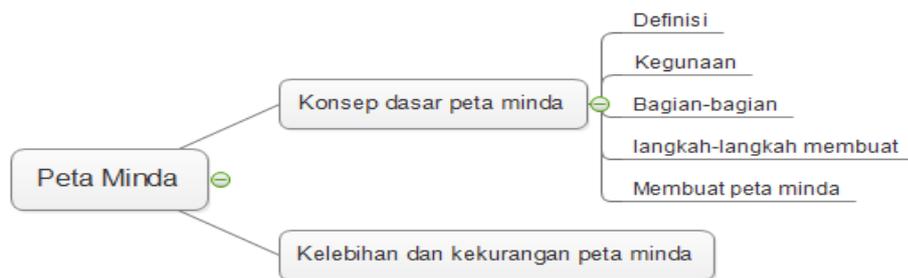
Drs. H. Suardi

Berau, 13 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran,

Iriana, S.T.

Lampiran 1 Materi Pembelajaran

Peta Minda



Sumber Video Pembelajaran :

Rani Baniemonez , Peta konsep tentang mind map, <https://www.youtube.com/watch?v=m0sHTtwWjYU>, diupload 12 Agustus 2018.

Lampiran 2 Instrumen Penilaian

Unjuk Kerja

Praktikum membuat peta minda untuk menyelesaikan masalah yang sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Contoh: COVID-19; materi pembelajaran dibuat dalam bentuk peta minda dan lain-lain.

1. Buatlah kelompok dengan beranggotakan 4 orang dengan koordinasi secara online!
2. Rancanglah peta minda dengan ketentuan berikut :
 - a. Ide Utama : Judul sesuai pengamatan lingkungan sekitar
 - b. Cabang Utama : Cabang pendukung, poin-poin dan gambar pendukung.
 - c. Warna dan bentuk peta minda bebas
3. Gambarkan Peta minda dalam kertas A4 dengan rapi.
4. Warnailah sesuai dengan keinginan asalkan jelas antara tema turunan yang satu dengan yang lain.
5. Setelah selesai, kumpulkan perkerjaanmu kepada gurumu di kelas maya sesuai intruksi.

Pedoman Penskoran

Aspek Pengetahuan

Penilaian ini dengan memperhatikan ranah pengetahuan yang dapat dinilai dari konsep pikir rancang peta minda yaitu : Ketepatan dan keterkaitan konsep pikir ide utama, cabang utama, cabang pendukung, point-point dan gambar pendukung.

- Ide utama : Betul nilai 2 salah nilai 0
Cabang utama : setiap cabang jawaban yang benar diberi 1 skor, jika salah semua 0.
Cabang Pendukung : setiap cabang jawaban yang benar diberi 1 skor, jika salah semua 0.
Point-point : setiap point jawaban yang benar diberi 1 skor, jika salah semua 0.
Keterkaitan konsep : Jika berhubungan diberi skor 5, jika tidak skor 0.

$$\text{Nilai pengetahuan} = (\text{Skor perolehan} / \text{Total skor}) \times 100$$

Aspek Keterampilan

Rubrik Penskoran Produk

Petunjuk: Berilah tanda cek (√) pada kolom Skor

No	Komponen/Sub Komponen	Skor		
		1	2	3
1	Teknis (skor maksimal 9)			
	Perancangan konsep ide-ide dalam peta minda			√
	Pembuatan Peta Minda			√
	Mampu mengkomunikasikan peta minda			
2	Estetis (skor maksimal 6)			
	Kerapihan		√	
	Desain peta minda			√
3	Waktu (skor maksimal 3)			
	Ketepatan waktu menyelesaikan			√

Penilaian Produk

	Teknis	Estetis	Waktu	Total
Skor Perolehan	6	5	3	
Skor Maksimal	6	6	3	
Bobot	60	20	20	100
Total	60	16,6	20	96,6

Nilai produk siswa : 96,6

Keterangan

- Bobot total wajib 100
- Cara Perhitungan

$$\text{Nilai total} = \sum \left(\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times \text{bobot} \right)$$