**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

1. Identitas Program Pendidikan :

Nama Sekolah : **SMK MARITIM NUSANTARA**

Bidang Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi

Prog. Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika

Komp. Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak (C2)

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital

Kelas/Semester/TP : X /Ganjil (Pert. 3-4) / 2020/2021

Alokasi Waktu : 6 JP x 45 menit (2 x pertemuan)

Materi : Menerapkan metode peta minda

Kompt. Dasar :

KD 3.2 Menerapkan metode peta minda

KD 4.2 Membuat peta minda

1. Indikator Pencapaian Kompetensi
2. Menjelaskan metode peta minda
3. Menguraikan ide menjadi konsep
4. Menentukan alternatif solusi pemecahan masalah
5. Mengoperasikan perangkat lunak peta minda
6. Membuat peta minda dari hasil pengembangan ide bedasarkan alternatif solusi
7. Kegiatan Pembelajaran

|  |  |
| --- | --- |
| **TUJUAN PEMBELAJARAN** | **DESKRIPSI KEGIATAN** |
| Melaiui kegiatan pembelajaran model ***Problem-Based Learning (PBL)***, peserta didik dapat **Menerangkan** tentang Menerapkan metode peta minda.  **Membuat** peta minda. | 1. Guru mengucapkan salam pembuka 2. Guru mengkondisikan kelas untuk memulai pembelajaran 3. Guru membagikan menampilakan Slet power point kepada siswa dan menjelaskan tentang peta minda dan metode pembuatannya. 4. Peserta didik mengamati mendengarkan penjelasan guru. 5. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan siswa mendiskusikan tentang peta minda. 6. peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya masing masing (kerjasama dan etos kerja) 7. Peserta didik **menerangkan** dan **menyajikan** Mengolah data tentang peta minda dan metode pembuatannya. 8. Peserta didik mencatat dan menyimpulkan materi pembelajaran dengan bimbingan guru 9. Guru menyampaikan materi/tugas pertemuan depan 10. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam |

1. Alat/Bahan dan media pembelajaran
2. Media : Proyektor, Papan Tulis dan Buku Paket
3. Alat/Bahan : Fasilitas internet,Peralatan Komputer atau Leptop, papan Tulis.
4. Sumber Belajar : Sri Wahyuni, 2018, SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL,

CV Armico Bndung.

1. Penilaian Pembelajaran
2. Pengetahuan: Siswa mampu Menyelesaikan masalah tentang peta minda dan metode pembuatannya.
3. Keterampilan: Kemampuan siswa dalam Membuat peta minda
4. Sikap: Kehadiran atau kedisiplinan, tanggungjawab, jujur selama mengikuti Proses Belajar Mengajar (PBM) berlangsung.

|  |  |
| --- | --- |
| Mengetahui,  Kepala Sekolah  **Roza Marlina, S.Pd.I** | Sungai Limau, Juli 2020  Guru Mata Pelajaran  **Trisna Mardiat, S.Pd** |