**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

1. Identitas Program Pendidikan :

Nama Sekolah : **SMK MARITIM NUSANTARA**

Bidang Keahlian : Kemaritiman

Prog. Keahlian : Pelayaran Kapal Penangkap Ikan

Komp. Keahlian : Teknika Kapal Penagkap Ikan (C2)

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital

Kelas/Semester/TP : X /Ganjil (Pert. 1-2) / 2020/2021

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

Materi : Menerapkan logika dan algoritma komputer

Kompt. Dasar :

KD 3.1 Menerapkan logika dan algoritma komputer

KD 4.1 Menggunakan fungsi-fungsi perintah *(Command)*

1. Indikator Pencapaian Kompetensi
2. Menjelaskan konsep logika
3. Menyusun Flowchart contoh algoritma sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
4. Mengunakan perintah berdasarkan fungsi.
5. Membuat Permainan menggunakan perangkat lunak animasi 3D (alice atau sejenis).
6. Kegiatan Pembelajaran

|  |  |
| --- | --- |
| **TUJUAN PEMBELAJARAN** | **DESKRIPSI KEGIATAN** |
| Melaiui kegiatan pembelajaran model ***Problem-Based Learning (PBL)***, peserta didik dapat **Menerangkan** tentang Menerapkan logika dan algoritma komputer  **Menggunakan** fungsi-fungsi perintah *(Command)*. | 1. Guru mengucapkan salam pembuka 2. Guru mengkondisikan kelas untuk memulai pembelajaran 3. Guru membagikan menampilakan Slet power point kepada siswa dan menjelaskan logika dan algoritma komputer. 4. Peserta didik mengamati mendengarkan penjelasan guru. 5. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan siswa mendiskusikan tentang logika dan algoritma komputer. 6. peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya masing masing (kerjasama dan etos kerja) 7. Peserta didik **menerangkan** dan **menyajikan** Mengolah data tentang logika dan algoritma komputer. 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 logika dan algoritma komputer
3. Keterampilan: Kemampuan siswa dalam Mengolah data tentang fungsi-fungsi perintah *(Command)*
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** |