**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. 22-23) / 2020/2021

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

Materi : Menganalisis fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring

Kompt. Dasar

KD 3.11 Menganalisis komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan

KD 4.11 Mengunakan fitur untuk pembelajaran kolaboratif daring(kelas maya)

1. Indikator Pencapaian Kompetensi
   * 1. Menjelaskan keungulan pembelajaran jarak jauh
     2. Menerapkan prosedur pendaftaran sebagai siswa dalam kelas maya
2. Melaksanakan tugas secara daring
3. mengunakan materi pelajaran ,file,atau sumber belajar daring
4. Kegiatan Pembelajaran

|  |  |
| --- | --- |
| **TUJUAN PEMBELAJARAN** | **DESKRIPSI KEGIATAN** |
| Melaiui kegiatan pembelajaran model ***Problem-Based Learning (PBL)***, peserta didik dapat **Menganalisis** fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring  **Mengunakan** fitur untuk pembelajaran kolaboratif daring(kelas maya) dengan etos kerja yang profesional. | 1. Guru mengucapkan salam pembuka 2. Guru mengkondisikan kelas untuk memulai pembelajaran 3. Guru membagikan menampilakan Slet power point kepada siswa dan menjelaskan tentang Menganalisis fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring 4. Peserta didik mengamati mendengarkan penjelasan guru. 5. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan siswa mendiskusikan tentang fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring. 6. peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya masing masing (kerjasama dan etos kerja). 7. Peserta didik **menerangkan** dan **menyajikan** tentang fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring 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 fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring
3. Keterampilan: Kemampuan siswa dalam Mengunakan fitur untuk pembelajaran kolaboratif daring(kelas maya)
4. Sikap: Kehadiran atau kedisiplinan, tanggung jawab, 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** |