**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. 7-8) / 2020/2021

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

Materi : Menerapkan logika, dan operasi perhitungan data

Kompt. Dasar :

KD 3.4 Menerapkan logika, dan operasi perhitungan data.

KD 4.4 Mengoperasikan perangkat lunak pengolah angka

1. Indikator Pencapaian Kompetensi
2. Menjelaskan urutan kerja operator matematika
3. Mengunakan operator matematika sesuai hasil yang diharapkan
4. Menentukan pengunaan fungsi logika IF,AND,OR,ELSE pada perhitungan berkondisi
5. Memanipulasi sel
6. Menyalin nilai berdasarkan referensi nilai sel dan referensi alamat sel
7. Mengunakan formula pada pemrosesan data
8. Menampilkan data dalam bentuk grafis
9. Kegiatan Pembelajaran

|  |  |
| --- | --- |
| **TUJUAN PEMBELAJARAN** | **DESKRIPSI KEGIATAN** |
| Melaiui kegiatan pembelajaran model ***Problem-Based Learning (PBL)***, peserta didik dapat **Menerangkan** tentang logika, dan operasi perhitungan data . **Mengunakan**  perangkat lunak pengolah angka 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 logika, operasi perhitungan data serta perangkat lunak pengolah angka. 4. Peserta didik mengamati mendengarkan penjelasan guru. 5. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan siswa mendiskusikan tentang logika, operasi perhitungan data serta perangkat lunak pengolah angka. 6. peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya masing masing (kerjasama dan etos kerja). 7. Peserta didik **menerangkan** dan **menyajikan** tentang logika, operasi perhitungan data serta perangkat lunak pengolah angka. 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, operasi perhitungan data.
3. Keterampilan: Kemampuan siswa dalam Membuat perangkat lunak pengolah angka.
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** |