**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. 11-12) / 2020/2021

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

Materi : Menerapkan teknik presentasi yang efeltif

Kompt. Dasar

KD 3.6 Menerapkan teknik presentasi yang efektif

KD 4.6 Melakuan presentasi yang efektif

1. Indikator Pencapaian Kompetensi
2. Menentukan desain yang efektif
3. Membadingkan lesusaian desain slide dengan informasi yang disampaikan
4. Menilai teknik penyampaian presentasi orang lain
5. Membuat slide dengan pertimbangan proporsi,komposisi dan harmoni
6. Melaksanakan penyampaian sesuai kaidah teknik presentasi
7. Kegiatan Pembelajaran

|  |  |
| --- | --- |
| **TUJUAN PEMBELAJARAN** | **DESKRIPSI KEGIATAN** |
| Melaiui kegiatan pembelajaran model ***Problem-Based Learning (PBL)***, peserta didik dapat **Menganalisis** teknik presentasi yang efeltif. **Membuat** presentasi yang efektif 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 teknik presentasi yang efektif. 4. Peserta didik mengamati mendengarkan penjelasan guru. 5. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan siswa mendiskusikan tentang teknik presentasi yang efektif. 6. peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya masing masing (kerjasama dan etos kerja). 7. Peserta didik **menerangkan** dan **menyajikan** tentang fitur yang tepat untuk pembuatan presentasi yang efektif. 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 teknik presentasi yang efektif
3. Keterampilan: Kemampuan siswa dalam Membuat presentasi yang efektif.
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** |