**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. 18-19) / 2020/2021

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

Materi : Menerapkan teknik penenlusuran search engine

Kompt. Dasar

KD 3.9 Menerapkan teknik penenlusuran search engine

KD 4.9 Melakukan penelusuran informasi

1. Indikator Pencapaian Kompetensi
2. Menjelaskan komponen mesin penelusur
3. Menentukan sintak penelusuran sesuai kebutuhan pencarian informasi
4. Mengggunakan sintaks penelusuran yang tepat sesuai kebutuhan pencarian informasi
5. Melakukan penelusuran lanjutan
6. Kegiatan Pembelajaran

|  |  |
| --- | --- |
| **TUJUAN PEMBELAJARAN** | **DESKRIPSI KEGIATAN** |
| Melaiui kegiatan pembelajaran model ***Problem-Based Learning (PBL)***, peserta didik dapat **Menganalisis** teknik penenlusuran search engine  **Mengunakan** penelusuran informasi 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 penenlusuran search engine 4. Peserta didik mengamati mendengarkan penjelasan guru. 5. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan siswa mendiskusikan tentang teknik penenlusuran search engine. 6. peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya masing masing (kerjasama dan etos kerja). 7. Peserta didik **menerangkan** dan **menyajikan** tentang teknik penenlusuran search engine 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 penenlusuran search engine.
3. Keterampilan: Kemampuan siswa dalam Memahami penelusuran informasi.
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** |