**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

1. Identitas Program Pendidikan :

Nama Sekolah : **SMK MARITIM NUSANTARA**

Bidang Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi

Prog. Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika

Komp. Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak (C2)

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital

Kelas/Semester/TP : X /Ganjil (Pert. 16-17) / 2020/2021

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

Materi : Memahami konsep kewargaan digital

Kompt. Dasar

KD 3.8 Memahami konsep kewargaan digital

KD 4.8 Merumuskan etika kewargaan digital

1. Indikator Pencapaian Kompetensi
2. Menjelaskan konsep kewargaan digital
3. Menjelaskan konsep internet safety
4. Menjelaskan jenis virus komputer dan pencegahannya
5. Menjelaskan simbol kreatif commons
6. Mengimplementasikan pengunaan internet dengan aman
7. Memilih dan memilah informasi
8. Kegiatan Pembelajaran

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