

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

I. IDENTITAS

Satuan Pendidikan	: SMK
Mata Pelajaran	: Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas/Semester	: X/2
Materi Pokok	: Membuat E-Book dengan Perangkat Lunak E-Book Editor
Alokasi Waktu	: 2x3jp@45menit
Tahun Pelajaran	: 2020/2021

II. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah melaksanakan pembelajaran melalui model Discovery Learning peserta didik dapat mengimplementasikan penggunaan internet dengan aman, memilih dan memilah informasi, serta memiliki rasa ingin tahu, bertanggung jawab, kerjasama dan komunikatif.

III. KEGIATAN PEMBELAJARAN

<p>Pendahuluan :</p> <p>Guru mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa bersama, kemudian mengecek kehadiran siswa dan keadaan kelas. Guru mengajukan pertanyaan sederhana mengenai e-book, kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran dan cakupan materi serta uraian kegiatan pembelajaran.</p>
<p>Inti :</p> <p>Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai e-book, kemudian menampilkan <i>power point</i> mengenai e-book. Siswa menentukan pengertian dan fungsi e-book. Siswa mengidentifikasi dan menuliskan pembuatan dan penggunaan e-book. Siswa membaca sumber mengenai kelebihan, format, proses konversi dan perangkat lunak pembaca e-book. Siswa mencari kata kunci yang terkait ide untuk pemecahan masalah. Siswa mengolah data dari kata-kata kunci yang didapat untuk dikategorikan berdasarkan sifat, ciri, cara kerja, atau jenis untuk penerapan e-book. Siswa mempresentasikan hasil penerapan e-book yang efektif dan kesesuaian desain slide yang dibuat melalui kegiatan Role Play.</p>
<p>Penutup :</p> <p>Guru mengapresiasi hasil belajar siswa dan memberi umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, serta menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.</p>

IV. PENILAIAN

Ranah	Teknik	Bentuk	SKM	Ket
Sikap	Observasi	Jurnal	B	
Pengetahuan	Tertulis	Pilihan ganda dan essay	65	
Ketrampilan	Unjuk Kerja	Penugasan	65	

Mengetahui :
Kepala SMK

NIP

_____, Juni 2020

Guru Mata Pelajaran

NIP

I. LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
 Kelas/K.Keahlian : X/AP/EA
 Guru Mapel :

No. KD	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi	Kelas/ Semester	Indikator Soal	Level kognitif	Bentuk Soal
3.7	Memahami Konsep Kewargaan Digital	1. Menjelaskan konsep kewargaan digital	1. Konsep kewargaan digital	X/2	1. Siswa dapat menentukan bentuk digital dari buku cetak	C2	Objektif
		2. Menjelaskan konsep internet safety	2. Lingkungan pelaksanaan kewargaan digital		2. Siswa dapat menentukan salah satu fungsi buku digital	C2	Objektif
			3. Lingkungan belajar		3. Siswa dapat menentukan materi yang dapat dibuah dalam bentuk EPUB	C2	Objektif
		4. Lingkungan sekolah	4. Siswa dapat menentukan format dari buku digital		C2	Objektif	
		5. Lingkungan luar sekolah	5. Siswa dapat menentukan ciri-ciri ebook		C2	Objektif	
		6. UU ITE					
		7. Konsep THINK					

A. Objektif

Pilihlah jawaban yang tepat

1. Bentuk digital dari buku cetak disebut
 - a. Render
 - b. Setup
 - c. E-Book
 - d. Blog
 - e. Yahoo
2. Salah satu fungsi buku digital adalah
 - a. Mengkomunikasikan ide
 - b. Mencari game
 - c. Sebagai media berbagi informasi
 - d. Menunjukkan cara kerja
 - e. Memaparkan kejadian nyata
3. Materi yang dapat diubah dalam bentuk EPUB adalah ...
 - a. Word atau PDF
 - b. Excel
 - c. Power point
 - d. Outlook
 - e. Access
4. Berikut merupakan format dari buku digital, kecuali
 - a. PDF
 - b. AZW
 - c. XML
 - d. EPUB
 - e. DJVU
5. Yang termasuk komponen lingkungan belajar dan ekademis adalah...
 - a. Akses Digital
 - b. Komunikasi Digital
 - c. Literasi Digital
 - d. Hal Digital
 - e. Kesehatan
6. Ciri-ciri ebook adalah...
 - a. Kumpulan dari banyak buku
 - b. Ebook disusun menggunakan teks atau gambar yang berupa digital
 - c. Tercetak dan dijilid
 - d. Menggunakan kertas untuk mencetak
 - e. Berbentuk buku cetak

Kunci jawaban

Objektif

1. C
2. C
3. A
4. E
5. B

Total skor = 100, satu soal nilainya = 20

II. LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN

Mata Pelajaran	:	Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas/Semester	:	X / Dua
Tahun Pelajaran	:	2020/2021
Materi Ajar	:	Membuat E-Book dengan Perangkat Lunak E-Book Editor
Tanggal/Waktu	: /

Indikator terampil menerapkan konsep dan prosedur metode ilmiah dalam pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari

1. Kurang terampil (KT) jika sama sekali tidak dapat menerapkan konsep dan prosedur metode ilmiah dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari
2. Terampil (T) jika menunjukkan sudah ada usaha untuk menerapkan konsep dan prosedur metode ilmiah dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari
3. Sangat terampil (ST) jika menunjukkan adanya usaha untuk menerapkan konsep dan prosedur metode ilmiah dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari

Beri tanda \surd pada kolom sesuai hasil pengamatan.

No	Nama Siswa	Keterampilan								
		Menyajikan hasil diskusi kelompok			Menerapkan konsep dan prosedur metode ilmiah			Menerapkan prosedur keselamatan kerja di laboratorium		
		KT	T	ST	KT	T	ST	KT	T	ST
1										
2										
3										

*) 3 = Sangat terampil 2 = Terampil 1 = Kurang terampil

Jumlah skor yang diperoleh

Penilaian terampil = ----- X 100%

Jumlah skor maksimal

Guru Mata Pelajaran
