

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMK Hasan Kafrawi Mayong
Mata Pelajaran	: Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas/Semester	: X/I (GASAL)
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Tema	: Membuat E-book dengan Perangkat Lunak E-book editor
Alokasi Waktu	: 30 Menit

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	IPK
3.7. Menganalisis pembuatan E-Book	3.7.1 Menjelaskan (C2) contoh dan kelebihan E-book. 3.7.2 Menjelaskan (C2) berbagai format E-book. 3.7.3 Mengurutkan (C1) proses konversi. 3.7.4 Memilih(C5) perangkat lunak pembaca file E-book. 3.7.5 Memilih (C5) informasi pada metadata.
4.7. Pembuatan E-Book dengan peralatan lunak E-book editor	4.7.1 Melaksanakan konversi file menjadi HTML. 4.7.2 Melengkapi file E-book dengan file multimedia. 4.7.3 Melengkapi daftar is pada E-book. 4.7.4 Membuat sampul. 4.7.5 Melengkapi metadata. 4.7.6 Menampilkan file E-book

B. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah guru dan peserta didik (*kolaborasi guru dan peserta didik*) melihat video pembelajaran pada link <https://www.youtube.com/watch?v=Eu8eCz5KsDk> (*integrasi ICT*), peserta didik dapat menganalisis (*HOTS*) aplikasi apasaja yang disiapkan dalam pembuatan buku elektronik.
2. Setelah guru dan peserta didik berdiskusi (*kolaborasi guru dan peserta didik*) dan mencari bahan ajar melalui internet (*integrasi ICT*), peserta didik dapat memilih (*HOTS*) prosedur pembuatan buku elektronik menggunakan Sigil
3. Setelah guru dan peserta didik bersama sama melakukan penyelidikan (*kolaborasi guru dan peserta didik*) tentang membuat sampul menggunakan Ms. Powerpoint, peserta didik dapat membuat (*HOTS*) mengolah data (*nilai PPK*).
4. Setelah guru mengarahkan peserta didik membuat file E-book, peserta didik mampu menyajikan (*HOTS*) perangkat lunak pembaca dengan file E-book(*nilai PPK*).

C. Kegiatan Pembelajaran

<p>Model : Problem based learning</p> <p>Media dan Alat Pembelajaran : Laptop, LCD proyektor, speaker, students worksheet, power point presentation</p> <p>Sumber Belajar :Buku</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan Awal (5 menit) <i>Apersepsi</i> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru dan peserta didik saling memberi dan menjawab salam sebelum pembelajaran b. Guru mengecek presensi peserta didik. c. Peserta didik yang paling awal masuk kelas memimpin berdo'a sebelum memulai pembelajaran bersama-sama (<i>Menghargai kedisiplinan peserta didik/PPK</i>) d. Peserta didik memeriksa kerapihan dan menyiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai. e. Peserta didik menyimak apersepsi dari guru memberikan pertanyaan tentang pengertian e-book, selanjutnya mengaitkan pertanyaan tersebut dengan materi Publikasi buku digital.. (<i>Communication-4C</i>) f. Peserta didik bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi selanjutnya (<i>4C-Collaboration</i>)(Saintifik - Menanya) g. Peserta didik menyimak tentang materi publikasi buku digital. (<i>Communication-4C</i>) 2. Kegiatan inti (20 menit) <ol style="list-style-type: none"> 1) Fase 1 Orientasi Peserta Didik Pada Masalah <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik bersama-sama dengan guru melihat sebuah tayangan powerpoint dan internet pembelajaran tentang tpengertian e-book. b. Peserta didik bertanya jawab dengan guru terkait dengan tayangan yang diberikan (<i>4C-Comunication</i>)
--	---

peserta didik, Video ajar mengenai materi terkait , Sumber belajar lain yang relevan, seperti internet.

- c. Guru meminta peserta didik untuk mengeksplorasi e-book/buku digital
- 2) **Fase-2 : Mengorganisasi Peserta didik untuk Belajar**
- a. Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 4 orang
- b. Guru menampilkan teknik presentasi
- 3) **Fase 3 : Membimbing penyelidikan peserta didik secara mandiri atau kelompok**
- a. Guru meminta peserta didik untuk melakukan observasi terhadap berbagai sumber yang telah disediakan terkait e-book. (*Saintifik-observasi*)
- b. Guru bersama sama peserta didik menganalisis buku digital. (*Comunication, Collaboration, Creating – 4C*)
- 4) **Fase 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya**
- a. Peserta didik secara berkelompok memilih penggunaan teknik presentasi
- b. Guru bertanya jawab dengan Peserta didik terkait e-book. (*Saintifik-Menanya*) dan (*4C-Comunication*)
- c. Guru dan peserta didik berdiskusi tentang e-book
- 5) **Menganalisis dan mengevaluasi proses**
- a. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok. (*Mengkomunikasikan*)
- b. Kelompok lain diminta menanggapi dan memberikan penilaian tentang hasil diskusi kelompok lain.
3. **Kegiatan Penutup (5 menit)**
- a. Guru bersama peserta didik (secara individual maupun kelompok) melakukan refleksi untuk mengevaluasi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung; (*Critical Thinking and Communication-4C*)
- b. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
- c. Guru melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individual maupun kelompok. (subyek tidak ada)
- d. Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya

D. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Teknik Penilaian

Ranah	Jenis	Bentuk	Ket.
Sikap	Non-tes	Observasi	-
Pengetahuan	Tes	Pilihan ganda Uraian	-
Keterampilan	Non-tes	Unjuk Kerja	-

2. Instrumen Penilaian (Terlampir)

E. Rencana Tindak Lanjut

1. Pengayaan

Bagi peserta didik yang telah mencapai target pembelajaran yakni SKM 75 sebelum waktu yang telah dialokasikan berakhir, perlu diberikan kegiatan pengayaan.

2. Remedial

Bagi peserta didik yang belum mencapai target pembelajaran yakni SKM 75 pada waktu yang telah dialokasikan, perlu diberikan kegiatan remedial.

Jepara, 2020

Guru Mata Pelajaran

Siti Mariyanah, S.Kom

Lampiran 1

PENILAIAN RANAH SIKAP

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas/Semester : X
Waktu Pengamatan : Selama pembelajaran dan saat diskusi

Indikator perkembangan karakter kreatif, komunikatif, dan kerja keras

1. K (kurang) jika sama sekali tidak menunjukkan usaha sungguh dalam melaksanakan tugas.
2. C (cukup) jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten.
3. B (Baik) jika menunjukkan jika menunjukkan ada usaha sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten.
4. SB (Sangat Baik) adanya usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

Bubuhkan *check list* (√) pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No.	Nama Peserta didik	Jujur				Kerjasama				Tanggung Jawab				Disiplin				Kreatif			
		K	C	B	S B	K	C	B	S B	K	C	B	S B	K	C	B	S B	K	C	B	S B
1.																					
2.																					
3																					
4																					
5																					

Lampiran 2

KISI KISI SOAL PENGETAHUAN

Kompetensi Dasar : Membuat E-book dengan perangkat lunak E-book Editor

Kompetensi Dasar	IPK	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	No Soal
3.7 Menganalisis pembuatan E-book	3.7.1 Menjelaskan contoh dan kelebihan E-book.	• Buku elektronik (E-book)	1. Siswa dapat menjelaskan pengertian e-book	Esay	1
	3.7.2 Menjelaskan berbagai format E-book.	• Prosedur membuat E-book menggunakan Sigil	2. Siswa dapat menjelaskan format e-book	Esay	2
	3.7.3 Mengurutkan proses konversi.		3. Siswa dapat mengurutkan proses konversi	Esay	3

Kompetensi Dasar	IPK	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	No Soal
	3.7.4 Memilih perangkat lunak pembaca file E-book. 3.7.5 Memilih informasi pada metadata.				
4.7 Membuat E-book dengan perangkat lunak E-book Editor	4.7.1 Melaksanakan konversi file menjadi HTML. 4.7.2 Melengkapi file E-book dengan file multimedia. 4.7.3 Melengkapi daftar is pada E-book. 4.7.4 Membuat sampul. 4.7.5 Melengkapi metadata. 4.7.6 Menampilkan file E-book	<ul style="list-style-type: none"> Membuat sampul menggunakan Ms. PowerPoint 	Siswa dapat membuat e-book dengan menggunakan fitur-fitur yang ada didalamnya	Esay	4
	4.7.3 Melengkapi daftar is pada E-book. 4.7.4 Membuat sampul. 4.7.5 Melengkapi metadata. 4.7.6 Menampilkan file E-book	Perangkat lunak pembaca file E-book			

Instrumen/butir Soal Pengetahuan

No	Soal	Kunci Jawaban	Skor
1.	Jelaskan pengertian buku digital!	e-book merupakan bentuk digital dari suatu buku cetak	4
2.	Sebutkan format buku digital yang kalian ketahui!	<ol style="list-style-type: none"> AZW (Amazon World) EPUB (Electronic Publication) KF8 MOBI 	4

No	Soal	Kunci Jawaban	Skor
		5. PDB (Palm File database) 6. PDF (Portable Document Format) 7. PRC (Palm Resource File) 8. HTML (Hyper Tex Markup Language) 9. CHM (Compresed HTML) 10. XHTML 11. XML	
3.	Sebutkan fitur-fitur dari ePub!	1. Sifatnya open source sehingga bisa menggunakan aplikasi gratis 2. E book reader sudah mendukung diberbagai perangkat computer 3. Software pembuat ePub banyak tersedia 4. Support file audio, video, animasi	4
4.	Jelaskan cara-cara pengembangan buku digital !	Dokumen yang tata letaknya telah diatur dapat dikonversikan ke dalam bentuk HTML menggunakan file ⇒SaveAs ⇒Web Page, Filtered	4
5.	Apakah yang dimaksud dengan metadata?	Sebuah informasi yang mendeskripsikan sebuah file	4

Pedoman Penskoran:

Nomor	Uraian	Skor
1	Jawaban betul sempurna	4
2	Sebagian besar jawaban betul, namun masih ada sebagian kecil jawaban yang salah	3
3	Sebagian besar jawaban salah, namun masih ada sebagian kecil jawaban yang betul	2
4	Jawaban sama sekali salah, tetapi peserta didik telah mencoba mengerjakan dibuktikan dengan menuliskan jawabannya	1
5	Peserta didik tidak menjawab sama sekali	0

Pedoman Penilaian:

$$\text{Nilai Perolehan} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Soal}} \times 25$$

Lampiran 5

KISI-KISI SOAL KETRAMPILAN

Kompetensi Dasar : Membuat E-book dengan perangkat lunak E-book Editor

IPK	Kategori			
	1	2	3	4
4.7.1 Menyiapkan Piranti lunak ePub Sigil yang telah terinstalasi dan dapat berjalan	Tidak mempersiapkan n.	Mempersiapkan CD Master	Mempersiapkan Buku manual Instalasion	Mempersiapkan CD master dan buku manual instalasion

IPK	Kategori			
	1	2	3	4
normal				
4.7.2 Menguji coba Piranti lunak <i>ePub Sigil</i>	Tidak menguji coba piranti lunak <i>ePub Sigil</i> secara menyeluruh	Menguji coba hanya sebagian menu – menu seperti Menu Bar, Tool Bar, Scroll Bar	Menguji coba hanya sebagian menu – menu seperti Menu Bar, Tool Bar, Scroll Bar, Ruller Bar	Menguji coba piranti lunak <i>ePub Sigil</i> secara menyeluruh mulai dari kesempurnaan aplikasi
4.7.3 Mengoperasikan Piranti lunak <i>ePub Sigil</i>	Tidak dapat mengoperasikan sama sekali.	Mengoperasikan berbagai macam tools – tools yang ada pada piranti lunak <i>ePub Sigil</i> sesuai dengan modul yang ada	Mengoperasikan piranti lunak <i>ePub Sigil</i> secara baik dan sesuai dengan SOP	<ul style="list-style-type: none"> Mengoperasikan piranti <i>ePub Sigil</i> secara baik dan sesuai dengan SOP, Mengoperasikan berbagai macam tools – tools yang ada pada piranti <i>ePub Sigil</i> sesuai dengan modul yang ada.

Pedoman Penilaian:

$$\text{Nilai Perolehan} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Soal}} \times 25$$

Lampiran 6

BENTUK SOAL KETRAMPILAN

Buatlah Sebuah Presentasi menggunakan powerpoint dengan teknik presentasi yang baik dan benar dengan tema bebas kemudian hasilnya bisa diunggah ke dalam google classroom!

Lampiran 7

PENILAIAN KETERAMPILAN

	Skor (1-4)	Kriteria Skor
Perencanaan 1. Persiapan 2. Rumusan masalah		Skor 3 = tepat Skor 2 = kurang tepat Skor 1 = Tidak tepat
Pelaksanaan: a. Sistematika Kegiatan b. Keakuratan Informasi c. Kuantitas Sumber Data d. Analisis Data e. Penarikan Kesimpulan		Skor 4 = Tidak ada kesalahan Skor 3 = Ada sedikit kesalahan Skor 2 = Ada banyak kesalahan Skor 1 = Tidak melakukan
Persentasi: a. Performans b. Penguasaan		Skor 3 = sangat baik Skor 2 = baik Skor 1 = kurang baik
Jumlah skor maksimal = 32		
Nilai perolehan = (nilai yang didapat : 32) x 100		

