

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(simulasi mengajar guru penggerak)

Satuan Pendidikan	:	<b>SMK NEGERI 1 BENGKAYANG</b>
Mata Pelajaran	:	Simulasi dan Komunikasi Digital
Kompetensi Keahlian	:	Semua Kompetensi Keahlian
Kelas / Semester	:	X/1
Materi Pokok	:	E-book (Buku Elektronik)
Pertemuan Ke-	:	1
Alokasi Waktu	:	10 Menit

### A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik dapat :

1. Dengan membaca dan diskusi, peserta didik dapat menjelaskan pengertian *e-book* dengan tepat.
2. Dengan membaca materi dan diskusi, peserta didik dapat menjelaskan fungsi pembuatan *e-book* dengan tepat dan benar.
3. Dengan membaca materi dan diskusi, peserta didik dapat menjelaskan tujuan pembuatan *e-book* dengan tepat dan benar.
4. Dengan membaca materi dan diskusi, peserta didik dapat memahami macam-macam perangkat lunak performat naskah digital dengan baik dan disiplin.

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (2 menit)	
<p>a. Guru memberikan salam dan menginstruksikan salah satu siswa untuk memimpin doa</p> <p>b. Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif dan menyenangkan untuk proses belajar-mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi (kehadiran, agenda kegiatan), menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan.</p> <p>c. Guru melakukan tanya jawab sederhana berkaitan dengan materi yang akan dipelajari dan materi yang berkaitan dengan <i>pengertian, fungsi dan tujuan buku digital (e-book) serta format buku digital (e-book)</i></p> <p>d. Guru melakukan apersepsi tentang <i>pengertian, fungsi dan tujuan buku digital (e-book) serta format buku digital (e-book)</i></p> <p>e. Guru menyampaikan kompetensi dasar, tujuan dan manfaat mempelajari materi <i>pengertian, fungsi dan tujuan buku digital (e-book) serta format buku digital (e-book)</i></p> <p>f. Guru menyampaikan garis besar materi <i>pengertian, fungsi dan tujuan buku digital (e-book)</i> dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas tentang <i>pengertian, fungsi dan tujuan buku digital (e-book) serta format buku digital (e-book)</i></p>	
Kegiatan Inti (6 menit)	
1. Kegiatan Literasi	Orientasi Peserta didik pada masalah. Peserta didik diberikan rangsangan dengan cara mengamati lembar kerja yang akan digunakan, Foto/Video pendukung pembelajaran dan contoh studi kasus tentang buku digital. Memotivasi peserta didik tentang pentingnya materi yang akan dipelajari terhadap kehidupan sehari-hari.
2. Communication	Mengorganisasi peserta didik. Guru mengidentifikasi pengetahuan dasar peserta didik melalui tanya jawab dan diskusi kelompok yang di ikuti dengan membaca materi buku digital.

3. Collaboration	Membimbing penyelidikan individu/ kelompok. Melalui hasil tanya jawab dan diskusi kelompok, peserta didik di instruksikan untuk : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami pengertian buku digital (e-book)</li> <li>• Memahami fungsi buku digital (e-book)</li> <li>• Memahami tujuan pembuatan buku digital (e-book)</li> <li>• Memahami format buku digital (e-book)</li> </ul> Peserta didik juga dihimbau untuk saling bertukar informasi antar kelompok agar hasil lembar kerja maksimal.
4. Critical Thinking	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Peserta didik dalam kelompok menyampaikan dan memaparkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja di depan kelompok lainnya secara bergantian. Kelompok lainnya menganalisis hasil paparan tersebut dan memberikan pertanyaan.
5. Creativity	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Peserta didik dalam kelompok menjawab pertanyaan dari kelompok lain ataupun dari guru. Kemudian menyimpulkan hasil diskusi atau hasil lembar kerja dari berbagai masukan, tanggapan serta koreksi dari guru. Hasil diskusi yang telah disimpulkan oleh peserta didik dibuat dalam bentuk peta minda.
<b>Kegiatan Penutup (2 menit)</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik, dengan bimbingan guru, membuat kesimpulan.</li> <li>2. Guru melakukan refleksi hasil proses belajar yang telah dilaksanakan..</li> <li>3. Guru memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik yang telah bekerjasama dengan baik dalam kelompok.</li> <li>4. Guru memberikan evaluasi untuk mengukur ketuntasan PBM.</li> <li>5. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya.</li> </ol>	

### C. Penilaian Pembelajaran

- Sikap : -
- Pengetahuan : Tes Tertulis

Bengkayang, 8 Januari 2021  
Guru Mata Pelajaran

**Betty Yunita Tampubolon, S.Kom**

## KOMPONEN PENDUKUNG

### A. Media, Bahan, dan Sumber Belajar

Media/Alat	: Alat tulis, Komputer, LCD / Proyektor
Bahan	: Lembar Kerja
Sumber belajar	: Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital (Simdig), Direktorat Pembinaan SMK., Internet, Buku Siswa Simulasi Digital Kelas X Jilid 1 Semester Ganjil, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

### B. Bahan Ajar dan Penilaian

- Bahan Ajar / Materi Pelajaran : Buku digital.
- Instrumen Penilaian : Soal Pengetahuan

1. Jelaskan pengertian buku digital!
2. Jelaskan fungsi buku digital!
3. Sebutkan dan jelaskan tujuan pembuatan buku digital!
4. Sebutkan dan uraikan macam – macam format buku digital !

### Kunci Jawaban

1. Buku Elektronik atau Buku Digital, yang disingkat ebook atau e-book, itu adalah bentuk digital dari buku cetak (asli). Buku cetak biasanya terdiri dari tumpukan kertas terikat bersama-sama berisi teks atau teks dan gambar. *e-book* yang berisi informasi digital, dapat mencakup teks, gambar, audio, video yang dapat dibaca di komputer, laptop, tablet, atau *smartphone*. **(SKOR 20)**
2. Fungsi buku digital. **(SKOR 25)**
  - a. Sebagai lingkungan belajar alternatif.
  - b. Tidak seperti buku cetak, buku digital dapat mencakup konten multimedia di dalamnya sehingga dapat menyajikan materi pendidikan lebih menarik dan membuat proses belajar lebih menyenangkan.
  - c. Untuk pertukaran informasi di media.
  - d. Dibandingkan dengan buku cetak, buku digital dapat didistribusikan lebih mudah, baik melalui media, seperti situs Web, ruang kelas virtual, email dan media digital lainnya.
  - e. Seseorang dapat dengan mudah menjadi seorang penulis dan penerbit buku, yang dia membuat dirinya.
3. Tujuan pembuatan buku digital. **(SKOR 25)**
  - a. Memberikan kesempatan bagi pencipta konten untuk lebih mudah berbagi informasi lebih menarik dan interaktif. Dengan membuat konten dalam bentuk digital, penulis tidak harus pergi ke penerbit untuk menerbitkan buku Anda. Dia hanya berkunjung ke salah satu toko buku secara online dan mendistribusikan buku Anda sendiri.
  - b. Informasi yang diberikan oleh Pertahanan.
  - c. Tidak seperti buku fisik, yang bisa rusak, hilang atau basah, buku digital sebagai data pada komputer dilindungi dari masalah ini. Jika data yang hilang, pengguna dapat dengan mudah menemukan pengganti baik dari internet atau meminta kembali ke produser buku.
  - d. Untuk mempermudah proses pemahaman.
  - e. Dalam perangkat lunak buku digital, guru dapat memberikan panduan khusus tentang materi, mencari kata-kata tertentu atau frase dalam materi, menampilkanfile multimedia

(audio dan video) yang dapat diputar untuk memperkaya isi buku. Mereka membantu siswa memahami materi pendidikan yang lebih baik dan lebih cepat.

#### 4. Format Buku Digital (*E-book*) (SKOR 30)

- a. AZW-Amazon World merupakan format yang menyerupai MOBI, kadang-kadang tanpa penyertaan manajemen hak digital (DRM). DRM dalam format ini dikhususkan untuk Amazon Kindle
- b. EPUB-Electronic Publication (Penerbitan buku elektronik). Format terbuka ditentukan oleh buku digital Terbuka Forum International Forum of Digital Publishing (IDPF). EPUB dengan mengacu pada XHTML
- c. KF8-Format Kindle Fire dari Amazon. Hal ini pada dasarnya sama dengan prinsip-prinsip yang ditetapkan dalam pembungkus file database EPUB Palm (PDB) dengan manajemen hak digital (DRM), yang dimiliki oleh Amazon
- d. MOBI-Mobilisasi Mobil Pocket Format, ditampilkan oleh software untuk membaca secara mandiri. Mobil Pocket tersedia di hampir semua PDA dan smartphone. Aplikasi Mobil Pocket pada PC Windows dapat mengkonversi CHM, DOC, HTML, OCF, .pdf, .rtf dan file .txt dalam format ini. Kindle menampilkan format Mobil Pocket.

### C. Program Remedial dan Pengayaan

#### 1. Remedial

- Jika didapatkan lebih dari 75% siswa yang ada di kelas mendapatkan nilai dibawah KKM maka akan dilaksanakan pengayaan dengan materi yang sama dan waktu yang menyesuaikan.
- Jika didapatkan kurang dari 75% dari jumlah siswa yang ada di kelas dan mendapatkan nilai di bawah KKM maka akan di laksanakan program remedial yang berkaitan denga materi tersebut.
- Soal remidi bisa berupa klasikal / parsial maupun menyeluruh sesuai dengan nilai tiap skor soal yang dianggap sulit.
- Soal remidi juga bisa berbentuk soal pengembangan dari soal ulangan maupun berbeda.
- Soal remedial yang akan digunakan sama dengan soal sebelumnya
- Ketentuan penskoran kegiatan remedial sama dengan pedoman penskoran soal sebelumnya

#### 2. Pengayaan

Materi yang diberikan pada saat pengayaan adalah materi yang sama dengan materi yang sudah diberikan mengenai buku digital.

Bengkayang, 8 Januari 2021  
Guru Mata Pelajaran

**Betty Yunita Tampubolon, S.Kom**