**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. 13-15) / 2020/2021

Alokasi Waktu : 6 JP x 45 menit (3 x pertemuan)

Materi : Menganalisis pembuatan E-book

Kompt. Dasar

KD 3.7 Menganalisis pembuatan E-book

KD 4.7 Membuat E-book dengan perangkat lunak E-book editor

1. Indikator Pencapaian Kompetensi
2. Menjelaskan contoh dan kelebihan E-book
   * 1. Menjelaskan berbagai format E-book
     2. Mengunakan konfersi
     3. Memilih perangkat lunak membaca file E-book
     4. Memilih informasi pada meta data
     5. Melaksanakan konversi file menjadi HTML
     6. Melengkapi file E-book dengan file multimedia
     7. Melengkapi daftar isi pada E-book
     8. Membuat sampul
     9. Melengkapi meta data
     10. Melengkapi file E-book
3. Kegiatan Pembelajaran

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