

**SILABUS
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
(TIK)**

Kelas/Semester : 5/1
 Standar Kompetensi : 1. Menggunakan perangkat lunak pengolah grafis
 Kompetensi Dasar : 1.1. Menunjukkan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah grafis
 Alokasi Waktu : 2 jam pelajaran (60 menit) / 1 x pertemuan

No	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu (menit)	Sumber/Bahan/Alat
1.1.1	Menu dan ikon aplikasi pengolah grafis	• Menjelaskan aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vector	• Mengetahui aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vektor	Uraian	10	Buku Paket, Komputer
		• Menyimak penjelasan tentang pengertian menu dan ikon	• Menjelaskan pengertian menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis	Uraian Dan Praktik	10	
		• Mendiskusikan fungsi menu dan ikon	• Menerangkan fungsi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis	Uraian	15	
		• Menunjukkan menu dan ikon	• Mengidentifikasi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis	Uraian Dan Praktik	15	
		• Mendemonstrasikan cara menampilkan menu dan ikon	• Menampilkan menu dan ikon yang tersembunyi	Praktik	20	

Kompetensi Dasar : 1.2. Menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis
 Alokasi Waktu : 8 jam pelajaran (240 menit)

No	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu (menit)	Sumber/Bahan/Alat
1.2.1	Fungsi menu dan ikon Aplikasi pengolah angka	<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan cara membuat dokumen baru • Mempraktikkan cara mengatur ukuran halaman • Mempraktikkan cara mengubah warna halaman • Mempraktikkan cara mengatur pewarnaan teks • Mempraktikkan cara mengubah jenis dan warna teks • Mempraktikkan cara membuat garis • Mempraktikkan cara membuat bentuk • Mempraktikkan cara Memberikan warna pada garis • Mempraktikkan cara memberikan warna pada bentuk 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendemonstrasikan pembuatan dokumen baru • Memodifikasi pengaturan dan pewarnaan halaman • Memodifikasi pengaturan dan ukuran teks • Memodifikasi pembuatan garis dan bentuk • Memodifikasi pewarnaan pada garis 	Praktik	<p>20</p> <p>30</p> <p>20</p> <p>20</p> <p>20</p>	Buku paket, Komputer

		• Mempraktikkan cara memberikan efek pada objek	• Mendemonstrasikan pemberian efek		170	
--	--	---	------------------------------------	--	-----	--

Kompetensi Dasar : 1.3. Membuat grafis dengan berbagai variasi warna, bentuk, dan ukuran
 Alokasi Waktu : 6 jam pelajaran (180 menit)

No	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu (menit)	Sumber/Bahan/Alat
1.3.1	Kreasi Grafis	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat kreasi grafis dengan Menggabungkan dan memodifikasi objek teks dan bentuk • Membuat kreasi grafis dengan Menggabungkan dan memodifikasi objek teks dan bentuk • Membuat kreasi grafis dengan Menggabungkan dan memodifikasi objek teks dan bentuk 	• Membuat sampul buku	Uraian dan tugas individu	10	Buku Paket, Komputer
			• Membuat poster	Praktik dan Tugas individu	45	
			• Membuat buklet	Praktik dan Tugas individu	70	

Mengetahui,
 Kepala Sekolah
 SDIT Jami'atul Muslimin

Dumai, _____ 20
 Guru Mata Pelajaran

RASYIDI, S. Pd. I
 NIY. 050473

MARIDANINGSIH, A. Md
 NIY. 0804121

Kelas/Semester : 5/2
 Standar Kompetensi : 2. Menggunakan beberapa program aplikasi
 Kompetensi dasar : 2.1 Menggunakan perangkat lunak beberapa program aplikasi
 Alokasi Waktu : 4 jam pelajaran (120 menit)

No	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu (menit)	Sumber/Bahan/Alat
2.1.1	Gambar kreatif	• Membuat gambar kreatif	• Menyisipkan gambar ke dalam Perangkat lunak lain.	Praktik	70	Buku Paket, Komputer
		• Membuat gambar dengan pembuat grafis	• Menggabungkan beberapa program aplikasi		70	

Standar Kompetensi : 3. Menggunakan perangkat lunak publikasi
 Kompetensi Dasar : 3.1. Menggunakan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak publikasi
 Alokasi Waktu : 6 jam pelajaran (180 menit)

No	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu (menit)	Sumber/Bahan/Alat
3.1.1	Menu dan ikon aplikasi pembuat publikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimak penjelasan tentang program aplikasi pembuat publikasi • Menjelaskan aplikasi yang digunakan untuk membuat publikasi • Mempraktikkan cara menjalankan Adobe Pagemaker • Menunjukkan menu dan ikon 	• Menjelaskan pengertian dari publikasi	Uraian	15	Buku Paket, Komputer
			• Mengetahui aplikasi yang digunakan untuk membuat publikasi	Praktik	15	
			• Mendemonstrasikan cara menjalankan Adobe pagemaker	Uraian	20	
			• Mengidentifikasi fungsi menu, tools, dan ikon dalam program Adobe Pagemakeer	Praktik	20	

		<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan cara membuat dokumen baru • Membuat kreasi grafis 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendemonstrasikan pembuatan dokumen baru • Membuat karya publikasi 	Praktik	70	
					70	

Standar Kompetensi : 4. Membuat Proyek Ketrampilan

Kompetensi Dasar : 4.1 Membuat prakarya

Alokasi Waktu : 4 jam pelajaran (120 menit)

No	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu (menit)	Sumber/Bahan/Alat
4.1.1	Membuat Prakarya aplikasi pengolah kata	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat Ketrampilan • Membuat katalog buku • Membuat Bendera • Membuat sampul CD penerbitan 	• Membuat Brosur	Praktik dan Tugas individu	35 35 35 35	Buku Paket, Komputer

Mengetahui,
Kepala Sekolah
SDIT Jami'atul Muslimin

Dumai, _____ 20
Guru Mata Pelajaran

RASYIDI, S. Pd. I
NIY. 050473

MARIDANINGSIH, A. Md
NIY. 0804121