

**SILABUS KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN  
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI**

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 (70 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vektor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengetahui aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vektor</li> </ul>	Uraian	10	Buku Paket, Komputer
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyimak penjelasan tentang pengertian menu dan ikon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan pengertian menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis</li> </ul>	Uraian dan Praktik	10	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan fungsi menu dan ikon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menerangkan fungsi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis</li> </ul>	Uraian	15	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan menu dan ikon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis</li> </ul>	Uraian dan Praktik	15	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendemonstrasikan cara menampilkan menu dan ikon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menampilkan menu dan ikon yang tersembunyi</li> </ul>	Praktik	20	

Kompetensi Dasar : 1.2. Menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis  
Alokasi Waktu : 8 jam pelajaran (280 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"> <li>• Mempraktikkan cara membuat dokumen baru</li> <li>• Mempraktikkan cara mengatur ukuran halaman</li> <li>• Mempraktikkan cara mengubah warna halaman</li> <li>• Mempraktikkan cara mengatur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendemonstrasikan pembuatan dokumen baru</li> <li>• Memodifikasi pengaturan dan pewarnaan halaman</li> <li>• Memodifikasi pengaturan dan</li> </ul>	Praktik		Buku paket, Komputer

ukuran 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
- Mempraktikkan cara memberikan efek pada objek

pewarnaan teks

- Memodifikasi pembuatan garis dan bentuk
- Memodifikasi pewarnaan pada garis
- Mendemonstrasikan pemberian efek

Kompetensi Dasar : 1.3. Membuat grafis dengan berbagai variasi warna, bentuk, dan ukuran  
 Alokasi Waktu : 6 jam pelajaran ( 210 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"> <li>• Membuat kreasi grafis dengan menggabungkan dan memodifikasi objek teks dan bentuk</li> <li>• Membuat kreasi grafis dengan menggabungkan dan memodifikasi objek teks dan bentuk</li> <li>• Membuat kreasi grafis dengan menggabungkan dan memodifikasi objek teks dan bentuk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat sampul buku</li> <li>• Membuat poster</li> <li>• Membuat buklet</li> </ul>	<p>Uraian dan tugas individu</p> <p>Praktik dan tugas individu</p> <p>Praktik dan tugas individu</p>	<p>10</p> <p>45</p> <p>70</p>	Buku Paket, Komputer

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 (140 menit)

No	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu (menit)	Sumber/Bahan/Alat
2.1.1	Gambar kreatif	<ul style="list-style-type: none"><li>Membuat gambar dengan pembuat grafis</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Membuat gambar kreatif</li></ul>	Praktik	70	Buku Paket, Komputer
		<ul style="list-style-type: none"><li>Menyisipkan gambar ke dalam perangkat lunak lain.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Menggabungkan beberapa program aplikasi</li></ul>		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 (210 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"> <li>Menyimak penjelasan tentang program aplikasi pembuat publikasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan pengertian dari publikasi</li> </ul>	Uraian	15	Buku Paket, Komputer
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan aplikasi yang digunakan untuk membuat publikasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengetahui aplikasi yang digunakan untuk membuat publikasi</li> </ul>	Praktik	15	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempraktikkan cara menjalankan Adobe Pagemaker</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendemonstrasikan cara menjalankan Adobe pagemaker</li> </ul>	Uraian	20	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menunjukkan menu dan ikon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi fungsi menu, tools, dan ikon dalam program Adobe Pagemakeer</li> </ul>	Praktik	20	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempraktikkan cara membuat dokumen baru</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendemonstrasikan pembuatan dokumen baru</li> </ul>	Praktik	70	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat kreasi grafis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat karya publikasi</li> </ul>		70	

Standar Kompetensi : 4. Membuat Proyek Keterampilan  
 Kompetensi Dasar : 4.1 Membuat prakarya  
 Alokasi Waktu : 4 jam pelajaran (140 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"> <li>Membuat Keterampilan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat Brosur</li> </ul>	Praktik dan tugas individu	35	Buku Paket, Komputer
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat katalog buku</li> </ul>		35	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat bendera</li> </ul>		35	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat sampul CD penerbitan</li> </ul>		35	

Sumber: Buku TIK SD (disesuaikan dengan standar isi KTSP 2006) dari penerbit Erlangga.