

**SILABUS KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN (KTSP)
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI**

Nama Sekolah : SMA DDI KENDARI
Mata Pelajaran : TIK
Alokasi Waktu : 40 jp / Semester
Kelas/Semester : X/1

Standar Kompetensi : 1.Melakukan operasi dasar komputer

Kompetensi Dasar	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/Alat
1.1. Mengaktifkan dan mematikan komputer sesuai dengan prosedur yang benar	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Kerja keras • Kreatif • Rasa ingin tahu • Cinta Tanah air • Menghargai prestasi • Bersahabat • Cinta damai • Gemar membaca • Tanggung jawab 	<ul style="list-style-type: none"> • Percaya diri • Berorientasi tugas dan hasil • Berani mengambil resiko • Berorientasi ke masa depan 	<ul style="list-style-type: none"> • Booting komputer dengan cara yaitu Warm boot dan cold boot 	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi tentang sejarah perkembangan komputer dari pertama kali diciptakan sampai sekarang • Diskusi informasi tentang istilah Warm boot dan Cold Boot • Mempragakan cara untuk menghidupkan komputer dengan metoda warm boot • Mempragakan cara untuk menghidupkan komputer dengan Cold Boot 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan sejarah perkembangan komputer • Menjelaskan pengertian warm boot • Mempragakan cara melakukan Cold Boot dan Warm Boot 	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas individu dan performance tes 	4	<ul style="list-style-type: none"> • Seperangkat komputer • Buku komputer karya Sadiman, S.Pd (Erlangga) • Seperangkat LCD

Kompetensi Dasar	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
1.2. Menggunakan perangkat lunak beberapa program aplikasi	<ul style="list-style-type: none"> ○ Disiplin ○ Kerja keras ○ Kreatif ○ Rasa ingin tahu ○ Cinta Tanah air ○ Menghargai prestasi ○ Bersahabat ○ Cinta damai ○ Gemar membaca ○ Tanggung jawab 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Percaya diri ○ Berorientasi tugas dan hasil ○ Berani mengambil resiko ○ Berorientasi ke masa depan 	<ul style="list-style-type: none"> • Cara mengoperasikan Disk Operating Sistem 	<ul style="list-style-type: none"> • Memperagakan beberapa operasi dalam DOS • Memperagakan cara menjalankan beberapa program aplikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengoperasikan Disk operating Sistem • Mengoperasikan beberapa program aplikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas individu dengan test tertulis • Praktek 	4	<ul style="list-style-type: none"> • Seperangkat komputer • Buku komputer karya sadiman (Elangga)

Standar Kompetensi : 2. Memahami fungsi dan proses kerja berbagai peralatan teknologi informasi dan komunikasi

Kompetensi Dasar	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/Alat
2.1. Mendeskripsikan fungsi kerja komputer, komunikasi serta berbagai peralatan teknologi informasi	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Kerja keras • Kreatif • Rasa ingin tahu • Cinta Tanah air • Menghargai prestasi • Bersahabat • Cinta damai • Gemar membaca • Tanggung jawab 	<ul style="list-style-type: none"> • Percaya diri • Berorientasi tugas dan hasil • Berani mengambil resiko • Berorientasi ke masa depan 	<ul style="list-style-type: none"> • Bilangan biner 	<ul style="list-style-type: none"> • Melalui diskusi dalam kelompok-kelompok siswa di ajak untuk memahami cara penulisan bilangan biner (berbasis angka 2) dan bilangan berbasis angka 10 	<ul style="list-style-type: none"> • Membedakan antara data dan informasi • Menggambarkan siklus proses informasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas individu 	6	<ul style="list-style-type: none"> • Seperangkat komputer • Buku komputer karya Sadiman, S.Pd (Erlangga)

Kompetensi Dasar	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/Alat
2.2. Menjelaskan fungsi kerja dan cara kerja jaringan telekomunikasi (wireline, wireless, modem dan satelit)	<ul style="list-style-type: none"> ○ Disiplin ○ Kerja keras ○ Kreatif ○ Rasa ingin tahu ○ Cinta Tanah air ○ Menghargai prestasi ○ Bersahabat ○ Cinta damai ○ Gemar membaca ○ Tanggung jawab 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Percaya diri ○ Berorientasi tugas dan hasil ○ Berani mengambil resiko ○ Berorientasi ke masa depan 	<ul style="list-style-type: none"> • Topologi jaringan 	<ul style="list-style-type: none"> • Melalui gambar, bahan nyata siswa diajak untuk memahami tentang topologi jaringan, kabel, konektor 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep jaringan komputer • Menunjukkan perangkat keras dalam sistem informasi • Memperagakan fungsi perangkat lunak 	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas individu 	6	<ul style="list-style-type: none"> • Beberapa komponen untuk membuat jaringan • Gambar • LCD

Kompetensi Dasar	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/Alat
2.3. Mendemostrasikan fungsi dan cara kerja perangkat lunak dan aplikasi teknologi informasi dan komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> ○ Disiplin ○ Kerja keras ○ Kreatif ○ Rasa ingin tahu ○ Cinta Tanah air ○ Menghargai prestasi ○ Bersahabat ○ Cinta damai ○ Gemar membaca ○ Tanggung jawab 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Percaya diri ○ Berorientasi tugas dan hasil ○ Berani mengambil resiko ○ Berorientasi ke masa depan 	<ul style="list-style-type: none"> • Hardware komputer • Software komputer 	<ul style="list-style-type: none"> • Melalui pembelajaran langsung siswa diajak untuk mendeskripsikan pengertian hardware, memberikan contoh dan kegunaannya di komputer • Melalui pembelajaran langsung siswa diajak untuk mendeskripsikan pengertian software dan memberikan contoh serta kegunaannya di dalam kehidupan sehari-hari 	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan macam-macam perangkat lunak • Membedakan fungsi perangkat lunak 	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas kelompok 	6	<ul style="list-style-type: none"> • LKS

Standar Kompetensi : 3. Memahami ketentuan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi

Kompetensi Dasar	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/Alat
3.1. Menerapkan aturan yang berkaitan dengan etika dan moral terhadap perangkat keras dan perang lunak	<ul style="list-style-type: none"> • Disiplin • Kerja keras • Kreatif • Rasa ingin tahu • Cinta Tanah air • Menghargai prestasi • Bersahabat • Cinta damai • Gemar membaca • Tanggung jawab 	<ul style="list-style-type: none"> • Percaya diri • Berorientasi tugas dan hasil • Berani mengambil resiko • Berorientasi ke masa depan 	<ul style="list-style-type: none"> • Etika penggunaan komputer 	<ul style="list-style-type: none"> • Melalui diskusi siswa diajak untuk membicarakan masalah aturan hak cipta, dampak pelanggaran hak cipta dan aturan-aturan berkaitan dengan hak cipta 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan tentang aturan hak cipta • Menjelaskan dampak pelanggaran hak cipta • Menjelaskan jenis pelanggaran hak cipta • Menerapkan aturan-aturan hak cipta yang berkaitan dengan informasi dan komunikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Performance test 	4	<ul style="list-style-type: none"> • Seperangkat komputer • Buku komputer karya Sadiman, S.Pd (Erlangga) • Seperangkat LCD
3.2. Memperagakan prinsip-prinsip Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)	<ul style="list-style-type: none"> ○ Disiplin ○ Kerja keras ○ Kreatif ○ Rasa ingin tahu ○ Cinta Tanah air ○ Menghargai prestasi ○ Bersahabat ○ Cinta damai ○ Gemar membaca 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Percaya diri ○ Berorientasi tugas dan hasil ○ Berani mengambil resiko ○ Berorientasi ke masa depan 	<ul style="list-style-type: none"> • Prinsip-prinsip K3 	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan pembelajaran langsung siswa diajak untuk memperagakan cara-cara untuk menjaga K3 dalam menggunakan komputer 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui prinsip-prinsip Kesehatan dan Keselamatan Kerja • Memperagakan posisi duduk dengan baik dan benar • Mendemonstrasikan cara menggunakan komputer dengan memperhatikan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) 	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas individu (tugas mandiri) 	2	<ul style="list-style-type: none"> • Seperangkat komputer • Buku komputer karya sadiman (Erlangga)

Kompetensi Dasar	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/Alat
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Tanggung jawab 							
3.3. Menghargai pentingnya hak cipta atas Kekayaan intelektual (HAKI)	<ul style="list-style-type: none"> ○ Disiplin ○ Kerja keras ○ Kreatif ○ Rasa ingin tahu ○ Cinta Tanah air ○ Menghargai prestasi ○ Bersahabat ○ Cinta damai ○ Gemar membaca ○ Tanggung jawab 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Percaya diri ○ Berorientasi tugas dan hasil ○ Berani mengambil resiko ○ Berorientasi ke masa depan 	<ul style="list-style-type: none"> • HAKI 	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan diskusi siswa di ajak untuk memahami undang-undang hak cipta yang berkaitan dengan perangkat lunak 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan tentang undang-undang hak kekayaan intelektual • Menjelaskan contoh hak cipta dari perangkat lunak 	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas individu (tugas mandiri) 	2	<ul style="list-style-type: none"> •

Mengetahui,
Kepala Sekolah

La Ode Ilu, S. Pd
NIP. 19731231 200604 1 015

Kendari, Juli 2015
Guru mapel TIK

Muhamad Kasim, S. Kom