

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

Nama Sekolah : SMA DDI KENDARI  
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan Komunikasi  
Kelas / Semester : XII/1  
Standar Kompetensi : 1. Menggunakan perangkat lunak pembuat desain grafis

Kompetensi Dasar	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi Pencapaian	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber / Bahan / Alat
1.1 Menunjukkan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak desain grafis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disiplin</li> <li>• Kerja keras</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Rasa ingin tahu</li> <li>• Cinta Tanah air</li> <li>• Menghargai prestasi</li> <li>• Bersahabat</li> <li>• Cinta damai</li> <li>• Gemar membaca</li> <li>• Tanggung jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Percaya diri</li> <li>• Berorientasi tugas dan hasil</li> <li>• Berani mengambil resiko</li> <li>• Berorientasi ke masa depan</li> </ul>	Identifikasi Menu Desain Grafis Corel Draw	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan kelebihan dan kekurangan grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap</li> <li>• Menjelaskan aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap</li> <li>• Menyimak penjelasan tentang pengertian menu dan ikon</li> <li>• Mendiskusikan fungsi menu dan ikon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan pengertian grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap</li> <li>• Mengetahui aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap</li> <li>• Menjelaskan pengertian menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis</li> <li>• Menerangkan fungsi menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis</li> <li>• Mengidentifikasi menu</li> </ul>	Penilaian kinerja (sikap dan praktek serta tertulis)	2 x 45 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sumber Buku TIK Karya Sadiman, S.Pd Penerbit Erlangga Jakarta</li> <li>• Alat Seperangkat Komputer dengan software Corel Draw X3</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi Pencapaian	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber / Bahan / Alat
					<p>dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menampilkan menu dan ikon yang tersembunyi dan menyembunyikan ikon-ikon yang tidak diperlukan</li> </ul>			
1.2 Menggunakan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat desain grafis	<ul style="list-style-type: none"> <li>Disiplin</li> <li>Kerja keras</li> <li>Kreatif</li> <li>Rasa ingin tahu</li> <li>Cinta Tanah air</li> <li>Menghargai prestasi</li> <li>Bersahabat</li> <li>Cinta damai</li> <li>Gemar membaca</li> <li>Tanggung jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Percaya diri</li> <li>Berorientasi tugas dan hasil</li> <li>Berani mengambil resiko</li> <li>Berorientasi ke masa depan</li> </ul>	Fungsi menu dan ikon aplikasi pembuat grafis	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendemonstrasikan penggunaan menu, tool dan icon untuk membuat gambar desain sederhana dengan bimbingan guru</li> <li>Pemberian latihan secara bertahap sehingga pemahaman dan kemampuan siswa dalam pembuatan grafis secara bertahap dapat meningkat</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 pewarnaan teks</li> <li>Memodifikasi pembuatan garis dan bentuk</li> <li>Memodifikasi pewarnaan pada grafis</li> </ul>	Penilaian melalui kinerja (praktek dan sikap)	2 x 45 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sumber Buku TIK Karya Sadiman, S.Pd Penerbit Erlangga Jakarta</li> <li>Alat Seperangkat Komputer dengan software Corel Draw X3</li> </ul>
1.3 Membuat grafis dengan berbagai variasi warna, bentuk dan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Disiplin</li> <li>Kerja keras</li> <li>Kreatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Percaya diri</li> <li>Berorientasi tugas dan hasil</li> <li>Berani</li> </ul>	Membuat Desain Grafis untuk keperluan cetak	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempraktekan cara membuat desain grafis untuk percetakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat beberapa kreasi grafis</li> <li>Membuat sebuah karya fotografi</li> </ul>	Penilaian melalui kinerja (praktek	2 x 45 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sumber Buku TIK Karya Sadiman, S.Pd Penerbit</li> </ul>

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa</b>	<b>Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif</b>	<b>Materi Pembelajaran</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi Pencapaian</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber / Bahan / Alat</b>
ukuran	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Rasa ingin tahu</li> <li>○ Cinta Tanah air</li> <li>○ Menghargai prestasi</li> <li>○ Bersahabat</li> <li>○ Cinta damai</li> <li>○ Gemar membaca</li> <li>○ Tanggung jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ mengambil resiko</li> <li>○ Berorientasi ke masa depan</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat leaflet.</li> <li>• Membuat surat undangan</li> </ul>	dan sikap)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erlangga Jakarta</li> <li>• Alat Seperangkat Komputer dengan software Corel Draw X3</li> </ul>

**Mengetahui,  
Kepala Sekolah**

**Kendari, Juli 2015  
Guru mapel TIK**

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

**Muhamad Kasim, S. Kom**