

Lampiran 9

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

Satuan Pendidikan : SMA NEGERI 1 WAY LIMA
Mata Pelajaan : TIK
Kelas/Semester : XII/Ganjil
Alokasi Waktu per Semester : 34 jam pelajaran

Standar Kompetensi : 1. Menggunakan perangkat lunak pembuat desain grafis

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian	THP	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber / Bahan / Alat	Nilai Karakter
1.1 Menunjukan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak desain grafis (C3)	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal Program Aplikasi Grafis 	<ul style="list-style-type: none"> Menyajikan informasi tentang pengertian desain grafis, grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap Mendiskusikan kelebihan dan kekurangan grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan pengertian grafis berbasis vektor dan bitmap Mengidentifikasi perbedaan grafis berbasis vektor dan bitmap Memulai aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis bitmap dan grafis berbasis vector 	<p>C1</p> <p>C1</p> <p>C1</p>	<ul style="list-style-type: none"> Penugasan individu, Pengamatan peran aktif siswa Kemampuan kognitif siswa 	6 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku TIK Alat Seperangkat Komputer Aplikasi tutorial pembelajaran desain grafis <i>software</i> Corel Draw 11 / 12 White board 	<ul style="list-style-type: none"> Komunikatif Demokratis Rasa Ingin Tahu Disiplin Kerja sama Tanggung jawab Kreatif

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian	THP	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber / Bahan / Alat	Nilai Karakter
		<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan aplikasi yang digunakan untuk membuat grafis berbasis vector dan grafis berbasis bitmap • Mengamati dan mengidentifikasi tampilan dari menu pada desain grafis Corel Draw 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan cara menggunakan aplikasi <i>corel draw</i> • Menjelaskan fungsi berbagai menu dan ikon pada program desain grafis <i>corel draw</i> • Menampilkan menu dan ikon yang tersembunyi dan menyembunyikan ikon-ikon yang tidak diperlukan 	C2 C2 C3				

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian	THP	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber / Bahan / Alat	Nilai Karakter
1.2 Menggunakan menu ikon pada perangkat lunak pembuat desain grafis (C3)	<ul style="list-style-type: none"> Membuat Desain Sederhana dengan Corel Draw 	<p>Mendemonstrasikan cara:</p> <ul style="list-style-type: none"> penggunaan menu, tool dan icon untuk membuat gambar desain sederhana Pembuatan dokumen baru Modifikasi pengaturan dan pewarnaan halaman Modifikasi pengaturan dan pewarnaan teks Modifikasi pembuatan garis dan bentuk 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi fungsi pembuatan objek dengan desain grafis <i>corel draw</i> Mengikuti pembuatan obyek dengan desain grafis <i>corel draw</i> Mencontoh pengaturan dan pewarnaan halaman Mencontoh penggabungan bentuk dan teks obyek desain grafis Mencontoh pemberian pewarnaan dasar pada obyek 	<p>C1</p> <p>C2/ P1</p> <p>C2/ P1</p> <p>C2/ P1</p> <p>C2/ P1</p>	<ul style="list-style-type: none"> Penilaian unjuk kinerja (praktek dan sikap) Kemampuan kognitif siswa 	10 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku TIK Alat Seperangkat Komputer Aplikasi tutorial pembelajaran desain grafis software Corel Draw 11 / 12 White board 	<ul style="list-style-type: none"> Komunikatif Demokratis Rasa Ingin Tahu Disiplin Kerja sama Tanggung jawab Kreatif Menghargai prestasi

[illegible]

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian	THP	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber / Bahan / Alat	Nilai Karakter
			<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan fungsi aplikasi photoshop dalam grafis berbasis bitmap • Menjelaskan cara menggunakan aplikasi photoshop • Memodifikasi obyek dengan aplikasi photoshop • Merekayasa obyek dengan aplikasi photoshop • Mencetak karya fotografi 	C1 C2/ P1 C3/ P1 C3/ P1 C3/ P2		10 JP		