

**SILABUS BIMBINGAN TIK
SMAN 1 GARUT**

KELAS : XI (SEBELAS)
SEMESTER : I (SATU)

STANDAR KOMPETENSI	RUMUSAN KOMPETENSI	MATERI POKOK	JENIS BIMBINGAN	KEGIATAN	PENILAIAN		SUMBER BELAJAR
					Teknik	Bentuk Instrumen	
1	2	3	4	5	6	7	8
Menggunakan perangkat lunak Adobe Flash untuk membuat animasi	1. Mendeskripsikan konsep animasi dan mengoperasikan aplikasi Adobe Flash	1.1. Konsep Dasar Animasi	Klasikal	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan informasi tentang pengertian animasi, jenis-jenis animasi dan software yang digunakan untuk animasi 	Tes Tulis, Tes Lisan	Essai	Komputer, Infocus, Modul, Software aplikasi, Internet
		1.2. Pengenalan Software Adobe Flash	Klasikal	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan tentang software Adobe Flash Menjelaskan manfaat Adobe Flash dan menjelaskan penggunaan Adobe Flash Menyimak penjelasan tentang menu dan ikon Adobe Flash 	Tes Lisan, Tes Tulis	Essai	

		1.3. Membuat dokumen, objek, layer	Individual	<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan cara membuat dokumen baru • Mempraktikkan cara menyimpan dokumen • Mempraktikkan cara mengatur ukuran halaman/stage • Mempraktikkan cara mengubah warna halaman • Mempraktikkan cara mengatur ukuran teks • Mempraktikkan cara membuat objek, merubah bentuk objek dan merubah warnanya • Mempraktikkan cara menambah layer, mengubah nama layer dan mengorganisir layer 	Unjuk kerja	Tes Prosedur	
	2. Mendeskripsikan animasi sederhana dan membuat animasi sederhana	2.1. Pendekatan animasi pada Adobe Flash	Klasikal	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal beberapa pendekatan animasi pada Adobe Flash meliputi : frame by frame, tweening dan timeline effect 	Tes Tulis	Essai	Komputer, Infocus, Modul, Software aplikasi, Internet
		2.2. Membuat animasi sederhana	Individual	<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan animasi frame by frame 	Unjuk kerja	Uji prosedur	

				<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan animasi motion tweening • Mempraktikkan animasi shape tweening • Mempraktikkan animasi dengan timeline effect • Mempraktikkan animasi dengan path/guide 			
	3. Mendeskripsikan animasi teks dan membuat animasi teks	3.1. Pengenalan animasi teks	klasikal	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal beberapa animasi teks pada Adobe Flash, meliputi : efek teks zoom, animasi teks berjalan, efek exploding dan efek spinning 	Tes Tulis	Essai	Komputer, Infocus, Modul, Software aplikasi, Internet
		3.2. Membuat animasi teks	Individual	<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan animasi efek teks zoom • Mempraktikkan animasi teks berjalan • Mempraktikkan animasi teks exploding • Mempraktikkan animasi teks spinning 	Unjuk kerja	Uji prosedur	

	4. Mendeskripsikan Image dan Audio dan membuat animasi dengan menyisipkan image dan audio	4.1. Pengenalan animasi dengan menyisipkan image dan audio	Klasikal	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui animasi dengan menyisipkan image dan audio 	Tes Tulis	Essai	Komputer, Infocus, Modul, Software aplikasi, Internet
		4.2. Membuat animasi dengan menyisipkan image dan audio	individual	<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan pembuatan animasi dengan menyisipkan gambar, meliputi gambar sebagai background, efek spin, efek elektrik, efek getar, dan rotasi gir • Mempraktikkan pembuatan animasi dengan menyisipkan audio, meliputi menyisipkan sound di frame tertentu • Memotong sound dan mengontrol sound 	Unjuk Kerja	Uji Prosedur	
	5. Mendeskripsikan penggunaan action script dan membuat animasi dengan action script	5.1. Mendeskripsikan action script	Klasikal	<ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan action script untuk animasi pada Adobe Flash 	Tes Tulis	Essai	Komputer, Infocus, Modul, Software aplikasi, Internet

		5.2. Membuat animasi dengan memanfaatkan action script	individual	<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan pembuatan animasi dengan action script tombol stop • Mempraktikkan pembuatan animasi dengan action script tombol play • Mempraktikkan pembuatan animasi dengan action script untuk jam digital • Mempraktikkan presentasi publishing 	Unjuk Kerja	Uji Prosedur	
	6. Membuat projek animasi dengan Adobe Flash	6.1. Menjelaskan projek animasi	Klasikal	<ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan tentang projek animasi 	Tes Lisan	Soal Tes Lisan	Komputer, Infocus, Modul, Software aplikasi, Internet
		6.2. Membuat projek animasi	Individual	<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan projek animasi kaleidoskop • Mempraktikkan projek animasi ombak • Mempraktikkan projek animasi jam digital 	Unjuk kerja	Uji Prosedur	

**SILABUS BIMBINGAN TIK
SMAN 1 GARUT**

**KELAS : X (SEPULUH)
SEMESTER : II (DUA)**

STANDAR KOMPETENSI	RUMUSAN KOMPETENSI	MATERI POKOK	JENIS BIMBINGAN	KEGIATAN	PENILAIAN		SUMBER BELAJAR
					Teknik	Bentuk Instrumen	
1	2	3	4	5	6	7	8
1. Menggunakan aplikasi pengolahan kata	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat kop surat • Mengetik surat resmi • Membuat piagam • Membuat halaman muka laporan • Mengetik laporan praktikum 	<ul style="list-style-type: none"> • Page setup • Operasi teks • Indentasi paragraf • Table • Menyisipkan objek • Header – footer • Footnote / endnote • Page number • Mail merge • Mencetak dokumen 	Individual/ kelompok/ klasikal	<ul style="list-style-type: none"> • Mendemonstrasikan cara membuat kop surat • Mendemonstrasikan pengaturan teks dan paragraf • Mendemonstrasikan pengaturan halaman • Mendemonstrasikan pembuatan table • Mendemonstrasikan penggunaan header/ footer, footnote/ endnote • Mendemonstrasikan penggunaan page number • Mendemonstrasikan cara menggunakan mail merge • Mendemonstrasikan cara membuat 	Maturity level Praktek	Pilihan Ganda Projek	Komputer, Buku Paket, Internet,

				piagam • Mendemonstrasikan mencetak dokumen biasa dan dokumen mail merge			
2. Pemrograman dasar komputer	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal tipe data • Mengenal struktur program pascal • Mengenal perulangan • Mengenal pengondisian • Mengenal sub program • Membuat program penyelesaian rumus matematika standar 	<ul style="list-style-type: none"> • Tipe data • Struktur program • Perulangan • Pengkondisian • Prosedur dan fungsi 	Klasikal	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan tipe data • Menjelaskan struktur dan penulisan program • Menjelaskan if then else, dan case of • Menjelaskan for to do, while do, repeat until • Menjelaskan fungsi dan prosedur • Mendemonstrasikan penggunaan pascal untuk penyelesaian rumus bangun 	Tes tulis	Uraian	Komputer, buku algoritma pemrograman, internet

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Drs. H. ACHDIAT KUSDANI, M. Pd
NIP. 196002271984031004

Garut, Juli 2019
Guru Mata Pelajaran

DICKY NOFYAN H, ST
NIP. -