

**PROGRAM TAHUNAN BIMBINGAN TIK
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Nama Sekolah : SMAN 1 Garut
Kelas/Semester : XI (Sebelas)/ Ganjil

NO	RUMUSAN KOMPETENSI	Sasaran Kls	Jumlah Siswa Sasaran	Jenis Bimbingan	Semester Ganjil																KET																
					Jul			Agustus					September					Oktober					November					Desember					Januari				
					3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3		4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4
6	7	8	9	10	11	12	13																														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13																									
1	Mendeskripsikan konsep animasi dan mengoperasikan aplikasi Adobe Flash	XI	104 siswa	K, I																																	
1.1	Konsep Dasar Animasi																																				
1.2	Pengenalan Software Adobe Flash																																				
1.3	Membuat dokumen, objek, layer																																				
2	Mendeskripsikan animasi sederhana dan membuat animasi sederhana	XI																																			
2.1	Pendekatan animasi pada Adobe Flash																																				
2.2	Membuat animasi sederhana																																				
3	Mendeskripsikan animasi teks dan membuat animasi teks	XI																																			
3.1	Pengenalan animasi teks																																				
3.2	Membuat animasi teks																																				
4	Mendeskripsikan Image dan Audio dan membuat animasi dengan menyisipkan image dan audio	XI																																			
4.1	Pengenalan animasi dengan menyisipkan image dan audio																																				
4.2	Membuat animasi dengan menyisipkan image dan audio																																				
5	Mendeskripsikan penggunaan action script dan membuat animasi dengan action script	XI																																			
5.1	Membuat animasi dengan memanfaatkan action script																																				
5.2	Membuat animasi dengan memanfaatkan action script																																				

6	Membuat proyek animasi dengan Adobe Flash	XI	siswa	K, I																																					
6.1	Menjelaskan proyek animas																																								
6.2	Membuat proyek animasi																																								
	Bimbingan individual untuk seluruh rumusan kompetensi di atas, dapat dilakukan setiap waktu tanpa terjadwal	XI			I																																				

Catatan : K = Klasikal ; I = Individual ;



Klasikal/Kelompok



Individual

