

SILABUS

Mata Pelajaran : Mulok Komputer
 Kelas : I (Satu)
 Sekolah : SD.....
 Semester : 1 (Ganjil)
 Tahun Pelajaran : 2017/2018

Satandar Kompetensi : 1. Belajar mewarnai menggunakan komputer
 Kompetensi Dasar : 1.1. Mengenal dan menggunakan ikon pada aplikasi pengolah gambar sederhana Microsoft Paint
 Alokasi Waktu : 2 JP

Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Referensi
1.1.1. Mengetahui cara masuk ke program aplikasi Paint	<ul style="list-style-type: none"> Mempraktikan langkah-langkah masuk ke program aplikasi Paint Mengenalkan icon dan menu pada program aplikasi Paint 	<ul style="list-style-type: none"> Mampu mendemonstrasikan langkah-langkah masuk ke program paint, menggunakan icon dan menu. 	Praktik	2 JP	Modul tik Kelas 1 SD halaman 1
1.1.2. Mengetahui cara membuka file pada program aplikasi Paint	<ul style="list-style-type: none"> Mempraktikan langkah-langkah membuka file latihan pada program aplikasi Paint 	<ul style="list-style-type: none"> Mampu mempraktikan cara membuka file pada program aplikasi paint 		2 JP	Modul tik Kelas 1 SD halaman 4
1.1.3. Menggunakan menu Fill with color	<ul style="list-style-type: none"> Mempraktikan cara mewarnai menggunakan menu fill with color 	<ul style="list-style-type: none"> Mampu mendemonstrasikan cara mewarnai menggunakan menu fill with color 			Modul tik Kelas 1 SD halaman 2
1.1.4. Mewarnai huruf	<ul style="list-style-type: none"> Latihan mewarnai huruf A Latihan mewarnai kata yang dimulai dengan huruf A Latihan mewarnai huruf M Latihan mewarnai kata yang dimulai dengan huruf M Latihan mewarnai huruf K Latihan mewarnai kata yang dimulai dengan huruf K 	<ul style="list-style-type: none"> Mampu mendemonstrasikan dan menyelesaikan latihan mewarnai huruf A dan kalimat yang dimulai dengan huruf A Mampu mendemonstrasikan dan menyelesaikan latihan mewarnai huruf M dan kalimat yang dimulai dengan huruf M Mampu mendemonstrasikan dan menyelesaikan latihan mewarnai huruf A dan kalimat yang dimulai 			

Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Referensi
1.1.5. Mewarnai angka	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan mewarnai angka 1 sampai 5 • Latihan mewarnai angka romawi 	<p>dengan huruf A</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mampu mendemonstrasikan dan menyelesaikan latihan mewarnai angka 1-5 • Mampu mendemonstrasikan dan menyelesaikan latihan mewarnai angka romawi 			
1.1.6. Menggunakan menu Shapes	<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikan langkah-langkah menggunakan menu shapes • Membuat shapes berbentuk bintang 	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu mendemonstrasikan langkah menggunakan menu Shapes • Mampu membuat shapes berbentuk bintang 			
1.1.7. Mewarnai Shapes	<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikan langkah-langkah mewarnai shapes 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendemonstasikan langkah-langkah mewarnai shapes 			
1.1.8. Mewarnai gambar	<ul style="list-style-type: none"> • Mewarnai gambar lingkaran dan segitiga • Mewarnai gambar awan dan bintang • Mempraktikan langkah-langkah mewarnai gambar • Mewarnai gambar tempat tidur • Mewarnai gambar sepatu • Mewarnai gambar perahu • Mewarnai gambar mobil 	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu mempraktikan cara mewarnai gambar lingkaran dan segitiga • Mampu mempraktikan cara mewarnai gambar awan dan bintang • Mampu mempraktikan langkah-langkah mewarnai gambar • Mampu mempraktikan cara mewarnai gambar tempat tidur • Mampu mempraktikan cara mewarnai gambar sepatu • Mampu mempraktikan cara mewarnai i gambar perahu • Mampu mempraktikan cara mewarnai gambar mobil • Mampu mempraktikan 			

Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Referensi
	<ul style="list-style-type: none"> • Mewarnai gambear benteng • Mewarnai gambar meja • Mewarnai gambar pakaian • Mewarnai gambar celana 	<p>cara mewarnai gambar benteng</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mampu mempraktikan cara mewarnai gambar meja • Mampu mempraktikan cara mewarnai gambar pakaian • Mampu mempraktikan cara mewarnai gambar celana 			

Mengetahui;
Kepala Sekolah

.....

Jakarta,.....2017
Guru mata pelajaran

.....

SILABUS

Mata Pelajaran : Mulok Komputer
 Kelas : I (Satu)
 Sekolah : SD.....
 Semester : 2 (Genap)
 Tahun Pelajaran : 2017/2018

Satandar Kompetensi : 2. Belajar menempel gambar menggunakan aplikasi pengolah gambar sederhana
 Kompetensi Dasar : 2.1. Menempel gambar menggunakan aplikasi pengolah gambar sederhana Microsoft Paint
 Alokasi Waktu : 2 JP

Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Referensi
2.1.1. Mengetahui cara menempel gambar pada aplikasi paint 2.1.2. Menempel gambar pemandangan	<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikan langkah-langkah menempel gambar menggunakan menu paste form • Latihan menempel gambar rumah, pohon, anak sekolah, dan matahari • Latihan menempel gambar perahu dan bulan • Latihan menempel gambar rumah dan pohon • Latihan menempel gambar buah-buahan • Latihan menempel gambar kartun • Latihan menempel gambar pahlawan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu mendemonstrasikan langkah menggunakan menu paste form • Mampu mempraktikan cara menempel gambar pohon, anak sekolah, dan matahari • Mampu mempraktikan cara menempel gambar perahu dan bulan • Mampu mempraktikan cara menempel gambar rumah dan pohon • Mampu mempraktikan cara menempel gambar buah durian, nangka dan jeruk • Mampu mempraktikan cara menempel gambar kartun • Mampu mempraktikan cara menempel gambar pahlawan 	Praktik	2 JP	Modul TIK SD halaman 28

Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Referensi
		pangeran diponegoro, jenderal sudirman, sultan hasanudin, wage Rudolf supratman, dan bung tomo			

Mengetahui;

Kepala Sekolah

.....

Jakarta,.....2017

Guru mata pelajaran

.....

Notes:

Silabus ini merupakan pelengkap dari pembelian modul computer kelas 1 SD

Modul TIK/Komputer SD bisa diperoleh dengan pembelian via online melalui situs www.modulkomputer.com