

# 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"> <li>Mempraktikan langkah-langkah masuk ke program aplikasi Paint</li> <li>Mengenalkan icon dan menu pada program aplikasi Paint</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu mendemonstrasikan langkah-langkah masuk ke program paint, menggunakan icon dan menu.</li> </ul>	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"> <li>Mempraktikan langkah-langkah membuka file latihan pada program aplikasi Paint</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu mempraktikan cara membuka file pada program aplikasi paint</li> </ul>		2 JP	Modul tik Kelas 1 SD halaman 4
1.1.3. Menggunakan menu Fill with color	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempraktikan cara mewarnai menggunakan menu fill with color</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu mendemonstrasikan cara mewarnai menggunakan menu fill with color</li> </ul>			Modul tik Kelas 1 SD halaman 2
1.1.4. Mewarnai huruf	<ul style="list-style-type: none"> <li>Latihan mewarnai huruf A</li> <li>Latihan mewarnai kata yang dimulai dengan huruf A</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu mendemonstrasikan dan menyelesaikan latihan mewarnai huruf A dan kalimat yang dimulai dengan huruf A</li> </ul>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Latihan mewarnai huruf M</li> <li>Latihan mewarnai kata yang dimulai dengan huruf M</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu mendemonstrasikan dan menyelesaikan latihan mewarnai huruf M dan kalimat yang dimulai dengan huruf M</li> </ul>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Latihan mewarnai huruf K</li> <li>Latihan mewarnai kata yang dimulai dengan huruf K</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu mendemonstrasikan dan menyelesaikan latihan mewarnai huruf A dan kalimat yang dimulai</li> </ul>			

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

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

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	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempraktikan langkah-langkah menempel gambar menggunakan menu paste form</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu mendemonstrasikan langkah menggunakan menu paste form</li> </ul>	Praktik	2 JP	Modul TIK SD halaman 28
2.1.2. Menempel gambar pemandangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Latihan menempel gambar rumah, pohon, anak sekolah, dan matahari</li> <li>Latihan menempel gambar perahu dan bulan</li> <li>Latihan menempel gambar rumah dan pohon</li> <li>Latihan menempel gambar buah-buahan</li> <li>Latihan menempel gambar kartun</li> <li>Latihan menempel gambar pahlawan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu mempraktikan cara menempel gambar pohon, anak sekolah, dan matahari</li> <li>Mampu mempraktikan cara menempel gambar perahu dan bulan</li> <li>Mampu mempraktikan cara menempel gambar rumah dan pohon</li> <li>Mampu mempraktikan cara menempel gambar buah durian, nangka dan jeruk</li> <li>Mampu mempraktikan cara menempel gambar kartun</li> <li>Mampu mempraktikan cara menempel gambar pahlawan</li> </ul>			

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](http://www.modulkomputer.com)