

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

Kelas/Semester : I/1

Standar Kompetensi: 1. Mengenal teknologi informasi dan komunikasi serta menunjukkan perangkat keras komputer

Kompetensi Dasar : 1.1. Mengenal teknologi informasi dan komunikasi secara sederhana

Alokasi Waktu : 2 jam pelajaran (70 menit)

No	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu (menit)	Sumber/Bahan/Alat
1.1.1	Teknologi informasi dan komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan alat-alat yang digunakan untuk teknologi informasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan pengertian teknologi informasi dan komunikasi</li> </ul>	Uraian	15	Buku Paket, Komputer
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan fungsi masing-masing alat-alat yang digunakan untuk teknologi informasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi alat-alat yang digunakan untuk teknologi informasi beserta fungsinya</li> </ul>	Uraian dan tugas individu	20	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan macam-macam alat-alat yang digunakan untuk teknologi informasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendesripsikan macam-macam peralatan teknologi komunikasi dan kegunaannya</li> </ul>	Uraian dan tugas individu	15	

		<ul style="list-style-type: none"><li>• Menyebutkan fungsi masing-masing alat-alat yang digunakan untuk teknologi informasi (mendapatkan informasi, mengolah informasi)</li></ul>		Uraian dan tugas individu	20	
--	--	---	--	---------------------------	----	--

Kompetensi Dasar : 1.2. Mengenal perangkat keras komputer

Alokasi Waktu : 2 jam pelajaran (70 menit)

No	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu (menit)	Sumber/Bahan/Alat
1.2.1	Perangkat komputer	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menyebutkan macam-macam perangkat keras komputer</li><li>• Mengetahui fungsi masing-masing perangkat keras komputer</li><li>• Menyebutkan perangkat keras lain yang mendukung komputer beserta fungsinya</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mengenal perangkat keras komputer</li><li>• Memahami fungsi perangkat keras komputer (CPU, Monitor, Keyboard, Mouse, CD-ROM, Disket)</li><li>• Mengidentifikasi perangkat keras lain yang mendukung komputer (Speaker, Scanner, Printer)</li></ul>	Uraian  Praktik dan tugas individu  Praktik dan tugas individu	15  30  35	Buku paket, Komputer

Standar Kompetensi: 2. Mengetahui lingkungan belajar yang ergonomis/sehat/nyaman dengan peralatan TIK  
 Kompetensi Dasar : 2.1. Mengetahui lingkungan belajar yang ergonomis/sehat/nyaman dengan peralatan TIK  
 Alokasi Waktu : 2 jam pelajaran (70 menit)

No	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu (menit)	Sumber/Bahan/Alat
2.1.1	Lingkungan Belajar TIK	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengkondisikan lingkungan belajar yang ergonomis/sehat/nyaman dengan peralatan TIK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengetahui lingkungan belajar yang sehat</li> </ul>	Uraian	15	Buku Paket, Komputer
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan tentang pentingnya kesehatan pada penggunaan TIK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memperagakan cara duduk atau posisi badan yang baik dan benar dengan peralatan TIK</li> </ul>	Praktik dan tugas individu	25	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Bekerja menggunakan komputer sesuai dengan prinsip kesehatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengatur posisi jarak dengan monitor yang aman</li> </ul>	Praktik dan tugas individu	15	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Berolahraga</li> </ul>		Praktik	25	

Standar Kompetensi: 3. Menggunakan komputer serta mengomunikasikannya

Kompetensi Dasar : 3.1. Menggunakan komputer

Alokasi Waktu : 6 jam pelajaran ( 210 menit)

No	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu (menit)	Sumber/Bahan/Alat
3.1.1	Menghidupkan dan mematikan komputer dengan benar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempraktikkan cara menghidupkan komputer</li> <li>• Mengidentifikasi tampilan awal di monitor</li> <li>• Mempraktikkan cara mematikan komputer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendemonstrasikan cara menghidupkan komputer dengan benar</li> <li>• Mendemonstrasikan cara mematikan komputer dengan benar</li> </ul>	Uraian	5	Buku Paket, Komputer
				Uraian	5	
				Uraian	5	
3.1.2	Menggunakan mouse	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempraktikkan cara: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Menggerakkan mouse</li> <li>✓ Klik</li> <li>✓ Geser dan lepas (drag &amp; drop)</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendemonstrasikan cara: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Menggerakkan mouse</li> <li>✓ Klik</li> <li>✓ Geser dan lepas (drag &amp; drop)</li> <li>✓ Klik kanan</li> </ul> </li> </ul>	Uraian dan Tugas individu	20	

3.1.3	Sekilas Internet dan program aplikasi lainnya	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Klik kanan</li> <li>✓ Klik dua kali (double click)</li> <li>• Menggunakan internet dan program aplikasi lainnya untuk memperlancar ketrampilan menggunakan mouse</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klik dua kali (double click)</li> <li>• Menggunakan internet dan program aplikasi lainnya untuk memperlancar ketrampilan menggunakan mouse</li> </ul>	Uraian dan Tugas individu	35
	Menggunakan keyboard	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan tombol-tombol yang ada di keyboard: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tombol Huruf</li> <li>✓ Enter</li> <li>✓ Tombol Angka</li> <li>✓ Tombol Panah</li> <li>✓ Space Bar</li> <li>✓ Caps Lock</li> <li>✓ Delete</li> <li>✓ Backspace</li> <li>✓ Shift</li> </ul> </li> <li>• Mendiskusikan kegunaan tombol-tombol berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tombol Huruf</li> <li>✓ Enter</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi tombol-tombol yang ada di keyboard: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tombol Huruf</li> <li>✓ Enter</li> <li>✓ Tombol Angka</li> <li>✓ Tombol Panah</li> <li>✓ Space Bar</li> <li>✓ Caps Lock</li> <li>✓ Delete</li> <li>✓ Backspace</li> <li>✓ Shift</li> </ul> </li> <li>• Menjelaskan kegunaan tombol-tombol berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tombol Huruf</li> <li>✓ Enter</li> <li>✓ Tombol Angka</li> </ul> </li> </ul>	Uraian dan Tugas individu	30

	<p>Sekilas internet dan program aplikasi lainnya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tombol Angka</li> <li>✓ Tombol Panah</li> <li>✓ Space Bar</li> <li>✓ Caps Lock</li> <li>✓ Delete</li> <li>✓ Backspace</li> <li>✓ Shift</li> <li>• Mempraktikkan cara menggunakan tombol-tombol berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tombol Huruf</li> <li>✓ Enter</li> <li>✓ Tombol Angka</li> <li>✓ Tombol Panah</li> <li>✓ Space Bar</li> <li>✓ Caps Lock</li> <li>✓ Delete</li> <li>✓ Backspace</li> <li>✓ Shift</li> </ul> </li> <li>• Menggunakan internet dan program aplikasi lainnya untuk memperlancar ketrampilan menggunakan keyboard</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tombol Panah</li> <li>✓ Space Bar</li> <li>✓ Caps Lock</li> <li>✓ Delete</li> <li>✓ Backspace</li> <li>✓ Shift</li> <li>• Mendemonstrasikan cara menggunakan tombol-tombol berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tombol Huruf</li> <li>✓ Enter</li> <li>✓ Tombol Angka</li> <li>✓ Tombol Panah</li> <li>✓ Space Bar</li> <li>✓ Caps Lock</li> <li>✓ Delete</li> <li>✓ Backspace</li> <li>✓ Shift</li> </ul> </li> <li>• Menggunakan internet dan program aplikasi lainnya untuk memperlancar ketrampilan menggunakan keyboard</li> </ul>	<p>65</p> <p>40</p>		
--	--	---	---	---------------------	--	--

Kelas/Semester : I/2

Standar Kompetensi : 4. Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar

Kompetensi Dasar : 4.1. Menggunakan ikon menggambar

Alokasi Waktu : 8 jam pelajaran (280 menit)

No	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu (menit)	Sumber/Bahan/Alat
4.1.1	Fungsi Menu dan Ikon	<ul style="list-style-type: none"><li>Menyimak penjelasan tentang program pengolah gambar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Mengenal Paint sebagai program pengolah gambar</li></ul>	Uraian	10	
		<ul style="list-style-type: none"><li>Mempraktikkan cara menjalankan program pengolah gambar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Mendemonstrasikan cara menjalankan program pengolah gambar</li></ul>	Praktik	10	
		<ul style="list-style-type: none"><li>Menunjukkan menu dan ikon</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Menjelaskan pengertian menu dan ikon dalam program pengolah gambar</li></ul>	Uraian dan Praktik	15	
		<ul style="list-style-type: none"><li>Mendemonstrasikan penggunaan ikon</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Mendemonstrasikan ikon-ikon untuk:<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Mewarnai gambar</li><li>✓ Menghapus gambar</li><li>✓ Membuat</li></ul></li></ul>	Uraian	175	

			<ul style="list-style-type: none"> <li>lingkaran</li> <li>✓ Membuat efek kuas</li> <li>✓ Membuat efek semprot</li> <li>✓ Membuat kotak</li> <li>✓ Membua kurva tertutup</li> </ul>			
4.1.2	Program pengganti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempraktikkan program pengolah gambar lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat gambar dengan program pengolah gambar lain (Drawing for children dan TuxPaint)</li> </ul>	Praktik	70	

Standar Kompetensi : 5. Membuat Proyek Ketrampilan  
 Kompetensi Dasar : 5.1. Membuat Prakarya  
 Alokasi Waktu : 4 jam pelajaran (140 menit)

No	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu (menit)	Sumber/Bahan/Alat
2.2.1	Membuat Prakarya	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat ketrampilan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat Jam</li> </ul>	Praktik	35	Buku Paket, Komputer
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat hiasan gantung</li> </ul>	Praktik	35	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat pembatas buku</li> </ul>	Praktik	35	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat mainan telur</li> </ul>	Praktik	35	

Standar Kompetensi: 3. Membuat Proyek Ketrampilan  
 Kompetensi Dasar : Membuat prakarya

Alokasi Waktu : 2 jam pelajaran (70 menit)

No	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu (menit)	Sumber/Bahan/Alat
4.	Membuat Prakarya	• Membuat Ketrampilan	• Membuat Kalender	Praktik	35	Buku paket, komputer
			• Membuat Puzzle	Praktik	35	Buku paket, komputer

Sumber: Buku TIK untuk SD (d disesuaikan dengan standar isi KTSP 2006) dari Penerbit Erlangga.

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat papan pengumuman atau papan petunjuk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat Sign</li> </ul>	Tugas individu dan praktik	40	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat iklan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat iklan</li> </ul>	Tugas individu dan praktik	40	

Sumber : Buku Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk kelas 2 SD dari Penerbit Erlangga.