

SILABUS MATA PELAJARAN

Nama SMK : SMK WIRASWASTA CIMAHI
 Bidang Keahlian : Semua Bidang Keahlian
 Program Keahlian : Semua Program Keahlian
 Kompetensi Keahlian : Semua Kompetensi Keahlian
 Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
 Durasi : 108 Jam Pelajaran (JP)

Kompetensi Inti (KI)

KI-3 (Pengetahuan) : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kajian *Simulasi dan Komunikasi Digital* pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

KI-4 (Keterampilan) : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup kajian *Simulasi dan Komunikasi Digital*. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.

Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	JP	Kegiatan Pembelajaran	Alternatif Penilaian
3.1 Menerapkan logika dan algoritma computer	3.1.1 Menjelaskan konsep logika 3.1.2 Mengurutkan prosedur fungsi- fungsi algoritma sederhana dalam kehidupan sehari- hari	- Konsep logika dan algoritma - Notasi <i>flowchart</i> - Pembuatan permainan sederhana dengan perangkat lunak animasi	6	Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang konsep logika dan algoritma menggunakan flowchart	Pengetahuan: - Tes tulis - Tes lisan - Penugasan - Portofolio Keterampilan:

4.1 Menggunakan fungsi-fungsi perintah (<i>Command</i>)	4.1.1 Menggunakan perintah berdasarkan fungsi 4.1.2 Membuat permainan dengan perangkat lunak animasi			• Mengumpulkan data tentang penggunaan fungsi-fungsi perintah perangkat lunak animasi • Mengolah data tentang fungsi-fungsi perintah perangkat lunak animasi • Mengomunikasikan tentang fungsi-fungsi perintah perangkat lunak animasi	• Penilaian unjuk kerja • Proyek/ penugasan Portofolio
3.2 Menerapkan metode peta- minda 4.2 Membuat peta-minda	3.2.1 Menjelaskan metode peta-minda 3.2.2 Menguraikan menu-menu perangkat lunak peta-minda 3.2.3 Menentukan alternatif solusi pemecahan masalah 4.2.1 Mengoperasikan perangkat lunak peta-minda 4.2.2 Membuat peta- minda dari hasil pengembangan ide berdasarkan alternatif solusi	• Metode peta-minda untuk penguraian masalah • Perangkat lunak peta-minda	3	• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang metode peta- minda • Mengumpulkan data tentang metode peta- minda • Mengolah data tentang metode peta-minda • Mengomunikasikan tentang metode petaminda	Pengetahuan: Tes tulis Tes lisan Penugasan Portofolio Keterampilan: • Penilaian unjuk kerja Proyek/ penugasan Portofolio
3.3 Mengevaluasi paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasive	3.3.1 Menganalisis ciri-ciri paragraf deskriptif 3.3.2 Menganalisis ciri-ciri Paragraf argumentatif 3.3.3 Menganalisis ciri-ciri paragraph naratif	• Jenis-jenis paragraph (deksriptif, argumentatif, naratif, persuasif) • Pemformatan dokumen karya tulis menggunakan	6	• Mengamati untuk mengidentifikasi tentang evaluasi paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif	Pengetahuan: • Tes tulis • Tes lisan • Penugasan • Portofolio Keterampilan:

4.3 Menyusun kembali format dokumen pengolah kata	3.3.4 Menganalisis ciri-ciri paragraf persuasive 3.3.5 Membandingkan paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif 4.3.1 Memodifikasi dokumen karya tulis menggunakan perangkat lunak pengolah kata 4.3.2 Membuat karya tulis 4.3.3 Mengembangkan dokumen karya tulis menggunakan perangkat lunak pengolah kata	perangkat lunak pengolah kata		● Mengumpulkan data tentang penyusunan kembali format dokumen pengolah kata ● Mengolah data tentang penyusunan kembali format dokumen pengolah kata ● Mengomunikasikan tentang penyusunan kembali format dokumen pengolah kata	● Penilaian unjuk kerja ● Proyek/ penugasan Portofolio
3.4 Menerapkan logika dan operasi perhitungan data	3.4.1 Menjelaskan urutan kerja operasi matematika 3.4.2 Mengurutkan operasi matematika 3.4.3 Menentukan penggunaan fungsi logika IF, AND, OR, ELSE pada perhitungan berkondisi 3.4.4 Menyalin nilai berdasarkan referensi nilai sel dan referensi alamat sel 3.4.5 Memodifikasi sel 4.4 Mengoperasikan perangkat lunak pengolah angka 4.4.1 Menggunakan formula pada pemrosesan data 4.4.2 Menampilkan data dalam bentuk grafis	● Operasi perhitungan matematika ● Perangkat lunak pengolah angka ● Fungsi logika pada perangkat lunak pengolah angka ● Referensi berdasarkan sel ● Referensi berdasarkan nilai ● Grafik dan diagram	9	● Mengamati tentang logika dan operasi perhitungan data ● Mengumpulkan data tentang operasi perangkat lunak pengolah angka ● Mengolah data tentang operasi perangkat lunak pengolah angka ● Mengomunikasikan tentang operasi perangkat lunak pengolah angka	Pengetahuan: ● Tes tulis ● Tes lisan ● Penugasan ● Portofolio Keterampilan: ● Penilaian unjuk kerja ● Proyek/ penugasan Portofolio
3.5 Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan <i>slide</i>	3.5.1 Menjelaskan fitur-fitur untuk pembuatan <i>slide</i>	● Fitur-fitur perangkat lunak pembuatan <i>slide</i> ● Teknik pembuatan <i>slide</i>	9	● Mengamati untuk mengidentifikasi tentang	Pengetahuan: Tes tulis Tes lisan

4.5 Membuat <i>slide</i> untuk presentasi	3.5.2 Menentukan fitur yang digunakan pada perangkat lunak pembuatan <i>slide</i> 3.5.3 Menganalisis <i>slide</i> sesuai dengan pesan yang disampaikan 4.5.1 Menggunakan fitur perangkat lunak pembuatan <i>slide</i> 4.5.2 Membuat <i>slide</i> presentasi dilengkapi dengan transisi dan animasi			fitur yang tepat untuk pembuatan slide ● Mengumpulkan data tentang fitur yang tepat untuk pembuatan slide ● Mengolah data tentang fitur yang tepat untuk pembuatan slide ● Mengomunikasikan tentang fitur yang tepat untuk pembuatan slide	Penugasan Portofolio Keterampilan: ● Penilaian unjuk kerja ● Proyek/ penugasan Portofolio
3.6 Menerapkan teknik presentasi yang efektif 4.6 Melakukan presentasi yang efektif	3.6.1 Menjelaskan teknik presentasi 3.6.2 Menentukan teknik presentasi yang efektif 4.6.1 Menyiapkan bahan presentasi 4.6.2 Melaksanakan presentasi	● Teknik operasi fitur presentasi ● Teknik komunikasi	6	● Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang teknik presentasi yang efektif ● Mengumpulkan data tentang teknik presentasi yang efektif ● Mengolah data tentang teknik presentasi yang efektif ● Mengomunikasikan tentang teknik presentasi yang efektif	Pengetahuan: ● Tes tulis ● Tes lisan ● Penugasan ● Portofolio Keterampilan: ● Penilaian unjuk kerja ● Proyek/ penugasan Portofolio
3.7 Menganalisis pembuatan <i>e- book</i>	3.7.1 Menjelaskan tentang <i>e-book</i> 3.7.2 Menjelaskan berbagai format <i>ebook</i> 3.7.3 Mengurutkan proses konversi dokumen menjadi <i>e-book</i> 3.7.4 Memilih perangkat lunak pembaca dokumen <i>e-book</i> 3.7.5 Memilih informasi pada <i>metadata</i>	● Materi e-book ● Prosedur membuat e-book ● Perangkat lunak pembaca dokumen <i>e-book</i>	6	● Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang pembuatan <i>e- book</i> ● Mengumpulkan data tentang pembuatan <i>e- book</i> ● Mengolah data tentang pembuatan <i>e-book</i> ● Mengomunikasikan tentang pembuatan <i>e-book</i>	Pengetahuan: ● Tes tulis ● Tes lisan ● Penugasan ● Portofolio Keterampilan: ● Penilaian unjuk kerja ● Proyek/ penugasan Portofolio

4.7 Membuat <i>e-book</i> dengan perangkat lunak <i>e-book</i> editor	4.7.1 Melaksanakan konversi dokumen menjadi HTML 4.7.2 Melengkapi dokumen <i>e-book</i> dengan dokumen multimedia 4.7.3 Melengkapi daftar isi pada <i>e-book</i> 4.7.4 Membuat sampul 4.7.5 Melengkapi <i>metadata</i> 4.7.6 Menampilkan dokumen <i>e-book</i>				
3.8 Memahami konsep Kewargaan Digital 4.8 Merumuskan etika Kewargaan Digital	3.8.1 Menjelaskan konsep Kewargaan Digital 3.8.2 Menjelaskan konsep <i>internet safety</i> 3.8.3 Menjelaskan jenis virus komputer dan pencegahannya 3.8.4 Menjelaskan simbol <i>Creative Commons</i> 4.8.1 Mengidentifikasi etika Kewargaan Digital 4.8.2 Melaksanakan Kewargaan Digital	• Konsep Kewargaan Digital • Cyber-bullying dan Cyber harassment • Penggunaan internet dengan aman dan beretika • Simbol Creative Commons	3	• Mengamati tentang konsep Kewargaan Digital • Mengumpulkan data tentang konsep Kewargaan Digital • Mengolah data tentang konsep Kewargaan Digital • Mengomunikasikan tentang konsep Kewargaan Digital	Pengetahuan: • Tes tulis • Tes lisan • Penugasan • Portofolio Keterampilan: • Penilaian unjuk kerja Proyek/ penugasan Portofolio
3.9 Menerapkan teknik penelusuran <i>Search Engine</i> 4.9 Melakukan penelusuran informasi	3.9.1 Menjelaskan komponen <i>Search Engine</i> 3.9.2 Menentukan <i>key- word</i> penelusuran 4.9.1 Menggunakan <i>key-word</i> penelusuran 4.9.2 Melakukan penelusuran lanjutan	• Komponen dan cara kerja Search Engine • Key-word pada Search Engine • Penelusuran lanjutan	6	• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang teknik penelusuran menggunakan <i>Search Engine</i> • Mengumpulkan data tentang teknik penelusuran menggunakan <i>Search Engine</i>	Pengetahuan: • Tes tulis • Tes lisan • Penugasan • Portofolio Keterampilan: • Penilaian unjuk kerja • Proyek/ penugasan

				● Mengolah data tentang teknik penelusuran menggunakan <i>Search Engine</i> ● Mengomunikasikan tentang teknik penelusuran menggunakan <i>Search Engine</i>	Portofolio
3.10 Menganalisis komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan 4.10 Melakukan komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan	3.10.1 Menjelaskan kelebihan dan kekurangan komunikasi sinkron dan asinkron 3.10.2 Mendeskripsikan proses komunikasi data sinkron dan asinkron 3.10.3 Membedakan jenis komunikasi sinkron dan asinkron 4.10.1 Melakukan chatting (teks dan video) 4.10.2 Melakukan komunikasi menggunakan email 4.10.3 Melakukan publikasi menggunakan blog, vlog, dll 4.10.4 Melakukan kolaborasi dokumen daring 4.10.5 Menggunakan layanan Penyimpanan dokumen daring	● Prosedur komunikasi daring sinkron dan asinkron (chat, email, blog, vlog, dropbox, dll) ● Pengelolaan (pembuatan, pengubahan, sharing dan penyimpanan) dokumen daring	9	● Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan ● Mengumpulkan data tentang komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan ● Mengolah data tentang komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan ● Mengomunikasikan tentang komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan	Pengetahuan: ● Tes tulis ● Tes lisan ● Penugasan ● Portofolio Keterampilan: ● Penilaian unjuk kerja ● Proyek/ penugasan Portofolio
3.11 Menganalisis fitur perangkat lunak pembelajaran	3.11.1 Menjelaskan fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring	● Konsep pembelajaran jarak jauh ● Fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif	9	● Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang fitur perangkat	Pengetahuan: • Tes tulis • Tes lisan • Penugasan

kolaboratif daring	3.11.2 Menerapkan fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring 3.11.3 Mengorganisasikan fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring 4.11 Menggunakan fitur untuk pembelajaran kolaboratif daring (kelas maya) 4.11.1 Menyiapkan tugas pembelajaran secara daring menggunakan fitur kolaboratif daring 4.11.2 Melaksanakan tugas pembelajaran secara daring menggunakan fitur kolaboratif daring	daring		lunak pembelajaran kolaboratif daring ● Mengumpulkan data tentang fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring ● Mengolah data tentang fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring ● Mengomunikasikan tentang fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring	• Portofolio Keterampilan: • Penilaian unjuk kerja • Proyek/ penugasan • Portofolio
3.12 Merancang dokumen tahap pra-produksi 4.12 Membuat dokumen tahap pra-produksi	3.12.1 Menentukan alur proses pembuatan video 3.12.2 Merancang sinopsis, naskah dan <i>storyboard</i> 4.12.1 Membuat synopsis 4.12.2 Membuat naskah 4.12.3 Mendesain karakter 4.12.4 Membuat <i>storyboard</i>	● Konsep pembuatan video ● Teknik pembuatan sinopsis, naskah dan <i>storyboard</i> ● Desain karakter	12	● Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang dokumen tahap pra-produksi ● Mengumpulkan data tentang dokumen tahap pra-produksi ● Mengolah data tentang dokumen tahap praproduksi	Pengetahuan: • Tes tulis • Tes lisan • Penugasan Portofolio Keterampilan: • Penilaian unjuk kerja • Proyek/ penugasan • Portofolio

				• Mengomunikasikan tentang dokumen tahap pra-produksi	
3.13 Menganalisis produksi video, animasi dan/atau musik digital 4.13 Memproduksi video dan/atau animasi dan/atau musik digital	3.13.1 Menjelaskan produksi video, animasi dan/atau musik digital 3.13.2 Menerapkan produksi video, animasi dan/atau musik digital 3.13.3 Mengorganisasikan produksi video, animasi dan/atau musik digital 4.13.1 Mengoperasikan kamera 4.13.2 Menggunakan teknik penempatan dan pergerakan kamera 4.13.3 Memodifikasi pencahayaan 4.13.4 Mengoperasikan perangkat lunak animasi 4.13.5 Melakukan <i>modelling, texturing, rigging</i>	• Sinematografi dasar • Penempatan dan pergerakan kamera • Pencahayaan (<i>Lighting</i>) • <i>Wardrobe</i> • Perangkat lunak animasi atau penyunting audio	15	• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang produksi video, animasi dan/atau musik digital • Mengumpulkan data tentang produksi video, animasi dan/atau musik digital • Mengolah data tentang produksi video, animasi dan/atau musik digital • Mengomunikasikan tentang produksi video, animasi dan/atau musik digital	Pengetahuan: • Tes tulis • Tes lisan • Penugasan • Portofolio Keterampilan: • Penilaian unjuk kerja • Proyek/penugasan • Portofolio

	4.13.6 Memodifikasi objek (<i>scaling, rotating, moving</i>) 4.13.7 Mengoperasikan perangkat lunak penulisan nada atau penyunting audio				
3.14 Mengevaluasi pasca-produksi video, animasi dan/atau musik digital 4.14 Membuat laporan hasil pasca- produksi	3.14.1 Merencanakan evaluasi proses produksi video, animasi dan/atau musik digital 3.14.2 Merencanakan evaluasi produk video, animasi dan/atau music digital 4.14.1 Menyiapkan perangkat evaluasi produksi video, animasi dan/atau musik digital 4.14.2 Melaksanakan evaluasi produk video, animasi dan/atau musik digital 4.14.3 Membuat laporan hasil evaluasi produk video,	• Perangkat lunak penyunting video/ animasi/ • Teknik memotong dan menggabungkan <i>scene</i>	9	• Mengamati untuk mengidentifikasi tentang kesesuaian hasil produksi dengan naskah • Mengumpulkan data bagian tahapan produksi yang tidak/belum sesuai dengan naskah maupun arahan sutradara • Mengolah data untuk melakukan penyesuaian scene menggunakan perangkat lunak editor video, animasi, atau musik digital • Menggabungkan setiap scene menjadi video utuh sesuai naskah. Khusus animasi: melakukan rendering	Pengetahuan: • Tes tulis • Tes lisan • Penugasan • Portofolio Keterampilan: • Penilaian unjuk kerja • Proyek/ penugasan • Portofolio

	animasi dan/atau musik digital				
--	-----------------------------------	--	--	--	--