

KURIKULUM 2013
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)



SILABUS
SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL
KELAS X

SILABUS

Nama Sekolah	: SMK Tamtama 2 Sidareja
Bidang Keahlian	: Semua Bidang Keahlian
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian
Mata Pelajaran	: Simulasi dan Komunikasi Digital
Durasi (Waktu)	: 108 JP
Kelas/Semester	: X
KI-3 (Pengetahuan)	: Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup <i>Simulasi dan Komunikasi Digital</i> (Simdig) 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 <i>Simulasi dan Komunikasi Digital</i> (Simdig). 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	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Nilai Pembentukan Karakter	Sumber Belajar
3.1 Menerapkan logika dan algoritma komputer	3.1.1 Menjelaskan konsep logika. 3.1.2 Menyusun flowchart contoh algoritma sederhana dalam kehidupan sehari-hari.	- Konsep logika dan algoritma - Notasi flowchart - Membuat permainan sederhana menggunakan perangkat lunak animasi 3D	6	- Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang konsep logika dan algoritma menggunakan Flowchart - Mengumpulkan data tentang fungsi dan fitur perangkat lunak animasi 3D - Mengolah data tentang skenario algoritma permainan sesuai idenya dalam bentuk Flowchart - Mengomunikasikan tentang algoritma permainan dan cara penggunaan aplikasi animasi 3D yang dibuatnya	Pengetahuan: - Tes tertulis Keterampilan: - Unjuk kerja - Portofolio	- Religius - Disiplin - Kerja Keras - Kerjasama - Rasa Ingin tahu - Mandiri	- SEAMOLEC - Buku siswa SMK / MAK Kelas X Mata Pelajaran Simulasi Digital Semester 1
3.2 Menerapkan	3.2.1 Menjelaskan metode	Metode peta-	3	Merumuskan masalah	Pengetahuan:	Religius	SEAMOLEC

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Nilai Pembentukan Karakter	Sumber Belajar
metode peta minda 4.2 Membuat peta-minda	peta-minda. 3.2.2 Menguraikan ide menjadi konsep. 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.	minta untuk penguraian masalah Perangkat lunak Peta-Minda		dengan cara mengobservasi pikiran menggunakan metode peta-minda - Mengumpulkan data berupa kata-kunci yang terkait ide - Mengolah data dari kata-kata kunci yang didapat untuk dikategorikan berdasarkan kesamaan sifat, ciri, cara kerja, atau jenis - Memresentasikan hasil peta-minda yang dibuat	- Wawancara Keterampilan: - Unjuk kerja	- Disiplin - Kerja Keras - Kerjasama - Rasa Ingin tahu - Mandiri	Buku siswa SMK / MAK Kelas X Mata Pelajaran Simulasi Digital Semester 1
3.3 Mengevaluasi paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif.	3.3.1 Menganalisis ciri-ciri paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif. 3.3.2 Membandingkan paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif.	- Jenis dan ciri paragraf - Memformat dokumen menggunakan perangkat lunak pengolah kata	6	- Mengamati untuk mengidentifikasi tentang ciri-ciri paragraf berdasarkan karakteristik melalui contoh tulisan - Mengumpulkan data tentang fungsi fitur pada perangkat lunak pengolah kata dengan	Pengetahuan: - Tes tertulis Keterampilan: - Unjuk kerja - Portofolio	- Religius - Disiplin - Kerja Keras - Kerjasama - Rasa Ingin tahu - Mandiri	- SEAMOLEC - Buku siswa SMK / MAK Kelas X Mata Pelajaran Simulasi Digital Semester 1

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Nilai Pembentukan Karakter	Sumber Belajar
4.3 Menyusun kembali format dokumen pengolah kata	4.3.1 Memanipulasi dokumen menggunakan perangkat lunak pengolah kata. 4.3.2 Membuat tulisan deskriptif. 4.3.3 Mengembangkan proposal menggunakan perangkat lunak pengolah kata.			cara memformat tulisan yang belum diformat - Mengolah data tentang fungsi fitur perangkat lunak pengolah kata dengan cara memformat dokumen yang belum diformat - Mengomunikasikan tulisan deskriptif dalam bentuk proposal			
3.4 Menerapkan logika, dan operasi perhitungan data	3.4.1 Menjelaskan urutan kerja operator matematika. 3.4.2 Mengurutkan operator matematika sesuai hasil yang diharapkan. 3.4.3 Menentukan penggunaan fungsi logika IF,	- Operasi perhitungan matematika - Perangkat lunak pengolah angka - Fungsi logika pada perangkat lunak pengolah angka - Referensi berdasarkan sel	9	- Mengumpulkan data tentang operator matematika - Mengolah data menggunakan perangkat lunak pengolah angka - Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang fungsi logika di formula pada perangkat	Pengetahuan: - Tes tertulis Keterampilan: - Unjuk kerja - Portofolio	- Religius - Disiplin - Kerja Keras - Kerjasama - Rasa Ingin tahu - Mandiri	- SEAMOLEC - Buku siswa SMK / MAK Kelas X Mata Pelajaran Simulasi Digital Semester 1

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Nilai Pembentukan Karakter	Sumber Belajar
4.4 Mengoperasikan perangkat lunak pengolah angka	AND, OR, ELSE pada perhitungan berkondisi. 3.4.3 Memanipulasi sel. 3.4.4 Menyalin nilai berdasarkan referensi nilai sel dan referensi alamat sel. 4.4.1 Menggunakan formula pada pemrosesan data. 4.4.2 Menampilkan data dalam bentuk grafis.	• Referensi berdasarkan nilai • Grafik dan Diagram		lunak pengolah angka • Mengomunikasikan data hasil pengolahan dan disajikan dalam bentuk grafik atau diagram			
3.5 Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide	3.5.1 Menjelaskan jenis, fungsi, dan keuntungan penggunaan perangkat lunak presentasi. 3.5.2 Menentukan fitur umum yang sering digunakan pada perangkat lunak presentasi.	• Jenis dan fungsi fitur perangkat lunak presentasi • Teknik merancang Slide	9	• Mengamati untuk mengidentifikasi fungsi, jenis, dan keuntungan penggunaan perangkat lunak presentasi • Mengomunikasikan cara penggunaan .perangkat lunak presentasi dalam bentuk diskusi peer teaching dan kelompok • Mengumpulkan data	Pengetahuan: • Wawancara • Observasi diskusi Keterampilan: • Unjuk kerja • Observasi • Portofolio	• Religius • Disiplin • Kerja Keras • Kerjasama • Rasa Ingin tahu • Mandiri	• SEAMOLEC • Buku siswa SMK / MAK Kelas X Mata Pelajaran Simulasi Digital Semester 1

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Nilai Pembentukan Karakter	Sumber Belajar
4.5 Membuat slide untuk presentasi	3.5.3 Menganalisis slide yang sesuai dengan pesan yang akan disampaikan. 4.5.1 Menggunakan fitur perangkat lunak presentasi. 4.5.2 Membuat slide presentasi yang dilengkapi dengan transisi dan animasi.			teknik membuat slide, penyisipan objek, penambahan transisi, dan fitur animasi pada slide Mengolah data dalam bentuk tugas untuk dibuat menjadi slide sesuai perintah			
3.6 Menerapkan teknik presentasi yang efektif 4.6 Melakukan presentasi yang efektif	3.6.1 Menentukan desain yang efektif. 3.6.2 Membandingkan kesesuaian desain slide dengan informasi yang disampaikan. 3.6.2 Menilai teknik penyampaian presentasi orang lain. 4.6.1 Membuat slide dengan	- Faktor yang mempengaruhi pemirsa dalam presentasi - Teknik mendesain slide - Teknik penyampaian	6	- Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang presentasi yang mampu menarik perhatian audien berdasarkan kaidah teknik presentasi simdig - Mengumpulkan data tentang faktor yang mempengaruhi audien dan design slide yang efektif dan efisien dengan pertimbangan proporsi, komposisi, dan	Pengetahuan: - Wawancara Keterampilan: - Unjuk kerja - Portofolio	- Religius - Disiplin - Kerja Keras - Kerjasama - Rasa Ingin tahu - Mandiri	- SEAMOLEC - Buku siswa SMK / MAK Kelas X Mata Pelajaran Simulasi Digital Semester 1

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Nilai Pembentukan Karakter	Sumber Belajar
	pertimbangan proporsi, komposisi, dan harmoni. 4.6.2 Melaksanakan penyampaian sesuai kaidah teknik presentasi.			harmoni - Mengolah data ke dalam slide menggunakan teknik penyusunan slide - Presentasi menggunakan teknik penyampaian dengan semangat dan penuh hasrat			
3.7 Menganalisis pembuatan E-book 4.7 Membuat E-book dengan	3.7.1 Menjelaskan contoh dan kelebihan E-book. 3.7.2 Menjelaskan berbagai format E-book. 3.7.3 Mengurutkan proses konversi. 3.7.4 Memilih perangkat lunak pembaca file E-book. 3.7.5 Memilih informasi pada metadata. 4.7.1 Melaksanakan konversi	- Buku elektronik (E-book) - Prosedur membuat E-book menggunakan Sigil - Membuat sampul menggunakan Ms. PowerPoint - Perangkat lunak pembaca file E-book	6	- Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang kelebihan E-book dan format file - Mengumpulkan data tentang prosedur pembuatan E-book, meliputi konversi file, melengkapi metadata, dan pemilihan perangkat lunak pembaca file E-book - Mengolah data tentang penyisipan file multimedia ke dalam file HTML	Pengetahuan: - Tes tertulis Keterampilan: - Unjuk kerja - Portofolio	- Religius - Disiplin - Kerja Keras - Kerjasama - Rasa Ingin tahu - Mandiri	- SEAMOLEC - Buku siswa SMK / MAK Kelas X Mata Pelajaran Simulasi Digital Semester 1

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Nilai Pembentukan Karakter	Sumber Belajar
perangkat lunak E-book Editor	file menjadi HTML. 4.7.2 Melengkapi file E-book dengan file multimedia. 4.7.3 Melengkapi daftar is pada E-booki. 4.7.4 Membuat sampul. 4.7.5 Melengkapi metadata. 4.7.6 Menampilkan file E-book			Mengubah file HTML menjadi format Epub untuk dikomunikasikan melalui perangkat lunak pembaca E-book			
3.8 Memahami konsep Kewargaan Digital	3.8.1 Menjelaskan konsep Kewargaan Digital. 3.8.2 Menjelaskan konsep internet safety. 3.8.3 Menjelaskan jenis virus komputer dan pencegahannya.	- Konsep Kewargaan Digital - Cyberbullying dan Cyberharrasment - Menggunakan internet dengan aman - Simbol Creative	3	- Mengumpulkan data tentang Undang-Undang ITE, konsep Kewargaan Digital, dan jenis virus komputer yang umum - Mengolah data kasus aktual di internet terkait pelanggaran UU ITE dan kerusakan yang diakibatkan oleh virus - Mengamati untuk	Pengetahuan: - Presentasi publik Keterampilan: - Observasi	- Religius - Disiplin - Kerja Keras - Kerjasama - Rasa Ingin tahu - Mandiri	- SEAMOLEC - Buku siswa SMK / MAK Kelas X - Mata Pelajaran Simulasi Digital Semester 1

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Nilai Pembentukan Karakter	Sumber Belajar
4.8 Merumuskan etika Kewargaan Digital	3.8.4 Menjelaskan simbol Creative Commons. 4.8.1 Mengimplementasikan penggunaan internet dengan aman. 4.8.2 Memilih dan memilah informasi.	Commons		mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang penggunaan perangkat komunikasi dan internet dengan aman, serta memilah dan memilih informasi Mengomunikasikan cara penggunaan internet dengan sehat sesuai konsep Kewargaan Digital dalam bentuk tulisan dan presentasi publik			
3.9 Menerapkan teknik penelusuran Search Engine 4.9 Melakukan penelusuran informasi	3.9.1 Menjelaskan komponen mesin penelusur. 3.9.2 Menentukan sintak penelusuran sesuai kebutuhan pencarian informasi. 4.9.1 Menggunakan sintaks penelusuran yang tepat	- Komponen dan cara kerja mesin penelusur - Sintak pada mesin penelusur - Penelusuran lanjutan	6	- Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang teknik penelusuran yang efektif dan komponen mesin penelusur - Mengumpulkan data tentang beragam sintak penelusuran yang efektif - Mengolah data	Pengetahuan: - Tes tertulis - Wawancara Keterampilan: - Unjuk kerja	- Religius - Disiplin - Kerja Keras - Kerjasama - Rasa Ingin tahu - Mandiri	- SEAMOLEC - Buku siswa SMK / MAK Kelas X Mata Pelajaran Simulasi Digital Semester 1

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Nilai Pembentukan Karakter	Sumber Belajar
	sesuai kebutuhan pencarian informasi. 4.9.2 Melakukan penelusuran lanjutan.			penelusuran menggunakan kombinasi beberapa sintak Mengomunikasikan teknik penelusuran yang menggunakan kombinasi sintak dan tataletak urutan kata			
3.10 Menganalisis komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan 4.10 Melakukan komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan	3.10.1 Membedakan jenis komunikasi sinkron-asinkron. 3.10.2 Menggambarkan proses komunikasi data sinkron dan asinkron. 3.10.3 Menyimpulkan kelebihan dan kekurangan komunikasi sinkron dan asinkron. 3.10.4 INDIKATOR SINKRON: Melakukan chatting (teks dan video).	- Prosedur komunikasi daring sinkron dan asinkron - Chat - Email - Blog - Membuat, mengubah, dan berbagi file Dokumen Daring - Penyimpanan Daring	9	- Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang kelebihan komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan - Mengumpulkan data proses komunikasi sinkron dan asinkron dan layanannya dalam jaringan - Mengolah data cara penggunaan setiap layanan sinkron dan asinkron dalam jaringan - Mengomunikasikan penggunaan layanan	Pengetahuan: - Tes tertulis - Wawancara Keterampilan: - Unjuk kerja - Observasi	- Religius - Disiplin - Kerja Keras - Kerjasama - Rasa Ingin tahu - Mandiri	- SEAMOLEC - Buku siswa SMK / MAK Kelas X Mata Pelajaran Simulasi Digital Semester 1

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Nilai Pembentukan Karakter	Sumber Belajar
	4.10.1 INDIKATOR ASINKRON: Melakukan komunikasi menggunakan E-mail. 4.10.2 INDIKATOR ASINKRON: Melakukan publikasi konsep menggunakan Blog. 4.10.3 INDIKATOR ASINKRON: Melakukan kolaborasi Dokumen Daring (Online Documents). 4.10.4 INDIKATOR ASINKRON: Menggunakan layanan penyimpanan file Daring (Online Cloud-Storage).			komunikasi sinkron dan asinkron sesuai kebutuhan			
3.11 Menganalisis fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring	3.11.1 Menjelaskan keunggulan pembelajaran jarak jauh.	- Pembelajaran jarak jauh - Pemanfaatan layanan jejaring sosial daring	9	Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang keunggulan belajar jarak jauh	Pengetahuan: Tes tertulis Keterampilan:	- Religius - Disiplin - Kerja Keras - Kerjasama	- SEAMOLEC - Buku siswa SMK / MAK Kelas X Mata

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Nilai Pembentukan Karakter	Sumber Belajar
4.11 Menggunakan fitur untuk pembelajaran kolaboratif daring (kelas maya)	3.11.2 Menerapkan prosedur pendaftaran sebagai siswa dalam kelas maya. 3.11.3 Memilih fitur yang tepat dalam aktivitas khusus sesuai perintah guru. 4.11.1 Melaksanakan tugas secara daring. 4.11.2 Menggunakan materi pelajaran, file, atau sumber belajar daring.	untuk pembelajaran		- Mengumpulkan data jenis layanan jejaring sosial daring yang dapat digunakan untuk pembelajaran - Mengolah data cara penggunaan layanan jejaring sosial untuk pembelajaran - Mengomunikasikan tentang fitur pada layanan jejaring sosial untuk pembelajaran	- Unjuk kerja - Observasi	- Rasa Ingin tahu - Mandiri	Pelajaran Simulasi Digital Semester 1
3.12 Merancang dokumen tahap pra-produksi 4.12 Membuat	3.12.1 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Memahami alur proses pembuatan video. 3.12.2 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Membandingkan sinopsis, naskah, dan storyboard.	- Konsep pembuatan video - Teknik pembuatan sinopsis, naskah, dan storyboard - Desain karakter	12	- Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang cara membuat video atau animasi - Mengumpulkan data tentang perbedaan pada sinopsis, naskah, dan storyboard - Mengolah data cara	Pengetahuan: - Tes tertulis Keterampilan: - Unjuk kerja	- Religius - Disiplin - Kerja Keras - Kerjasama - Rasa Ingin tahu - Mandiri	- SEAMOLEC - Buku siswa SMK / MAK Kelas X Mata Pelajaran Simulasi Digital Semester 1

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Nilai Pembentukan Karakter	Sumber Belajar
dokumen tahap pra-produksi	4.12.1 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Membuat sinopsis. 4.12.2 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Membuat naskah. 4.12.3 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Mendesain karakter. 4.12.4 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Membuat storyboard.			membuat sinopsis naskah, dan storyboard Membuat sinopsis, naskah, dan storyboard berdasarkan topik yang telah dipilih sesuai plot cerita, kebutuhan tampilan visual-audio. Serta merancang desain karakter sesuai sinopsis dan naskah (khusus animasi)			
3.13 Menganalisis produksi video, animasi dan/atau musik digital	3.13.1 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Menjelaskan elemen sinopsis, naskah, dan storyboard. 3.13.2 INDIKATOR VIDEO: Menelaah naskah untuk kepentingan penentuan	- Sinematografi dasar - Penempatan dan pergerakan kamera - Konsep pencahayaan - Perangkat lunak animasi 3D atau	15	- Mengamati sinopsis, naskah, dan storyboard untuk mengidentifikasi kebutuhan syuting - Mengumpulkan data untuk penentuan lokasi, pemain, peralatan, pencahayaan, wardrobe, dan pengambilan	Pengetahuan: - Tes tertulis - Wawancara Keterampilan: - Unjuk kerja	- Religius - Disiplin - Kerja Keras - Kerjasama - Rasa Ingin tahu - Mandiri	- SEAMOLEC - Buku siswa SMK / MAK Kelas X Mata Pelajaran Simulasi Digital Semester 1

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Nilai Pembentukan Karakter	Sumber Belajar
4.13 Memproduksi video dan/atau animasi dan/atau musik digital	lokasi, pemain, peralatan, wardrobe. 3.13.3 INDIKATOR VIDEO: Menganalisis sinematografi. 4.13.1 INDIKATOR VIDEO: Mengoperasikan kamera. 4.13.2 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Menggunakan teknik penempatan dan pergerakan kamera. 4.13.3 INDIKATOR VIDEO: Memanipulasi pencahayaan. 4.13.4 INDIKATOR ANIMASI: Mengoperasikan perangkat lunak animasi. 4.13.5 INDIKATOR ANIMASI: Melakukan modelling, texturing, rigging.	penyunting audio		gambar - Mengolah data mencari/merancang lokasi, penyediaan pemain/karakter dan wardrobe, penyediaan peralatan, dan pengondisian pencahayaan sesuai naskah dan storyboard - Membuat video atau animasi sesuai sinopsis, naskah, dan storyboard. Khusus musik digital: merangkai musik digital	- Observasi - Portofolio		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Nilai Pembentukan Karakter	Sumber Belajar
	4.13.6 INDIKATOR ANIMASI: Memodifikasi objek (scalling, rotating, moving). 4.13.7 INDIKATOR MUSIK: 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 Menyeleksi kesesuaian hasil produksi dengan naskah 3.14.2 Memilih fitur yang tepat pada perangkat lunak penyunting video/animasi sesuai kebutuhan. 3.14.3 Menyeleksi fitur perangkat lunak rendering akhir. 4.14.1 Memodifikasi scene/objek. 4.14.2 Menggabungkan	- Perangkat lunak penyunting video/animasi/ - Teknik memotong dan menggabungkan scene	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	Pengetahuan: - Tes tertulis - Wawancara Keterampilan: - Unjuk kerja - Observasi - Portofolio	- Religius - Disiplin - Kerja Keras - Kerjasama - Rasa Ingin tahu - Mandiri	- SEAMOLEC - Buku siswa SMK / MAK Kelas X Mata Pelajaran Simulasi Digital Semester 1

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Nilai Pembentukan Karakter	Sumber Belajar
	video, objek animasi, dan/atau musik digital. 4.14.3 Melakukan Rendering. 4.14.4 Menggabungkan teks pada video atau animasi. 4.14.5 Membuat laporan hasil pengelolaan proyek			utuh sesuai naskah. Khusus animasi: melakukan rendering			

Mengetahui,
Kepala SMK Tamtama 2 Sidareja

Sidareja, Juni 2019
Guru Mapel

RUSWANTO,ST,MM

TUMIRAH

Keterangan Pengisian Format Silabus

Nama Sekolah : diisi nama SMK yang bersangkutan.

Bidang Keahlian : diisi nama Bidang Keahlian sesuai Spektrum Keahlian PMK berdasarkan Kepdirjen Nomor 4678/D/KEP/MK/2016.

Kompetensi Keahlian : diisi nama Kompetensi Keahlian sesuai Spektrum Keahlian PMK berdasarkan Kepdirjen Nomor 4678/D/KEP/MK/2016.

Mata Pelajaran : diisi nama mata pelajaran sesuai Struktur Kurikulum berdasarkan Kepdirjen Nomor 130/D/KEP/KR/2017.

Durasi (Waktu) : diisi jumlah waktu mata pelajaran secara keseluruhan.

KI-1 : diisi rumusan Kompetensi Inti 1 yang dirujuk sesuai Mata Pelajaran yang bersangkutan.

KI-2 : diisi rumusan Kompetensi Inti 2 yang dirujuk sesuai Mata Pelajaran yang bersangkutan.

KI-3 : diisi rumusan Kompetensi Inti 3 yang dirujuk sesuai Mata Pelajaran yang bersangkutan.

KI-4 : diisi rumusan Kompetensi Inti 4 yang dirujuk sesuai Mata Pelajaran yang bersangkutan.

Kolom 1: diisi nomor dan rumusan pasangan KD yang dipindahkan dari format KI dan KD mata pelajaran yang bersangkutan.

Kolom 2: diisi dengan rumusan IPK yang merupakan rincian standar minimal kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik.

Kolom 3: diisi dengan Materi Pokok yang harus dipelajari oleh peserta didik untuk menguasai KD berdasarkan IPK. Khusus untuk materi mata pelajaran peminatan kejuruan (C2 dan C3) dapat mempertimbangkan KUK dan batasan variabel/lingkup variabel/*range of variabel* SKK yang diacu.

Kolom 4: diisi dengan Alokasi Waktu jam pelajaran yang disediakan untuk mempelajari pasangan KD.

Kolom 5: diisi dengan pokok-pokok proses pembelajaran berpendekatan saintifik sesuai dengan karakteristik pasang KD

Kolom 6: diisi dengan Aspek, Pendekatan, dan Teknik Penilaian yang disarankan.
