

**RELEVANSI BUKU PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI
DAN KOMUNIKASI KARYA HINDRASWARI ENGGAR
DWIPENI, S.E. UNTUK SD/MI KELAS IV DENGAN STANDAR
KOMPETENSI KURIKULUM SD/MI DI MIN WONOSARI**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Guna Memenuhi Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam

Disusun oleh:

SURYA AHMAD LATIF

NIM : 09480121

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2014**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Surya Ahmad Latif
NIM : 09480121
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya skripsi saya ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri bukan plagiasi dari hasil karya orang lain.

Yogyakarta, 30 Januari 2014

Yang menyatakan,



Surya Ahmad Latif
NIM. 09480030



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir

Lamp : -

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Surya Ahmad Latif
NIM : 09480121
Prodi : PGMI
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Judul Skripsi : Relevansi Buku Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Karya Hindraswari Enggar Dwipeni, S.E. Untuk SD/MI Kelas IV Dengan Standar Kompetensi Kurikulum SD/MI Di MIN Wonosari.

sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam.

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera diujikan/dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 06 Februari 2014
Pembimbing

Drs. H. Sedya Santosa, SS., M. Pd
NIP. 19630728 199103 1 002

PENGESAHAN SKRIPSI /TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.02/DT/PP.01.1/ 0258/2014

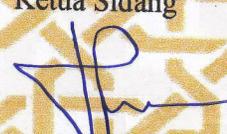
Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

**RELEVANSI BUKU PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN
KOMUNIKASI KARYA HINDRASWARI ENGGAR DWIPENI, S.E.
UNTUK SD/MI KELAS IV DENGAN STANDAR KOMPETENSI
KURIKULUM SD/MI DI MIN WONOSARI**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

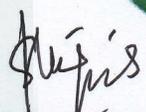
Nama : Surya Ahmad Latif
NIM : 09480121
Telah dimunaqasyahkan pada : Kamis, 30 Januari 2014
Nilai munaqasyah : A/B
Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga

TIM MUNAQASYAH
Ketua Sidang


Drs. H. Sedya Santosa, SS., M. Pd

NIP. 19630728 199103 1 002

Penguji I



Dr. Istiningrati, M.Pd

NIP. 19660130 199303 2 003

Penguji II



Dr. Aninditya Sri Nugraheni, M.Pd

NIP. 19860505 200912 2 001

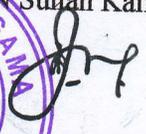
Yogyakarta, **17 FEB 2014**

Dekan

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga




Prof. Dr. H. Hamruni, M. Si

NIP. 19590525 198503 1 005

MOTO

if humans can't live as they wished, they wouldn't know what to do.

“ jika manusia tidak bisa hidup seperti apa yang mereka harapkan, mereka tidak akan tahu apa yang harus dilakukan. ”

(Sakata Gintoki)

human shouldn't be thinking of easy ways to make a buck

“ manusia tidak boleh memikirkan cara-cara mudah untuk menghasilkan uang ”

(Hijikata Toshirō)

a man should be responsible, even though in jest. he should holds to his promises.

“ seorang pria harus bertanggung jawab, meskipun hanya bercanda. Ia harus berpegang pada janjinya. ”

(Sakata Gintoki)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini Penulis Persembahkan untuk

Almamater Tercinta

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



ABSTRAK

SURYA AHMAD LATIF. Relevansi Buku Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Karya Hindraswari Enggar Dwipeni, S.E Untuk SD/MI Dengan Standar Isi Kurikulum SD/MI Kelas IV di MIN Wonosari. Skripsi. Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga 2014.

Latar belakang penelitian ini, bagaimana tingkat kesesuaian buku pelajaran TIK untuk MIN Wonosari kelas IV terbitan Erlangga yang digunakan di MIN Wonosari terhadap standar isi dan standar kompetensi di SD/MI Kelas IV. Bagaimana perbandingan materi TIK pada buku dengan materi pelajaran TIK yang diajarkan di kelas IV, menggunakan buku TIK karya Hindraswari Enggar Dwipeni, S.E. di MIN Wonosari. Relevansi kebutuhan siswa MIN Wonosari dengan teknologi informasi dan komunikasi.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara dan juga dokumentasi di sekolah. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi, yang menganalisis seluruh isi materi buku TIK SD/MI kelas IV antara standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam buku pelajaran TIK SD/MI kelas IV terbitan Erlangga dengan Standar kompetensi dan kompetensi dasar SD/MI kelas IV yang ditetapkan oleh sekolah atau madrasah sudah sesuai atau belum.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku TIK karya dari Endraswari Enggar Dwipeni, S.E. menunjukkan bahwa buku tersebut belum sesuai dengan standar isi kurikulum dan standar kompetensi SD/MI kelas IV di MIN Wonosari. Selanjutnya perbandingan materi TIK pada buku tersebut dengan materi pembelajaran TIK yang diajarkan di MIN Wonosari kelas IV menunjukkan bahwa ada beberapa materi yang tidak sesuai dengan isi buku mata pelajaran TIK.

Kata Kunci : Relevansi, buku pelajaran TIK, standar isi Kurikulum SD/MI.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ. أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ. اللَّهُمَّ صَلِّ وَسَلِّمْ عَلَى مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ. آمِينَ

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah Swt. yang telah memberi taufik, hidayah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam tercurah kepada Nabi Muhammad SAW juga keluarganya serta semua orang yang meniti jalannya.

Selama penulisan skripsi ini tentunya kesulitan dan hambatan telah banyak dihadapi oleh penulis. Dalam mengatasinya penulis tidak mungkin dapat melakukannya sendiri tanpa bantuan berbagai pihak. Atas bantuan yang telah diberikan selama penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staf-stafnya, yang telah memberi kesempatan kepada penulis dalam menjalani studi program Sarjana Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
2. Dr. Istiningsih, M.Pd. dan Sigit Prasetyo, M.Pd.Si. selaku Ketua dan Sekertaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan banyak masukan dan nasehat kepada penulis selama menjalani studi program Sarjana Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

3. Drs. H. Sedyanta Santosa, SS., M.Pd. selaku pembimbing skripsi sekaligus penasehat akademik, yang telah meluangkan waktu, mencurahkan pikiran, mengarahkan serta memberikan petunjuk dalam penulisan skripsi ini dengan penuh keikhlasan.
4. Hindraswari Enggar Dwipeni, S.E. sebagai pencipta buku mata pelajaran TIK yang penulis teliti.
5. Syaifulloh, S.Ag.,M.Si selaku Kepala Sekolah MIN Wonosari yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di MIN Wonosari.
6. Ayahku Suyapri, S.Pd.I serta Ibuku Sarinem. Terima kasih Ayah dan Ibu, yang telah memberikan kasih sayang yang tiada tara, yang selalu mendoakan serta selalu memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Adik kembarku Jauhara Sa'adati dan Jauhara Saniyati, terima kasih untuk semangat dan motivasinya kepadaku untuk segera menyelesaikan penulisan skripsi ini. Semoga Allah selalu memberikan yang terbaik untuk kalian semua.
8. Segenap dosen dan karyawan di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan atas didikan, perhatian, pelayanan, serta sikap ramah dan bersahabat yang telah diberikan.
9. Segenap dosen dan petugas administrasi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah, terima kasih atas pelayanannya bagi kelancaran studi.
10. Terima kasih kepada sahabat-sahabatku keluarga besar PGMI 09 serta seluruh adik dan kakak kelas di PGMI, dan yang paling khusus untuk teman-teman kelas PGMI D, kalian luar biasa.

11. Semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Kepada semua pihak tersebut, semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima di sisi Allah SWT dan mendapat limpahan rahmat dari-Nya, Amin.

Yogyakarta, 30 Januari 2014

Penulis



Surya Ahmad Latif
NIM. 09480121

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	3
C. Rumusan Masalah	3
D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian	4
E. Kajian pustaka.....	5
F. Landasan Teori.....	9
G. Metode Penelitian.....	26
H. Sistematika Pembahasan	31

**BAB II GAMBARAN UMUM MADRASAH IBTIDAIYAH
NEGERI WONOSARI**

A. Gambaran Umum MIN Wonosari

1. Letak Geografis	32
2. Sejarah Singkat MIN Wonosari	34
3. Visi dan Misi Madrasah.....	35
4. Struktur Organisasi	36
5. Struktur Kurikulum	39
6. Muatan Kurikulum	41
7. Pengaturan Beban Belajar.....	42
8. Ketuntasan Belajar	45
9. Guru dan Karyawan.....	46
10. Siswa.....	48
11. Sarana dan Prasarana	49

**BAB III RELEVANSI BUKU PELAJARAN TEKNOLOGI
INFORMASI DAN KOMUNIKASI KARYA
HINDRASWARI ENGGAR DWIPENI, S.E. UNTUK
SD/MI KELAS IV DENGAN STANDAR ISI KURIKULUM
SD/MI KELAS IV DI MIN WONOSARI**

A. Buku TIK Karya hindraswari Enggar Dwipeni, S.E.....	51
B. Perbandingan Materi TIK Pada Buku Dengan Materi Pelajaran TIK Di MIN Wonosari	59

C. Kebutuhan Siswa MIN Wonosari Akan Teknologi	
Informasi dan Komunikasi	70
D. Tanggapan Terhadap Buku Pelajaran TIK Karya	
Hindraswari Enggar Dwipeni, S.E. Terbitan Erlangga	76
BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan	79
B. Saran	80
C. Kata Penutup	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	84



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2 Bukti Seminar Proposal

Lampiran 3 Daftar Riwayat Hidup

Lampiran 4 Foto Copy Sertifikat ICT

Lampiran 5 Foto Copy Sertifikat TOEC

Lampiran 6 Foto Copy Sertifikat IKLA

Lampiran 7 Foto Copy Sertifikat SOSPEM

Lampiran 8 Foto Copy IJAZAH

Lampiran 9 Foto Copy STTB

Lampiran 10 Foto Copy PPL I

Lampiran 11 Foto Copy PPL-KKN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan, sebab untuk menjamin kelangsungan hidup dan kemajuan suatu bangsa dan Negara sangat ditentukan oleh adanya Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, yakni bergantung pada kualitas pendidikan. Disinilah pendidikan berperan penting dalam menciptakan masyarakat yang cerdas, damai dan dmokratis, sehingga pembaharuan dalam pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas suku bangsa.

Berkaitan dengan peningkatan dan pengembangan zaman, sumber daya manusia dalam dunia pendidikan tidak lepas dari adanya kegiatan belajar mengajar, yang merupakan proses interaksi antara siswa, guru, dan materi pelajaran. Selama proses pembelajaran ada kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dan ada kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru dan ada materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, dimana kegiatan ini tidak berlangsung sendiri – sendiri melainkan berlangsung secara bersama – sama pada waktu yang sama sehingga terjadi interaksi komunikasi aktif antara guru, siswa dan materi pelajaran.¹

Berkaitan dengan perkembangan zaman, teknologi informasi dan komunikasi sangat berkembang pesat. Setiap orang dituntut untuk mampu menguasai dan mengaplikasikannya dalam kehidupan. Berkaitan dengan

¹ Mulyati Arifin, Strategi Belajar Mengajar, (Malang: UM Press, 2005), hlm. 2.

pendidikan banyak sekali pelajaran yang mengharuskan variatif dalam penyampaiannya, salah satunya teknologi informasi tersebut.

Selanjutnya banyak orang tua wali murid yang belum menguasai teknologi informasi dan komunikasi dan mengharuskan anaknya untuk belajar di sekolah. Sayangnya tidak semua guru menguasai teknologi informasi dan komunikasi sehingga mereka membutuhkan buku acuan untuk mengajar pelajaran teknologi informasi dan komunikasi.

Semakin banyaknya sarjana pendidikan atau guru-guru muda dan keinginan mereka dalam membuat buku yang salah satunya adalah buku teknologi informasi dan komunikasi menimbulkan kekhawatiran pada diri peneliti dan kesesuaiannya dengan standar isi mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi oleh karenanya peneliti mengangkat salah satu buku mata pelajaran TIK yang diajarkan di salah satu Madrasah, yakni MIN Wonosari.

Oleh karenanya peneliti mengambil sampel buku mata pelajaran TIK kelas IV yaitu Teknologi Informasi dan Komunikasi karya Hindraswari Enggar Dwipeni, S.E., terbitan Erlangga yang digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran di MIN Wonosari. Maka disinilah agar tepat dalam menentukan buku yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di MIN Wonosari perlu mengetahui kualitas suatu buku tersebut ditinjau dari isi buku, sesuai tidaknya dengan standar isi kurikulum. Maka tidak cukup memperlihatkan kualitas pemandangan luar bukunya saja, akan tetapi harus diteliti secara mendalam.

Dalam skripsi ini peneliti mengambil sampel buku TIK yang digunakan pada Kelas IV karena menurut peneliti, bahwa kelas IV didalam pembelajaran TIK telah memulai atau memasuki materi pelajaran yang lebih mendalam daripada kelas-kelas yang sebelumnya yang masih mempelajari tentang materi pembelajaran perangkat keras computer, diantaranya yang diajarkan pada kelas IV adalah pengenalan terhadap Microsoft Office Word sebagai program pengolah kata, mendemonstrasikan cara menjalankan program MS Word, mengidentifikasi menu dan ikon yang terdapat dalam program pengolah kata, menampilkan menu dan ikon yang tersembunyi, mendemonstrasikan pembuatan dokumen baru, memodifikasi jenis dan pengaturan pada teks.

B. Batasan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dibatasi tentang ada tidaknya kesesuaian buku teks mata pelajaran TIK yang digunakan oleh MIN Wonosari kelas IV terhadap standar isi yaitu standar kompetensi dan kompetensi dasar.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat kesesuaian buku pelajaran TIK untuk SD/MI kelas IV terbitan Erlangga yang digunakan di MIN Wonosari terhadap standar kompetensi SD/MI kelas IV?

2. Bagaimana relevansi materi TIK TIK yang diajarkan di kelas IV dengan materi buku TIK karya Hindraswari Enggar Dwipeni, S.E. di MIN Wonosari?
3. Bagaimana kebutuhan siswa MIN Wonosari akan Teknologi Informasi Komunikasi?

D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kesesuaian buku pelajaran TIK untuk SD/MI kelas IV terbitan Erlangga yang digunakan di MIN Wonosari terhadap Standar kompetensi SD/MI kelas IV
- b. Untuk mengetahui relevansi TIK dengan materi pelajaran yang diajarkan di kelas IV, menggunakan buku TIK karya Hindraswari Enggar Dwipeni, S.E., di MIN Wonosari.
- c. Untuk mengetahui kebutuhan siswa akan pengaplikasian teknologi informasi dan komunikasi.

2. Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritik

Adanya umpan balik kesesuaian kurikulum dengan tuntutan pendidikan yang berlaku dan dapat memberikan sumbangan yang berarti dalam penyusunan dan penerbitan buku-buku berikutnya, serta mengetahui kebutuhan siswa akan pemahaman tentang teknologi informasi dan komunikasi.

b. Secara Praktis

Bagi para praktisi pendidikan, khususnya pendidikan di bidang teknologi informasi agar dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menggunakan buku-buku yang dianalisis sebagai pedoman mengajar pelajaran TIK di sekolah, serta mengetahui kebutuhan siswa akan teknologi informasi dan komunikasi agar dapat di gunakan dengan maksimal.

c. Secara Umum

Bagi peneliti, penelitian ini merupakan pengalaman untuk mengembangkan pikiran dan keterampilan dalam menggunakan prosedur ilmiah sesuai dengan ilmu yang diketahui, menambah wawasan dan informasi, serta sebagai sumber pengalaman untuk melakukan penelitian selanjutnya. Bagi peneliti yang akan datang, agar informasi hasil maupun strategi yang telah diperoleh dan digunakan oleh peneliti sebelumnya dapat dijadikan acuan demi bagi siapa saja yang akan melakukan penelitian yang hampir serupa.

E. Kajian Pustaka

1. Berdasarkan hasil penelitian Skripsi Riska Kusumawati dengan judul Relevansi Buku Pelajaran Dengan Standar Isi Kurikulum SMP Kelas VIII (Telaah Buku Pelajaran PAI Terbitan Erlangga dan Yudhistira). Jurusan

Pendidikan Agama Islam Fakultas tarbiyah dan Keguruan tahun 2010 menyimpulkan bahwa:²

- a. Buku pelajaran PAI SMP kelas VIII yang diterbitkan oleh Erlangga merupakan buku yang didalamnya masih banyak kekurangan terkait relevansinya dengan standar isi kurikulum SMP kelas VIII. Ada beberapa bab dan sub bab yang tidak relevan dengan standar isi (standar kompetensi dan kompetensi dasar). Tidak relevan tersebut terdapat dalam beberapa hal, diantaranya: tidak adanya prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar, yaitu prinsip penyusunan bahan ajar yang digunakan sebagai sumber belajar seperti prinsip relevansi, fleksibel, kesinambungan, praktis tiga ranah belajar yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, dan juga banyak materi-materi yang dicantumkan di kompetensi dasar tidak dicantumkan didalam sub bab, melainkan dicantumkan dalam uraian materi yang pada dasarnya itu adalah indikator dari sub bab atau indikator dari kompetensi dasar, di dalam uraian materi membuat lagi sub bab lain yang hal itu sudah keluar dari pokok materi.
- b. Buku pelajaran PAI SMP kelas VIII yang diterbitkan oleh Yudhistira merupakan buku yang isinya belum sesuai dengan standar isi kurikulum SMP kelas VIII. Diantaranya tidak digunakan prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar, yaitu prinsip penyusunan bahan ajar yang digunakan sebagai sumber belajar seperti prinsip

² Riska Kusumawati, *Relevansi Buku Pelajaran Dengan Standar Isi Kurikulum SMP Kelas VIII (Telaah Buku Pelajaran PAI Terbitan Erlangga dan Yudhistira)*. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2010.

kesinambungan, praktis, tiga ranah belajar yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, dan banyak materi-materi dan kompetensi dasar tidak dicantumkan di dalam sub bab, melainkan sub bab membuat materi sendiri yang berbeda walaupun tidak jauh dari pembahasan materi tersebut.

2. Berdasarkan hasil penelitian Skripsi Maulana Sarwendah dengan judul Telaah Buku Ajar Fasih Berbahasa Arab I Untuk Kelas VII MTs Karya Darsono T. Ibrahim (Analisa kesesuaian materi dengan Standar Isi berdasarkan Peraturan Menteri Agama No 02 Tahun 2008). Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Tahun 2010 menyimpulkan bahwa:³
 - a. Buku *Fasih Berbahasa Arab I* yang disusun oleh Bapak Darsono dan Bapak Tukiman Ibrahim dalam prespektif Geene dan Pety dengan sepuluh kategori buku teks yang berkualitas, buku tersebut tidak dapat memenuhi kesepuluh yang dikemukakan oleh Geene dan Pety. Satu-satunya kelebihan buku tersebut adalah menggunakan bahasa yang sederhana sehingga diharapkan dapat dengan mudah difahami oleh peserta didik. Selebihnya buku tersebut, dalam prespektif Geene dan Pety, belum dapat dikatakan sebagai buku teks yang berkualitas.
 - b. Untuk kesesuaian materi dalam buku *Fasih Berbahasa Arab I* dengan Standar Isi yang mencakup Standar Kompetensi dan Kompetensi

³ Maulana Sarwendah, *Telaah Buku Ajar Fasih Berbahasa Arab I Untuk Kelas VII MTs Karya Darsono T. Ibrahim (Analisa kesesuaian materi dengan Standar Isi berdasarkan Peraturan Menteri Agama No 02 Tahun 2008)*, **Skripsi**. Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2010.

Dasar, 60% dari isi materi dalam buku tersebut sesuai dengan standar isi. Sedangkan 40% dari materi yang disajikan dalam buku tersebut tidak sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Untuk sebuah buku ajar yang mengacu pada kurikulum yang dibuat oleh pemerintah, di sini Kementerian Agama, jika hanya 60% yang sesuai maka buku tersebut beumlah layak dikatakan “Berdasarkan Standar Isi Madrasah Tsanawiyah Tahun 2008”, seperti yang tertulis pada sampul

3. Berdasarkan hasil penelitian Skripsi Piyan Rudiyanto dengan judul Pengembangan Hand Out Kimia Sebagai Bahan Ajar Kimia Untuk Siswa SMA/MA kelas X Semester 1 Materi Pokok Ikatan Kimia Berdasarkan Standar Isi. Jurusan Pendidikan Kimia Fakultas Sains dan Teknologi tahun 2011 menyimpulkan:⁴
 - a. *Hand Out* Kimia hasil pengembangan memiliki karakteristik diantaranya yaitu:
 - 1) Berisi peta konsep
 - 2) Halaman pendahuluan, berisi standar kompetensi dan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan kata kunci.
 - 3) Ringkasan materi ikatan kimia.
 - 4) Informasi-informasi tambahan terkait ikatan kimia.
 - 5) Mutiara hikmah dan untaian inspirasi di setiap lembar *hand out*
 - 6) Latihan soal setiap sub bab.

⁴ Piyan Rudiyanto, *Pengembangan Hand Out Kimia Sebagai Bahan Ajar Kimia Untuk Siswa SMA/MA kelas X Semester 1 Materi Pokok Ikatan Kimia Berdasarkan Standar Isi. Skripsi.* Jurusan Pendidikan Kimia Fakultas Sains dan Teknologi UIN Kalijaga, 2011.

- 7) Uji kompetensi di akhir bab.
- b. Hand out kimia layak digunakan sebagai acuan guru dalam pembelajaran kimia sekaligus dapat dipakai oleh siswa sebagai tambahan sumber belajar. Hal ini berdasarkan penilaian *reviewer* (3 guru kimia SMA/MA) yaitu sangat baik (SB) dengan skor 104 dan persentase keidealan sebesar 86,67% serta respon 10 siswa SMA/MA yaitu Baik (B) dengan skor 42 dan persentase keidealan sebesar 76,36%.

F. Landasan Teori

1. Kurikulum

Kurikulum adalah sesuatu yang direncanakan sebagai pegangan guna mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh tingkat satuan pendidikan atau sekolah.⁵ Dalam pengembangan KTSP, tiap sekolah mempunyai kebebasan menentukan acuan pembelajaran yang tetap mengacu pada rambu-rambu nasional panduan penyusunan KTSP yang disusun oleh badan independen yang disebut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).⁶

Dalam garis besarnya KTSP mempunyai 6 komponen penting dalam penyusunannya yaitu:⁷

- a. Visi dan misi

⁵Mansur Muslih, *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007). hlm. 17.

⁶*Ibid*, hlm. 18.

⁷E. Mulyasa, *KTSP Suatu Pendekatan Praktik* (Bandung: Rosdakarya, 2009), hlm. 176.

- b. Tujuan pendidikan satuan pendidikan
- c. Menyusun kalender pendidikan
- d. Struktur muatan KTSP
- e. Silabus
- f. Rencana pelaksanaan pembelajaran

Menyadari bahwa pengembangan kurikulum merupakan proses yang dinamis, maka KTSP dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip sebagai berikut:⁸

- a. Berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya.
- b. Beragam dan terpadu
- c. Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.
- d. Relevan dengan kebutuhan kehidupan.
- e. Menyeluruh dan berkesinambungan.
- f. Belajar sepanjang hayat
- g. Seimbang antara kepentingan nasional dan kepentingan daerah.

Pembaharuan sistem pendidikan nasional dilakukan untuk memperbaharui visi, misi, dan strategi pengembangan nasional. Adapun misi pendidikan nasional adalah sebagai berikut:⁹

- a. Mengupayakan perluasan dan pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan bermutu bagi seluruh rakyat Indonesia.

⁸ *Ibid.*, hlm. 18.

⁹ *Ibid.*, hlm. 2.

- b. Membantu dan memfasilitasi pengembangan potensi anak secara utuh sejak usia dini sampai akhir hayat dalam rangka mewujudkan masyarakat belajar.
- c. Meningkatkan kesiapan masukan dan kualitas proses pendidikan untuk mengoptimalkan pembentukan kepribadian yang bermoral.
- d. Meningkatkan keprofesionalan dan akuntabilitas lembaga pendidikan sebagai pusat pembudayaan ilmu pengetahuan, ketrampilan, pengalaman, sikap, dan nilai berdasarkan standar nasional dan global.
- e. Memberdayakan peran serta masyarakat dalam penyelenggaraan pendidikan berdasarkan prinsip otonomi dalam konteks Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Berdasarkan visi dan misi pendidikan nasional tersebut, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Disamping itu, kurikulum yang dalam dinamikanya dapat dilihat pada bentuk proses belajar di kelas adalah suatu sistem yang meliputi tujuan, struktur program, materi, strategi belajar, sistem evaluasi, dan sistem administrasi kurikulum.

Guru adalah aktor penerjemah dan pengelola proses pelaksanaan kurikulum.

KTSP memberikan kesempatan yang lebih luas terhadap guru untuk berimprovisasi terutama dalam pengembangan silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang lebih sesuai dengan kebutuhan. Sekolah yang mempunyai kemampuan mandiri dapat menjabarkan Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan secara mandiri serta mengembangkan silabus yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhannya setelah mendapat persetujuan dari dinas pendidikan setempat.¹⁰

Pada hakikatnya sekolah merupakan lembaga pendidikan yang secara potensial memiliki peranan paling strategis bagi pembinaan generasi muda untuk dapat berpartisipasi dalam proses pembangunan. Dalam hal ini tidak dapat lepas dari sistem kurikulum yang merupakan unsur strategis yang menentukan dapat berperannya sistem pendidikan sekolah secara relevan, efektif, dan efisien. Oleh karena itu, kualitas proses belajar dan mutu hasil belajar adalah indikator strategis dari keberhasilan pelaksanaan suatu sistem kurikulum.

Dalam kurikulum KTSP, standar isi untuk mata pelajaran TIK ditiadakan. Hal ini dikarenakan mata pelajaran TIK dalam kurikulum KTSP mendapat porsi sebagai muatan lokal saja. Sehingga buku ajar TIK yang digunakan standar isinya telah dimodifikasi oleh penulis buku

¹⁰ *Ibid.*, hlm. 132.

tersebut. Maka dari itu guru TIK lebih leluasa didalam memberikan materi pelajaran TIK, sehingga guru tidak terpaku dengan buku ajar yang ada, karena mereka dapat mengembangkannya sesuai dengan keadaan siswa di sekolah.

2. Teknologi Informasi dan Pembelajarannya

Dewasa ini istilah teknologi informasi digunakan di mana-mana. Bila kita membaca surat kabar atau majalah, mendengarkan radio, melihat tayangan televisi maka istilah tersebut sudah marak. Istilah tersebut seringkali dikaitkan dengan globalisasi atau mendunia karena teknologi informasi memungkinkan mencapai seluruh penjuru dunia, maka terlaksanalah globalisasi artinya penyebaran keseluruhan dunia.

Istilah teknologi informasi mulai marak sekitar tahun 1970 an bersamaan dengan kemajuan komputer dan telekomunikasi, kedua unsur tersebut merupakan tulang punggung teknologi informasi.¹¹

Teknologi informasi (*information technology*) bisa disebut TI, IT, atau *infotech*. Dari berbagai definisi tentang Informasi:¹²

- a. Haag dan Keen (1996) teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu anda bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi.

¹¹ Sulistiyo-Basuki, *Dasar-dasar Teknologi Informasi*. (Jakarta: Universitas Terbuka. 1998). Hlm.1.

¹² Abdul Kadir & Terra CH. Triwahyuni, *Pengenalan Teknologi Informasi*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2009), hlm. 2-3.

- b. Martin (1999) teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi.
- c. William dan Sawyer (2003) teknologi informasi adalah teknologi yang menggabungkan komputasi (komputer) dengan jalur komunikasi kecepatan tinggi yang membawa data, suara, dan video.

Dari beberapa sumber di atas terlihat bahwa teknologi informasi baik secara implisit maupun eksplisit tidak sekedar berupa teknologi komputer, tetapi juga mencakup teknologi informasi adalah gabungan antara teknologi komputer dan teknologi komunikasi.

Peranan teknologi informasi pada masa sekarang tidak hanya diperuntukan bagi organisasi, teknologi informasi dapat digunakan untuk mencapai keunggulan kompetitif, sedangkan bagi perorangan maka teknologi ini dapat digunakan untuk mencapai keunggulan pribadi, termasuk untuk mencari pekerjaan.¹³

Teknologi informasi bisa dikatakan telah memasuki ke segala bidang dan ke berbagai lapisan masyarakat. Pada masa sekarang ponsel dengan kemampuan mengambil informasi dari internet telah menjadi barang yang telah biasa dipakai orang untuk berkomunikasi, yang

¹³ *Ibid.*, hlm. 22.

menjadikan jarak seperti tidak terasa, orang menjadi terbiasa dengan surat elektronik (e-mail) dan mulai menjauhi penggunaan surat konvensional yang menggunakan kertas. Orang lebih suka memakai program-program pengolah kata untuk membuat dokumen daripada menggunakan mesin ketik biasa.¹⁴

Teknologi informasi juga dapat melahirkan fitur-fitur baru dalam dunia pendidikan. Sistem pengajaran berbasis multimedia (teknologi yang melibatkan teks, suara, gambar, dan video) dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Siswa atau Mahasiswa dapat mempelajari materi tertentu secara mandiri dengan menggunakan komputer yang dilengkapi program berbasis multimedia. Selain itu teknologi internet ikut berperan dalam menciptakan *e-learning* atau pendidikan jarak jauh. Kuliah tidak harus dilakukan dengan suasana kelas dimana mahasiswa dan dosen bertemu. Kuliah dapat dilaksanakan dengan mengakses modul-modul kuliah dari jarak jauh.¹⁵

Dalam standar isi terdapat beban belajar, yang dimaksud beban belajar disini adalah subjek atau mata pelajaran yang wajib diberikan kepada siswa. Selain mata pelajaran yang sifatnya wajib juga terdapat subjek yang sifatnya tambahan atau sering disebut dengan muatan lokal. Dalam hal ini salah satu muatan lokal tersebut yaitu pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi atau pembelajaran TIK.

¹⁴ *Ibid.*, hlm. 23.

¹⁵ *Ibid.*, hlm. 23.

3. Buku Ajar Teknologi Informasi dan Komunikasi

Didalam suatu pendidikan, kita kenal dengan istilah sumber belajar. Sumber belajar adalah pusat dimana seseorang bisa mendapatkan ilmu pengetahuan. Namun dari kebanyakan orang memahami sumber belajar hanyalah perpustakaan dan buku saja padahal secara tidak teras apa yang mereka gunakan baik orang atau benda tertentu adalah termasuk sumber belajar. Sumber belajar ditetapkan sebagai informasi yang disajikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media yang dapat membantu siswa dalam belajar sebagai perwujudan dari kurikulum.¹⁶

Ketika guru melaksanakan pembelajaran dengan muridnya, guru sangat membutuhkan bahan ajar. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur pendidikan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Bahan ajar merupakan salah satu cara untuk mencapai tujuan mengajar yang telah ditentukan. Dalam bahan ajar tersusun atas topik-topik dan sub-sub topik tertentu. Setiap topik atau sub topik mengandung ide-ide pokok yang relevan dengan tujuan yang telah ditetapkan. Topik-topik atau sub-sub topik tersebut tersusun dalam skuens tertentu yang membentuk skuens bahan ajar. Ada beberapa cara menyusun skuens bahan ajar, diantanya¹⁷:

¹⁶ Abdul Majid, *Perencanaan Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 170.

¹⁷ Nana Syaodih Sukmadinata, *Perkembangan Kurikulum Teori Dan Praktik*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1997), hlm. 105.

- a. *Skuens Kronologis*, yaitu suatu cara menyusun bahan ajar yang mengandung urutan waktu, peristiwa-peristiwa sejarah, perkembangan historis suatu institusi, penemuan-penemuan ilmiah dan sebagainya. Maka dalam penyusunan buku pelajaran yang digunakan di sekolah –sekolah hendaknya menyesuaikan halnya di atas.
- b. *Skuens Kasual*, yaitu suatu cara yang mana siswa dihadapkan pada peristiwa-peristiwa atau situasi yang menjadi sebab atau pendahulu dari sesuatu peristiwa atau situasi lain. Dengan mempelajari sesuatu yang menjadi sebab atau pendahulu para siswa akan menemukan akibatnya.
- c. *Skuens Structural*, yakni bagian-bagian bahan ajar suatu bidang studi telah mempunyai struktur tertentu. Penyusunan skuens bahan ajar bidang studi tersebut perlu disesuaikan dengan strukturnya. Contoh dalam pelajaran TIK tidak mungkin mengajarkan tentang menulis menggunakan MS.Word tanpa terlebih dahulu mengajarkan tentang pengertian Ms.Word, cara menggunakan Ms.Word yang akan digunakan dalam menulis pada Ms.Word.
- d. *Skuens Logis dan Psikologis*, menurut skuens logis bahan ajar dapat dimulai dari bagian menuju keseluruhan, dari yang sederhana kepada yang kompleks atau disusun dari yang nyata kepada yang abstrak, dari benda-benda kepada teori, dari fungsi

kepada struktur dari masalah bagaimana kepada masalah mengapa. Tetapi menurut skuens psikologis adalah sebaliknya.

- e. *Skuens Spiral*, yang mana bahan ajar dipusatkan pada topik atau pokok bahan tertentu. Dari topik atau pokok tersebut bahan diperluas dan diperdalam. Topik atau bahan ajar tersebut adalah sesuatu yang populer dan sederhana, tetapi kemudian diperluas dan diperdalam dengan bahan yang lebih kopleks.
- f. *Skuens berdasarkan hierarki belajar*, yakni tujuan-tujuan khusus utama pembelajaran dianalisis, kemudian dicari suatu hierarki urutan bahan ajar untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut. Hierarki tersebut menggambarkan urutan perilaku apa yang mula-mula harus dikuasai siswa, berturut-turut sampai dengan perilaku terakhir. Untuk bidang studi tertentu dan pokok-pokok bahasan tertentu hierarki juga dapat mengikuti tipe-tipe belajar yang tersusun secara hierarkis mulai dari yang paling sederhana.¹⁸

Buku sebagai media pembelajaran mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran siswa di kelas, secara teoritik buku-buku yang digunakan di sekolah SD, SMP, SMA di Indonesia terdiri dari tiga jenis yaitu :

- 1) Buku pelajaran (buku Teks);
- 2) Buku bacaan;

¹⁸ *Ibid.*, hlm. 106.

3) Buku pegangan yang biasanya mendampingi buku teks.

Buku teks terdiri dari buku teks pokok dan pelengkap. Buku teks pokok disediakan oleh Pemerintah atau Departemen Pendidikan Nasional yang disebut dengan buku paket. Buku teks pelengkap adalah buku-buku terbitan swasta yang dibeli oleh sekolah, baik itu guru ataupun siswa berdasarkan pilihan setempat atau daerah.¹⁹

Buku pelengkap pelajaran merupakan buku yang mendampingi keberadaan buku pokok atau buku paket. Buku pelajaran diartikan sebagai buku yang digunakan sebagai pedoman pembelajaran, baik buku untuk guru maupun siswa yang disesuaikan dengan kurikulum. Buku pelajaran menurut Nasution adalah merupakan hasil tulisan seseorang pengarang atau tim pengarang yang disusun berdasarkan kurikulum atau tafsiran tentang kurikulum yang berlaku.²⁰

Pada penelitian ini, yang hendak peneliti lakukan adalah mengenai buku pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Fungsi dari buku ajar TIK ini adalah untuk membantu siswa dalam mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi. Oleh karenanya dengan adanya TIK dalam buku ajar ini adalah demi kemajuan kualitas pendidikan yang di tuntut untuk menyesuaikan dengan perkembangan dunia global. Selain dengan adanya buku ajar TIK di sekolah siswa diharapkan untuk dapat mengembangkan potensi serta kemampuan

¹⁹ Dedi Supardi, *Anatomi Buku Sekolah Di Indonesia Problematika Penilaian Penyebaran Dan Penggunaan Buku Pelajaran Dan Sumber Buku*, (Yogyakarta: Adi Cita, 2000), hlm. 2.

²⁰ S. Nasution, *Teknologi Pendidikan*, (Bandung: 1999), hlm. 103.

belajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi didalam mendukung kegiatan belajar dan berbagai aktifitas dalam kehidupan.

Tarigan mendefinisikan buku ajar dalam bidang studi tertentu adalah merupakan buku standar yang disusun oleh pakar dalam bidangnya untuk maksud dan tujuan instruksional, dilengkapi dengan saran-saran pengajaran yang serasi dan mudah difahami oleh para pemakainya sehingga dapat menunjang suatu program pengajaran.²¹

Fungsi buku ajar menurut Green dan Pety yang dikutip tarigan adalah:

- a. Sarana pelaksanaan kurikulum
- b. Mensyaratkan ilmu pengetahuan
- c. Mencerminkan sudut pandang tertentu
- d. Sumber belajar sistematis dan bertahap
- e. Menyajikan masalah yang bervariasi
- f. Menyajikan aneka metode dan saran pengajaran
- g. Menyajikan sumber belajar evaluasi dan pengajaran remedial.²²

Buku ajar yang baik adalah buku ajar yang benar-benar mendukung pencapaian kurikulum 2006, yaitu menunjang pencapaian kompetensi siswa pada setiap jenjang pendidikan dalam buku pelajaran berbasis kurikulum 2006 minimal memuat kompetensi dasar yang akan dicapai dengan indikatornya, yakni:

- a. Tujuan pembelajaran;

²¹ Tarigan. H.G&Djago Tarigan, *Telaah Buku Teks Bahasa Indonesi*, (Bandung: Angkasa, 1990), hlm. 22-23.

²² *Ibid.*, hlm. 56.

- b. Materi, yaitu sajian materi yang memuat konsep-konsep dasar;
- c. Kegiatan-kegiatan yang harus dilaksanakan oleh siswa, yang dapat berupa kegiatan kerja kelompok, seperti pengamatan, membuat sesuatu, mempraktikan, menampilkan hasil kerja, dan lain sebagainya;
- d. Evaluasi kegiatan dan pencapaian kompetensi dasar;
- e. Produk atau tagihan yang dihasilkan siswa seperti lapangan, karya tulis, bagan, gambar, dan lain sebagainya.²³

4. Buku Teks Mata Pelajaran

Buku teks mata pelajaran digunakan sebagai acuan wajib oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain buku teks pelajaran, guru menggunakan buku pengayaan, dan buku referensi dalam proses pembelajaran. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan peserta didik, guru dapat menganjurkan peserta didik untuk membaca buku pengayaan dan buku referensi.

Buku teks pelajaran berperan penting dan strategis dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan sehingga perlu adanya kebijakan pemerintah mengenai buku teks pelajaran bagi peserta didik.

Ada sejumlah kriteria yang digunakan untuk memilih bahan pelajaran antara lain:²⁴

- a. Bahan pelajaran dipilih berdasarkan tujuan yang hendak dicapai.

²³ Nurhadi, *Kurikulum 2004 Pertanyaan dan Jawaban*, (Jakarta: Gramedia Widiasara, 2005), hlm. 213.

²⁴ Nasution, *Asas-asas Kurikulum* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm. 233.

- b. Bahan pelajaran dipilih karena dianggap berharga sebagai warisan generasi yang lampau.
- c. Bahan pelajaran dianggap berharga bagi manusia dalam kehidupannya.
- d. Bahan pelajaran berguna untuk menguasai suatu disiplin.

Buku-buku yang digunakan oleh sekolah di Indonesia terdiri dari:

- a. Buku teks yang terdiri dari buku pokok dan buku pelengkap. Buku pelengkap adalah buku terbitan swasta yang dibeli oleh sekolah.
- b. Buku bacaan adalah buku pelengkap yang dapat dibaca oleh peserta didik.
- c. Buku sumber adalah buku yang dijadikan referensi oleh guru dan peserta didik misalnya ensiklopedi, atlas.
- d. Buku pegangan guru adalah buku yang memberikan pedoman guru dalam mengelola proses belajar mengajar.

5. Standar Isi

Standar isi merupakan ruang lingkup materi tingkat kompetensi yang dituangkan dalam kriteria tentang kompetensi tamatan, kompetensi bahan kajian, kompetensi mata pelajaran, dan silabus pembelajaran yang harus dipenuhi oleh peserta didik pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu.

Standar Isi yang dimaksud oleh peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 secara keseluruhan mencakup:²⁵

- a. Kerangka dasar dan struktur kurikulum yang merupakan pedoman dalam penyusunan kurikulum pada tingkat satuan pendidikan,
- b. Beban belajar bagi peserta didik pada satuan pendidikan dasar dan menengah,
- c. Kurikulum tingkat satuan pendidikan yang akan dikembangkan oleh satuan pendidikan berdasarkan panduan penyusunan kurikulum sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari standar isi,
- d. Kalender pendidikan untuk penyelenggaraan pendidikan pada satuan pendidikan jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Upaya Pemerintah dengan dikeluarkannya Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk satuan pendidikan dasar dan menengah juga untuk menjawab belum berhasilnya pendidikan di Indonesia.²⁶ Melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2006 tentang pelaksanaan Peraturan Menteri Pendidikan Dasar

²⁵ Tim Penyusun, *Permendiknas 2006 tentang SI dan SKL*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2006), hlm. 3.

²⁶ Mansur Muslih, *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 7.

dan Menengah Nasional tentang Standar Isi dan Standar Kompetensi pada pasal 1:²⁷

a. Satuan pendidikan dasar dan menengah mengembangkan dan menetapkan KTSP sesuai kebutuhan satuan pendidikan yang bersangkutan pada:

1) Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 26 sampai 38

2) Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 5 sampai 18 dan pasal 25-27

3) Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah

4) Peraturan Pemerintah Pendidikan Nasional Nomor 23 tahun 2009 tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk satuan pendidikan dasar dan menengah.

b. Satuan pendidikan dasar dan menengah dapat mengembangkan kurikulum dengan standar yang lebih tinggi dari standar isi sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah serta Standar

²⁷ *Ibid.*, hlm. 12.

Kompetensi Lulusan untuk satuan pendidikan dasar dan menengah.

- c. Pengembangan dan penetapan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah memerlukan panduan penyusunan KTSP Dasar dan Menengah yang disusun Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).
- d. Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dapat mengadopsi atau mengadaptasi model Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang disusun oleh BSNP.
- e. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dasar dan menengah ditetapkan oleh satuan pendidikan dasar dan menengah setelah memperhatikan pertimbangan dari komite sekolah/komite nasional.

Satuan pendidikan dasar dan menengah dapat menerapkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah. Berdasarkan isi yang tertuang dalam pasal 1 dan 2 mulai tahun ajaran 2006 semua Tingkat Satuan Pendidikan Dasar dan menengah harus mengembangkan dan menerapkan kurikulum berbasis Standar Isi dan Kompetensi Lulusan yang telah ditetapkan pemerintah secara kreatif dan sesuai dengan kebutuhan, dengan memperhatikan panduan yang disusun oleh BSNP.²⁸

²⁸ *Ibid.*, hlm. 15.

G. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara-ara berfikir dan berbuat yang dipersiapkan dengan baik untuk mengadakan penelitian dan mencapai suatu tujuan penelitian.²⁹ Metode penelitian merupakan rangkaian cara atau suatu kegiatan pelaksanaan penelitian yang disadari oleh asumsi-asumsi dasar pandangan-pandangan filosofis, ideologis, pertanyaan-pertanyaan dan isu-isu yang dihadapi. Beberapa peneliti menyebutnya sebagai tradisi-tradisi penelitian (*Research Tradition*).³⁰ Adapun metode penelitian ini diantaranya :

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan (*Library research*) yaitu penelitian yang pengumpulan datanya dilakukan dengan menghimpun data dari berbagai literatur. Literatur yang diteliti tidak hanya terbatas pada buku-buku saja, tetapi dapat juga berupa bahan-bahan dokumentasi, majalah-majalah, jurnal, dan surat kabar. Penekanan penelitian kepustakaan adalah ingin menemukan berbagai teori, hukum, dalil, prinsip, pendapat, dan gagasan, dll, dalam suatu hal.³¹

Penelitian kepustakaan digunakan untuk memecahkan masalah penelitian yang bersifat konseptual-teoritis, baik tentang tokoh

²⁹ E. Mulyasa, *Kurikulum Yang Disempurnakan, Pengembangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya. 2006), hlm. 32.

³⁰ Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Riset Sosial*, (Bandung: Mondari Maju, 1996), hlm. 20.

³¹ Sarjono, dkk, *Panduan penulisan Skripsi, (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Agama Islam, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta)*, **Skripsi**. (Yogyakarta, Jurusan PAI Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga, 2008), hlm. 20.

pendidikan atau konsep pendidikan tertentu seperti tujuan, metode, dan lingkungan pendidikan.³²

2. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di MIN Wonosari Gunungkidul. Lokasi ini dipilih dengan pertimbangan bahwa pada MIN Wonosari tersebut telah menggunakan buku ajar TIK karya Hindraswari Enggar Dwipeni S. E terbitan Erlangga sebagai buku acuan didalam penyampaian pembelajaran. Sedangkan untuk waktu pengambilan data akan dilaksanakan pada bulan April 2013.

3. Pendekatan Penelitian

Pendekatan merupakan cara pandang atau sudut pandang. Maka pendekatan penelitian adalah cara pandang atau sudut pandang yang digunakan dalam penelitian tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian yang kaitannya dengan pendidikan yakni tentang buku pelajaran, maka sangat penting digunakan suatu pendekatan yang mana hal itu akan mendapatkan hasil setelah dilakukan kajian, yakni memiliki tingkat kecocokan/relevan yang tinggi untuk digunakan oleh satuan pendidikan dalam memecahkan permasalahan atau untuk mencapai visi, misi, tujuan dan hasil pendidikan. Ada banyak pendekatan yang dapat digunakan dalam pengembangan bahan ajar, antara lain dapat digolongkan ke dalam tiga kategori. Yaitu:

- a. Pendekatan sistem/teknologi (*technology based curriculum*).

³² *Ibid.*, hlm. 21.

- b. Pendekatan berpusat pada peserta didik/humanistik (*learner based curriculum*).
- c. Pendekatan berpusat masalah/inkuiri (*problem based curriculum*).

Dari ketiga pendekatan di atas yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan yang pertama, yakni pendekatan sistem/teknologi (*technology based curriculum*). Sebab dalam penelitian ini menguraikan tentang masalah buku pelajaran yang kaitannya dengan keilmuan, maka disini pening sekali kurikulum yang dikembangkan di dalam buku tersebut berdasarkan sistematisasi disiplin keilmuan. Pembelajaran dikembangkan menggunakan proses linier atau progresif dimana isi yang diajarkan dapat dianalisis dibagi dalam segmen-segmen dan diorganisasikan ke dalam batang tubuh keilmuan secara berurutan dengan hasil belajar peserta didik yang sudah ditetapkan sebelumnya. Pada hal-hal atau kemampuan pengetahuan, sikap, dan nilai yang membutuhkan penekanan penguasaan secara kompeten diperlukan proses kedisiplinan yang ketat dan metode pembelajaran yang konvergen. Pendekatan ini mempersyaratkan pencapaian standar kualifikasi kompetensi keilmuan yang dipersyaratkan, penguasaan ketrampilan sesuai prosedur atau asas, sistem penilaian harus teruji atau terukur secara jelas sesuai penguasaan standar kompetensinya.³³

Dengan pendekatan di atas dapat dijadikan suatu cara pandang terhadap

³³ Muhaimin, dkk., *Pengembangan Model Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP) Pada Sekolah Dan Madrasah*, (Jakarta: Raja Grafindo, Presda), hlm. 7.

penelitian ini, yakni Relevansi antara buku ajar TIK SD/MI Kelas IV dengan Standar Isi Kurikulum dan Standar Kompetensi Lulusan. Sebab di dalam penelitian ini membahas tentang keilmuan maka sangat cocok sekali bila pendekatan yang digunakan adalah pendekatan sistem yang mengarahkan pada sistematisasi disiplin ke ilmunan, yakni isi buku ajar disusun dan dianalisis secara kritis, disusun kedalam batang keilmuan secara berurutan dengan menggabungkan tiga ranah belajar yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik serta penilaiannya teruji dan terukur secara jelas sesuai dengan standar kompetensi dasar yang telah dibuat.

4. Sumber penelitian

Menurut Suharsini Arikunto, bahwa sumber data atau sumber penelitian adalah subjek penelitian, berarti orang atau apa saja menjadi sumber penelitian.³⁴ Dalam penelitian ini sumber penelitian yang digunakan ada dua macam, yaitu:

a. Sumber Primer

Adapun sumber primer dalam penelitian ini adalah buku paket yang digunakan untuk pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) SD/MI Kelas IV terbitan Erlangga.

b. Sumber sekunder

Adapun sumber sekunder yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah sumber yang mendukung data-data dalam

³⁴ Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: Bina Aksara, 1998), hlm. 114.

penelitian ini, seperti buku-buku, artikel, jurnal, internet, ataupun yang lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

5. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi, menurut Suharsini Arikunto dalam melaksanakan metode dokumentasi peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, catatan harian.³⁵ Yaitu menyelidiki terhadap kekurangan dan kelebihan buku pelajaran TIK SD/MI kelas IV terbitan Erlangga tersebut sejauh mana relevansinya dengan standar isi kurikulum SD kelas IV.

Metode pengumpulan data dengan cara dokumentasi dilakukan karena jenis penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (*Library Research*) serta kualitatif.

6. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi, yang menganalisis seluruh isi materi buku ajar TIK SD/MI kelas IV antara standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam buku pelajaran TIK SD/MI kelas IV terbitan Erlangga dengan Standar kompetensi dan kompetensi dasar SD/MI kelas IV yang ditetapkan oleh sekolah atau madrasah sudah sesuai atau belum. Maka model analisis ini akan mengupas secara mendalam sejauh mana relevansinya buku ajar

³⁵ *Ibid.*, hlm. 131.

tersebut dengan standar isi kurikulum SD/MI kelas IV terbitan Erlangga yang mengacu pada Standar Isi Kurikulum.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh serta sistematis, maka peneliti menyusun skripsi sebagai berikut:

BAB I. Merupakan pendahuluan yang mencakup latar belakang masalah yang menguraikan pokok kajian skripsi, rumusan masalah merupakan bentuk inti dari penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, metode penelitian yang menggambarkan bagaimana cara yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian dan dilanjutkan dengan sistematika pembahasan.

BAB II. Merupakan gambaran umum dari profil madrasah serta buku Teknologi Informasi dan komunikasi karya Hindraswari Enggar Dwipeni S.E

BAB III. Merupakan deskripsi dari hasil penelitian tentang relevansi buku TIK karya Hindraswari Enggar Dwipeni S. E terbitan Erlangga.

BAB IV. Merupakan bagian penutup kesimpulan dan saran dari hasil penelitian dan objek penelitian agar lebih baik untuk masa yang akan datang.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari kajian yang sudah peneliti lakukan tentang Relevansi Buku Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Karya Hindraswari Enggra Dwipeni, S.E. Untuk SD/MI Kelas IV Dengan Standar Isi Kurikulum SD/MI Kelas IV Di MIN Wonosari dapat dirumuskan beberapa kesimpulan yang sekaligus menjadi jawaban dari rumusan masalah skripsi ini. *Pertama*, buku Teknologi Informasi Dan Komunikasi Karya Hindraswari Enggra Dwipeni, S.E. untuk SD/MI kelas IV belum relevan dengan standar kompetensi untuk SD/MI di MIN Wonosari.

Kedua, pelaksanaannya meskipun buku tersebut telah disusun sesuai dengan standar kompetensi akan tetapi pada kenyataannya atau pada pelaksanaan pembelajaran di MIN Wonosari belum sesuai dengan ketentuan standar kompetensi yang akan dicapai di MIN Wonosari. Hal ini dikarenakan beberapa materi seperti Microsoft Excel terlalu sulit untuk dipahami oleh peserta didik MIN Wonosari. Meski dari beberapa materi tidak dapat di ajarkan secara runtut, buku pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Karya Hindraswari Enggra Dwipeni, S.E. Untuk SD/MI Kelas IV dapat digunakan sebagai salah satu sumber bahan ajar pada pembelajaran TIK kelas IV di MIN Wonosari.

B. Saran-Saran

Pertama, untuk pihak sekolah sebaiknya memilih seorang Fasilitator khusus untuk mengampu mata pelajaran TIK. Pihak sekolah juga diharapkan untuk memiliki seorang teknisi Laboratorium Komputer yang sesuai pada bidang teknologi informasi dan komunikasi.

Kedua, untuk pengelola ataupun teknisi Laboratorium Komputer senantiasa menjaga Laboratorium Komputer dengan baik dan mengoptimalkan fungsi Laboratorium Komputer sebagaimana mestinya serta senantiasa menjaga kebersihan dan keamanan Laboratorium Komputer karena Laboratorium Komputer rentan dari kerusakan dan pencurian. Maka diharapkan pengelola Laboratorium Komputer dapat bekerjasama dengan semua warga Madrasah didalam menjaga kebersihan serta kenyamanan Laboratorium.

C. Kata Penutup

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam, karena dengan Rahmat, Taufiq serta Hidayah-Nya, peneliti selalu mempunyai semangat dalam mengerjakan sehingga dapat selesai sesuai rencana dan lancar.

Semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi pada dunia pengetahuan agar para pembaca semakin terbuka wawasannya. Semoga pula dapat memberi sumbangasih pada dunia pendidikan di Indonesia. Supaya pembelajaran yang monoton dan kurikulum yang terus dinamis dapat tumbuh dengan efektif, efisien serta bermanfaat. Semoga pula skripsi ini dapat menjadi salah satu tolak ukur dalam penyusunan standar isi.

Selanjutnya peneliti menyadari dalam penulisan skripsi ini, masih jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif dari pembaca sangat peneliti harapkan demi menyempurnakan kekurangan-kekurangan ini. Akhirnya, teriring Doa yang peneliti panjatkan *“Allahuma shalli wasallim ‘ala sayyidina muhammad wa’ala alihi wa shahbihi ajma’in. Rabbishrahlii shadrii wayassirlii amrii wahlul ‘uqdatan min lisani yaf qahu qawlii.”*

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, Jakarta: Bina Aksara, 1998.
- Enggar Dwipeni, Hindraswari, *Teknologi Informasi dan Komunikasi SD untuk Kelas IV*, Jakarta: Erlangga, 2008.
- Tarigan, H.G & Tarigan, Djago, *Telaah Buku Teks Bahasa Indonesi*, Bandung: Angkasa, 1990.
- Kadir, Abdul & Triwahyuni, Terra CH, *Pengenalan Teknologi Informasi*, Yogyakarta: Andi Offset, 2009.
- Kartono, Kartini, *Pengantar Metodologi Riset Sosial*, Bandung: Mondari Maju, 1996.
- Kusumawati, Riska, *Relevansi Buku Pelajaran Dengan Standar Isi Kurikulum SMP Kelas VIII (Telaah Buku Pelajaran PAI Terbitan Erlangga dan Yudhistira). Skripsi*. Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2010.
- Majid, Abdul, *Perencanaan Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- Muhaimin, dkk, *Pengembangan Model Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP) Pada Sekolah Dan Madrasah*, Jakarta: Raja Grafindo, Presda.
- Mulyasa, Edi, *KTSP Suatu Pendekatan Praktik*, Bandung: Rosdakarya, 2009.
- Mulyasa, Edi, *Kurikulum Yang Disempurnakan, Pengembangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*, Bandung: Remaja Rosdakarya. 2006.

- Mulyati, Arifin, *Strategi Belajar Mengajar*, Malang: UM Press, 2005.
- Muslih, Mansur, *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Nasution, *Asas-asas Kurikulum*, Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Perkembangan Kurikulum Teori Dan Praktik*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 1997.
- Nasution, S, *Teknologi Pendidikan*, Bandung: 1999.
- Nurhadi, *Kurikulum 2004 Pertanyaan dan Jawaban*, Jakarta: Gramedia Widiasara, 2005.
- Sarjono, dkk, *Panduan penulisan Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Agama Islam, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta), Skripsi*. Yogyakarta, Jurusan PAI Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga, 2008.
- Sarwendah, Maulana, *Telaah Buku Ajar Fasih Berbahasa Arab I Untuk Kelas VII MTs Karya Darsono T. Ibrahim (Analisa kesesuaian materi dengan Standar Isi berdasarkan Peraturan Menteri Agama No 02 Tahun 2008), Skripsi*. Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2010.

Sarwendah, Piyan, x, *Pengembangan Hand Out Kimia Sebagai Bahan Ajar Kimia Untuk Siswa SMA/MA kelas X Semester 1 Materi Pokok Ikatan Kimia Berdasarkan Standar Isi. Skripsi.* Jurusan Pendidikan Kimia Fakultas Sains dan Teknologi UIN Kalijaga, 2011.

Sulistiyo-Basuki, *Dasar-dasar Teknologi Informasi*, Jakarta: Universitas Terbuka. 1998.

Supardi, Dedi, *Anatomi Buku Sekolah Di Indonesia Problematika Penilaian Penyebaran Dan Penggunaan Buku Pelajaran Dan Sumber Buku*, Yogyakarta: Adi Cita, 2000.

Tim Penyusun, *Permendiknas 2006 tentang SI dan SKL*, Jakarta: Sinar Grafika, 2006.

LAMPIRAN - LAMPIRAN



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/3558/VI/4/2013

Membaca Surat : PD I Fak. Tarbiyah & Keguruan UIN Nomor : UIN.02/DT.1/TL.00/2373/2013
Tanggal : 18 April 2013 Perihal : Ijin Penelitian

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : SURYA AHMAD LATIF NIP/NIM : 09480121
Alamat : JL MARSDA ADISUCIPTO, YOGYAKARTA
Judul : RELEVANSI BUKU PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI KARYA HINDRASWARI ENGGAR DWIPENI, S.E. UNTUK SD/MI KELAS IV DENGAN STANDAR ISI KURIKULUM SD/MI KELAS IV
Lokasi : GUNUNG KIDUL Kota/Kab. GUNUNG KIDUL
Waktu : 24 April 2013 s/d 24 Juli 2013

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal 24 April 2013

A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ujb.
Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Gunung Kidul Cq. KPPTSP
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga DIY
4. Dekan Fak. Tarbiyah dan Keguruan UIN YK
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL

KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU

Alamat : Jl. Brigjen. Katamso No.1 Wonosari Telp. 391942 Kode Pos : 55812

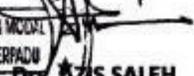
SURAT KETERANGAN / IJIN

Nomor : 288/KPTS/IV/2013

- Membaca : Surat dari Setda DIY tanggal 24 April 2013, Nomor : 070/3558/V/4/2013 ,
hal : Izin Penelitian
- Mengingat : 1. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 9 Tahun 1983 tentang
Pedoman Pendataan Sumber dan Potensi Daerah;
2. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang
Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan
Pengembangan di lingkungan Departemen Dalam Negeri;
3. Surat Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor
38/12/2004 tentang Pemberian Izin Penelitian di Provinsi Daerah
Istimewa Yogyakarta;
- Dijijinkan kepada :
Nama : **SURYA AHMAD LATIF NIM : 09480121**
Fakultas/Instansi : Tarbiyah dan Keguruan / UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Alamat Instansi : Jl. Marsda Adisucipto, Yogyakarta
Alamat Rumah : Jaranmati II, Karangmojo, Wonosari, Gunungkidul
Keperluan : Ijin Penelitian untuk Skripsi dengan Judul " RELEVANSI BUKU PELAJARAN
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI KARYA HINDRASWARI ENGGAR
DWIPENI, S.E. UNTUK SD/MI KELAS IV DENGAN STANDAR ISI KURIKULUM
SD/MI KELAS IV "
- Lokasi Penelitian : MIN Wonosari
Dosen Pembimbing : Drs. H. Sedyo Santoso, SS, M.Pd
Waktunya : Mulai tanggal : 26/04/2013 sd. 26/07/2013
Dengan ketentuan :

Terlebih dahulu memenuhi/melaporkan diri kepada Pejabat setempat (Camat, Lurah/Kepala Desa, Kepala Instansi) untuk mendapat petunjuk seperlunya.

1. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
2. Wajib memberi laporan hasil penelitiannya kepada Bupati Gunungkidul (cq. BAPPEDA Kab. Gunungkidul).
3. Ijin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.
4. Surat ijin ini dapat diajukan lagi untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
5. Surat ijin ini dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas. Kemudian kepada para Pejabat Pemerintah setempat diharapkan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Dikeluarkan di : Wonosari
Pada Tanggal 25 April 2013
An. BUPATI GUNUNGKIDUL
KEPALA

Drs. AZIS SALEH
NIP. 19660603 198602 1 002



Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Kab. Gunungkidul (Sebagai Laporan) ;
2. Kepala BAPPEDA Kab. Gunungkidul ;
3. Kepala Kantor KESBANGPOL Kab. Gunungkidul ;
4. Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kab. Gunungkidul ;



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 513056
E-mail: tarbiyah@uin-suka.ac.id
YOGYAKARTA 55281

Nomor : UIN.02/DT.1/TL.00/2373/2013
Lampiran : 1 Bendel Proposal
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yogyakarta, 18 April 2013

Kepada Yth.
Gubernur Provinsi DIY
Ub. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Di Komplek Kepatihan-Danurejan
Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, kami beritahukan bahwa untuk kelengkapan penyusunan Skripsi dengan judul: **"RELEVANSI BUKU PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI KARYA HINDRASWARI ENGGAR DWIPENI, S. E. UNTUK SD/MI KELAS IV DENGAN STANDAR ISI KURIKULUM SD/MI KELAS IV DI MIN WONOSARI"**, diperlukan penelitian.

Oleh karena itu kami mengharap Bapak/Ibu berkenan memberikan izin bagi mahasiswa kami:

Nama : Surya Ahmad Latif
NIM : 09480121
Semester : VIII (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Jaranmati II Karangmojo Wonosari Gunungkidul

untuk mengadakan penelitian di MIN Wonosari, dengan metode pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun waktunya mulai tanggal 21 April 2013 s.d 21 Juni 2013. Demikian atas perkenan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

a.n. Dekan
Pembantu Dekan I

Dr. Sulaman, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19720315 199703 1 009

Tembusan:

1. Dekan (sebagai laporan)
2. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
3. Mahasiswa yang bersangkutan (untuk dilaksanakan)
4. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI WONOSARI

Alamat : Semenrejo, Pulutan, Wonosari, Gunungkidul Kode Pos 55851

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : Mi.12.02.1/HM/004/2013

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Saifulloh, S.Ag.,M.SI.
NIP : 196807221994031006
Pangkat/Gol. : Pembina/IV a
Jabatan : Kepala MIN Wonosari

Sehubungan surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Yogyakarta Nomor : UIN.02/DT.1/TL.00/2374/2013 tanggal 18 April 2013 tentang Permohonan Izin Penelitian, dan memperhatikan surat keterangan izin penelitian Nomor : 288/KPTS/IV/2013 dari Pemerintah Kabupaten Gunungkidul maka dengan ini kami menerangkan bahwa :

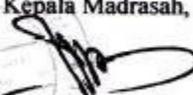
Nama : Surya Ahmad Latif
NIM : 09480121
Jurusan : PGMI
Alamat : Jaranmati, Karangmojo, Gunungkidul

Telah melakukan penelitian di MIN Wonosari dengan Judul : **"Relevansi Buku Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Karya Hindraswari Enggar Dwipeni, S.E. Untuk SD/MI Kelas IV Standar Isi Kurikulum SD/MI Kelas IV di MIN Wonosari."**

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan dan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wonosari, 22 Mei 2013

Kepala Madrasah,


SAIFULLOH, S.Ag., M.S.I
NIP: 196807221994031006





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274). 513056 Yogyakarta 55281

SERTIFIKAT

Nomor : UIN.02/PPL-KKN/PP.00.9/4465b/2012

Diberikan kepada

Nama : SURYA AHMAD LATIF
NIM : 09480121
Jurusan : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

yang telah melaksanakan kegiatan PPL-KKN Integratif tanggal 28 Juni sampai dengan 6 Oktober 2012 di MIN Wonosari dengan DPL Drs. Misbah Ulmunir, M.Si. dan dinyatakan lulus dengan nilai **88.83 (A/B)**.

Yogyakarta, 11 Oktober 2012



a.n. Dekan
Ketua Pengelola PPL-KKN Integratif

Dr. Karwadi, M.Ag.
NIP. 19710315 199803 1 004



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274). 513056 Yogyakarta 55281

SERTIFIKAT

Nomor : UIN.02/PPL-KKN/PP.00.9/2430/2012

Diberikan kepada:

Nama : Surya Ahmad Latif
NIM : 09480121
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Nama DPL : Siti Fatonah, M.Pd.

yang telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan I (PPL I) pada tanggal
13 Februari s.d. 19 Mei 2012 dengan nilai:

90 (A-)

Sertifikat ini diberikan sebagai bukti lulus PPL I sekaligus sebagai syarat untuk
mengikuti PPL-KKN Integratif Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

Yogyakarta, 25 Mei 2012

A.n. Dekan,
Pengelola PPL-KKN Integratif

Dr. Karwadi, M.Ag.
NIP.19710315 199803 1 004



Nomor: UIN.02/R.Km/PP.00.9/1645b/2009

**DEPARTEMEN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN KALIJAGA**

Sertifikat

diberikan kepada:

Nama : SURYA AHMAD LATIF
NIM : 09480121
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

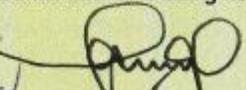
atas keberhasilannya menyelesaikan semua tugas workshop
SOSIALISASI PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI
Bagi Mahasiswa Baru UIN Sunan Kalijaga Tahun Akademik 2009/2010
Tanggal 20 s.d. 22 Agustus 2009 (24 jam pelajaran) sebagai:

P E S E R T A

Yogyakarta, 24 Agustus 2009

a.n. Rektor
Pembantu Rektor Bidang Kemahasiswaan




Prof. Dr. H. Maragustam Siregar, M.A.
NIP. 195910011987031002

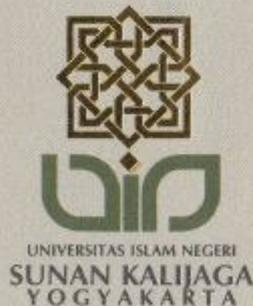
SERTIFIKAT

No. UIN-02/L.3/PP.009/101/2010

PELATIHAN ICT
(INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY)

diberikan kepada
Surya Ahmad Latif

dengan hasil
Memuaskan



Yogyakarta, 22 November 2010
Kepala PKSI

Sumarsono, M.Kom
NIP. 19710209 200501 1 003

PKSI

Pusat Komputer & Sistem Informasi

DAFTAR NILAI

Nama : Surya Ahmad Latif
NIM : 09480121
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

No	Materi	Nilai	
		Angka	Huruf
1	Microsoft Word	90	A
2	Microsoft Excel	70	C
3	Microsoft Power Point	75	B
4	Internet	80	B
Total Nilai		78.75	B

Standar Nilai :

Nilai		Predikat
Angka	Huruf	
86 - 100	A	Sangat Memuaskan
71 - 85	B	Memuaskan
56 - 70	C	Cukup
41 - 55	D	Kurang
0 - 40	E	Sangat Kurang



MINISTRY OF EDUCATION AND CULTURE
YOGYAKARTA STATE UNIVERSITY
INSTITUTE OF EDUCATIONAL DEVELOPMENT AND QUALITY ASSURANCE (IEDQA)
CENTRE FOR LANGUAGE DEVELOPMENT

Address: Karangmalang, Yogyakarta 55281, Indonesia Phone +62274550844

No. 2470.b/M/P2B-LPPMP.UNY/ VI/2013

Proficiency Test of English as a Foreign Language (ProTEFL)

Score Report

Candidate : Surya Ahmad Latif
Place, Date of Birth : Gunungkidul, 7 February 1991
Sex : Male
Test Date : 7 June 2013

Test Results

Listening Skill : 42
Grammar : 22.5
Reading Skill : 50

Overall Score : 115

The above overall score is predicted to be equivalent to 407 of the paper-based TOEFL® score and 3.0 of the IELTS® score.



Director of IEDQA,

Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M. Ed.
NIP 19640707 198812 1 001

Yogyakarta, 10 June 2013
Head,

Joko Priyana, M.A., Ph.D.
NIP 19650122 199001 1 001

شهادة

الرقم: UIN.02/L.0/PP.00.9/2011.a/2013

تشهد إدارة مركز التنمية اللغوية بأن :

الاسم : Surya Ahmad Latif

تاريخ الميلاد : ٧ فبراير ١٩٩١

قد شارك في اختبار كفاءة اللغة العربية في ٥ سبتمبر ٢٠١٣ ،
وحصل على درجة :

٤٣	فهم المسموع
٣٦	التراكيب النحوية والتعبيرات الكتابية
٣٤	فهم المقروء
٣٧٧	مجموع الدرجات

* هذه الشهادة صالحة لمدة سنتين من تاريخ الإصدار

جوكرتا، ١٢ سبتمبر ٢٠١٣

المدير


الدكتور الحاج صفى الله الماجستير

رقم التوظيف: ١٩٧١.٥٢٨٢.٠٠٠٠.٣١.٠٠١



CURRICULUM VITAE

Nama : Surya Ahmad Latif

NIM : 09480121

Tempat Tanggal Lahir : Gunungkidul, 07 Februari 1991

Jenis Kelamin : Laki – Laki

Golongan Darah : O

Alamat : Jaranmati 2, RT/RW 02/06, Kecamatan Karangmojo,
Kab. Gunungkidul, DIY

Alamat Asal : Karangmojo, Gunungkidul, Yogyakarta

Motto : **“Human Shouldn’t thinking of easy way to make a buck”**

Riwayat pendidikan :

1. SDN Karangmojo I 1998 – 2004
2. MTsN Karangmojo 2004 – 2006
3. MAN Wonosari 2006 – 2009
4. S I UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2009 – 2014

Pekerjaan : Wira Usaha

Orang tua :

Ayah : Suyapri. S.Pd.I

Ibu : Sarinem

Pekerjaan : PNS

Alamat orang tua : Jaranmati 2, RT/RW 02/06, Kec. Karangmojo,
Kab. Gunungkidul, DIY

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Madrasah : MIN WONOSARI
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan komunikasi
Kelas/Semester : IV / I
Standar Kompetensi : 1. Pengenalan Komputer dalam teknologi informasi dan komunikasi

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
1.1	Memahami perkembangan teknologi informasi dan komunikasi	Perangkat-perangkat Teknologi Informasi dan komunikasi	<ul style="list-style-type: none">  mendengarkan penjelasan  menyebutkan perangkat informasi yang ada di sekitar sekolah dan fungsinya 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal perangkat teknologi informasi dan komunikasi seperti, Faximile, telepon, hand phone, komputer, audio visual dan internet • Mendeskripsikan pengaruh positif dan negative penggunaan teknologi informasi 	<p>- Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Lisan <input checked="" type="checkbox"/> Tulisan <input checked="" type="checkbox"/> Praktek <p>- Non test</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Lisan <input checked="" type="checkbox"/> Tlisan <input checked="" type="checkbox"/> Demont rasi 	<p>Objektif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pilihan Ganda - Isian - Uraian <p>Praktek</p> <p>Non Objektif</p>	<p>Lembar Soal Tulis</p> <p>Lembar Soal Praktek</p>	2 x 35 menit	Pengenalan Komputer Elex media

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
				dan komunikasi • Memahami fungsi dari penggunaan perangkat Teknologi Informasi dan komunikasi					
❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (<i>Discipline</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Ketelitian (<i>carefulness</i>)									

Mengetahui
Kepala Madrasah

SAIFULLOH, S. AG.M.SI
NIP.196807221994031006

Wonosari, Juli 2013
Guru Kelas 4

LASMINI, S.Pd.I
NIP.

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Madrasah : MIN WONOSARI
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan komunikasi
Kelas/Semester : IV / I
Standar Kompetensi : 1. Pengenalan Komputer dalam teknologi informasi dan komunikasi

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber belajar
					Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
1.2	Mengidentifikasi perangkat-perangkat komputer dan fungsinya	Pengenalan elemen-elemen pendukung Teknologi Informasi dan komunikasi dan fungsinya	<ul style="list-style-type: none">  mencatat elemen-elemen pendukung  mendengarkan penjelasan materi yang telah dicatat  menunjukkan elemen-elemen yang termasuk perangkat keras (CPU, Monitor, keyboard, 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami cara menghidupkan dan mematikan komputer secara prosedur (menunjukkan tombol power CPU dan monitor) • Menjelaskan definisi komputer • Mengetahui yang termasuk perangkat keras komputer (<i>hardware</i>) serta fungsinya • Mengetahui yang 	<ul style="list-style-type: none"> - Tes <input checked="" type="checkbox"/> Lisan <input checked="" type="checkbox"/> Tulisan <input checked="" type="checkbox"/> Praktek - Non test <input checked="" type="checkbox"/> Lisan <input checked="" type="checkbox"/> Tlisan <input checked="" type="checkbox"/> Demontrasi 	Objektif - Pilihan Ganda Isian Uraian Praktek Non Objektif	Lembar Soal Tulis Lembar Soal Praktek	2 x 35	Pengenalan computer Elex Media

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber belajar
					Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
			hardisk, mouse, disket, Spiker, dll)	termasuk perangkat lunak (<i>software</i>) dan fungsinya • Menjelaskan perangkat manusia (<i>brainware</i>) dan fungsinya					
❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (<i>Discipline</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Ketelitian (<i>carefulness</i>)									

Mengetahui
Kepala Madrasah

SAIFULLOH, S. AG.M.SI
NIP.196807221994031006

Wonosari, Juli 2013
Guru Kelas 4

LASMINI, S.Pd.I
NIP.

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Madrasah : MIN WONOSARI
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan komunikasi
Kelas/Semester : IV / I
Standar Kompetensi : 2. Menggambar dan mewarnai gambar dengan perangkat lunak picture maker

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
2.1	Mengenal perangkat lunak (<i>software</i>) untuk menggambar	Cara memulai menjalankan perangkat lunak Picture Maker dan fungsinya	<ul style="list-style-type: none">  menjelaskan tentang software picture maker  menghidupkan komputer  menjelaskan tampilan layar picture maker 	<ul style="list-style-type: none">  Mampu memegang mouse dan menggerakkannya  Memahami cara membuka dan mengahiri sytem picture maker  Menunjukkan area-area pada tampilan layar picture maker (menu area, icon area, palette area, line style area, active pateern box, buttotn status area,drawaing area)  Memahami fungsi dari 	<ul style="list-style-type: none"> - Tes <input checked="" type="checkbox"/> Lisan <input checked="" type="checkbox"/> Tulisan <input checked="" type="checkbox"/> Praktek - Non test <input checked="" type="checkbox"/> Lisan <input checked="" type="checkbox"/> Tlisan <input checked="" type="checkbox"/> Demontrasi 	<ul style="list-style-type: none"> Objektif - Pilihan Ganda Isian Uraian Praktek Non Objektif 	<ul style="list-style-type: none"> Lembar Soal Tulis Lembar Soal Praktek 	2 x 35	Sri Muljati Story Board Live bab I hal 6

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
				area-area pada picture maker (menu area, icon area, palette area, line style area, active patern box, button status area, drawing area)					
❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (<i>Discipline</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Ketelitian (<i>carefulness</i>)									

Mengetahui
Kepala Madrasah

SAIFULLOH, S. AG.M.SI
NIP. 196807221994031006

Wonosari, Juli 2013
Guru Kelas 4

LASMINI, S.Pd.I
NIP.

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Madrasah : MIN WONOSARI
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan komunikasi
Kelas/Semester : IV / I
Standar Kompetensi : 2. Menggambar dan mewarnai gambar dengan perangkat lunak picture maker

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
2.2	Menggunakan icon-icon untuk membuat gambar	Mengenal dan fungsi dari icon-icon yang ada pada layar picture maker	<ul style="list-style-type: none">  mendengarkan penjelasan tentang nama-nama icon  menjelaskan fungsi dari icon-icon  mempraktekkan tiap icon 	<ul style="list-style-type: none">  menunjukan icon-icon: <ol style="list-style-type: none"> 1. icon scrool 2. icon text 3. icon select 4. icon microscope 5. icon erase 6. icon pencil 7. icon spray 8. icon line 9. icon brush 10. icon rectangle 11. icon fill 12. icon cicle  memahami fungsi dari icon-icon <ol style="list-style-type: none"> 13. icon scrool 14. icon text 15. icon select 16. icon microscope 17. icon erase 	<p>- Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Lisan <input checked="" type="checkbox"/> Tulisan <input checked="" type="checkbox"/> Praktek <p>- Non test</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Lisan <input checked="" type="checkbox"/> Tlisan <input checked="" type="checkbox"/> Demontrasi 	<p>Objektif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pilihan Ganda - Isian - Uraian <p>Non Objektif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Praktek 	<ul style="list-style-type: none"> Lembar Soal Tulis Lembar Soal Praktek 	2 x 35	Sri Muljati Story Board Live Bab 1 hal 15

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
				18. icon pencil 19. icon spray 20. icon line 21. icon brush 22. icon rectangle 23. icon fill 24. icon cicle					
❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (<i>Discipline</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Ketelitian (<i>carefulness</i>)									

Mengetahui
Kepala Madrasah

SAIFULLOH, S. AG.M.SI
NIP. 196807221994031006

Wonosari, Juli 2013
Guru Kelas 4

LASMINI, S.Pd.I
NIP.

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Madrasah : MIN WONOSARI
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan komunikasi
Kelas/Semester : IV / I
Standar Kompetensi : 3. Mencari dan mengirim informasi dengan menggunakan internet ekplorer

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Tehnik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
3.1	Mengenal perangkat lunak (internet explorer) untuk mencari informasi dan menjelajahi dunia maya	Pengenalan internet explorer	<ul style="list-style-type: none">  menjelaskan pengenalan internet explorer  mencatat pengertian tentang internet ekplorer dan pendukung untuk membuat jaringan  mempraktekkan cara mulai IE  mencoba browsing Website Assalaam 	<ul style="list-style-type: none">  memahami perangkat –perangkat apa untuk menjalankan internet (telephon, modem, usp dll)  memahami cara-cara masuk ke IE  mendemonstrasikan cara membuka Website Assalaam  mengetahui tempat untuk memasukan website (Address) 	- Tes <input checked="" type="checkbox"/> Lisan <input checked="" type="checkbox"/> Tulisan <input checked="" type="checkbox"/> Praktek - Non test <input checked="" type="checkbox"/> Lisan <input checked="" type="checkbox"/> Tlisan <input checked="" type="checkbox"/> Demontrasi	Objektif - Pilihan Ganda Isian Uraian Praktek Non Objektif	Lembar Soal Tulis Lembar Soal Praktek	4 x 35	Pengenal an internet dan jaringan internet Elex media
❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (<i>Discipline</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Ketelitian (<i>carefulness</i>)									

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Madrasah : MIN WONOSARI
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan komunikasi
Kelas/Semester : IV / I
Standar Kompetensi : 4. Membuat tulisan dengan menggunakan icon teks

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Tehnik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
4.1	Menggunakan icon teks untuk membuat tulisan	Membuat tulisan dan mengatur tampilan hurup dengan menggunakan icon teks	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> mendengarkan penjelasan cara membuat teks <input type="checkbox"/> menjelaskan untuk mengganti, menghias, memperbesar maupun memperkecil dan mengganti warna huruf <input type="checkbox"/> mencoba tiap-tiap siswa 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> memahami fungsi dari icon teks <input type="checkbox"/> mengerti cara untuk memperbesar dan memperkecil huruf (size) <input type="checkbox"/> mendemonstrasikan membuat variasi huruf (Bold, italic , underline, shadow) <input type="checkbox"/> mengganti warna huruf dengan memilih palette area 	<p>- Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Lisan <input checked="" type="checkbox"/> Tulisan <input checked="" type="checkbox"/> Praktek <p>- Non test</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Lisan <input checked="" type="checkbox"/> Tlisan <input checked="" type="checkbox"/> Demontrasi 	<p>Objektif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pilihan Ganda - Isian - Uraian <p>Non Objektif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Praktek 	<p>Lembar Soal Tulis</p> <p>Lembar Soal Praktek</p>	2 x 35	Sri Muljati Story Board Live Jilid 1 hal 27
<p>❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (<i>Discipline</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Ketelitian (<i>carefulness</i>)</p>									

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Madrasah : MIN WONOSARI
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan komunikasi
Kelas/Semester : IV / I
Standar Kompetensi : 5. Menggambar dengan menggunakan icon-icon yang ada pada picture maker

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Tehnik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
5.1	Menggunakan icon-icon untuk membuat gambar bangunan	Menggambar dengan menggunakan icon pencil, rectangle, cicle, line dan fill serta cara membatalkan gambar dan menghapus	<ul style="list-style-type: none">  mendengarkan penjelasan dan fugsi dari Icon-icon (<i>pencil, rectangle, cicle, line dan fill</i>)  mempraktekan tiap-tiap icon (<i>pencil, rectangle, cicle, line dan fill</i>)  mempraktekan perintah untuk menghapus (<i>eraser dan edir clear</i>)  Mempraktekan 	<ul style="list-style-type: none">  mendemonstrasikan icon pencil, rectangle, cicle, line dan fill  menggabungkan icon icon pencil, rectangle, cicle, line dan fill sehingga berbentuk bangunan rumah  mendemonstrasikan icon fill untuk mewarnai bangunan dan memilih warna pada palette area  mendemontrasikan cara menghapus secara cepat (edit clear) dan cara membatalkan yang terakhir kali dibuat (edit undo) 	<p>- Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Lisan <input checked="" type="checkbox"/> Tulisan <input checked="" type="checkbox"/> Praktek <p>- Non test</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Lisan <input checked="" type="checkbox"/> Tlisan <input checked="" type="checkbox"/> Demonstrasi 	<p>Objektif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pilihan Ganda Isian Uraian <p>Praktek</p> <p>Non Objektif</p>	<p>Lembar Soal Tulis</p> <p>Lembar Soal Praktek</p>	2 x 35	Sri Muljati Diktat Story board live Jilid 1 Bab II hal 31

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Tehnik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
			untuk membatalkan gambar yang terakhir kali dibuat (<i>edit undo</i>)	☐ memahami cara menyimpan hasil gambar yang telah di buat					
❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (<i>Discipline</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Ketelitian (<i>carefulness</i>)									

Mengetahui
Kepala Madrasah

SAIFULLOH, S. AG.M.SI
NIP. 196807221994031006

Wonosari, Juli 2013
Guru Kelas 4

LASMINI, S.Pd.I
NIP.

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Madrasah : MIN WONOSARI
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan komunikasi
Kelas/Semester : IV / I
Standar Kompetensi : 5. menggambar dengan menggunakan icon-icon yang ada pada picture maker

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Tehnik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
5.2	Menggambar dengan menggunakan icon pencil, Erase dan microccope	Menggambar bebas dengan menggunakan icon pencil	<ul style="list-style-type: none">  mendengarkan penjelasan cara penggunaan icon pencil  mempraktekan cara membuka file yang sudah direkan (File, get picture)  mempraktekan cara memperbaiki gambar yang belum selesai 	<ul style="list-style-type: none">  mendemonstrasikan cara mengaktifkan icon pencil  memahami cara menggerakan mouse apabila menggunakan icon pencil  memahami cara membatalkan gambar  mendemonstrasikan icon erase untuk menghapus bidang gambar tertentu  mendemonstrasikan cara merekam kembali gambar yang telah diperbaiki 	<p>- Tes</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Lisan <input checked="" type="checkbox"/> Tulisan <input checked="" type="checkbox"/> Praktek <p>- Non test</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Lisan <input checked="" type="checkbox"/> Tlisan <input checked="" type="checkbox"/> Demontrasi 	<p>Objektif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pilihan Ganda Isian Uraian <p>Praktek</p> <p>Non Objektif</p>	<p>Lembar Soal</p> <p>Tulis</p> <p>Lembar Soal</p> <p>Praktek</p>	2 x 35	<p>Sri Muljati</p> <p>Diktat</p> <p>Stroy board Jilid 1 Bab 3</p> <p>Hsl 40</p>
<p>❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (<i>Discipline</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Ketelitian (<i>carefulness</i>)</p>									

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Madrasah : MIN WONOSARI
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan komunikasi
Kelas/Semester : IV / I
Standar Kompetensi : 6. Mengambil gambar yang sudah disediakan oleh picture maker (*Library*)

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
6.1	Menyatukan gambar yang telah dibuat dengan mengambil gambar dari library	Mengambil gambar dari library	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> mendengarkan penjelasan cara masuk ke library <input type="checkbox"/> mempraktekan cara mengambil gambar dari library <input type="checkbox"/> mempraktekan cara memperbesar, memindahkan serta memutar gambar 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> mendemonstrasikan cara mengambil gambar dari pustaka gambar <input type="checkbox"/> memahami cara membalik obyek gambar (<i>horizontal,vertical</i>) <input type="checkbox"/> mendemonstrasikan cara memutar obyek gambar dengan menggunakan (<i>edit rotate</i>) <input type="checkbox"/> menguasai cara memperbanyak gambar (<i>edit copy</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> - Tes <input checked="" type="checkbox"/> Lisan <input checked="" type="checkbox"/> Tulisan <input checked="" type="checkbox"/> Praktek - Non test <input checked="" type="checkbox"/> Lisan <input checked="" type="checkbox"/> Tlisan <input checked="" type="checkbox"/> Demontrasi 	<ul style="list-style-type: none"> Objektif - Pilihan Ganda Isian Uraian Praktek Non Objektif 	<ul style="list-style-type: none"> Lembar Soal Tulis Lembar Soal Praktek 	2 x 35	Sri Muljati Diktat Sory board Live Bab 4 hal 49

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
			☐ Cara menggan-dakan	☐ memhami cara memperkecil dan memperbesar gambar (<i>tombol mouse 1 dan 2</i>)					
❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (<i>Discipline</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Ketelitian (<i>carefulness</i>)									

Mengetahui
Kepala Madrasah

SAIFULLOH, S. AG.M.SI
NIP. 196807221994031006

Wonosari, Juli 2013
Guru Kelas 4

LASMINI, S.Pd.I
NIP.

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Madrasah : MIN WONOSARI
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan komunikasi
Kelas/Semester : IV / II
Standar Kompetensi : 7. Membuat kaligrafi dengan menggunakan icon brush

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
7.1	Penggunaan icon brush untuk membuat kaligrafi	Penggunaan icon brush	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Mengaktifkan icon brush ☞ Mempraktekkan cara membuat kaligrafi dengan menggunakan mouse dan keypad 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ mengaktifkan icon brush ☞ dapat memilih macam-macam jenis brush ☞ mahir membuat kaligrafi dengan menggunakan mouse ☞ membuat kaligrafi dengan menggunakan keypad 	Teknik: Teori dan praktek Bentuk : Pilihan ganda Instrumen: Lembar Jawaban dan komputer	Objektif - Pilihan Ganda Isian Uraian Praktek Non Objektif	Lembar Soal Tulis Lembar Soal Praktek	4 x 35	Sri Muljati Diktat Story board Bab 5 Level 2 hal 1 - 9
❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (<i>Discipline</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Ketelitian (<i>carefulness</i>)									

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Madrasah : MIN WONOSARI
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan komunikasi
Kelas/Semester : IV / II
Standar Kompetensi : 8. Mewarnai bidang gambar dengan efek spread

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber belajar
					Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
8.1	Mewarnai dengan efek spread	spread	<ul style="list-style-type: none">  Mengaktifkan spread  Menpraktekan cara mewarnai bidang gambar dengan memilih warna spread 	<ul style="list-style-type: none">  mengaktifkan spread dengan memilih menu modes  menggunakan cara mengaktifkan warna spread  menentukan arah warna spread Spread direction)  menggunakan efek spread (wafe efek dan dither) 	<p>- Tes</p> Lisan Tulisan Praktek	<p>Objektif</p> - Pilihan Ganda Isian Uraian	Lembar Soal Tulis	4 x 35	Sri Muljati Diktat Story board Bab 6 level 2 hal 12 - 23
<p>❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (<i>Discipline</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Ketelitian (<i>carefulness</i>)</p>									

Mengetahui
Kepala Madrasah

SAIFULLOH, S. AG.M.SI
NIP. 196807221994031006

Wonosari, Juli 2013
Guru Kelas 4

LASMINI, S.Pd.I
NIP.

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Madrasah : MIN WONOSARI
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan komunikasi
Kelas/Semester : IV / II
Standar Kompetensi : 9. Mengirim surat atau berita lewat media elektronik dengan menggunakan e-mail

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
9.1	mengirim berita lewat media elektronik	Mengecek dan mengirim berita/surat yang masuk di e-mail sendiri	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Mengaktifkan Internet explorer ☞ membuka website yahoo ☞ Menpraktekan cara mengirim berita dan membuka yang masuk 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Memahami cara membuka e-mail ☞ memilih compose untuk mengirim e-mail ☞ membuka e-mail yang masuk ☞ mengerti cara mengakhiri/ menutup e-mail 	<ul style="list-style-type: none"> - Tes - Lisan - Tulisan - Praktek - Non test - Lisan - Tlisan - Demontrasi 	<ul style="list-style-type: none"> Objektif - Pilihan Ganda - Isian Uraian Praktek Non Objektif 	<ul style="list-style-type: none"> Lembar Soal Tulis Lembar Soal Praktek 	6 x 35	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan internet dan jaringan internet Elex media
❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (<i>Discipline</i>)Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Ketelitian (<i>carefulness</i>)									

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Madrasah : MIN WONOSARI
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan komunikasi
Kelas/Semester : IV / II
Standar Kompetensi : 10. Menampilkan kembali gambar yang telah direkam dengan menggunakan sub menu get picture.

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
10.1	Penggunaan sub menu Get Picture	Memperbaiki gambar yang sudah disimpan dengan menggunakan get picture	<ul style="list-style-type: none">  Memilih menu file Get picture  Menyimpan lagi file yang sudah diperbaiki 	<ul style="list-style-type: none">  memahami cara membuka file gambar yang sudah direkam  memahami cara menggunakan icon microskof untuk memperbesar bidang gambar  mengerti cara memperbaiki gambar yang telah dibuat  memahami cara merekam lagi file yang telah dibuka 	<ul style="list-style-type: none"> - Tes Lisan Tulisan Praktek - Non test Lisan Tlisan Demontrasi 	<ul style="list-style-type: none"> Objektif - Pilihan Ganda Isian Uraian Praktek Non Objektif 	<ul style="list-style-type: none"> Lembar Soal Tulis Lembar Soal Praktek 	2 x 35	Sri Muljati Story Board
❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (<i>Discipline</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Ketelitian (<i>carefulness</i>)									

Mengetahui
Kepala Madrasah

SAIFULLOH, S. AG.M.SI
 NIP. 196807221994031006

Wonosari, Juli 2013
 Guru Kelas 4

LASMINI, S.Pd.I
 NIP.

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Madrasah : MIN WONOSARI
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan komunikasi
Kelas/Semester : IV / II
Standar Kompetensi : 11. Menggambar alam yang ada di sekitar kita dengan digabung dengan library

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Tehnik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
11.1	menuangkan imajinasi melalui menggambar	menggambar bebas	<ul style="list-style-type: none"> ☐ menjelaskan cara membuat gambar bebas ☐ mengulangi cara membuka gambar dari library ☐ penggunaan seluruh icon ☐ Menpraktekan cara mengirim berita 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ Dapat menggambar dengan kreasi sendiri ☐ menggunakan seluruh icon yang ada di PM ☐ memadukan warna biasa dengan warna ☐ memahami cara memadukan gambar dengan library 	<p>- Tes Lisan Tulisan Praktek</p> <p>- Non test Lisan Tlisan Demontrasi</p>	<p>Objektif - Pilihan Ganda Isian Uraian</p> <p>Praktek</p> <p>Non Objektif</p>	<p>Lembar Soal Tulis</p> <p>Lembar Soal Praktek</p>	4 x 35	Sri Muljati Story Board
❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (<i>Discipline</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Ketelitian (<i>carefulness</i>)									

Mengetahui
Kepala Madrasah

SAIFULLOH, S. AG.M.SI
NIP. 196807221994031006

Wonosari, Juli 2013
Guru Kelas 4

LASMINI, S.Pd.I
NIP.

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Madrasah : MIN WONOSARI
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan komunikasi
Kelas/Semester : IV / II
Standar Kompetensi : 12. Menjalankan gambar yang telah di buat pada PM dengan software Story Editor.

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Tehnik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
12.1	Merangkai dan menjalankan gambar	Story Editor	<ul style="list-style-type: none"> ☞ membuka proram SE ☞ Cara memasukan data yang telah disediakan oleh format/tabell SE ☞ menjalankan gambar yang telah dimasukan ke program SE ☞ Cara merekam story editor 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ membuka program story editorl ☞ mengerti menu-menu yang ada pada SE ☞ mengidentifikasi format yang disediakan oleh SE ☞ mahir menjalankan gambar yang telah dibuat dengan program SE 	<p>- Tes</p> Lisan Tulisan Praktek	<p>Objektif</p> - Pilihan Ganda Isian Uraian	Lembar Soal Tulis Lembar Soal Praktek	2 x 35	Sri Muljati Story Board Live Jilid 2 Bab 6 hal 38 - 70
❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (<i>Discipline</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Ketelitian (<i>carefulness</i>)									

Mengetahui
Kepala Madrasah

Wonosari, Juli 2013
 Guru Kelas 4

SAIFULLOH, S. AG.M.SI
 NIP. 196807221994031006

LASMINI, S.Pd.I
 NIP.

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Madrasah : MIN WONOSARI
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan komunikasi
Kelas/Semester : IV / II
Standar Kompetensi : 13. Membuat animasi penggabungan antara teks dan gambar dengan Software Gif Animator.

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Tehnik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
13.1	animasi teks dan gambar dengan menggunakan software gif animator	gif animator	<ul style="list-style-type: none">  memulai menggunakan software animator  menjelaskan fungsi dari menu-menu  cara membuat teks  cara mengambil gambar  bagaimana 	<ul style="list-style-type: none">  mengerti menggunakan software Gif animator  memahami membuat teks  memahami mengambil gambar  mengerti cara 	<p>- Tes</p> <p>Lisan</p> <p>Tulisan</p> <p>Praktek</p> <p>- Non test</p> <p>Lisan</p> <p>Tlisan</p> <p>Demontras</p>	<p>Objektif</p> <p>- Pilihan</p> <p>Ganda</p> <p>Isian</p> <p>Uraian</p> <p>Praktek</p> <p>Non</p>	<p>Lembar</p> <p>Soal</p> <p>Tulis</p> <p>Lembar</p> <p>Soal</p> <p>Praktek</p>	4 x 35	elex media

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Tehnik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
			menjalan kannya  merekam yang sudah dibuat	menjalankan dengan animasi-animasi  paham mengakhiri program gif animator	i	Objektif			
❖ Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (<i>Discipline</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Ketelitian (<i>carefulness</i>)									

Mengetahui
Kepala Madrasah

SAIFULLOH, S. AG.M.SI
NIP. 196807221994031006

Wonosari, Juli 2013
Guru Kelas 4

LASMINI, S.Pd.I
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : MIN WONOSARI
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan komunikasi
Kelas/semester : 4 (empat)/ 1 (satu)
Alokasi waktu : 2 x 35 menit (1 X pertemuan)

I. Standar Kompetensi :

1. Pengenalan Komputer dalam teknologi informasi dan komunikasi

II. Kompetensi Dasar :

- 1.1. Memahami perkembangan teknologi informasi dan komunikasi

III. Tujuan Pembelajaran** :

mampu mengenal perangkat teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*Discipline*)
Tekun (*diligence*)
Tanggung jawab (*responsibility*)
Ketelitian (*carefulness*)

IV. Materi Ajar (Materi Pokok) :

Pengenalan komputer

Komputer adalah alat yang dipakai untuk mengolah data menurut prosedur yang telah dirumuskan. Kata *computer* semula dipergunakan untuk menggambarkan orang yang perkerjaannya melakukan perhitungan aritmatika, dengan atau tanpa alat bantu, tetapi arti kata ini kemudian dipindahkan kepada mesin itu sendiri. Asal mulanya, pengolahan informasi hampir eksklusif berhubungan dengan masalah aritmatika, tetapi komputer modern dipakai untuk banyak tugas yang tidak berhubungan dengan matematika.

Dalam arti seperti itu terdapat alat seperti *slide rule*, jenis kalkulator mekanik mulai dari abakus dan seterusnya, sampai semua komputer elektronik yang kontemporer. Istilah lebih baik yang cocok untuk arti luas seperti "komputer" adalah "yang mengolah informasi" atau "sistem pengolah informasi."

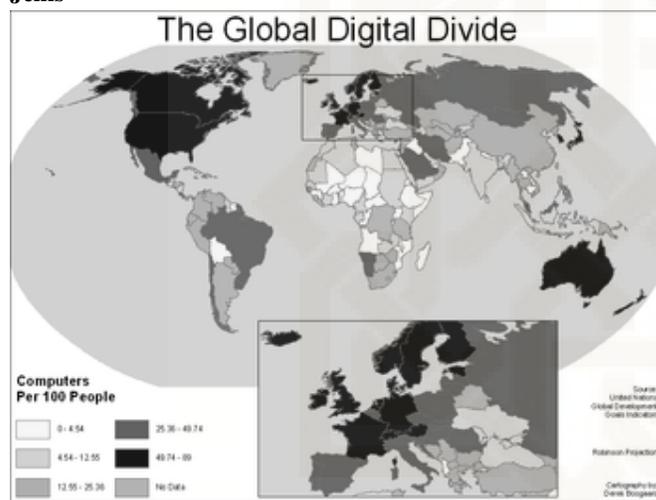
Etimologi

Selama bertahun-tahun sudah ada beberapa arti yang berbeda dalam kata "komputer", dan beberapa kata yang berbeda tersebut sekarang disebut sebagai komputer.

Kata *computer* secara umum pernah dipergunakan untuk mendefinisikan orang yang melakukan perhitungan aritmatika, dengan atau tanpa mesin pembantu. Menurut *Barnhart Concise Dictionary of Etymology*, kata tersebut digunakan dalam bahasa Inggris pada tahun 1646 sebagai kata untuk "orang yang menghitung" kemudian menjelang 1897 juga digunakan sebagai "alat hitung mekanis". Selama Perang Dunia II kata tersebut menunjuk kepada para pekerja wanita Amerika Serikat dan Inggris yang pekerjaannya menghitung jalan artileri perang dengan mesin hitung.

Charles Babbage mendesain salah satu mesin hitung pertama yang disebut mesin analitikal. Selain itu, berbagai alat mesin sederhana seperti *slide rule* juga sudah dapat dikatakan sebagai komputer.

Jenis



Sekalipun demikian, definisi di atas mencakup banyak alat khusus yang hanya bisa memperhitungkan satu atau beberapa fungsi. Ketika mempertimbangkan komputer modern, sifat mereka yang paling penting yang membedakan mereka dari alat menghitung yang lebih awal ialah bahwa, dengan pemrograman yang benar, semua komputer dapat mengemulasi sifat apa pun (meskipun barangkali dibatasi oleh kapasitas penyimpanan dan kecepatan yang berbeda), dan, memang dipercaya bahwa mesin sekarang bisa meniru alat perkomputeran yang akan kita ciptakan di masa depan (meskipun niscaya lebih lambat). Dalam suatu pengertian, batas kemampuan ini adalah tes yang berguna karena mengenali komputer "maksud umum" dari alat maksud istimewa yang lebih awal. Definisi dari "maksud umum" bisa diformulasikan ke dalam syarat bahwa suatu mesin harus dapat meniru Mesin Turing universal. Mesin yang mendapat definisi ini dikenal sebagai Turing-lengkap, dan yang pertama mereka muncul pada tahun 1940 di tengah kesibukan perkembangan di seluruh dunia. Lihat artikel sejarah perkomputeran untuk lebih banyak detail periode ini.

Komputer benam

Pada sekitar 20 tahun, banyak alat rumah tangga, khususnya termasuk panel dari permainan video tetapi juga mencakup telepon genggam, perekam kaset video, PDA dan banyak sekali

dalam rumahtangga, industri, otomotif, dan alat elektronik lain, semua berisi sirkuit elektronik yang seperti komputer yang memenuhi syarat Turing-lengkap di atas (dengan catatan bahwa program dari alat ini seringkali dibuat secara langsung di dalam chip ROM yang akan perlu diganti untuk mengubah program mesin). Komputer maksud khusus lainnya secara umum dikenal sebagai "mikrokontroler" atau "komputer benam" (*embedded computer*). Oleh karena itu, banyak yang membatasi definisi komputer kepada alat yang maksud pokoknya adalah pengolahan informasi, daripada menjadi bagian dari sistem yang lebih besar seperti telepon, oven mikrowave, atau pesawat terbang, dan bisa diubah untuk berbagai maksud oleh pemakai tanpa modifikasi fisik. Komputer kerangka utama, minikomputer, dan komputer pribadi (PC) adalah **macam utama komputer** yang mendapat definisi ini.

Komputer pribadi

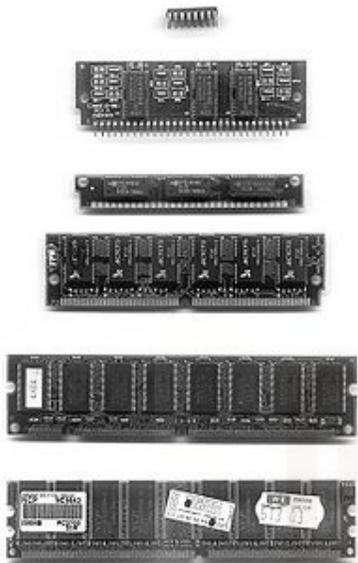
Komputer pribadi atau *personal computer (PC)* adalah istilah untuk komputer yang dikenal dan diketahui orang pada umumnya sehingga banyak orang yang tak akrab dengan bentuk komputer lainnya. Hanya orang-orang tertentu saaja yang memakai istilah ini secara eksklusif untuk menunjukkan istilah yang lebih spesifik dan tepat.

Bagaimana komputer bekerja

Saat teknologi yang dipakai pada komputer digital sudah berganti secara dramatis sejak komputer pertama pada tahun 1940-an (lihat Sejarah perangkat keras menghitung untuk lebih banyak detail), komputer kebanyakan masih menggunakan arsitektur Von Neumann, yang diusulkan pada awal 1940-an oleh John von Neumann.

Arsitektur Von Neumann menggambarkan komputer dengan empat bagian utama: Unit Aritmatika dan Logis (ALU), unit kontrol, memori, dan alat masukan dan hasil (secara kolektif dinamakan I/O). Bagian ini dihubungkan oleh berkas kawat, "bus"

Memori



modul memori RAM

Di sistem ini, memori adalah urutan byte yang dinomori (seperti "sel" atau "lubang burung dara"), masing-masing berisi sepotong kecil informasi. Informasi ini mungkin menjadi perintah untuk mengatakan pada komputer apa yang harus dilakukan. Sel mungkin berisi data yang diperlukan komputer untuk melakukan suatu perintah. Setiap slot mungkin berisi salah satu, dan apa yang sekarang menjadi data mungkin saja kemudian menjadi perintah.

Memori menyimpan berbagai bentuk informasi sebagai angka biner. Informasi yang belum berbentuk biner akan dipecahkan (encoded) dengan sejumlah instruksi yang mengubahnya menjadi sebuah angka atau urutan angka-angka. Sebagai contoh: Huruf F disimpan sebagai angka desimal 70 (atau angka biner) menggunakan salah satu metode pemecahan. Instruksi yang lebih kompleks bisa digunakan untuk menyimpan gambar, suara, video, dan berbagai macam informasi. Informasi yang bisa disimpan dalam satu sell dinamakan sebuah byte.

Secara umum, memori bisa ditulis kembali lebih jutaan kali - memori dapat diumpamakan sebagai papan tulis dan kapur yang dapat ditulis dan dihapus kembali, daripada buku tulis dengan pena yang tidak dapat dihapus.

Ukuran masing-masing sel, dan jumlah sel, berubah secara hebat dari komputer ke komputer, dan teknologi dalam pembuatan memori sudah berubah secara hebat - dari relay elektromekanik, ke tabung yang diisi dengan air raksa (dan kemudian pegas) di mana pulsa akustik terbentuk, sampai matriks magnet permanen, ke setiap transistor, ke sirkuit terpadu dengan jutaan transistor di atas satu chip silikon.

Pemrosesan

Unit Pengolah Pusat atau CPU berperanan untuk memproses arahan, melaksanakan pengiraan dan menguruskan laluan informasi menerusi system komputer. Unit atau peranti pemrosesan juga akan berkomunikasi dengan peranti input , output dan storan bagi melaksanakan arahan-arahan berkaitan.

Berkas:CPU with pins.jpg

Contoh sebuah CPU dalam kemasan Ball Grid Array (BGA) ditampilkan terbalik dengan menunjukkan kaki-kakinya.

Dalam arsitektur von Neumann yang asli, ia menjelaskan sebuah Unit Aritmatika dan Logika, dan sebuah Unit Kontrol. Dalam komputer-komputer modern, kedua unit ini terletak dalam satu sirkuit terpadu (IC - Integrated Circuit), yang biasanya disebut CPU (Central Processing Unit).

Unit Aritmatika dan Logika, atau Arithmetic Logic Unit (ALU), adalah alat yang melakukan pelaksanaan dasar seperti pelaksanaan aritmatika (tambahan, pengurangan, dan sebagainya), pelaksanaan logis (AND, OR, NOT), dan pelaksanaan perbandingan (misalnya, membandingkan isi sebanyak dua slot untuk kesetaraan). Pada unit inilah dilakukan "kerja" yang nyata.

Unit kontrol menyimpan perintah sekarang yang dilakukan oleh komputer, memerintahkan ALU untuk melaksanakan dan mendapat kembali informasi (dari memori) yang diperlukan untuk melaksanakan perintah itu, dan memindahkan kembali hasil ke lokasi memori yang sesuai. Sekali yang terjadi, unit kontrol pergi ke perintah berikutnya (biasanya ditempatkan di slot berikutnya, kecuali kalau perintah itu adalah perintah lompatan yang memberitahukan kepada komputer bahwa perintah berikutnya ditempatkan di lokasi lain).

Input dan hasil

I/O membolehkan komputer mendapatkan informasi dari dunia luar, dan menaruh hasil kerjanya di sana, dapat berbentuk fisik (hardcopy) atau non fisik (softcopy). Ada berbagai macam alat I/O, dari yang akrab keyboard, monitor dan disk drive, ke yang lebih tidak biasa seperti webcam (kamera web, printer, scanner, dan sebagainya).

Yang dimiliki oleh semua alat masukan biasa ialah bahwa mereka meng-encode (mengubah) informasi dari suatu macam ke dalam data yang bisa diolah lebih lanjut oleh sistem komputer digital. Alat output, men-decode data ke dalam informasi yang bisa dimengerti oleh pemakai komputer. Dalam pengertian ini, sistem komputer digital adalah contoh sistem pengolah data.

Instruksi

Perintah yang dibicarakan di atas bukan perintah seperti bahasa manusiawi. Komputer hanya mempunyai dalam jumlah terbatas perintah sederhana yang dirumuskan dengan baik. Perintah biasa yang dipahami kebanyakan komputer ialah "menyalin isi sel 123, dan tempat

tiruan di sel 456", "menambahkan isi sel 666 ke sel 042, dan tempat akibat di sel 013", dan "jika isi sel 999 adalah 0, perintah berikutnya anda di sel 345".

Instruksi diwakili dalam komputer sebagai nomor - kode untuk "menyalin" mungkin menjadi 001, misalnya. Suatu himpunan perintah khusus yang didukung oleh komputer tertentu diketahui sebagai bahasa mesin komputer. Dalam praktiknya, orang biasanya tidak menulis perintah untuk komputer secara langsung di bahasa mesin tetapi memakai bahasa pemrograman "tingkat tinggi" yang kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa mesin secara otomatis oleh program komputer khusus (interpreter dan kompiler). Beberapa bahasa pemrograman berhubungan erat dengan bahasa mesin, seperti assembler (bahasa tingkat rendah); di sisi lain, bahasa seperti Prolog didasarkan pada prinsip abstrak yang jauh dari detail pelaksanaan sebenarnya oleh mesin (bahasa tingkat tinggi).

Arsitektur

Komputer kontemporer menaruh ALU dan unit kontrol ke dalam satu sirkuit terpadu yang dikenal sebagai Central Processing Unit atau CPU. Biasanya, memori komputer ditempatkan di atas beberapa sirkuit terpadu yang kecil dekat CPU. Alat yang menempati sebagian besar ruangan dalam komputer adalah ancilliary sistem (misalnya, untuk menyediakan tenaga listrik) atau alat I/O.

Beberapa komputer yang lebih besar berbeda dari model di atas di satu hal utama - mereka mempunyai beberapa CPU dan unit kontrol yang bekerja secara bersamaan. Terlebih lagi, beberapa komputer, yang dipakai sebagian besar untuk maksud penelitian dan perkomputeran ilmiah, sudah berbeda secara signifikan dari model di atas, tetapi mereka sudah menemukan sedikit penggunaan komersial.

Fungsi dari komputer secara prinsip sebenarnya cukup sederhana. Komputer mencapai perintah dan data dari memorinya. Perintah dilakukan, hasil disimpan, dan perintah berikutnya dicapai. Prosedur ini berulang sampai komputer dimatikan.

Program

Program komputer adalah daftar besar perintah untuk dilakukan oleh komputer, barangkali dengan data di dalam tabel. Banyak program komputer berisi jutaan perintah, dan banyak dari perintah itu dilakukan berulang kali. Sebuah komputer pribadi modern yang umum (pada tahun 2003) bisa melakukan sekitar 2-3 milyar perintah dalam sedetik. Komputer tidak mendapat kemampuan luar biasa mereka lewat kemampuan untuk melakukan perintah kompleks. Tetapi, mereka melakukan jutaan perintah sederhana yang diatur oleh orang pandai, "programmer." "Programmer Baik memperkembangkan set-set perintah untuk melakukan tugas biasa (misalnya, menggambar titik di layar) dan lalu membuat set-set perintah itu tersedia kepada programmer lain." Dewasa ini, kebanyakan komputer kelihatannya melakukan beberapa program sekaligus. Ini biasanya diserahkan ke sebagai multitasking. Pada kenyataannya, CPU melakukan perintah dari satu program, kemudian setelah beberapa saat, CPU beralih ke program kedua dan melakukan beberapa perintahnya.

Jarak waktu yang kecil ini sering diserahkan ke sebagai irisan waktu (time-slice). Ini menimbulkan khayal program lipat ganda yang dilakukan secara bersamaan dengan memberikan waktu CPU di antara program. Ini mirip bagaimana film adalah rangkaian kilat saja masih membingkakan. Sistem operasi adalah program yang biasanya menguasai kali ini membagikan

Sistem operasi

Sistem operasi ialah semacam gabungan dari potongan kode yang berguna. Ketika semacam kode komputer dapat dipakai secara bersama oleh beraneka-macam program komputer, setelah bertahun-tahun, programmer akhirnya memindahkannya ke dalam sistem operasi.

Sistem operasi, menentukan program yang mana dijalankan, kapan, dan alat yang mana (seperti memori atau I/O) yang mereka gunakan. Sistem operasi juga memberikan servis kepada program lain, seperti kode (*driver*) yang membolehkan programmer untuk menulis program untuk suatu mesin tanpa perlu mengetahui detail dari semua alat elektronik yang terhubung.

Penggunaan komputer



Anak-anak sedang belajar penggunaan komputer bersama guru.

Komputer digital pertama, memiliki ukuran yang besar dan membutuhkan biaya besar untuk pembuatannya. Komputer di masa itu umumnya digunakan untuk mengerjakan perhitungan ilmiah. ENIAC, komputer awal AS semula didesain untuk memperhitungkan tabel ilmu balistik untuk persenjataan (artileri), menghitung kerapatan penampang neutron untuk melihat jika bom hidrogen akan bekerja dengan semestinya (perhitungan ini, yang dilakukan pada Desember 1945 sampai Januari 1946 dan melibatkan dala dalam lebih dari satu juta kartu punch, memperlihatkan bentuk lalu di bawah pertimbangan akan gagal). CSIR Mk I, komputer pertama Australia, mengevaluasi pola curah hujan untuk tempat penampungan dari Snowy Mountains, suatu proyek pembangkitan hidroelektrik besar. Selain itu juga dipakai dalam kriptanalisis, misalnya komputer elektronik digital yang pertama, Colossus, dibuat selama Perang Dunia II. Akan tetapi, visionaris awal juga menyangka bahwa pemrograman itu akan membolehkan main catur, memindahkan gambar dan penggunaan lain.

Orang-orang di pemerintah dan perusahaan besar juga memakai komputer untuk mengotomasi banyak koleksi data dan mengerjakan tugas yang sebelumnya dikerjakan oleh manusia - misalnya, memelihara dan memperbarui rekening dan inventaris. Dalam bidang pendidikan, ilmuwan di berbagai bidang mulai memakai komputer untuk analisa mereka sendiri. Penurunan harga komputer membuat mereka dapat dipakai oleh organisasi yang lebih kecil. Bisnis, organisasi, dan pemerintah sering menggunakan amat banyak komputer kecil untuk menyelesaikan tugas bahwa dulunya dilakukan oleh komputer kerangka utama yang mahal dan besar. Kumpulan komputer yang lebih kecil di satu lokasi diserahkan ke sebagai perkebunan server.

Dengan penemuan mikroprosesor di 1970-an, menjadi mungkin menghasilkan komputer yang sangat murah. PC menjadi populer untuk banyak tugas, termasuk menyimpan buku, menulis dan mencetak dokumen. Perhitungan meramalkan dan lain berulang matematika dengan spreadsheet, berhubungan dengan e-pos dan, Internet. Namun, ketersediaan luas komputer dan mudah customization sudah melihat mereka dipakai untuk banyak maksud lain.

Sekaligus, komputer kecil, biasanya dengan mengatur memprogram, mulai menemukan cara mereka ke dalam alat lain seperti peralatan rumah, mobil, pesawat terbang, dan perlengkapan industri. Yang ini prosesor benam menguasai kelakuan alat seperti itu yang lebih mudah, membolehkan kelakuan kontrol yang lebih kompleks (untuk kejadian, perkembangan anti-kunci rem di mobil). Saat abad kedua puluh satu dimulai, kebanyakan alat listrik, kebanyakan bentuk angkutan bertenaga, dan kebanyakan batas produksi pabrik dikuasai di samping komputer. Kebanyakan insinyur meramalkan bahwa ini cenderung kepada akan terus.

Bagian-bagian komputer

Komputer terdiri atas 2 bagian besar yaitu perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware).

Perangkat keras

- Prosesor atau CPU sebagai unit yang mengolah data
- Memori RAM, tempat menyimpan data sementara
- Hard drive, media penyimpanan semi permanen
- Perangkat masukan, media yang digunakan untuk memasukkan data untuk diproses oleh CPU, seperti mouse, keyboard, dan tablet
- Perangkat keluaran, media yang digunakan untuk menampilkan hasil keluaran pemrosesan CPU, seperti monitor dan printer

Perangkat lunak

- Sistem operasi
Program dasar pada komputer yang menghubungkan pengguna dengan hardware komputer. Sistem operasi yang biasa digunakan adalah Linux, Windows, dan Mac

OS. Tugas sistem operasi termasuk (namun tidak hanya) mengatur eksekusi program di atasnya, koordinasi input, output, pemrosesan, memori, serta instalasi software.

- Program komputer
Merupakan aplikasi tambahan yang dipasang sesuai dengan sistem operasinya

Slot pada komputer

- ISA/PCI, slot untuk masukan kartu tambahan non-grafis
- AGP/PCIe, slot untuk masukan kartu tambahan grafis
- IDE/SCSI/SATA, slot untuk *hard drive/ODD*
- USB, slot untuk masukan media *plug-and-play* (colok dan mainkan, artinya perangkat yang dapat dihubungkan ke komputer dan langsung dapat digunakan)

Jenis komputer

- Komputer analog
- Komputer pulsa
- Mikrokomputer
 - Komputer rumah (*home computer*)
 - Komputer pribadi (PC)
 - Server
- Minikomputer
- *Mainframe computer*
- Superkomputer

V. Metode Pembelajaran :

Ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi

VI. Langkah-langkah pembelajaran

Pertemuan ke 1

- Kegiatan Awal :
 - Mengucapkan salam dan berdo'a sebelum belajar
 - Mengabsen siswa

- Kegiatan Inti :

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Siswa dapat mendengarkan penjelasan tentang fungsi dari Teknologi informasi dan komunikasi secara **Disiplin (Discipline)**, **Tekun (diligence)**, **Tanggung jawab (responsibility)**, serta **teliti (carefulness)**
- ☞ memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;
- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan

- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ menyebutkan perangkat informasi yang ada di sekitar sekolah dan fungsinya
- ☞ membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut, secara **Tekun (diligence)**.
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

▪ Kegiatan Akhir :

Dalam kegiatan penutup, guru:

- memeriksa catatan dan mendatangi
 - memberikan tugas di rumah
 - membereskan kursi
 - berdo'a dan mengucapkan salam

VII. Alat/Bahan/Sumber Belajar:

- Pengenalan komputer Elek Media

VIII. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none">  Mengenal perangkat teknologi informasi dan komunikasi seperti, Faximile, telepon, hand phone, komputer, audio visual dan internet  Mendeskripsikan pengaruh positif dan negative penggunaan teknologi informasi dan komunikasi  Memahami fungsi dari penggunaan perangkat Teknologi Informasi dan komunikasi 	Tes Lisan	Uraian	<ul style="list-style-type: none">  Jelaskanlah perangkat teknologi informasi dan komunikasi seperti, Faximile, telepon, hand phone, komputer, audio visual dan internet ?  Jelaskanlah pengaruh positif dan negative penggunaan teknologi informasi dan komunikasi  Jelaskanlah ungsi dari penggunaan perangkat Teknologi Informasi dan komunikasi

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2

		* tidak Sikap	1
--	--	---------------	---

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

.....,20 ...

**Mengetahui
Kepala Sekolah**

Guru Mapel TIK.

.....
NIP :

.....
NIP :

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : MIN WONOSARI
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan komunikasi
Kelas/semester : 4 (empat)/ 1 (satu)
Alokasi waktu : 2 x 35 menit (1 X pertemuan)

I. Standar Kompetensi :

1. Pengenalan Komputer dalam teknologi informasi dan komunikasi

II. Kompetensi Dasar :

1.2. Mengidentifikasi perangkat-perangkat yang digunakan dan fungsinya

III. Tujuan Pembelajaran :

Mampu mengenal elemen-elemen pendukung teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini

❖ **Karakter siswa yang diharapkan** :
Disiplin (*Discipline*)
Tekun (*diligence*)
Tanggung jawab (*responsibility*)
Ketelitian (*carefulness*)

IV Materi Ajar (Materi Pokok) :

Pengenalan komputer

V. Metode Pembelajaran :

Ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi

VI. Langkah-langkah pembelajaran

Pertemuan ke 1

- **Kegiatan Awal** :
 - Mengucapkan salam dan berdo'a sebelum belajar
 - Mengabsen siswa

- **Kegiatan Inti** :
 - 📖 ***Eksplorasi***
Dalam kegiatan eksplorasi, guru:
 - ☞ Siswa dapat mencatat elemen-elemen pendukung komputer (Hardware,software dan brainware

- ☞ mendengarkan penjelasan Hardware,software dan brainware
- ☞ menunjukan elemen-elemen yang termasuk perangkat keras (CPU,Monitor, keyboard, hardisk, mouse, disket, Spiker, dll)
- ☞ memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;
- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

▪ Kegiatan Akhir :

Dalam kegiatan Akhir, guru:

- memberikan tugas di rumah
- membereskan kursi
- berdo'a dan mengucapkan salam

VII. Alat/Bahan/Sumber Belajar:

- Pengenalan komputer

VIII. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> ☒ Memahami cara menghidupkan dan mematikan komputer secara prosedur (menunjukkan tombol power CPU dan monitor) ☒ Menjelaskan definisi komputer ☒ Mengetahui yang termasuk perangkat keras komputer (hardware) serta fungsinya ☒ Mengetahui yang termasuk perangkat lunak (software) dan fungsinya ☒ Menjelaskan perangkat manusia (brainware) dan fungsinya 	Tes Lisan	Uraian	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Apa yang dimaksud dengan komputer ☒ Sebutkan alat komunikasi yang kamu ketahui ☒ Sebutkan 3 elemen pendukung komputer ☒ Sebutkan 3 buah contoh perangkat keras dan lunak ☒ Apa fungsi CPU, monitor, keyboard, disket

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

☒ *PRODUK (HASIL DISKUSI)*

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	<ul style="list-style-type: none"> * semua benar * sebagian besar benar * sebagian kecil benar * semua salah 	<ul style="list-style-type: none"> 4 3 2 1

☒ *PERFORMANSI*

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> * Pengetahuan * kadang-kadang Pengetahuan * tidak Pengetahuan 	<ul style="list-style-type: none"> 4 2 1

2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

**Mengetahui
Kepala Sekolah**

.....,20 ...

Guru Mapel TIK.

.....
NIP :

.....
NIP :

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : MIN WONOSARI
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan komunikasi
Kelas/semester : 4 (empat)/ 1 (satu)
Alokasi waktu : 2 x 35 menit (1 X pertemuan)

I. Standar Kompetensi :

2. Menggambar dan mewarnai gambar dengan perangkat lunak picture maker

II. Kompetensi Dasar :

2.1 Mengetahui perangkat lunak (*software*) untuk menggambar

III. Tujuan Pembelajaran :**

Mampu menggambar dengan menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*Discipline*)
Tekun (*diligence*)
Tanggung jawab (*responsibility*)
Ketelitian (*carefulness*)

IV. Materi Ajar (Materi Pokok) :

Cara menjalankan perangkat lunak Picture Maker dan pengenalnya

V. Metode Pembelajaran :

Test Tulisan

VI. Langkah-langkah pembelajaran

Pertemuan ke 1

- Kegiatan Awal :
 - mengucapkan salam dan berdo'a sebelum belajar
 - mengabsen siswa

- Kegiatan Inti :

 ***Eksplorasi***

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Siswa dapat Membakikan soal
- ☞ Menjelaskan cara pengisian

- ☞ Siswa menjawab pada lembaran soal yang sudah disediakan
- ☞ memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;
- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

▪ Kegiatan Akhir :

Dalam kegiatan Akhir, guru:

- mengumpulkan hasil jawaban
- membereskan kursi
- berdo'a dan mengucapkan salam

VII. Alat/Bahan/Sumber Belajar:

- Diktat story Baird Live dan perangkat komputer

VIII. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none">  Mampu memegang mouse dan menggerakkannya  Memahami cara membuka dan mengahiri sytem picture maker  Menunjukkan area-area pada tampilan layar picture maker (menu area, icon area, palette area, line style area, active pateern box, buttotn status area,drawaing area)  Memahami fungsi dari area-area pada picture maker (menu area, icon area, palette area, line style area, active patern box, button status area, drawing area) 	Praktek	Demontrasi	<ul style="list-style-type: none">  Praktekkanlah memegang mouse dan menggerakkannya  Jelaskanlah cara membuka dan mengahiri sytem picture maker  Jelaskanlah area-area pada tampilan layar picture maker (menu area, icon area, palette area, line style area, active pateern box, buttotn status area,drawaing area)  Jelaskanlah fungsi dari area-area pada picture maker (menu area, icon area, palette area, line style area, active patern box, button status area, drawing area)

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1

2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

**Mengetahui
Kepala Sekolah**

.....
NIP :

.....,20 ...

Guru Mapel TIK.

.....
NIP :

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : MIN WONOSARI
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan komunikasi
Kelas/semester : 4 (empat)/ 1 (satu)
Alokasi waktu : 2 x 35 menit (1 X pertemuan)

I. Standar Kompetensi :

2. Menggambar dan mewarnai gambar dengan perangkat lunak picture maker

II. Kompetensi Dasar :

2.2 Menggunakan icon-icon untuk membuat gambar

III. Tujuan Pembelajaran:**

mampu mendemonstrasikan fungsi dari icon-icon tersebut serta fungsinya

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*Discipline*)
Tekun (*diligence*)
Tanggung jawab (*responsibility*)
Ketelitian (*carefulness*)

IV Materi Ajar (Materi Pokok) :

Mengenal dan fungsi dari icon-icon yang ada pada layar picture maker

V. Metode Pembelajaran :

Ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi

VI. Langkah-langkah pembelajaran

Pertemuan ke 1

- **Kegiatan Awal** :
 - mengucapkan salam dan berdo'a sebelum belajar
 - mengabsen siswa

- **Kegiatan Inti** :

 **Eksplorasi**

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Siswa dapat mendengarkan penjelasan tentang nama-nama icon
- ☞ menjelaskan fungsi dari icon-icon
- ☞ memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;

- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.
- ☞ mempraktekkan tiap icon

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

▪ Kegiatan Akhir :

Dalam kegiatan Akhir, guru:

- mematikan komputer
- memberikan tugas di rumah
- membereskan kursi
- berdo'a dan mengucapkan salam

VII. Alat/Bahan/Sumber Belajar:

- Diktat Story Board Live dan perangkat komputer

VIII. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<p> menunjukkan icon-icon:</p> <ul style="list-style-type: none"> - icon scrool - icon text - icon select - icon microscope - icon erase - icon pencil - icon spray - icon line - icon brush - icon rectangle - icon fill - icon cicle <p> memahami fungsi dari icon-icon</p> <ul style="list-style-type: none"> - icon scrool - icon text - icon select - icon microscope - icon erase - icon pencil - icon spray - icon line - icon brush - icon rectangle - icon fill - icon cicle 	Tes Lisan	Uraian	<p>1. Jelaskanlah icon-icon:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. icon scrool 2. icon text 3. icon select 4. icon microscope 5. icon erase 6. icon pencil 7. icon spray 8. icon line 9. icon brush 10. icon rectangle 11. icon fill 12. icon cicle <p>2. Jelaskanlah fungsi dari icon-icon</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. icon scrool 2. icon text 3. icon select 4. icon microscope 5. icon erase 6. icon pencil 7. icon spray 8. icon line 9. icon brush 10. icon rectangle 11. icon fill 12. icon cicle

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	<ul style="list-style-type: none"> * semua benar * sebagian besar benar * sebagian kecil benar * semua salah 	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>

 **PERFORMANSI**

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

.....,20 ...

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Mapel TIK.

.....
NIP :

.....
NIP :

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : MIN WONOSARI
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan komunikasi
Kelas/semester : 4 (empat)/ 1 (satu)
Alokasi waktu : 4 x 35 menit (2 X pertemuan)

I. Standar Kompetensi :

3. Mencari dan mengirim informasi dengan menggunakan internet explorer

II. Kompetensi Dasar :

3.1 Mengenal perangkat lunak (internet explorer) untuk mencari informasi dan menjelajahi dunia maya

III. Tujuan Pembelajaran :**

Mengenal dunia informasi dengan menggunakan software Internet Explorer

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*Discipline*)
Tekun (*diligence*)
Tanggung jawab (*responsibility*)
Ketelitian (*carefulness*)

IV Materi Ajar (Materi Pokok) :

Pengenalan internet explorer

V. Metode Pembelajaran :

Ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi

VI. Langkah-langkah pembelajaran

Pertemuan ke 1-2

- Kegiatan Awal :
 - Mengucapkan salam dan berdo'a sebelum belajar
 - Mengabsen siswa
- Kegiatan Inti :
 - 📖 **Eksplorasi**
Dalam kegiatan eksplorasi, guru:
 - ☞ Siswa dapat menjelaskan pengenalan internet explorer

- ☞ mencatat pengertian tentang internet explorer dan pendukung untuk membuat jaringan
- ☞ memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;
- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.
- ☞ mempraktekkan cara mulai IE
- ☞ mencoba browsing Website Assalaam

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

▪ Kegiatan Akhir :

Dalam kegiatan Akhir, guru:

- memeriksa catatan dan mendatangi
- memberikan tugas di rumah
- membereskan kursi
- berdo'a dan mengucapkan salam

VII. Alat/Bahan/Sumber Belajar:

- Pengenalan Internet

VIII. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
 memahami perangkat – perangkat apa untuk menjalankan internet (telephon, modem, usp dll)	Tes Lisan	Uraian	 Jelaskanlah perangkat –perangkat apa untuk menjalankan internet (telephon, modem, usp dll)
 memahami cara-cara masuk ke IE			 Jelaskanlah cara-cara masuk ke IE
 mendemonstrasikan cara membuka Website Assalaam			 Jelaskanlah cara membuka Website Assalaam
 mengetahui tempat untuk memasukan website (Address)			 Tujuhkanlah tempat untuk memasukan website (Address)

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4

		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

.....,20 ...

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Mapel TIK.

.....
NIP :

.....
NIP :

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : MIN WONOSARI
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan komunikasi
Kelas/semester : 4 (empat)/ 1 (satu)
Alokasi waktu : 2 x 35 menit (1 X pertemuan)

I. Standar Kompetensi :

4. Membuat teks dengan menggunakan picture maker

II. Kompetensi Dasar :

4.1 Menggunakan icon teks untuk membuat tulisan

III. Tujuan Pembelajaran** :

Memahami cara mengganti huruf, ukuran dan variasinya

❖ **Karakter siswa yang diharapkan** :
Disiplin (*Discipline*)
Tekun (*diligence*)
Tanggung jawab (*responsibility*)
Ketelitian (*carefulness*)

IV Materi Ajar (Materi Pokok) :

Membuat teks dan mengatur tampilan huruf dengan menggunakan icon teks dan digabungkan dengan icon circle

V. Metode Pembelajaran :

Ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi

VI. Langkah-langkah pembelajaran

Pertemuan ke 1

- **Kegiatan Awal** :
 - Mengucapkan salam dan berdo'a sebelum belajar
 - Mengabsen siswa

- **Kegiatan Inti** :
 - 📖 **Eksplorasi**
Dalam kegiatan eksplorasi, guru:
 - ☞ Siswa dapat mendengarkan penjelasan cara membuat teks

- ☞ menjelaskan untuk mengganti, menghias, memperbesar maupun memperkecil dan mengganti warna huruf huruf
- ☞ mencoba tiap-tiap siswa
- ☞ memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;
- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

▪ Kegiatan Akhir :

Dalam kegiatan Akhir, guru:

- memeriksa catatan dan mendatangani
- memberikan tugas di rumah
- membereskan kursi
- berdo'a dan mengucapkan salam

VII. Alat/Bahan/Sumber Belajar:

- Diktat Story Board Live

VIII. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none">  memahami fungsi dari icon teks  mengerti cara untuk memperbesar dan memperkecil huruf (size)  mendemonstrasikan membuat variasi huruf (Bold, italic, underline, shadow)  mengganti warna huruf dengan memilih palette area 	Tes Lisan	Uraian	<ul style="list-style-type: none">  Jelaskanlah fungsi dari icon teks  Jelaskanlah cara untuk memperbesar dan memperkecil huruf (size)  Jelaskanlah cara membuat variasi huruf (Bold, italic, underline, shadow)  Jelaskanlah warna huruf dengan memilih palette area

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

Mengetahui
Kepala Sekolah

.....,20 ...

Guru Mapel TIK.

.....
NIP :

.....
NIP :

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : MIN WONOSARI
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan komunikasi
Kelas/semester : 4 (empat)/ 1 (satu)
Alokasi waktu : 2 x 35 menit (1 X pertemuan)

I. Standar Kompetensi :

5. Menggambar dengan menggunakan icon-icon yang ada pada picture maker

II. Kompetensi Dasar :

5.1 Menggunakan icon-icon untuk membuat gambar bangunan

III. Tujuan Pembelajaran :**

mampu mengenal perangkat teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*Discipline*)
Tekun (*diligence*)
Tanggung jawab (*responsibility*)
Ketelitian (*carefulness*)

IV Materi Ajar (Materi Pokok) :

Menggambar dengan menggunakan icon pencil, rectangle, cicle, line dan fill serta cara membatalkan gambar dan menghapus

V. Metode Pembelajaran :

Ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi

VI. Langkah-langkah pembelajaran

Pertemuan ke 1

- Kegiatan Awal :
 - Mengucapkan salam dan berdo'a sebelum belajar
 - Mengabsen siswa

- Kegiatan Inti :

 ***Eksplorasi***

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Siswa dapat mendengarkan penjelasan dan fungsi dari Icon-icon (*pencil, rectangle, cicle, line dan fill*)

- ☞ memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;
- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.
- ☞ mempraktekan tiap-tiap icon (pencil, rectangle, circle, line dan fill)
- ☞ mempraktekan perintah untuk menghapus (eraser dan edit clear)
- ☞ Mempraktekan untuk membatalkan gambar yang terakhir kali dibuat (*edit undo*)

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

▪ Kegiatan Akhir :

Dalam kegiatan Akhir, guru:

- memeriksa catatan dan mendatangi
- memberikan tugas di rumah
- membereskan kursi
- berdo'a dan mengucapkan salam

VII. Alat/Bahan/Sumber Belajar:

- Story Board Live

VIII. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> mendemonstrasikan icon pencil, rectangle, cicle, line dan fill menggabungkan icon icon pencil, rectangle, cicle, line dan fill sehingga berbentuk bangunan rumah mendemonstrasikan icon fill untuk mewarnai bangunan dan memilih warna pada palette area mendemontrasikan cara menghapus secara cepat (edit clear) dan cara membatalkan yang terakhir kali dibuat (edit undo) memahami cara menyimpan hasil gam-bar yang telah di buat	Tes Lisan	Uraian	<ul style="list-style-type: none"> Jelaskanlah icon pencil, rectangle, cicle, line dan fill Gabungkan icon icon pencil, rectangle, cicle, line dan fill sehingga berbentuk bangunan rumah Jelaskanlah icon fill untuk mewarnai bangunan dan memilih warna pada palette area Jelaskanlah cara menghapus secara cepat (edit clear) dan cara membatalkan yang terakhir kali dibuat (edit undo) Jelaskanlah cara menyimpan hasil gam-bar yang telah di buat

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar * sebagian besar benar * sebagian kecil benar * semua salah	4 3 2 1

 **PERFORMANSI**

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

.....,20 ...

**Mengetahui
Kepala Sekolah**

Guru Mapel TIK.

.....
NIP :

.....
NIP :

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : MIN WONOSARI
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan komunikasi
Kelas/semester : 4 (empat)/ 1 (satu)
Alokasi waktu : 2 x 35 menit (1 X pertemuan)

I. Standar Kompetensi :

5. Menggambar dengan menggunakan icon-icon yang ada pada picture maker

II. Kompetensi Dasar :

5.2 Menggambar dengan menggunakan icon pencil, Erase dan microccope

III. Tujuan Pembelajaran :**

mampu bagaimana mengambil file yang sudah direkam dan memperbaikinya

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*Discipline*)
Tekun (*diligence*)
Tanggung jawab (*responsibility*)
Ketelitian (*carefulness*)

IV Materi Ajar (Materi Pokok) :

Menggunakan menu file get picture serta cara mengedit gambar dengan menggunakan icon microscope

V. Matode Pembelajaran :

Ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi

VI. Langkah-langkah pembelajaran

Pertemuan ke 1

▪ **Kegiatan Awal :**

- Mengucapkan salam dan berdo'a sebelum belajar
- Mengabsen siswa

▪ **Kegiatan Inti :**

📖 *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Siswa dapat mendengarkan penjelasan cara penggunaan icon pencil

- ☞ memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;
- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.
- ☞ mempraktekan cara membuka file yang sudah direkan (File, get picture)
- ☞ mempraktekan cara memper- baiki gambar yang belum selesai

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

▪ **Kegiatan Akhir :**

Dalam kegiatan Akhir, guru:

- memeriksa catatan dan mendatangi
- memberikan tugas di rumah
- membereskan kursi
 - berdo'a dan mengucapkan salam

VII. Alat/Bahan/Sumber Belajar:

- Diktat Story Board Live

VIII. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none">  mendemonstrasikan cara mengaktifkan icon pencil  memahami cara menggerakkan mouse apabila menggunakan icon pencil  memahami cara membatalkan gambar  mendemonstrasikan icon erase untuk menghapus bidang gambar tertentu  mendemonstrasikan cara merekam kembali gambar yang telah diperbaiki 	Tes Lisan	Uraian	<ul style="list-style-type: none">  Jelaskanlah cara mengaktifkan icon pencil  Jelaskanlah cara menggerakkan mouse apabila menggunakan icon pencil  Jelaskanlah cara membatalkan gambar  Jelaskanlah icon erase untuk menghapus bidang gambar tertentu  Jelaskanlah cara merekam kembali gambar yang telah diperbaiki

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2

3.	Sikap	* tidak aktif	1
		* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

**Mengetahui
Kepala Sekolah**

.....,20 ...

Guru Mapel TIK.

.....
NIP :

.....
NIP :

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : MIN WONOSARI
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan komunikasi
Kelas/semester : 4 (empat)/ 1 (satu)
Alokasi waktu : 2 x 35 menit (1 X pertemuan)

I. Standar Kompetensi :

6. Mengambil gambar yang sudah disediakan oleh picture maker (*Library*)

II. Kompetensi Dasar :

6.1 Menyatukan gambar yang telah dibuat dengan mengambil gambar dari library

III. Tujuan Pembelajaran** :

Memahami cara membalikkan gambar secara Hor , memutar, memperkecil dan memperbesar gambar

❖ **Karakter siswa yang diharapkan** :
Disiplin (*Discipline*)
Tekun (*diligence*)
Tanggung jawab (*responsibility*)
Ketelitian (*carefulness*)

IV Materi Ajar (Materi Pokok) :

Mengambil gambar dari library

V. Metode Pembelajaran :

Ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi

VI. Langkah-langkah pembelajaran

Pertemuan ke 1

▪ **Kegiatan Awal** :

- Mengucapkan salam dan berdo'a sebelum belajar
- Mengabsen siswa

▪ **Kegiatan Inti** :

📖 *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Siswa dapat mendengarkan penjelasan cara masuk ke library

- ☞ memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;
- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.
- ☞ mempraktekan cara mengambil gambar dari library
- ☞ mempraktekan cara memperbesar, memindahkan serta memutar gambar
- ☞ Cara menggandakan

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

▪ **Kegiatan Akhir** :

Dalam kegiatan Akhir, guru:

- memeriksa catatan dan mendatangani
- memberikan tugas di rumah
- membereskan kursi
- berdo'a dan mengucapkan salam

VII. Alat/Bahan/Sumber Belajar:

- Pengenalan komputer

VIII. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none">  mendemonstrasikan cara mengambil gambar dari pustaka gambar  memahami cara membalik obyek gambar (<i>horizontal,vertical</i>)  mendemonstrasikan cara memutar opbyek gambar dengan menggunakan (<i>edit rotate</i>)  menguasai cara memperbanyak gambar (<i>edit copy</i>)  memhami cara memperkecil dan memperbesar gambar (<i>tombol mouse 1 dan 2</i>) 	Tes Lisan	Uraian	<ul style="list-style-type: none">  Jelaskanlah cara mengambil gambar dari pustaka gambar  Jelaskanlah cara membalik obyek gambar (<i>horizontal,vertical</i>)  Jelaskanlah cara memutar opbyek gambar dengan menggunakan (<i>edit rotate</i>)  Jelaskanlah cara memperbanyak gambar (<i>edit copy</i>)  Jelaskanlah cara memperkecil dan memperbesar gambar (<i>tombol mouse 1 dan 2</i>)

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4

3.	Sikap	* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
		* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

**Mengetahui
Kepala Sekolah**

.....
NIP :

.....,20 ...

Guru Mapel TIK.

.....
NIP :

- ☞ Siswa dapat Menyalakan komputer
- ☞ Membuka software story board
- ☞ Mendengarkan penjelasan tentang fungsi dari icon brush
- ☞ memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;
- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.
- ☞ Mempraktekan ara mengganti brush dengan meilih brush shave pada menu tools

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

▪ **Kegiatan Akhir :**

Dalam kegiatan Akhir, guru:

- memberikan tugas di rumah
- membereskan kursi
- berdo'a dan mengucapkan salam

VII. Alat/Bahan/Sumber Belajar:

- Story board live jilid 2

VIII. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
 mengaktifkan icon brush  dapat memilih macam-macam jenis brush  mahir membuat kaligrafi dengan menggunakan mouse  membuat kaligrafi dengan menggunakan keypad	Tes Lisan	Uraian	 Jelaskanlah cara mengaktifkan icon brush  Jelaskanlah cara dapat memilih macam-macam jenis brush  Jelaskanlah cara mahir membuat kaligrafi dengan menggunakan mouse  Jelaskanlah cara membuat kaligrafi dengan menggunakan keypad

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1

2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

Mengetahui
Kepala Madrasah

.....,20 ...

Guru Mapel TIK.

.....
NIP :

.....
NIP :

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : MIN WONOSARI
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan komunikasi
Kelas/semester : 4 (empat)/ 2 (dua)
Alokasi waktu : 4 x 35 menit (2 X pertemuan)

I. Standar Kompetensi :

8. Mewarnai bidang gambar dengan efek spread

II. Kompetensi Dasar :

8.1 Mewarnai dengan efek spread melalui pengaturan RGB

III. Tujuan Pembelajaran**:

Memadukan beberapa warna yang ada pada PM dengan efek dither maupun wave efek

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*Discipline*)
Tekun (*diligence*)
Tanggung jawab (*responsibility*)
Ketelitian (*carefulness*)

IV Materi Ajar (Materi Pokok) :

Menggunakan efek spread untuk mewarnai bidang gambar

V. Metode Pembelajaran :

Ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi

VI. Langkah-langkah pembelajaran

Pertemuan ke 1-2

- **Kegiatan Awal** :
 - Mengucapkan salam dan berdo'a sebelum belajar
 - Mengabsen siswa
- **Kegiatan Inti** :
 - 📖 *Eksplorasi*
Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Siswa dapat Menyalakan komputer
- ☞ Membuka software story board
- ☞ Membuat gambar dengan menggunakan icon circle, rekteangle dll
- ☞ Mengaktifkan spread melalui menu tools
- ☞ memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;
- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.
- ☞ Mempraktekan cara mewarnai bidang gambar dengan memilih warna spread

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

▪ **Kegiatan Akhir :**

Dalam kegiatan Akhir, guru:

- memberikan tugas di rumah
- membereskan kursi

- berdo'a dan mengucapkan salam

VII. Alat/Bahan/Sumber Belajar:

- Warna Spread

VIII. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none">  mengaktifkan spread dengan memilih menu modes  menggunakan cara mengaktifkan warna spread  menentukan arah warna spread Spread direction)  menggunakan efek spread (wafe efek dan dither) 	Tes Lisan	Uraian	<ul style="list-style-type: none">  Jelaskanlah cara mengaktifkan spread dengan memilih menu modes  Jelaskanlah cara menggunakan mengaktifkan warna spread  Tentukan arah warna spread Spread direction)  Jelaskanlah cara menggunakan efek spread (wafe efek dan dither)

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2

3.	Sikap	* tidak aktif	1
		* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

.....,20 ...

Mengetahui
Kepala Madrasah

Guru Mapel TIK.

.....
NIP :

.....
NIP :

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : MIN WONOSARI
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan komunikasi
Kelas/semester : 4 (empat)/ 2 (dua)
Alokasi waktu : 6 x 35 menit (3 X pertemuan)

I. Standar Kompetensi :

9. Mengirim surat atau berita lewat media elektronik dengan menggunakan e-mail

II. Kompetensi Dasar :

9.1 Mengirim berita le-wat media elektronik

III. Tujuan Pembelajaran:**

Mampu mengirim berita atau surat dengan menggunakan media elektronik

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*Discipline*)
Tekun (*diligence*)
Tanggung jawab (*responsibility*)
Ketelitian (*carefulness*)

IV Materi Ajar (Materi Pokok) :

Mengecek dan mengirim berita/surat yang masuk di e-mail sendiri

V. Metode Pembelajaran :

Ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi

VI. Langkah-langkah pembelajaran

Pertemuan ke 1-3

- Kegiatan Awal :
 - mengucapkan salam dan berdo'a sebelum belajar
 - mengabsen siswa
- Kegiatan Inti :
 ***Eksplorasi***
Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Siswa dapat Menyalakan komputer
- ☞ Menjelaskan cara mulai internet explorer
- ☞ Mengaktifkan internet explorer
- ☞ Membuka website yahoo
- ☞ memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;
- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.
- ☞ Mempraktekan cara mengirim berita dan membuka e-mail yang masuk

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

▪ Kegiatan Akhir :

Dalam kegiatan Akhir, guru:

- memberikan tugas mencari Website yang berkaitan dengan pendidikan
- membereskan kursi

- berdo'a dan mengucapkan salam

VII. Alat/Bahan/Sumber Belajar:

- Elex media

VIII. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none">  Memahami cara membuka e-mail  memilih compose untuk mengirim e-mail  membuka e-mail yang masuk  mengerti cara mengakhiri/ menutup e-mail 	Tes Lisan	Uraian	<ul style="list-style-type: none">  Jelaskanlah cara membuka e-mail  Jelaskanlah cara memilih compose untuk mengirim e-mail  Jelaskanlah cara membuka e-mail yang masuk  Jelaskanlah cara mengakhiri/ menutup e-mail

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1

3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

**Mengetahui
Kepala Madrasah**

.....,20 ...

Guru Mapel TIK.

.....
NIP :

.....
NIP :

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : MIN WONOSARI
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan komunikasi
Kelas/semester : 4 (empat)/ 2 (dua)
Alokasi waktu : 2 x 35 menit (1 X pertemuan)

I. Standar Kompetensi :

10. Menampilkan kembali gambar yang telah direkam dengan menggunakan sub menu get picture

II. Kompetensi Dasar :

10.1 Penggunaan sub menu Get Picture

III. Tujuan Pembelajaran**:

Mampu cara membuka file gambar yang telah direkam untuk diperbaiki/dilengkapi gambarnya

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*Discipline*)
Tekun (*diligence*)
Tanggung jawab (*responsibility*)
Ketelitian (*carefulness*)

IV Materi Ajar (Materi Pokok) :

Memperbaiki gambar yang sudah disimpan dengan menggunakan get picture

V. Metode Pembelajaran :

Ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi

VI. Langkah-langkah pembelajaran

Pertemuan ke 1

- **Kegiatan Awal** :
 - mengucapkan salam dan berdo'a sebelum belajar
 - mengabsen siswa

- **Kegiatan Inti** :
 -  *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Siswa dapat Menjelaskan cara membuka file yang telah direkam
- ☞ Memilih menu file Get picture
- ☞ Menyimpan lagi file yang sudah diperbaiki
- ☞ memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;
- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

▪ **Kegiatan Akhir :**

Dalam kegiatan Akhir, guru:

- mematikan komputer
- memberikan tugas di rumah
- membereskan kursi

- berdo'a dan mengucapkan salam

VII. Alat/Bahan/Sumber Belajar:

- Diktat Story Board Live jilid 2

VIII. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none">  memahami cara membuka file gambar yang sudah direkam  memahami cara menggunakan icon mikroskop untuk memperbesar bidang gambar  mengerti cara memperbaiki gambar yang telah dibuat  memahami cara merekam lagi file yang telah dibuka 	Tes Lisan	Uraian	<ul style="list-style-type: none">  Jelaskanlah cara membuka file gambar yang sudah direkam  Jelaskanlah cara menggunakan icon mikroskop untuk memperbesar bidang gambar  Jelaskanlah cara memperbaiki gambar yang telah dibuat  Jelaskanlah cara merekam lagi file yang telah dibuka

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1

3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

**Mengetahui
Kepala Madrasah**

.....,20 ...

Guru Mapel TIK.

.....
NIP :

.....
NIP :

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : MIN WONOSARI
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan komunikasi
Kelas/semester : 4 (empat)/ 2 (dua)
Alokasi waktu : 4 x 35 menit (2 X pertemuan)

I. Standar Kompetensi :

1. Menggambar alam yang ada di sekitar kita dengan digabung dengan library

II. Kompetensi Dasar :

1.1 Menuangkan imajinasi melalui menggambar

III. Tujuan Pembelajaran**:

Memadukan gambar hasil sendiri dengan gambar yang disediakan oleh PM

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*Discipline*)
Tekun (*diligence*)
Tanggung jawab (*responsibility*)
Ketelitian (*carefulness*)

IV Materi Ajar (Materi Pokok) :
menggambar bebas

V. Metode Pembelajaran :
Ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi

VI. Langkah-langkah pembelajaran

Pertemuan ke 1-2

- **Kegiatan Awal** :
 - Mengucapkan salam dan berdo'a sebelum belajar
 - Mengabsen siswa
- **Kegiatan Inti** :
 - 📖 *Eksplorasi*
Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Siswa dapat menjelaskan cara membuat gambar bebas
- ☞ mengulangi cara membuka gambar dari library
- ☞ penggunaan seluruh icon
- ☞ mendemonstrasikan
- ☞ memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;
- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

▪ **Kegiatan Akhir :**

Dalam kegiatan Akhir, guru:

- memberikan tugas di rumah
- membereskan kursi
- berdo'a dan mengucapkan salam

VII. Alat/Bahan/Sumber Belajar:

- Diktat Story Board Live jilid 2

VIII. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> Dapat menggambar dengan kreasi sendiri menggunakan seluruh icon yang ada di PM memadukan warna biasa dengan warna memahami cara memadukan gambar dengan library	Tes Lisan	Uraian	<ul style="list-style-type: none"> Buatlah Gambar dengan kreasi sendiri Jelaskanlah cara menggunakan seluruh icon yang ada di PM Jelaskanlah cara memadukan warna biasa dengan warna Jelaskanlah cara memadukan gambar dengan library

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

**Mengetahui
Kepala Madrasah**

.....,20 ...

Guru Mapel TIK.

.....
NIP :

.....
NIP :

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : MIN WONOSARI
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan komunikasi
Kelas/semester : 4 (empat)/ 2 (dua)
Alokasi waktu : 2 x 35 menit (1 X pertemuan)

I. Standar Kompetensi :

12. menjalankan gambar yang telah di buat pada PM dengan software Story Editor

II. Kompetensi Dasar :

12.1 Merangkai dan menjalankan gambar

III. Tujuan Pembelajaran:**

Mampu menampilkan gambar yang telah dibuat dengan menggunakan software SE

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*Discipline*)
Tekun (*diligence*)
Tanggung jawab (*responsibility*)
Ketelitian (*carefulness*)

IV. Materi Ajar (Materi Pokok) :

- Story Editor

V. Metode Pembelajaran :

Ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi

VI. Langkah-langkah pembelajaran

Pertemuan ke 1

▪ **Kegiatan Awal :**

- Mengucapkan salam dan berdo'a sebelum belajar
- Mengabsen siswa

▪ **Kegiatan Inti :**

 *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Siswa dapat Membuka proram SE
- ☞ Menjelaskan cara memasukan data yang telah disediakan oleh format/tabel SE
- ☞ Menjalankan gambar yang telah dimasukan ke program SE
- ☞ Cara merekam story editor
- ☞ memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;
- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

▪ **Kegiatan Akhir :**

Dalam kegiatan Akhir, guru:

- memberikan tugas di rumah
- membereskan kursi

- berdo'a dan mengucapkan salam

VII. Alat/Bahan/Sumber Belajar:

- Story Board Live jilid 2

VIII. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none">  membuka program story editorl  mengerti menu-menu yang ada pada SE  mengidentifikasi format yang disediakan oleh SE  mahir menjalankan gambar yang telah dibuat dengan program SE 	Tes Lisan	Uraian	<ul style="list-style-type: none">  Jelaskanlah cara membuka program story editorl  Sebutkanlah menu-menu yang ada pada SE  Jelaskanlah format yang disediakan oleh SE  Jelaskanlah cara menjalankan gambar yang telah dibuat dengan program SE

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2

		* tidak Sikap	1
--	--	---------------	---

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

**Mengetahui
Kepala Madrasah**

.....,20 ...

Guru Mapel TIK.

.....
NIP :

.....
NIP :

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : MIN WONOSARI
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan komunikasi
Kelas/semester : 4 (empat)/ 2 (dua)
Alokasi waktu : 4 x 35 menit (2 X pertemuan)

I. Standar Kompetensi :

13. Membuat animasi penggabungan antara teks dan gambar dengan Software Gif Animator

II. Kompetensi Dasar :

13.1 Animasi teks dan gambar dengan menggunakan software gif animator

III. Tujuan Pembelajaran:**

Mampu membuat animasi penggabungan teks dan gambar

- ❖ **Karakter siswa yang diharapkan** :
- Disiplin (*Discipline*)
 - Tekun (*diligence*)
 - Tanggung jawab (*responsibility*)
 - Ketelitian (*carefulness*)

IV Materi Ajar (Materi Pokok) :

Menggunakan software gif animator

V. Metode Pembelajaran :

Ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi

VI. Langkah-langkah pembelajaran

Pertemuan ke 1-2

- **Kegiatan Awal** :
 - Mengucapkan salam dan berdo'a sebelum belajar
 - Mengabsen siswa

- **Kegiatan Inti** :
 -  *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Siswa dapat memulai menggunakan software animator
- ☞ menjelaskan fungsi dari menu-menu
- ☞ cara membuat teks
- ☞ cara mengambil gambar
- ☞ bagaimana menjalan kannya
- ☞ merekam yang sudah dibuat
- ☞ memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;
- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

▪ **Kegiatan Akhir :**

Dalam kegiatan Akhir, guru:

- memberikan tugas di rumah
- membereskan kursi
- berdo'a dan mengucapkan salam

VII. Alat/Bahan/Sumber Belajar:

- Gif animator Elek media

VIII. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none">  mengerti menggunakan software Gif animator  memahami membuat teks  memahami mengambil gambar  mengerti cara menjalankan dengan animasi-animasi  paham mengakhiri program gif animator 	Tes Lisan	Uraian	<ul style="list-style-type: none">  Jelaskanlah cara menggunakan software Gif animator  Jelaskanlah cara membuat teks  Jelaskanlah cara mengambil gambar  Jelaskanlah cara menjalankan dengan animasi-animasi  Jelaskanlah cara mengakhiri program gif animator

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4

3.	Sikap	* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
		* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6..							

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

Mengetahui
Kepala Madrasah

.....
NIP :

.....,20 ...

Guru Mapel TIK.

.....
NIP :