

KISI PEDAGOGIS

| No | Kompetensi Utama | STANDAR KOMPETENSI GURU | | |
|----|------------------|--|--|--|
| | | KOMPETENSI INTI GURU | KOMPETENSI GURU MATA PELAJARAN/KELAS/ KEAHLIAN/BK | Indikator Esensial/ Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) |
| | | 1. Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural, emosional, dan intelektual. | 1.1. Memahami karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan aspek fisik, intelektual, sosial-emosional, moral, spiritual, dan latar belakang sosial-budaya | 1.1.2. Mengkategorikan karakteristik peserta didik dari aspek intelektual |
| | | | | 1.1.6. Mengkategorikan karakteristik peserta didik dari aspek latar belakang sosial budaya |
| | | | 1.2. Mengidentifikasi potensi peserta didik dalam mata pelajaran yang diampu | 1.2.1. Menguraikan potensi peserta didik dalam mata pelajaran yang diampu dalam ranah pengetahuan dan keterampilan |
| | | | 1.3. Mengidentifikasi bekal-ajar awal peserta didik dalam mata pelajaran yang diampu | 1.3.2. Mengkategorikan bekal ajar awal peserta didik dalam mata pelajaran yang diampu dalam ranah pengetahuan dan keterampilan |
| | | | 1.4. Mengidentifikasi kesulitan belajar peserta didik dalam mata pelajaran yang diampu | 1.4.1. Mengidentifikasi kesulitan belajar peserta didik terhadap penguasaan pengetahuan dan keterampilan pada mata pelajaran yang diampu. |
| | | 2. Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik. | 2.1 Memahami berbagai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik terkait dengan mata pelajaran | 2.1.3 Menerapkan berbagai teori dan prinsip belajar sesuai dengan mata pelajaran yang diampu dengan memperhatikan implikasinya. |
| | | | 2.2 Menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang mendidik secara kreatif dalam mata pelajaran yang diampu | 2.2.2 Menerapkan pendekatan pembelajaran ilmiah/saintifik, strategi, model pembelajaran (<i>inquiry/discovery</i>), <i>problimbased learning</i> , <i>Project based learning</i>), metode, dan teknik pembelajaran berdasarkan sifat karakteristik siswa, teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran. |
| | | 3. Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang pengembangan yang diampu. | 3.1. Memahami prinsip-prinsip pengembangan kurikulum | 3.1.3. Menerapkan landasan dan prinsip-prinsip pengembangan kurikulum. |
| | | | 3.2. Menentukan tujuan pembelajaran yang diampu | 3.2.1. Menguraikan rumusan tujuan pembelajaran dengan mengacu kepada standar kompetensi lulusan, kompetensi inti, dan kompetensi dasar. |

| | | | | |
|--|--|---|---|---|
| | | | 3.3. Menentukan pengalaman belajar yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diampu | 3.3.1. Menguraikan pengalaman belajar yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memperhatikan (sifat materi pembelajaran, kondisi peserta didik (gaya belajar), karakter guru, ketersediaan sarana dan waktu. |
| | | | 3.4. Memilih materi pembelajaran yang diampu yang terkait dengan pengalaman belajar dan tujuan pembelajaran | 3.4.2. Memilih materi pembelajaran yang diampu yang terkait dengan tujuan pembelajaran dengan pengalaman belajar yang sesuai untuk mencapai aspek kemampuan pada ranah pengetahuan, ketrampilan dan sikap. |
| | | | 3.5. Menata materi pembelajaran secara benar sesuai dengan pendekatan yang dipilih dan karakteristik peserta didik | 3.5.2. Menata materi pembelajaran dari yang mudah menuju yang sulit, dari yang sederhana menuju yang kompleks (skuensnya, prosedur dan sifat hubungan materinya) sehingga mudah dipelajari. |
| | | | 3.6. Mengembangkan indikator dan instrumen penilaian | 3.6.2. Mengembangkan instrumen penilaian sesuai aspek kemampuan yang akan diukur. |
| | | 4. Menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik | 4.1 Memahami prinsip-prinsip perancangan pembelajaran yang mendidik | 4.1.2. Menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik (karakteristik peserta didik, teoribelajar dan prinsip-prinsip pembelajaran) |
| | | | 4.2 Mengembangkan komponen-komponen rancangan pembelajaran | 4.2.2. Menerapkan komponen-komponen rancangan pembelajaran |
| | | | 4.3 Menyusun rancangan pembelajaran yang lengkap, baik untuk kegiatan di dalam kelas, laboratorium, maupun lapangan | 4.3.3. Menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan KD/materi yang akan dipelajari pesertadidik |
| | | | | 4.3.5. Menyusun kegiatan pembelajaran berdasarkan model pembelajaran yang dipilih. |
| | | | | 4.3.7. Menyusun RPP |
| | | | 4.4 Melaksanakan pembelajaran yang mendidik di kelas, di laboratorium, dan di lapangan dengan memperhatikan standar keamanan yang dipersyaratkan | 4.4.1. Melaksanakan pembelajaran yang mendidik di kelas dengan memperhatikan standar keamanan yang dipersyaratkan. |
| | | | 4.5 Menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai | 4.5.2. Menggunakan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. |

| | | | | |
|--|--|---|--|---|
| | | | 4.6 Mengambil keputusan transaksional dalam pembelajaran yang diampu sesuai dengan situasi yang berkembang | 4.6.2. Membuat keputusan transaksional dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, karakteristik materi, ketersediaan fasilitas, ruang, dan waktu. |
| | | 5. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang | 5.1 Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran yang diampu | 4.6.1. Menggunakan teknologi informasi dalam mengembangkan materi pembelajaran |
| | | 6. Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki. | 6.1 Menyediakan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mendorong peserta didik mencapai prestasi secara optimal | 4.6.2. Mendesain aktifitas pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk dapat mencapai prestasi secara optimal mengacu pada hasil analisis |
| | | | 6.2 Menyediakan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mengaktualisasikan potensi peserta didik, termasuk | 6.2.3. Memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik untuk mengembangkan potensi dan kreatifitas peserta didik. |
| | | 7. Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik. | 7.1 Memahami berbagai strategi berkomunikasi yang efektif, empatik, persuasif, dan santun, secara lisan, tulisan, | 7.1.1 Menguraikan berbagai strategi berkomunikasi efektif, empatik, persuasif, dan santun secara lisan |
| | | | 7.2 Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik dengan bahasa yang khas dalam interaksi kegiatan/permainan yang mendidik yang terbangun secara siklikal dari (a) penyiapan kondisi psikologis peserta didik untuk ambil bagian dalam permainan melalui bujukan dan contoh, (b) ajakan kepada peserta didik untuk ambil bagian, (c) respons peserta didik terhadap ajakan guru, dan (d) reaksi | 7.2.1 Menerapkan komunikasi efektif pada kegiatan pembelajaran |
| | | 8. Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar | 8. 1. Memahami prinsip-prinsip penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang | 8.1.3. Menerapkan prinsip-prinsip penilaian proses dan hasil belajar sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diampu |
| | | | 8. 2. Menentukan aspek-aspek proses dan hasil belajar yang penting untuk dinilai dan dievaluasi sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diampu | 8.2.2. Menentukan aspek proses dan hasil belajar yang penting untuk dinilai dan dievaluasi sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diampu |
| | | | 8. 3. Menentukan prosedur penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar | 8.3.3. Menerapkan teknik prosedur penilaian penilaian hasil belajar |

| | | | | |
|--|--|---|---|---|
| | | | 8. 4. Mengembangkan instrumen penilaian dan evaluasi proses dan hasil | 8.4.2. Mengembangkan instrumen evaluasi proses dan hasil belajar. |
| | | | 8. 5. Mengadministrasikan penilaian proses dan hasil belajar secara berkesinambungan dengan menggunakan | 8.5.2. Mengadministrasikan hasil penilaian proses dan hasil belajar sesuai ketentuan yang berlaku. |
| | | | 8. 6. Menganalisis hasil penilaian proses dan hasil belajar untuk berbagai tujuan | 8.6.3. Menganalisis data hasil pengolahan penilaian proses dan hasil belajar untuk berbagai tujuan. |
| | | | 8. 7. Melakukan evaluasi proses dan hasil belajar | 8.7.2 Menelaah hasil evaluasi proses pembelajaran dan hasil belajar |
| | | 9. Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran. | 9.1.Menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk menentukan ketuntasan belajar | 9.1.3. Menentukan ketercapaian program pembelajaran |
| | | | 9.2. Menggunakan informasi hasil penilaian dan evaluasi untuk merancang program remedial dan pengayaan | 9.2.1. Menganalisis penyebab ketidaktuntasan belajar peserta didik. |
| | | | 9.3. Mengkomunikasikan hasil penilaian dan evaluasi kepada pemangku kepentingan | 9.3.1 Mengolah nilai hasil belajar peserta didik menjadi nilai laporan pencapaian kompetensi per semester secara kuantitatif, kualitatif, dan deskriptif sesuai ketentuan yang berlaku. |
| | | | 9.4. Memanfaatkan informasi hasil penilaian dan evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran | 9.4.2 Menggunakan informasi hasil evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas program pembelajaran |
| | | 10. Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran | 10.1. Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan | 9.1.2. Melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran (materi, pendekatan, strategi, model, metode, sarana dan prasarana, serta waktu) |
| | | | 10.2. Memanfaatkan hasil refleksi untuk perbaikan dan pengembangan pembelajaran dalam mata pelajaran yang | 10.2.1. Menganalisis kelemahan dan keunggulan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. |
| | | | 10.3. Melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mata pelajaran yang diampu | 10.3.2. Menyusun proposal PTK |
| | | 21. Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran yang diampu. | Memahami tujuan pembelajaran yang diampu. | 21.1.10. Menyusun tujuan pembelajaran dengan menggunakan kaidah ABCD |

| | | | | |
|--|--|---|---|--|
| | | 22. Mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif. | Memilih materi pembelajaran yang diampu sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. | 22.1.4. Mengembangkan materi pelajaran disusun berdasarkan urutan logis dari yang sederhana (mudah) menuju ke materi yang kompleks (sulit) |
| | | 22. Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan | Memanfaatkan hasil refleksi dalam rangka peningkatan keprofesionalan. | 23.1.5. Merencanakan kegiatan pengembangan keprofesionalan berkelanjutan (PKB) berdasarkan hasil refleksi |
| | | | Melakukan penelitian tindakan kelas untuk peningkatan keprofesionalan | 23.1.8. Merancang metode PTK untuk peningkatan keprofesionalan berkelanjutan |
| | | 23. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan diri. | Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam berkomunikasi. | 24.1.1. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan bahan ajar |

KISI KISI PROFESIONAL UKG 2015 MULTIMEDIA

| No | Kompetensi Utama | STANDAR KOMPETENSI GURU | | |
|----|--------------------|---|---|---|
| | | KOMPETENSI INTI GURU | KOMPETENSI GURU MATA PELAJARAN/KELAS/KEAHLIAN/BK | Indikator Esensial/ Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) |
| a | b | c | d | e |
| 1 | Profesional | 1. Menguasai materi, struktur, konsep dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu | 1.1 Mengkreasi nirmana dwimatra . | 1.1.1 Mengidentifikasi unsur-unsur konseptual nirmana |
| | | | | 1.1.2. Mengidentifikasi unsur-unsur visual nirmana. |
| | | | | 1.1.3. Mengidentifikasi prinsip-prinsip keindahan bentuk . |
| | | | | 1.1.4. Mengidentifikasi prinsip-prinsip keindahan ekspresi. |
| | | | | 1.1.5. Mengevaluasi komposisi warnai. |
| | | | | 1.1.6 Merancang penerapan unsur dan prinsip desain dalam nirmana dwimatra. |
| | | | 1.2. Mengkreasi nirmana trimatra | 1.2.1. Mengidentifikasi sifat dan karakter material kertas |
| | | | | 1.2.2. Membedakan bentuk trimatra dengan menggunakan teknik memotong, menggunting, mengiris melipat dan menekuk |
| | | | | 1.2.3. Merancang penerapan unsur dan prinsip desain dalam nirmana trimatra |
| | | | 1.3 Mengidentifikasi karekteristik, unsur grafis, tata letak dan estetika media komunikasi grafis | 1.3.1 Mengidentifikasi karakteristik berbagai macam media komunikasi grafis |

| | | | |
|--|--|---|--|
| | | | 1.3.2 Memaparkan peranan huruf (tipografi) dalam media komunikasi grafis |
| | | | 1.3.3 Membedakan unsur-unsur grafis dalam sebuah media komunikasi grafis |
| | | | 1.3.4 Mengevaluasi berbagai unsur grafis dalam berbagai format tata letak secara harmonis dan serasi |
| | | | 1.3.5 Mengidentifikasi peran estetika dalam media komunikasi grafis |
| | | 1.4 Mengkreasi media komunikasi grafis dalam bentuk cetak | 1.4 1 Mengidentifikasi gambar bitmap dan aplikasi pengolah gambar bitmap |
| | | | 1.4.2 Mengidentifikasi gambar vektor dan aplikasi pengolah gambar vector |
| | | | 1.4.3 Merancang media komunikasi grafis |
| | | | 1.4.4 Memproduksi media komunikasi grafis dalam bentuk cetak |
| | | 1.5 Mengidentifikasi proses produksi film pendek | 1.5.1 Mengidentifikasi tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi sebuah film pendek |
| | | | 1.5.2 Merancang scenario film pendek |
| | | | 1.5.3 Merancang produksi film pendek |
| | | 1.6 Mengeksplorasi proses pengambilan gambar bergerak | 1.6.1 Melakukan berbagai teknik pengambilan gambar bergerak |
| | | | 1.6.2 Merancang tata cahaya dalam pengambilan gambar |

| | | | |
|--|--|---|---|
| | | | bergerak |
| | | 1.7 Mengkreasi film pendek | 1.7.1 Melaksanakan editing video |
| | | | 1.7.2 Melaksanakan sulih suara dan editing suara |
| | | | 1.7.3 Mengevaluasi penggunaan efek khusus pada video |
| | | | 1.7.4 Mengevaluasi penggunaan efek khusus pada audio |
| | | | 1.7.5 Mewujudkan rancangan produksi film pendek |
| | | 1.8 Mengkreasi produk animasi 2 dimensi | 1.8.1 Mengidentifikasi berbagai teknik animasi |
| | | | 1.8.2 Mengidentifikasi prinsip-prinsip animasi |
| | | | 1.8.3 Merancang naskah dan storyboard |
| | | | 1.8.4 Mengidentifikasi animasi frame by frame dan tweening |
| | | | 1.8.5 Mengevaluasi peranan karakter dalam sebuah karya animasi |
| | | | 1.8.6 Merancang produk animasi 2 dimensi |
| | | | 1.8.7 Membuat produk animasi 2 dimensi yang dilengkapi efek audio |

| | | | | |
|--|--|--|---|--|
| | | | <p>1.9 Mengkreasi produk animasi 3 dimensi</p> | <p>1.9.1 Merancang model obyek 3 dimensi</p> |
| | | | | <p>1.9.2 Merancang produk animasi 3 dimensi</p> |
| | | | | <p>1.9.3 Membuat produk animasi 3 dimensi yang dilengkapi efek audio</p> |
| | | | <p>1.10 Mengkreasi produk multimedia interaktif</p> | <p>1.10.1 Menganalisis konsep multimedia interaktif</p> |
| | | | | <p>1.10.2 Membuat storyboard multimedia interaktif</p> |
| | | | | <p>1.10.3 Membuat antarmuka produk multimedia interaktif</p> |
| | | | | <p>1.10.4 Membuat navigasi produk multimedia interaktif</p> |
| | | | | <p>1.10.5 Membuat efek – efek visual dan audio pada produk multimedia interaktif</p> |
| | | | | <p>1.10.6 Membuat produk multimedia interaktif</p> |
| | | | | <p>1.10.7 Menguji produk multimedia interaktif</p> |