

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

No	Kompetensi Utama	Standar Kompetensi Guru		Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
		Kompetensi Inti Guru	Kompetensi guru pelajaran	
	Profesional	Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu	1. Mengoperasikan computer personal dan periferalnya	1.1 Menyiapkan penyalaan komputer
				1.2 Mengoperasikan penyalaan komputer sampai dapat digunakan
				1.3 Mengelola sumber daya PC
				1.4 Mengoperasikan PC yang tersambung ke jaringan lokal
				1.5 Memasang scanner, printer
				1.6 Memasang dan menyiapkan penggunaan peripheral
				1.7 Melakukan instalasi periferal yang ada sampai dengan kondisi siap pakai sesuai user manual
				1.8 Melakukan pemilihan opsi customization dan konfigurasi peripheral sesuai kebutuhan pemakaian melalui tools yang digunakan
				1.9 Melakukan deaktivasi peralatan yang ada
			2. Merakit, menginstalasi, men-setup, memelihara dan melacak serta memecahkan masalah (troubleshooting) pada komputer personal.	2.1 Memasang seluruh perangkat keras sistem komputer
				2.2 Menginstalasi sistem operasi windows dan linux

				2.3 Melakukan setup pada sistem operasi windows dan linux
				2.4 Menginstalasi perangkat lunak aplikasi
				2.5 Mengidentifikasi gejala-gejala kerusakan komputer
				2.6 Memperbaiki kerusakan (troubleshooting) komputer personal
			<b>3. Melakukan pemrograman komputer dengan salah satu bahasa pemrograman berorientasi objek.</b>	3.1 Mengidentifikasi diagram alur dan algoritma pemrograman.
				3.2 Mengidentifikasi perintah dasar dan menu suatu bahasa pemrograman.
				3.3 Mengidentifikasi Tipe, Nama dan Nilai
				3.4 Mengidentifikasi runtunan.
				3.5 Membuat program dengan pemilihan.
				3.6 Membuat program dengan perulangan.
				3.7 Membuat program dengan prosedur/fungsi.
				3.8 Membuat program dengan larik.
				3.9 Menyiapkan dan melakukan survey untuk menentukan kebutuhan data.

				3.10 Mengoperasikan software bahasa pemrograman level 1.
				3.11 Konversi data level 1.
				3.12 Menguji program level
			<b>4. Mengolah kata (word processing) dengan komputer personal.</b>	4.1 Mengidentifikasi anatomi dan fungsi perangkat lunak pengolah kata.
				4.2 Membuat dokumen baru dengan menggunakan program pengolah kata.
				4.3 Mampu mengedit, mengelola dan mencetak dokumen.
				4.4 Menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah kata.
				4.5 Membuat dokumen dengan melibatkan tabel, gambar, dan diagram.
				4.6 Membuat Object Linking and Embedding
				4.7 Membuat karya-karya menggunakan program pengolah kata
			<b>5. Mengolah lembar kerja (spreadsheet) dan grafik dengan komputer personal.</b>	5.1 Mengidentifikasi perangkat lunak lembar kerja beserta fungsi ikon dan menunya
				5.2 Membuat lembar kerja dengan menggunakan program lembar kerja
				5.3 Mampu mengedit, mengelola dan mencetak lembar kerja



				5.4	Membuat lembar kerja dengan melibatkan formula, grafik, dan gambar
				5.5	Menggabungkan karya lembar kerja dengan dokumen program pengolah kata
				5.6	Mampu menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah angka
				5.7	Mampu menganalisis pengambilan keputusan dengan perangkat lunak lembar kerja
			<b>6. Mengelola pangkalan data (data base) dengan komputer personal atau komputer server.</b>	6.1	Mengidentifikasi prinsip dasar database.
				6.2	Mengidentifikasi pemeliharaan database.
				6.3	Mengidentifikasi tabel yang meliputi perancangan, Properties, View dan Wizard.
				6.4	Mengidentifikasi Form yang meliputi perancangan, Properties dan Wizard.
				6.5	Mengidentifikasi query yang meliputi perancangan, operator, parameter dan fungsi yang terdapat dalam query.
				6.6	Mengidentifikasi Report yang meliputi perancangan dan modifikasi.
				6.7	Membuat karya menggunakan program untuk membuat database
			<b>7. Membuat presentasi interaktif yang memenuhi kaidah komunikasi visual dan interpersonal</b>	7.1	Mengidentifikasi anatomi dan fungsi perangkat lunak presentasi.
				7.2	Menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak

				pembuat presentasi.
				7.3 Membuat bahan presentasi.
				7.4 Mampu mengedit, mengelola dan mencetak dokumen presentasi
				7.5 Membuat animasi dalam presentasi.
				7.6 Mampu memperindah presentasi.
				7.7 Membuat karya menggunakan program presentasi
			<b>8. Membuat media grafis dengan menggunakan perangkat lunak publikasi.</b>	8.1 Mengidentifikasi anatomi program membuat grafis
				8.2 Menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis.
				8.3 Membuat grafis dengan berbagai variasi warna, bentuk, dan ukuran.
				8.4 Melakukan entry data (grafis) dengan menggunakan image scanner.
				8.5 Mengoperasikan software pengolah gambar vektor (digital illustration) dan gambar raster (digital imaging).
				8.6 Mengoperasikan periferal web.
				8.7 Melakukan entry data (web) dengan menggunakan image scanner.
				8.8 Mengoperasikan software web design, 2D animation dan FTP.

				8.9 Mengoperasikan periferal multimedia presentasi
				8.10 Melakukan entry data (multimedia) dengan menggunakan image scanner.
				8.11 Mengoperasikan software multimedia dan presentasi.
				8.12 Mengoperasikan periferal animasi 3D
				8.13 Mengoperasikan animasi 3 dimensi.
			<b>9. Membuat dan memelihara jaringan komputer (kabel dan nirkabel).</b>	9.1 Memahami prinsip-prinsip komunikasi data.
				9.2 Memahami multi user acces
				9.3 Mengoperasikan PC dalam satu jaringan
				9.4 Mem-back-up dan Me-Restore software
				9.5 Memahami media transmisi (kabel dan nirkabel)
				9.6 Menginstalasi perangkat jaringan local (local Area Network)
				9.7 Mendiagnosis permasalahan pengoperasian PC yang tersambung jaringan
				9.8 Melakukan perbaikan dan/atau setting ulang koneksi
				9.9 Melakukan perbaikan dan/atau setting ulang sistem PC.

			9.10 Melakukan perbaikan peripheral.
			9.11 Melakukan perawatan PC.
			9.12 Melakukan perawatan peripheral.
			9.13 Menginstalasi sistem operasi berbasis GUI (Graphical User Interface).
			9.14 Menginstalasi sistem operasi berbasis text.
			9.15 Menginstalasi software.
			9.16 Mem-Back-Up dan Me-Restore software
			9.17 Menginstalasi perangkat jaringan lokal (Local Area Network).
			9.18 Mendiagnosis permasalahan pengoperasian PC yang tersambung jaringan.
			9.19 Melakukan perbaikan dan/atau setting ulang koneksi jaringan.
			9.20 Menginstalasi sistem operasi jaringan berbasis GUI (Graphical User Interface).
			9.21 Menginstalasi sistem operasi jaringan berbasis text.
			9.22 Menginstalasi perangkat jaringan berbasis luas (Wide Area Network).
			9.23 Mendiagnosis permasalahan perangkat yang tersambung jaringan

			berbasis luas (Wide Area Network).
			9.24 Melakukan perbaikan dan/atau setting ulang.
			9.25 Memilih aplikasi untuk server
		<b>10. Membuat dan memelihara situs laman (web).</b>	10.1 Mengenal perangkat keras dan fungsinya untuk keperluan akses web browser.
			10.2 Mengidentifikasi macam-macam web browser.
			10.3 Memahami perintah dasar web browser.
			10.4 Memahami penamaan dan aturan penulisan alamat di web.
			10.5 Membuat web dasar.
			10.6 Mengoperasikan blogger dan wordpress.
		<b>11. Menggunakan sarana telekomunikasi (telephone, mobilephone, faximile).</b>	11.1 Mengidentifikasi jenis-jenis sarana telekomunikasi berdasarkan fungsinya
			11.2 Menjelaskan manfaat penggunaan berbagai sarana telekomunikasi
			11.3 Mengidentifikasi jenis-jenis perangkat telekomunikasi berdasarkan media penghantar
			11.4 Memahami cara pemanfaatan perangkat telekomunikasi
		<b>12. Membuat dan menggunakan media komunikasi, termasuk pemrosesan gambar, audio dan video.</b>	12.1 Mengoperasikan perangkat lunak multimedia.

				12.2 Mengoperasikan periferal perekam suara.
				12.3 Mengoperasikan periferal perekam gambar.
				12.4 Mengoperasikan perangkat lunak penyunting audio.
				12.5 Mengoperasikan perangkat lunak penyunting video.
				12.6 Mengoperasikan perangkat lunak efek visual.
				12.7 Menguasai image video and audio acquisition.
				12.8 Mengedit dan memanipulasi image, video, dan audio.
				12.9 Menerapkan program grafis dan multimedia untuk presentasi grafis.
			<b>13. Menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam disiplin atau materi pembelajaran lain dan sebagai media komunikasi.</b>	13.1 Mengenal perangkat keras dan fungsinya untuk keperluan akses internet.
				13.2 Mengidentifikasi web browser.
				13.3 Memahami perintah dasar web browser.
				13.4 Memahami penamaan alamat internet (URL), alamat surat (e-mail) dan aturan penulisan alamat di internet.
				13.5 Membuat surat elektronik (e-mail).

				13.6 Membuat Mailing List.
				13.7 Menggunakan internet untuk memperoleh dan mencari informasi.
				13.8 Menggunakan internet untuk berkomunikasi langsung.
			<b>14. Mendesain dan mengelola lingkungan pembelajaran/sumber daya dengan memperhatikan standar kesehatan dan keselamatan.</b>	14.1 Mengidentifikasi syarat-syarat Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dalam menggunakan perangkat TIK.
				14.2 Memahami ketentuan penggunaan TIK
				14.3 Menerapkan prinsip-prinsip Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dalam menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak TIK
			<b>15. Mengoperasi-kan perangkat keras dan perangkat lunak pendukung pembelajaran.</b>	15.1 Mengidentifikasi perkembangan perangkat keras dan lunak.
				15.2 Mengidentifikasi alat input, alat pemroses dan alat output dari komputer.
				15.3 Mampu memasang/mengganti komponen Personal Computer (PC): hardisk, memori, soundcard, dll.
				15.4 Mengidentifikasi sistem operasi dari komputer.
				15.5 Melakukan operasi dasar komputer dengan menggunakan salah satu sistem operasi.
				15.6 Melakukan manajemen file.

				15.7 Melakukan setting periferai.
				15.8 Mengidentifikasi aplikasi perangkat lunak
			<b>16. Memahami EULA (End User Licence Agreement) dan keterbatasan serta keluasan penggunaan perangkat lunak secara legal.</b>	16.1 Mengidentifikasi aturan-aturan yang berkaitan dengan etika dan moral terhadap perangkat lunak TIK.
				16.2 Menerapkan aturan yang berkaitan dengan etika dan moral terhadap perangkat keras dan perangkat lunak TIK