

ANALISIS KOMPETENSI GURU TIK

KKPI : 18 KOMPETENSI

KOMPETENSI DASAR TIK : 5 KOMPETENSI

MULTIMEDIA

21 KOMP.

TKJ

21 KOMP.

RPL

21 KOMP.

STANDAR KOMPETENSI GURU TIK SMK

KOMPETENSI GURU

- **PERSONAL**

Kemampuan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif, berwibawa, berakhlak mulia yang menjadi teladan bagi peserta didik.

- **PROFESIONAL**

Kemampuan penguasaan materi pembelajaran TIK secara luas dan mendalam yang memungkinkan guru dapat membimbing peserta didik untuk memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan dalam Standar Nasional Pendidikan.

- **PEDAGOGIK**

Kemampuan mengelola peserta didik yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, serta pengembangan peserta didik berbasis TIK untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki.

- **SOSIAL**

Kemampuan pendidik sebagai bagian dari masyarakat untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik, dan masyarakat sekitar terhadap perkembangan TIK

KOMPETENSI PERSONAL

1. Selalu menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa, arif, dan berwibawa. 
2. Selalu menampilkan diri sebagai pribadi yang berakhlak mulia yang menjadi teladan bagi peserta didik. 
3. Selalu berperilaku sebagai pendidik profesional. 
4. Mengembangkan diri secara terus menerus sebagai pendidik profesional. 
5. Mampu menilai kinerja sendiri yang dikaitkan dengan pencapaian tujuan utuh pendidikan TIK. 



INDIKATOR 1

- Membiasakan diri menerima serta memberi kritik dan saran.
- Membiasakan diri mentaati peraturan.
- Membiasakan diri konsisten dalam bersikap dan bertindak.
- Membiasakan diri meletakkan persoalan sesuai dengan tempatnya.
- Membiasakan diri melaksanakan tugas secara mandiri.



INDIKATOR 2

- Membiasakan diri berperilaku santun.
- Membiasakan diri berperilaku yang mencerminkan ketaqwaan.
- Membiasakan diri berperilaku yang dapat diteladani oleh peserta didik.



INDIKATOR 3

- Membiasakan diri menerapkan kode etik profesi guru dalam kehidupan sehari-hari.
- Membiasakan diri selalu berkomitmen terhadap tugas sebagai pendidik.
- Mengembangkan etos kerja secara bertanggungjawab.



INDIKATOR 4

- Memanfaatkan berbagai sumber untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kepribadian.
- Mengikuti berbagai kegiatan yang menunjang pengembangan profesi keguruan.
- Mengembangkan dan menyelenggarakan kegiatan yang menunjang profesi guru.



INDIKATOR 5

- Mengkaji strategi berfikir reflektif untuk melakukan penilaian kinerja sendiri.
- Berusaha memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam meningkatkan kinerja sendiri untuk kepentingan pendidikan TIK.
- Membiasakan diri menilai kinerja sendiri dan melakukan refleksi untuk melakukan perbaikan di masa yang akan datang.
- Menindaklanjuti hasil penilaian kinerja sendiri untuk kepentingan peserta didik



KOMPETENSI PROFESIONAL

1. **Adaptif(Ketrampilan Komputer dan Pengolahan Informasi)** 
2. **Produktif (Keahlian)** 



Ketrampilan Komputer dan Pengolahan Informasi

1. Memiliki sikap (etika dan moral) dan Kesehatan serta Keselamatan Kerja (K3) dalam menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). ▶
2. Menguasai konsep dasar perangkat keras dan perangkat lunak. ▶
3. Menguasai program pengolah kata. ▶
4. Menguasai program lembar kerja / spread sheet. ▶
5. Menguasai program pengolah presentasi. ▶
6. Menguasai program pengolah database. ▶
7. Menggunakan internet untuk keperluan informasi dan komunikasi. ▶



KEAHLIAN

1. Menggunakan paket-paket program grafis dan multimedia. 
2. Mengenal bahasa pemrograman dan Rekayasa Perangkat Lunak. 
3. Menggunakan jaringan lokal (LAN) dan non lokal (WAN) untuk keperluan informasi dan komunikasi. 



INDIKATOR 1

- Mengidentifikasi aturan-aturan yang berkaitan dengan etika dan moral terhadap perangkat lunak TIK.
- Mengidentifikasi syarat-syarat Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dalam menggunakan perangkat TIK.
- Memahami ketentuan penggunaan TIK
- Menerapkan aturan yang berkaitan dengan etika dan moral terhadap perangkat keras dan perangkat lunak TIK
- Menerapkan prinsip-prinsip Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) dalam menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak TIK.
- Menghargai pentingnya hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) dalam teknologi informasi dan komunikasi



INDIKATOR 2

- Mengidentifikasi perkembangan perangkat keras.
- Mengidentifikasi perkembangan perangkat lunak.
- Mengidentifikasi alat input, alat pemroses dan alat output dari komputer.
- Mampu memasang/mengganti komponen *Personal Computer* (PC): hardisk, memori, soundcard, dll.
- Mengidentifikasi sistem operasi dari komputer.
- Melakukan operasi dasar komputer dengan menggunakan salah satu sistem operasi.
- Melakukan manajemen file.
- Melakukan setting periferan.
- Mengidentifikasi aplikasi perangkat lunak.



INDIKATOR 3

- Mengidentifikasi anatomi dan fungsi perangkat lunak pengolah kata.
- Membuat dokumen baru dengan menggunakan program pengolah kata.
- Mampu mengedit, mengelola dan mencetak dokumen.
- Menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah kata.
- Membuat dokumen dengan melibatkan tabel, gambar, dan diagram.
- Membuat dokumen mail merge.
- Memperindah dokumen
- Menggunakan *Wizards* dan *Templates*.
- Membuat *Object Linking and Embedding*
- Membuat karya-karya menggunakan program pengolah kata



INDIKATOR 4

- Mengidentifikasi perangkat lunak lembar kerja beserta fungsi ikon dan menunya
- Membuat lembar kerja dengan menggunakan program lembar kerja
- Mampu mengedit, mengelola dan mencetak lembar kerja
- Membuat lembar kerja dengan melibatkan formula, grafik, dan gambar
- Menggabungkan karya lembar kerja dengan dokumen program pengolah kata
- Mampu menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah angka
- Mampu menganalisis pengambilan keputusan dengan perangkat lunak lembar kerja.



INDIKATOR 5

- Mengidentifikasi anatomi dan fungsi perangkat lunak presentasi.
- Menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat presentasi.
- Membuat bahan presentasi.
- Mampu mengedit, mengelola dan mencetak dokumen presentasi.
- Membuat animasi dalam presentasi.
- Mampu memperindah presentasi.
- Membuat karya menggunakan program presentasi



INDIKATOR 6

- Mengidentifikasi prinsip dasar database.
- Mengidentifikasi pemeliharaan database.
- Mengidentifikasi tabel yang meliputi perancangan, *Properties*, *View* dan *Wizard*.
- Mengidentifikasi Form yang meliputi perancangan, *Properties* dan *Wizard*.
- Mengidentifikasi queri yang meliputi perancangan, operator, parameter dan fungsi yang terdapat dalam queri.
- Mengidentifikasi Report yang meliputi perancangan dan modifikasi.
- Membuat karya menggunakan program untuk membuat database.



INDIKATOR 7

- Mengenal perangkat keras dan fungsinya untuk keperluan akses internet.
- Mengidentifikasi web browser.
- Memahami perintah dasar web browser.
- Memahami penamaan alamat internet (URL), alamat surat (e-mail) dan aturan penulisan alamat di internet.
- Membuat surat elektronik (e-mail).
- Membuat Mailing List.
- Menggunakan internet untuk memperoleh dan mencari informasi.
- Menggunakan internet untuk berkomunikasi langsung.



INDIKATOR 1

- Mengidentifikasi anatomi program membuat grafis
- Menggunakan menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis.
- Membuat grafis dengan berbagai variasi warna, bentuk, dan ukuran.
- Melakukan entry data (grafis) dengan menggunakan image scanner.
- Mengoperasikan *software* pengolah gambar vektor (*digital illustration*).



INDIKATOR 1

- Mengoperasikan *software* pengolah gambar raster (*digital imaging*).
- Mengoperasikan periferal *web*.
- Melakukan entry data (web) dengan menggunakan image scanner.
- Mengoperasikan *software web design*
- Mengoperasikan *software 2D animation*.
- Mengoperasikan *software FTP*.
- Mengoperasikan periferal mult



INDIKATOR 1

- Melakukan entry data (multimedia) dengan menggunakan image scanner.
- Mengoperasikan *software* multimedia.
- Mengoperasikan *software* presentasi.
- Mengoperasikan periferal animasi 3D
- Mengoperasikan animasi 3 dimensi.
- Mengoperasikan periferal multimedia.
- Mengoperasikan perangkat lunak multimedia
- Mengoperasikan periferal perekam suara.



INDIKATOR 1

- Mengoperasikan periferal perekam gambar.
- Mengoperasikan perangkat lunak penyunting audio.
- Mengoperasikan perangkat lunak penyunting video.
- m.Mengoperasikan perangkat lunak efek visual.
- Menguasai image video and audio acquisition.
- Mengedit dan memanipulasi image, video, dan audio.
- Menerapkan program grafis dan multimedia untuk presentasi grafis.



INDIKATOR 2

- Mengidentifikasi diagram alur dan algoritma pemrograman.
- Mengidentifikasi perintah dasar dan menu suatu bahasa pemrograman.
- Mengidentifikasi Tipe, Nama dan Nilai
 - Tipe dasar
 - Tipe Bentuk
- Mengidentifikasi runtunan.



INDIKATOR 2

- Membuat program dengan pemilihan.
- Membuat program dengan perulangan.
- Membuat program dengan prosedur/fungsi.
- Membuat program dengan larik.
- Menyiapkan dan melakukan survey untuk menentukan kebutuhan data.
- Mengoperasikan *software* bahasa pemograman level 1.
- Konversi data level 1.
- Menguji program level 1.
- Mengoperasikan sistem operasi jaringan komputer berbasis teks.



INDIKATOR 2

- Melakukan perancangan pengumpulan data
- Melakukan desain dan perancangan *software*.
- Melakukan pengkodean program.
- Melakukan *back up* basis data.
- Melakukan *restore* basis data.
- Mengoperasikan *software* aplikasi basis data.
- Membuat *query* data.
- Menguji dan memperbaiki kesalahan program.
- Membangun *interface* dengan bahasa pemrograman berorientasi objek.
- Mengoperasikan bahasa pemrograman berbasis web.
- Membangun program aplikasi *remote* data interaktif.



INDIKATOR 3

- Memahami prinsip-prinsip komunikasi data.
- Mengenal dan memahami piranti jaringan.
 - Hub
 - Repeater
 - Switch
 - Switch Catalyst
 - Router
 - Brouter
- Memahami topologi dan hirarki jaringan.
- Memahami multi user acces.
- Memahami media transmisi(kabel dan nirkabel)
 - Memasang kabel UTP/STP , Coaxial dan Fiber Optic pada jaringan
 - Memasang wireles akses point dan *bridge*.
- Mengoperasikan PC dalam suatu jaringan.
- Menginstalasi PC.
- Mendiagnosis permasalahan pengoperasian PC dan periferal
- Melakukan perbaikan dan/atau setting ulang sistem PC.



INDIKATOR 3

- Melakukan perbaikan peripheral.
- Melakukan perawatan PC.
- Melakukan perawatan peripheral.
- Menginstalasi sistem operasi berbasis GUI (*Graphical User Interface*).
- Menginstalasi sistem operasi berbasis text.
- Menginstalasi *software*.
- Mem-*Back-Up* dan Me-*Restore software*
- Menginstalasi perangkat jaringan lokal (*Local Area Network*).
 - **Menentukan persyaratan pengguna.**
 - **Membuat disain awal jaringan.**
 - **Mengevaluasi lalu lintas jaringan.**
 - **Menyelesaikan disain jaringan**
- Mendiagnosis permasalahan pengoperasian PC yang tersambung jaringan.
- Melakukan perbaikan dan/atau setting ulang koneksi jaringan.



INDIKATOR 3

- Menginstalasi sistem operasi jaringan berbasis GUI (*Graphical User Interface*).
- Menginstalasi sistem operasi jaringan berbasis text.
- Menginstalasi perangkat jaringan berbasis luas (*Wide Area Network*).
 - Mengidentifikasi persyaratan WAN
 - Mengidentifikasi spesifikasi WAN
 - Membuat disain awal jaringan WAN
 - Mengevaluasi lalu lintas jaringan
 - Menyelesaikan disain jaringan
- Mendiagnosis permasalahan perangkat yang tersambung jaringan berbasis luas (*Wide Area Network*).
- Melakukan perbaikan dan/atau setting ulang .
- Memilih aplikasi untuk *server*
 - Memilih sistem operasi untuk Jaringan
 - Memilih komponen *servemeksi* jaringan berbasis luas (*Wide Area Network*).
 - Mengadministrasi server dalam jaringan.



- Merancang bangun dan menganalisa Wide Area Network
- Mengadministrasi perangkat jaringan
- **Mendisain sistem keamanan jaringan**
 - Melakukan evaluasi kebutuhan
 - Mengidentifikasi pengendalian yang diperlukan
 - Mendisain pengendalian untuk diterapkan dalam sistem

KOMPETENSI PEDAGOGIK

1. Mampu memutuskan mengapa, kapan, dimana, dan bagaimana TIK mendukung tujuan pengajaran, dan bagaimana memilih jenis-jenis TIK yang sesuai untuk keperluan belajar siswa. 
2. Mampu mengembangkan potensi peserta didik. 
3. Menguasai prinsip-prinsip dasar pembelajaran berbasis TIK. 
4. Mengembangkan kurikulum TIK yang mendorong keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. 
5. Merancang pembelajaran TIK yang mendidik. 
6. Melaksanakan pembelajaran TIK yang mendidik. 
7. Menilai proses dan hasil pembelajaran TIK yang mengacu pada tujuan utuh pendidikan. 



INDIKATOR 1

- Memilih jenis TIK dan pengajaran yang sesuai dengan materi pelajaran
- Menjelaskan alasan memilih jenis TIK dan pengajaran
- Merencanakan pelajaran, memutuskan kapan dan bagaimana TIK akan digunakan.



INDIKATOR 2

- Mengkaji teori-teori tentang teknologi informasi dan komunikasi.
- Melaksanakan bimbingan belajar tentang teknologi informasi dan komunikasi yang dibutuhkan anak didiknya.
- Mengembangkan kegiatan praktikum dalam proses pembelajaran.



INDIKATOR 3

- Mengkaji landasan filosofis yang mendasari pembelajaran berbasis TIK di tingkat sekolah menengah kejuruan.
- Mengkaji prinsip-prinsip dasar pembelajaran berbasis TIK
- Mengkaji berbagai model pembelajaran berbasis TIK yang terpusat pada siswa dan sesuai untuk tingkat sekolah menengah kejuruan
- Mengkaji berbagai pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran berbasis TIK yang mendidik, termasuk untuk siswa yang berkelainan dan atau berkesulitan belajar



INDIKATOR 4

- Mengembangkan bahan ajar TIK dalam berbagai format yang mengakomodasi perbedaan kebutuhan peserta didik
- Mengembangkan berbagai media pembelajaran tentang TIK yang bersumber dari lingkungan yang memicu keterlibatan anak didik secara aktif dan menyenangkan



INDIKATOR 5

- Mengkaji prinsip-prinsip perencanaan pembelajaran TIK yang mendidik.
- Menyusun rencana pembelajaran yang mempertimbangkan karakteristik anak didik dan mata pelajaran berbasis TIK tingkat sekolah menengah kejuruan untuk mencapai tujuan utuh pendidikan



INDIKATOR 6

- Menerapkan keterampilan dasar mengajar mata pelajaran (MP) berbasis TIK.
- Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif
- Melaksanakan pembelajaran dengan mempertimbangkan karakteristik anak dan MP berbasis TIK tingkat sekolah menengah kejuruan dalam rangka pencapaian tujuan utuh pendidikan
- Mengelola kelas dengan memanfaatkan potensi yang ada pada siswa
- Melakukan penyesuaian transaksional dalam pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan anak didik dan pencapaian tujuan utuh pendidikan
- Menerapkan model-model pembelajaran berbasis TIK yang memicu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
- Menggunakan lingkungan sekolah sebagai laboratorium pembelajaran berbasis TIK.
- Memberikan bantuan individual sesuai dengan kebutuhan peserta didik



INDIKATOR 7

- Mengkaji berbagai strategi dan prosedur penilaian proses dan hasil pembelajaran TIK yang mengacu pada tujuan utuh pendidikan
- Mengembangkan berbagai instrumen penilaian proses dan hasil pembelajaran TIK.
- Melaksanakan penilaian proses dan hasil pembelajaran TIK yang mengacu pada tujuan utuh pendidikan
- Membiasakan diri melakukan refleksi mengenai proses dan hasil pembelajaran TIK.
- Menindaklanjuti hasil penilaian untuk memperbaiki kualitas pembelajaran TIK.



KOMPETENSI SOSIAL

1. Mampu berkomunikasi secara efektif dengan orang tua peserta didik, sesama pendidik, dan masyarakat sebagai stakeholders dari layanan ahlinya. 
2. Berkontribusi terhadap perkembangan pendidikan TIK di sekolah dan masyarakat. 
3. Berkontribusi terhadap perkembangan pendidikan TIK di tingkat lokal, regional, dan nasional. 
4. Mampu memanfaatkan TIK untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri 



INDIKATOR 1

- Berkomunikasi dengan orang tua peserta didik, sesama pendidik, dan masyarakat tentang program pembelajaran TIK dan kemajuan peserta didik.
- Mengikutsertakan orang tua peserta didik dan masyarakat dalam program pembelajaran TIK dan dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik.
- Berkomunikasi melalui publikasi ilmiah kepada sesama pendidik dan komunikasi ilmiah dalam rangka memajukan pembelajaran TIK.



INDIKATOR 2

- Bekerjasama dengan teman sejawat dalam menyelenggarakan berbagai program pendidikan berbasis TIK di sekolah.
- Merancang berbagai program berbasis TIK untuk mengembangkan pendidikan di sekolah dan lingkungan sekitar.
- Berperan serta dalam penyelenggaraan berbagai program TIK di sekolah dan lingkungannya.



INDIKATOR 3

- Mampu mengidentifikasi dan menganalisis masalah-masalah pendidikan TIK di sekolah menengah kejuruan pada tataran lokal, regional, dan nasional.
- Mengembangkan alternatif pemecahan masalah-masalah pendidikan TIK tingkat sekolah menengah kejuruan pada tataran lokal, regional, dan nasional.
- Merancang program pendidikan TIK tingkat sekolah menengah kejuruan pada tataran lokal, regional dan nasional.



INDIKATOR 4

- Mengkaji berbagai perangkat TIK.
- Mampu mengoperasikan berbagai peralatan pembelajaran untuk berbagai kepentingan peningkatan keprofesionalan.
- Memanfaatkan TIK untuk berkomunikasi dan mengembangkan kemampuan profesional

