

KELAS IX

Tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler.

Rumusan Kompetensi Sikap Spiritual yaitu “Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya”. Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial yaitu “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*), yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

Kompetensi Pengetahuan dan Kompetensi Keterampilan dirumuskan sebagai berikut ini.

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
Teknologi Informasi dan Komunikasi	
3.1. Mengenal fitur lanjut browser untuk pencarian dengan kata kunci dan kriteria yang lebih kompleks.	4.1. Melakukan pencarian informasi, memilah dan memilih informasi yang relevan, serta mempersempit hasil pencarian.
3.2. Mengenal fitur aplikasi CMS (Content Management System, pengelola konten web, sedapat mungkin yang berupa freeware), dan pemakaiannya untuk membuat blog.	4.2. Membuat blog untuk menunjang aktivitas siswa, contohnya membuat logbook kegiatan terkait sekolah.
Analisis Data	
3.3.1. Memahami berbagai tipe data	4.3. Studi Kasus pengolahan data yang

dalam aplikasi perkantoran : teks, data numerik, gambar, dan format file aplikasi perkantoran. 3.3.2. Memahami pengolahan data menggunakan fitur lanjut aplikasi perkantoran terkait data: filter, pengelompokan, memproses dengan kondisi, membuat rumus kompleks.	membutuhkan pengolahan kompleks dengan menggunakan aplikasi perkantoran sebagai tools.
Algoritma dan Pemrograman	
3.4. Memahami perlunya melakukan dekomposisi sebuah program besar atau kompleks menjadi beberapa subprogram (modul).	4.4. Mengimplementasikan sebuah program yang memakai atau mengandung sub-program (prosedur, fungsi), yang mungkin dalam bentuk library atau modul siap pakai.
3.5. Memahami persoalan komputasi yang besar atau kompleks sehingga perlu mengusulkan solusi terstruktur.	4.5. Mengembangkan program sebagai solusi dari pemecahan persoalan dan membuktikan bahwa solusi memenuhi kebutuhan yang disyaratkan, dapat , memanfaatkan kit edukasi murah yang tersedia di pasaran.
Dampak Sosial Informatika	
3.6. Memahami untung/rugi serta dampak positif/negatif jika informasi menjadi publik, atau private.	4.6. Memilah kelayakan informasi untuk dipublikasi, dan hanya mempublikasi informasi publik yang patut.
Berpikir Komputasional	
3.7. (*)	4.7. Menerapkan berpikir komputasional untuk persoalan yang mengandung gabungan berbagai struktur data (himpunan, tumpukan, antrian, graf/ jejaring, deret dengan pola kompleks), dan mengusulkan lebih dari satu solusi.
Praktika Informatika Lintas Bidang	
3.8. Memahami pendekatan ilmiah dan proses rekayasa.	4.8.1. Menumbuhkan budaya komputasi yang inklusif. 4.8.2. Berkolaborasi menciptakan karya informatika. 4.8.3. Mengenali dan mendefinisikan persoalan yang solusinya dapat didukung komputer. 4.8.4. Mengembangkan dan menggunakan abstraksi.

	4.8.5. Menciptakan artefak komputasional. 4.8.6. Melakukan tes dan penyempurnaan artefak komputasional. 4.8.7. Berkomunikasi (presentasi, menjelaskan, berinteraksi) tentang komputasi.
--	--

Keterangan:

(*) Kompetensi Dasar Pengetahuan terintegrasi dalam Kompetensi Dasar Keterampilan.