

**PETUNJUK TEKNIS LOMBA  
PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN  
UNTUK GURU SMA  
TAHUN 2024**



**BALAI TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI PENDIDIKAN  
PROVINSI KEPULAUAN BANGKA BELITUNG  
TAHUN 2024**

## A. Latar Belakang

Terwujudnya pendidikan yang ideal yaitu adanya interaksi yang aktif antara guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa "Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mempersiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan". Sebagai upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, guru diharuskan memiliki beberapa kompetensi sebagaimana tercantum dalam undang-undang tentang guru dan dosen Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik, sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran. Perkembangan teknologi informasi di era globalisasi dan informasi saat ini, memacu perkembangan media pembelajaran semakin maju pula.

Perkembangan teknologi informasi di era globalisasi dan informasi saat ini, memacu perkembangan media pembelajaran semakin maju pula. Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai media pembelajaran sudah merupakan suatu tuntutan. Walaupun perancangan media berbasis TIK memerlukan keahlian khusus, bukan berarti media tersebut dihindari dan ditinggalkan.

Kemajuan Teknologi Informasi telah mendorong terjadinya banyak perubahan, termasuk dalam bidang pendidikan yang melahirkan konsep e-learning. Dengan e-learning, pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. E-learning memungkinkan peserta didik untuk aktif dan kreatif. E-learning memberikan para peserta didik, pendidik, dan pengelola pendidikan dapat mengambil banyak manfaat, di antaranya fleksibilitas program dan bahan pembelajaran dapat dibuat lebih menarik dan berkesan. Integrasi teknologi informasi pada pendidikan akan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan baik melalui pendidikan secara formal maupun nonformal. Dalam pendidikan secara penyelenggaraan formal maka pendidik dan peserta didik dituntut untuk lebih kreatif agar tercapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Seorang pendidik harus mampu menguasai metode dan pemilihan media yang tepat dalam mengajar. Pembelajaran yang baik dan inovatif pada dasarnya tidak terlepas dari penggunaan perkembangannya media.

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik, sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran.

Untuk itu dalam rangka mengembangkan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran, maka perlu dilakukan langkah-langkah seperti mengadakan lomba pembuatan media pembelajaran.

## **B. Dasar Pelaksanaan**

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4496);
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157, Tambahan Lembaran Negara republik Indonesia Nomor 4586);
3. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 244, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5587) sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang 9 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2015 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5679);
4. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 23, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5105) sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 112, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5157);
5. Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 194, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4941) sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2017 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 107);
6. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
7. Permendiknas Nomor 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.
8. Permendikbud Nomor 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Menengah
9. Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan Dasar Menengah
10. Daftar Pelaksanaan Anggaran Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan Dinas Pendidikan Provinsi Kepulauan Bangka Belitung Tahun 2024.

### C. Tujuan Pelaksanaan Lomba

1. Meningkatkan dan mengembangkan kreasi guru dalam pembuatan media pembelajaran
2. Meningkatkan dan mengembangkan inovasi guru dalam pembelajaran;
3. Meningkatkan budaya kompetisi guru
4. Meningkatkan kreativitas guru dalam pemanfaatan teknologi informasi

### D. Persyaratan dan Ketentuan Lomba

Lomba Pembuatan Media Pembelajaran merupakan rangkaian lomba yang diselenggarakan oleh Balai Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan (BTIKP). Lomba ini diperuntukkan bagi seluruh guru SMA di wilayah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.

#### a) Persyaratan:

- 1) Peserta adalah guru yang masih aktif mengajar di SMA di wilayah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung;
- 2) Hasil karya yang dilombakan/dikirimkan merupakan karya baru yang belum pernah digunakan dalam pembelajaran sebelumnya, belum pernah diikutsertakan dalam/untuk kegiatan apapun, belum pernah dipublikasikan, dan belum pernah dilombakan.

#### b) Ketentuan Lomba

1. Calon peserta mendaftarkan diri melalui laman <https://bit.ly/3WFc6SF>
2. Periode pendaftaran dan pengiriman karya dari tanggal 1 Agustus 2024 s.d. 1 September 2024.
3. Calon peserta akan dikonfirmasi pendaftarannya oleh Panitia.
4. Media pembelajaran yang dibuat berupa video dengan durasi 5 sampai 15 menit.
5. Mencantumkan topik/judul, sasaran dan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran masing-masing sesuai dengan Kurikulum Merdeka.
6. Peserta menjadi narasumber/presenter. Peserta harus tampil dalam video tersebut.
7. Menampilkan bumper-in pada opening video dan bumper-out pada closing video. File bumper dapat diunduh pada tautan: <https://bit.ly/3WGkEbZ>
8. Menyematkan logo Provinsi Kep. Bangka Belitung sepanjang tayangan di sudut kanan atas.
9. Mencantumkan sumber referensi untuk penggunaan grafis, foto, gambar, quotes, musik latar, dll.
10. Spesifikasi Teknis video pembelajaran yang dibuat:
  - 1) Rasio video 16 : 9 (landscape)

- 2) Resolusi video Full HD minimal 1280 x 720 pixel.
- 3) Sistem suara: Stereo (tidak menggunakan AI)
- 11. Media pembelajaran digital dalam hal ini video dibuat menggunakan **Canva for Education**
- 12. Pastikan hasil kreasi media pembelajaran digital dapat diputar oleh pengguna lain tanpa aplikasi tambahan
- 13. Tampilan video jelas dan proporsional antara visual, audio, musik, dan efek suara (bila ada).
- 14. Karya yang dibuat tidak mengandung Pornografi, SARA dan tidak melanggar hukum/aturan yang berlaku. Peserta wajib bertanggung jawab penuh terhadap karya yang dikirimkan dan memastikan tidak menggunakan unsur karya orang lain (**No Copyright**). Jika terdapat unsur penggunaan karya orang lain (**video/music/dll**), peserta wajib mencantumkan surat pernyataan tertulis dari pemilik asli. Disarankan untuk bisa berkreasi sendiri atau menggunakan karya orang lain yang bebas dipergunakan (**free**).
- 15. Hasil karya yang dilombakan/dikirimkan merupakan karya baru yang belum pernah digunakan dalam pembelajaran sebelumnya, belum pernah diikutsertakan dalam/untuk kegiatan apapun, belum pernah dipublikasikan, dan belum pernah dilombakan.
- 16. Video diunggah ke Youtube kemudian tautkan ke Bukti Karya PMM. Pastikan Anda melengkapi rincian video seperti judul, deskripsi (berisi ringkasan video disertai tagar #BTIKPMediaPembelajaran2024).
- 17. Melampirkan RPP, Naskah, dan Link Bukti Karya Youtube disalin kemudian ditautkan di G-form "Hasil Lomba Video Pembelajaran" di link <https://bit.ly/3Sr52GY>
- 18. Penilaian dilaksanakan untuk menentukan Juara 1, 2 dan 3. Para Juara akan mendapatkan Piala, Piagam Penghargaan dan uang pembinaan.
- 19. Timeline lomba video profil sekolah

No	Nama Kegiatan	Jadwal
1.	Publikasi/Pengumuman	30 September 20204
2.	Pendaftaran, Pengiriman dan Penerimaan Video	1 Agustus s.d. 1 September 2024
3.	Penjurian	2 s.d. 5 September 20204
4.	Pengumuman Pemenang	6 September 2024

## **E. Penutup**

Pelaksanaan Lomba Pembuatan Media Pembelajaran Digital untuk guru SMA se-Bangka Belitung ini dalam rangka membangun iklim inovasi dan berkompetisi di kalangan guru. Melalui lomba ini guru akan semakin banyak membuat dan menghasilkan video pembelajaran yang berkualitas. Dengan lomba pembuatan media pembelajaran digital ini tentu secara tidak langsung telah memberikan ruang bagi guru untuk terus berkreasi dan berinovasi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada. Dengan terus berkreasi dan berinovasi dalam membuat media pembelajaran tentu akan semakin mengasah kemampuan guru yang pada akhirnya kualitas guru semakin meningkat yang berefek pada meningkatnya kualitas pembelajaran di kelas dan meningkatkan kualitas pendidikan.

Semoga panduan ini dapat dijadikan acuan sehingga kegiatan seleksi ini dapat terlaksana dengan baik, efektif dan efisien.