



Denpasar, 3 Maret 2016

Nomor : 005 / 933 / Disdikpora  
Lamp : -  
Hal : **Kompetisi Video Edukasi &  
Inovasi Pengembangan Bahan  
Ajar Berbasis TIK TA 2016**

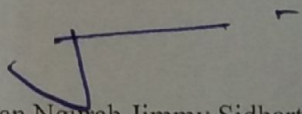
Kepada :  
Yth. Kepala SD, SMP, SMA/  
SMK Negeri dan Swasta se -  
Kota Denpasar  
Di -

**DENPASAR**

Berdasarkan DPA - SKPD Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga Kota Denpasar Tahun Anggaran 2016 No DPA SKPD : 1.01.1.01.01.22.21.5.2 dan No. 1.01.1.01.01.22.17.5.2 akan dilaksanakan Kompetisi Video Edukasi Tingkat Pelajar SMP, SMA/SMK Negeri/Swasta se - Kota Denpasar dan Kompetisi Inovasi Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) bagi guru SD, SMP, SMA/SMK Negeri/Swasta dengan Tema "**Menuju Denpasar Go Infusing Technology in Learning**". Untuk itu kami mohon bantuan saudara menginformasikan kepada para guru dan siswa di sekolah masing-masing untuk mengikuti kompetisi tersebut, lebih lanjut jadwal dan panduan kompetisi dapat di download melalui web Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga Kota Denpasar dengan alamat : [www.cyberschooldps.net](http://www.cyberschooldps.net) atau [www.pendidikan.denpasarkota.go.id](http://www.pendidikan.denpasarkota.go.id).

Demikian untuk mendapatkan perhatian dan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Plt. Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan  
Olah Raga Kota Denpasar

  
Ir. Nyoman Ngurah Jimmy Sidharta W, MT

NIP. 19640913 199303 1 006

Tembusan disampaikan kepada Yth :

1. Kepala UPTD Dikpora Kecamatan se - Kota Denpasar (mohon dapat diteruskan ke SD masing-masing)
2. Arsip

PANDUAN LOMBA INOVASI PEMBELAJARAN  
BAGI GURU DI LINGKUNGAN DISDIKPORA  
KOTA DENPASAR  
TAHUN 2016



PEMERINTAH KOTA DENPASAR  
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA  
KOTA DENPASAR  
Jalan Mawar No. 6 Denpasar  
Tlp. (0361) 247521

## I. LATAR BELAKANG

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 41 ayat (3) mengamanatkan Pemerintah dan pemerintah daerah wajib memfasilitasi satuan pendidikan dengan pendidik dan tenaga kependidikan yang diperlukan untuk menjamin terselenggaranya pendidikan yang bermutu. Pendidikan yang bermutu adalah pendidikan yang berfungsi untuk menyiapkan peserta didik agar dapat menghadapi tantangan perubahan dalam kehidupan lokal, nasional, dan global melalui pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, pendidikan perlu dikembangkan secara berkelanjutan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Guru adalah pendidik profesional yang harus terus mengasah kompetensi pedagogik, kompetensi profesional, kompetensi sosial dan kompetensi kepribadiannya. PP No 74 Tahun 2008 tentang guru pada pasal 3 ayat (4) Terkait kompetensi pedagogik huruf d menyatakan "**guru sekurang-kurangnya mampu merancang pembelajaran**" dan huruf f menyatakan "**guru harus mampu memanfaatkan Teknologi Pembelajaran**". Dengan demikian juga pasal 7 ayat (6) huruf b yang menyatakan "**guru mampu menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara fungsional**".

Guru sebagai salah satu subsistem dalam sistem pendidikan nasional memiliki peran strategis dalam mempersiapkan peserta didik menjadi anak Indonesia yang cerdas seutuhnya, baik cerdas spiritual, emosional, sosial, intelektual, maupun kinestetis. Selain itu, guru juga memiliki peran strategis sebagai penggerak perubahan di dunia pendidikan. Perubahan-perubahan yang dapat mengantarkan peserta didik menjadi anak yang cerdas seutuhnya, yaitu anak yang memiliki kemampuan kompetitif, berkepribadian unggul, berprestasi, bersemangat juang tinggi, mandiri, pantang menyerah, pembangun dan pembina jejaring, bersahabat dengan perubahan, produktif, sadar mutu, berorientasi global, pembelajar sepanjang hayat, dan inovatif .

Untuk mewujudkan peserta didik yang cerdas seutuhnya tersebut, guru diharapkan dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Pasal 14, ayat (1), huruf d menyatakan bahwa dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, guru berhak memperoleh kesempatan untuk meningkatkan kompetensi.

Peningkatan kompetensi guru tersebut dapat dilaksanakan melalui berbagai upaya, salah satu di antaranya yaitu **lomba inovasi pembelajaran**. Inovasi pembelajaran menjadi sangat penting dan diperlukan mana kala dikaitkan dengan peningkatan mutu pendidikan. Pembelajaran yang inovatif diyakini dapat menggerakkan, menyemangati, dan mendorong siswa untuk membelajarkan diri, untuk mengembangkan potensinya. Karenanya, guru SMP perlu didukung secara optimum untuk melakukan inovasi pembelajaran

Berkenaan dengan hal itu, Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kota Denpasar melanjutkan Lomba Inovasi Pembelajaran bagi Guru Tingkat SD, SMP, SMA/SMK se-Kota Denpasar Tahun 2016. Lomba ini adalah lanjutan lomba seperti agenda-agenda tahun sebelumnya. Penyelenggaraan lomba tersebut dimaksudkan untuk mendorong peningkatan profesionalisme guru dalam pembelajaran. Pada gilirannya, pelaksanaan lomba tersebut diharapkan dapat meningkatkan kinerja guru dalam pengelolaan pembelajaran, sehingga dapat mewujudkan lulusan yang bermutu, produktif, kreatif, inovatif, dan memiliki daya saing global

## **II. TUJUAN**

Tujuan diselenggarakannya Lomba Inovasi pembelajaran bagi Guru Tingkat SD, SMP, SMA/SMK se Kota Denpasar Tahun 2016 adalah sebagai berikut.

1. Memotivasi guru untuk melakukan inovasi pembelajaran;
2. Menginspirasi guru untuk melakukan inovasi pembelajaran;
3. Membangun budaya belajar sepanjang hayat, kreatif, dan inovatif;
4. Mempublikasikan pengalaman terbaik dari hasil inovasi pembelajaran guru.
5. Memotivasi guru dalam berkarier melalui karya inovasi pembelajaran.
6. Memberikan penghargaan kepada guru yang berprestasi melalui kompetisi penciptaan inovasi pembelajaran yang sehat, objektif, terbuka, dinamis, dan akuntabel.

## **III. SASARAN**

Sasaran kegiatan Lomba Inovasi pembelajaran bagi Guru se Kota Denpasar adalah guru SD, SMP, SMA/SMK negeri dan swasta Kota Denpasar Tahun 2016 adalah kepala sekolah sebagai guru dan guru yang mencakup guru:

1. Pendidikan Agama dan Budi Pekerti;
2. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan;
3. Bahasa Indonesia;
4. Matematika;
5. Ilmu Pengetahuan Alam;
6. Ilmu Pengetahuan Sosial;
7. Bahasa Inggris;
8. Seni dan Budaya;
9. Pendidikan Jasmani, Olah Raga, dan Kesehatan;
10. Prakarya;
11. Muatan Lokal;
12. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK);
13. Bimbingan Konseling.

#### IV. HASIL

Hasil yang diharapkan dari lomba ini adalah:

1. terhimpunnya karya inovasi pembelajaran dari satuan pendidikan se Kota Denpasar;
2. terpilihnya nominator karya inovasi pembelajaran dari seluruh sekolah se pemerintah kota Denpasar;
3. terpilihnya karya inovasi pembelajaran terbaik tingkat pemerintah kota Denpasar yang dapat digunakan sebagai model referensi dan inspirasi bagi guru dalam peningkatan mutu pendidikan di Kota Denpasar, sekaligus **menyiapkan wakil Kota Denpasar pada lomba sejenis di tingkat propinsi dan nasional**; dan
4. terpilihnya juara 1, 2, dan 3 serta juara harapan 1, 2 dan 3 lomba inovasi pembelajaran bagi guru tingkat kota tahun 2016.

#### V. MANFAAT

Manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan ini di antaranya:

1. meningkatnya profesionalisme guru dalam proses pembelajaran;
2. terbangunnya budaya belajar sepanjang hayat, kreatif, dan inovatif dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah;
3. meningkatnya partisipasi guru untuk melakukan inovasi pembelajaran;
4. meningkatnya motivasi belajar siswa yang pada gilirannya akan meningkatkan mutu hasil belajar siswa di sekolah; dan
5. terbukanya peluang peningkatan karier dan penghargaan bagi guru peserta lomba Inovasi pembelajaran.

#### VI. RUANG LINGKUP LOMBA

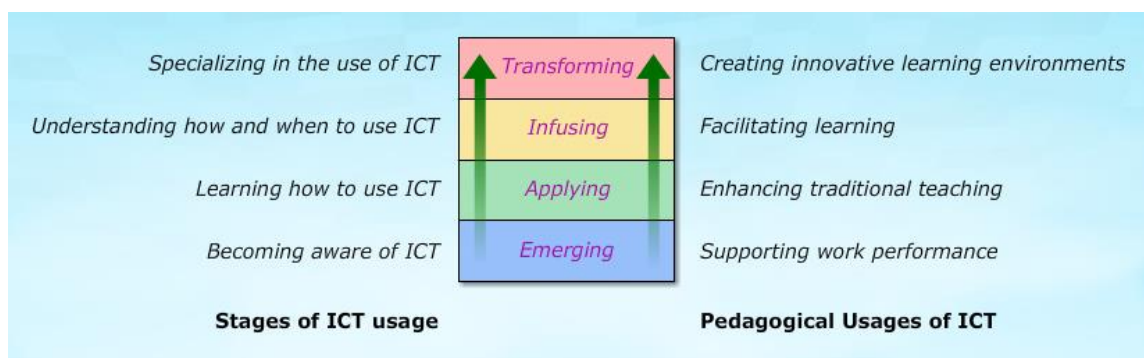
Ruang lingkup kegiatan lomba inovasi pembelajaran bagi guru pemerintah Kota Denpasar tahun 2016 berisi tentang pengalaman pembelajaran terbaik guru yang merupakan hasil penemuan/penciptaan hal-hal baru/pembaharuan dalam model, pendekatan, strategi, metode, dan media pembelajaran untuk meningkatkan mutu hasil belajar siswa. Hasil inovasi dituangkan dalam bentuk naskah dan CD/DVD/ flash disc serta dokumen pendukung yang dikirim ke Panitia Lomba Dikpora Kota Denpasar dengan disertai media pembelajaran sebagai bahan seleksi.

#### VII. TEMA, MATERI DAN ISI KARYA LOMBA

Tema lomba inovasi pembelajaran bagi guru di lingkungan Dikpora Kota Denpasar tahun 2016 adalah **"Inovasiku untuk pembelajaran yang inspiratif dan menyenangkan Menuju Denpasar Go..infusing Technology in Learning"**. Judul karya inovasi pembelajaran yang diikuti dalam lomba mengacu pada tema tersebut di atas. Sedangkan isi karya inovasi pembelajaran yang dilombakan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran sebagai sumber belajar.

Media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran presentasi dan media pembelajaran mandiri baik sebagai suplemen maupun komplemen mata pelajaran.

Inovasi pembelajaran bisa diwujudkan dalam hal menciptakan model, prototipe serta alat peraga pembelajaran hampir sepenuhnya melibatkan media dan teknologi, seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. **Go..infusing teknologi in learning** adalah tahapan yang ingin dicapai oleh Dikpora Kota Denpasar sesuai amanat Unesco untuk menciptakan lingkungan belajar yang inovatif. Menciptakan lingkungan yang inovatif sebagai mana rekomendasi Unesco haruslah melewati beberapa tahapan. Tahapan-tahapan itu seperti tersaji pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Unesco Menuju Lingkungan Belajar Inovatif.

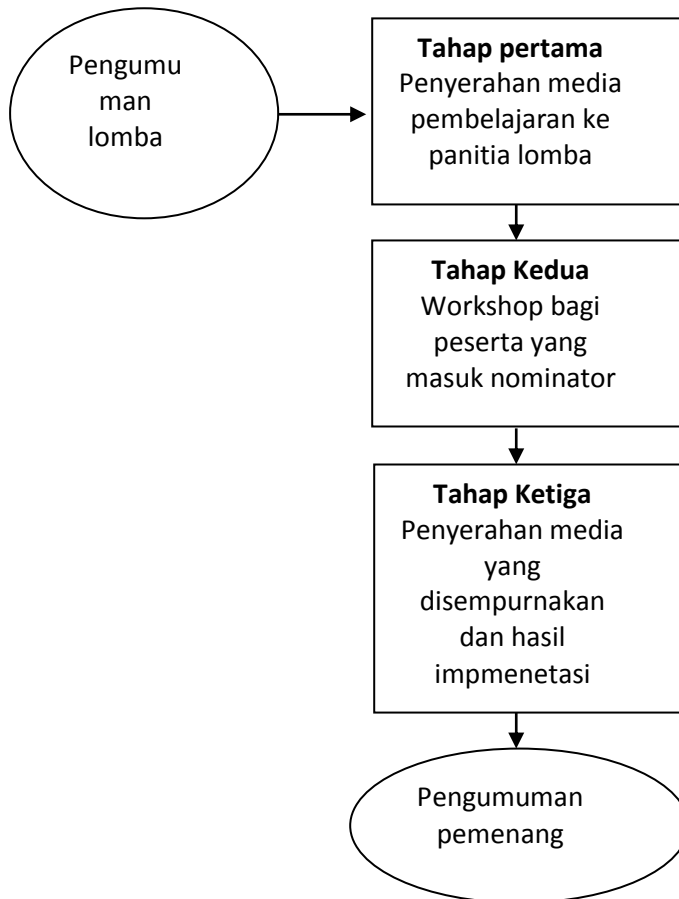
## VIII. PRINSIP-PRINSIP LOMBA

Prinsip-prinsip yang diterapkan dalam lomba inovasi pembelajaran bagi guru se Kota Denpasar Tahun 2016 adalah bersifat edukatif, kompetitif, objektif, transparan, akuntabel, efektif, dan efisien.

1. Edukatif: menumbuhkan sikap sportivitas, kebersamaan, dan saling menghargai keunggulan masing-masing karya yang di hasilkan;
2. Kompetitif: membangun semangat dan daya saing antar guru secara sehat;
3. Objektif: penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas tidak dipengaruhi subjektivitas penilai;
4. Transparan: dapat diketahui oleh semua pihak yang berkepentingan dan dilaksanakan secara terbuka;
5. Akuntabel: dapat dipertanggungjawabkan kepada semua pihak yang berkepentingan;
6. Efektif: pelaksanaan kegiatan sesuai dengan tujuan;
7. Efisien: ketepatan cara, waktu, tenaga dan biaya sesuai dengan yang direncanakan

## IX. KETENTUAN LOMBA

1. Peserta lomba hanya diperbolehkan mengirimkan satu karya dan dokumen pendukung Inovasi pembelajaran.
2. Karya inovasi pembelajaran dikirim berupa media pembelajaran dengan memilih salah satu format media seperti; media presentasi, media pembelajaran mandiri dan video mashup. Disimpan dalam CD/DVD dilabel dan dikemas dengan baik lalu dimasukkan pada amplop coklat.
3. Media pembelajaran yang mendapat nominator akan dipanggil mengikuti workshop implementasi media.
4. media dan hasil implementasi dikelas dikumpulkan ke panitia berupa media yang telah disempurnakan dan hasil implementasi dalam satu kesatuan atau yang dikumpul (1) media dan (2) Dokumen hasil implementasi media dikelas. Skema ketentuan lomba tersaji pada Gambar 2.



Gambar 2 Garis Besar Skema Lomba

## X. PERSYARATAN LOMBA

1. Persyaratan Peserta
  - a. Kepala Sekolah sebagai guru dan guru yang terdaftar dalam Data Pokok Kependidikan dengan melampirkan fotokopi DAPODIK
  - b. Sanggup mengikuti semua tahapan dan mekanisme lomba (Surat pernyataan dibuat sendiri sesuai kelaziman, point a dan b dilampirkan pada tahap Pertama pada Gambar 2)
  - c. Melampirkan Surat Rekomendasi dari kepala sekolah bahwa, karya inovasi pembelajaran dapat diseminasikan/diujicoba pada semester berjalan (dilampirkan pada tahap ketiga lihat Gambar 2)
  - d. Bagi guru mata pelajaran, telah melaksanakan pembelajaran minimum 2 (dua) tahun.
  
2. Persyaratan Karya
 

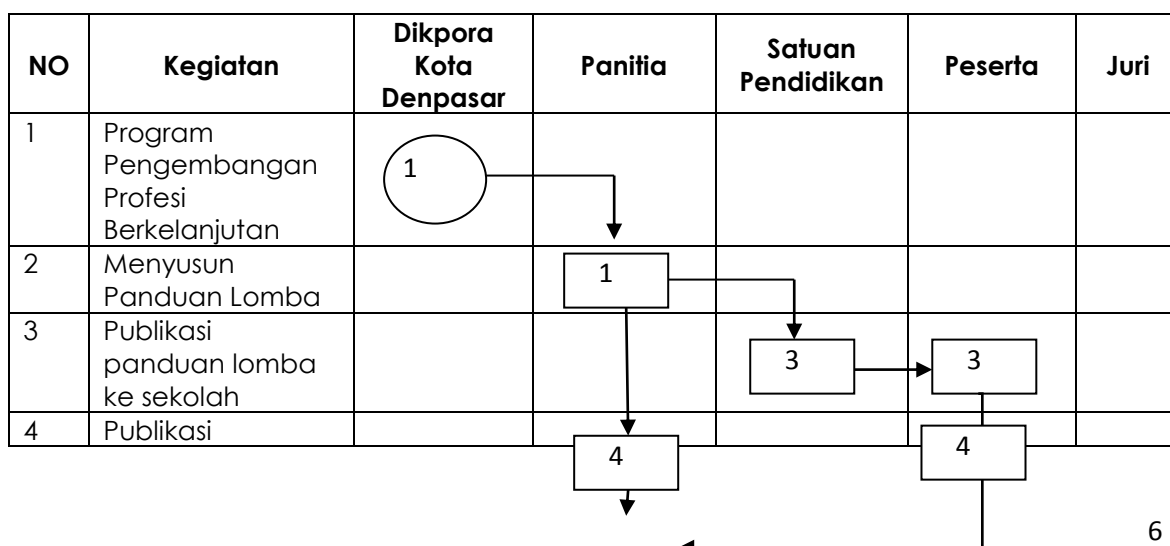
Persyaratan karya yang diikutkan dalam lomba inovasi pembelajaran bagi Guru se Kota Denpasar adalah guru SD, SMP, SMA/SMK negeri dan swasta Kota Denpasar Tahun 2016 sebagai berikut.

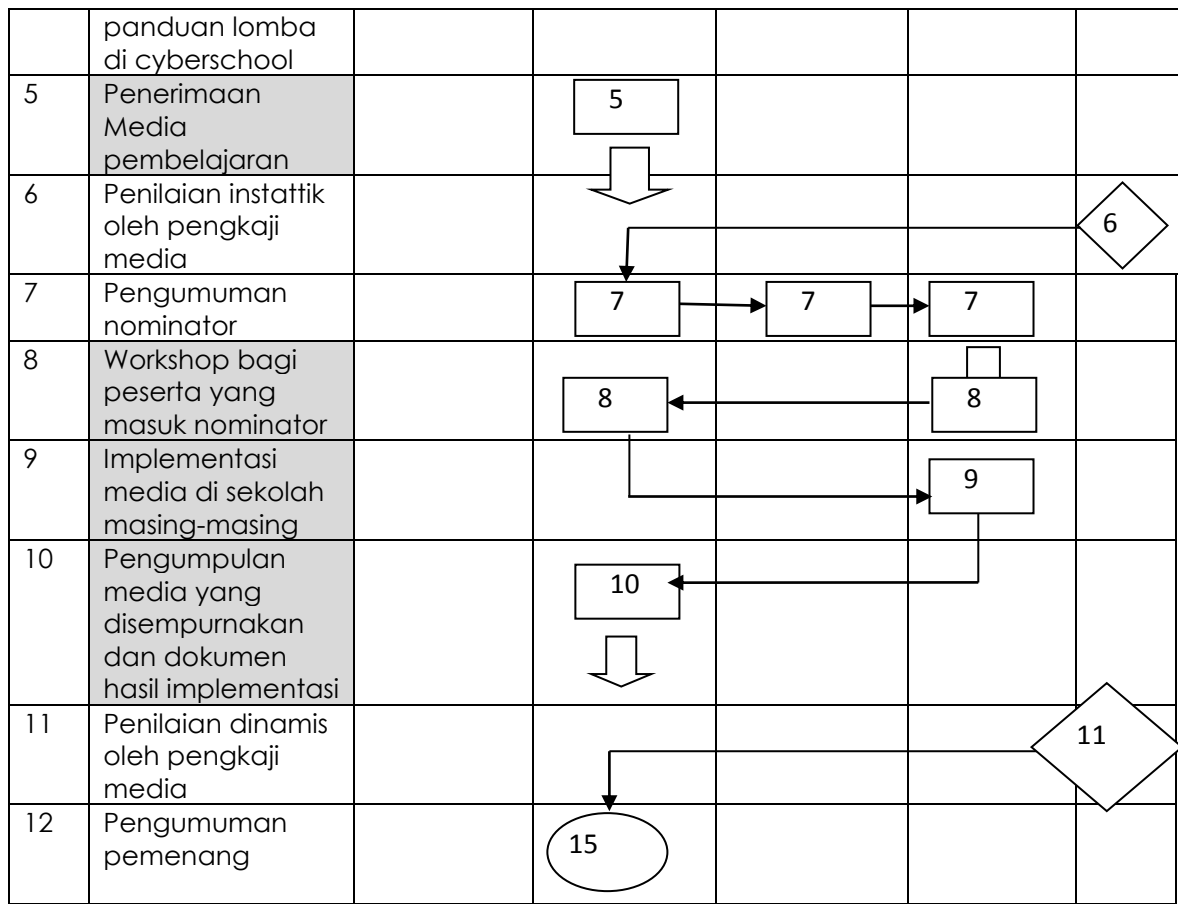
  - a. Karya inovasi pembelajaran bersifat kolektif (TIM) terdiri dari minimal 2 dan maksimal 3 orang.
  - b. Dibuat 3 (tiga) tahun terakhir.
  - c. Belum pernah diikuti sertakan dalam lomba sejenis.
  - d. Media dibuat rangkap 3
  - e. Judul media belum pernah mendapat nominasi.
  - f. Media dirancang dapat digunakan untuk implementasi pada semester berjalan (Misalnya membuat media di semester genap uji implementasi di semester ganjil)
  - g. bagi peserta yang pernah mendapat juara 1, 2 dan 3 tahun 2015 harus mengembangkan video mashup untuk model online.

## XI. PELAKSANAAN

### 1. Mekanisme Pelaksanaan

Mekanisme pelaksanaan lomba inovasi pembelajaran bagi guru se Kota Denpasar adalah guru SD, SMP, SMA/SMK negeri dan swasta Kota Denpasar Tahun 2016 adalah sebagai berikut.





## 2. Penilaian

Proses penilaian karya inovasi bagi guru Kota Denpasar tahun 2016 adalah sebagai berikut:

- a. Penilaian Media pembelajaran dengan instrument (bobot penilaian 40%)
- b. Penilaian Naskah/Dokumen hasil implementasi (Bobot 35)
- c. Penilaian presentasi (bobot 10 %)
- d. Keikutsertaan workshop (bobot penilaian 10%)

## 3. Teknik seleksi

- a. Tahap I, penilaian media pembelajaran untuk mencari nominator dan peserta workshop ( penilaian static)
- b. Tahap II, penilaian dokumen/naskah implementasi media, in dimanis (format naskah akan diberikan dikala workshop)

## 4. Aspek penilaian

Aspek yang dinilai adalah dari aspek desain instruksional, aspek media dan teknologi, konten dan aspek metodologis implementasi media. Aspek penilaian ini mengacu pada prinsip-prinsip penilaian diatas.

## 5. Waktu Pelaksanaan

NO	Tahap	Waktu Paling Lambat
1	Program Pengembangan Profesi Berkelanjutan	Program rancangan 2015
2	Menyusun Panduan Lomba	Februari 2016
3	Publikasi panduan lomba ke sekolah	Awal Maret 2016
4	Publikasi panduan lomba di cyberschool	Awal Maret 2016
5	Penerimaan Media pembelajaran	9 Mei 2016
6	Penilaian instatitik oleh pengkaji media	10-12 Mei 2016
7	Pengumuman nominator	16 Mei 2016
8	Workshop	Awal Juni (Tanggal menyusul)
9	Implementasi media di sekolah masing-masing	Agustus – September
10	Pengumpulan media yang disempurnakan dan dokumen hasil implementasi	8 Oktober 2016
11	Penilaian dinamis oleh pengkaji media	10-12 Oktober 2016
12	Pengumuman pemenang	17 Oktober 2016

## 6. Penghargaan

Pengharhaan 6 karya inovatif untuk jenjang SD-SMP dan SMA/SMK adalah sebagai berikut

Peringkat	Penghargaan	
	Uang pembinaan	Piagam
I	Rp 7,500,000.00	<i>include</i>
II	Rp 6,500,000.00	<i>include</i>
III	Rp 5,500,000.00	<i>include</i>
Harapan I	Rp 5,000,000.00	<i>include</i>
Harapan II	Rp 4,000,000.00	<i>include</i>
Harapan III	Rp 3,000,000.00	<i>include</i>

## XII. PANITIA PENYELENGGARAAN

Panitia Lomba Inovasi Pembelajaran tahun 2016

DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA KOTA DENPASAR

Jalan Mawar No. 6 Denpasar

Tlp. (0361) 247521

Informasi lainnya dapat dilihat pada web Dinas Dikpora Kota Denpasar dengan alamat:

[www.cyberschooldps.net](http://www.cyberschooldps.net) dan [pendidikan.denpasarkota.go.id](http://pendidikan.denpasarkota.go.id)

### **XIII. LAMPIRAN**

1. Contoh amplop
2. Contoh struktur media mandiri
3. Contoh struktur video mashup
4. Formulir peserta

#### *Lampiran 1. Contoh Amplop*

Peserta Tingkat : SMP/SMA/SMK \*)  
Katagori Yang diikuti : MPP/SPM\*)

Kepada :  
**Panitia Lomba Inovasi Pembelajaran Bagi Guru  
Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Tahun 2016  
Kota Denpasar Tahun 2016  
Jala Mawar No. 6 Denpasar  
Telp (0361) 247521**

\*) coret yang tidak perlu

Lampiran 2 Struktur Media Presentasi dan media mandiri (hanya contoh)

LEVEL 0	LEVEL 01	LEVEL 02	LEVEL 03	LEVEL 04
000-FRAME INTRO				
	0100-FRAME BERANDA			
		0110-Button Panduan		
			0111-F Panduan Guru	
			0112-F Panduan Siswa	
		0120Button KURIKULUM		
			0121-FKI	
			0122-FKD	
			0123-F indikator	
		0130-Button Daftar Isi e-content		
			0131-F List E-content	
			0132-F Peta Konsep	
	0200-FRAME MATERI			
		0210-Button Pelajaran 1		
			0211-Frame Tujuan 1	
			0212-Frame Aktifitas Belajar 1,2,3 dst dgn penyajian materi	
				02121-Materi Pengayaan
			0213-Frame Latihan 1	
		0220-Button Pelajaran 2		
			0221-Frame Tujuan 2	
			0222-Frame Aktifitas belajar 1, 2, 3 dst dengan penyajian materi utama	
				02221-Materi Pengayaan
			0223-Frame Latihan 2	
		0230-Button Pelajaran 3		
			0231-Frame Tujuan 3	
			0232-Frame Aktifitas Belajar 3	
				02321-Materi Pengayaan
			0233-Frame Latihan	
		0240-Button Rangkuman		
		0250-Button Evaluasi		
	0300-FRAME PENUTUP			

Standar Kualitas untuk media Presentasi adalah sebagai berikut:

- 1.1 Kendati powerpoint hanya digunakan untuk menampilkan konten dengan slidanya, tetapi karena untuk keperluan belajar maka materi ajar yang di buat harus **memiliki struktur** (lihat lampiran 2)
- 1.2 Setiap slide harus membuat mode representasi pesan ajar dengan **multimedia**. Artinya dalam satu slide bisa menggabungkan Teks+Suara, Gambar+suara, Video (Gambar+suara) dan animasi.
- 1.3 Resolusi atau ukuran slide sebesar 1280 x 720 pixel
- 1.4 Komponen suara direkam dengan software tertentu yang menjamin kejernihan.
- 1.5 Komponen teks dalam slide harus mudah dibaca yang disesuaikan dengan tempat dimana slide itu di gunakan
- 1.6 Komponen gambar yang digunakan harus jelas dan tidak pecah (non-pixeled).
- 1.7 Penggunaan animasi dalam slide harus dipertimbangkan dengan tepat sesuai maksud dan tujuan dibuatnya animasi.
- 1.8 Slide power point harus menyediakan sumber belajar tambahan dalam bentuk teks yang digunakan untuk membantu menjelaskan bagian materi yang tidak cukup disampaikan dalam slide. Materi ini di ketik dengan Ms. Word lalu di convert kedalam Pdf. File PDF ini nantinya di link dengan hyperlink.
- 1.9 Materi ajar jenis ini terdiri dari minimal **2 KD atau lebih** dari satu mata pelajaran dengan mempertimbangkan waktu pertemuan. KD yang dipilih harus berurutan artinya KD satu, dua dan tiga merupakan hirarkir materi.

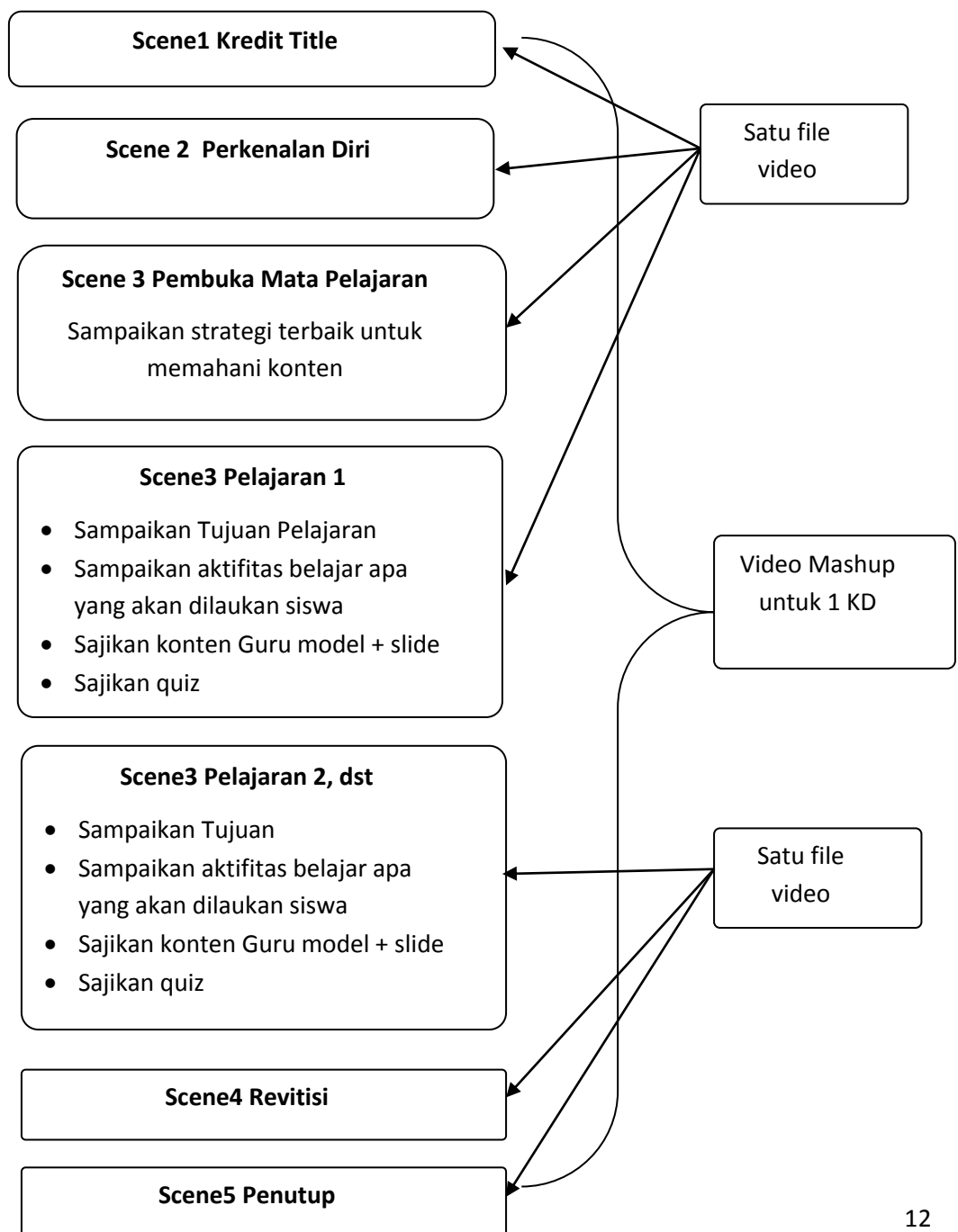
Semua slide materi ajar disimpan dalam satu CD/DVD dengan label yang bagus kemudian CD/DVD ini dimasukkan kedalam kemasan Cover CD Plastik ukuran 13,5 x 19 cm.

Standar kualitas Paket Pembelajaran Interaktif, sebagai berikut:

- 1.10 PBI dikembangkan untuk satu mata pelajaran dengan minimal 3 KD. KD yang dipilih harus saling berhubungan atau berurutan. Pemilihan KD untuk dikembangkan menjadi paket PBI adalah KD yang mana bila disampaikan dengan cara tradisional (ceramah) belum bisa mewujudkan pembelajaran yang bermakna.
- 1.11 PBI adalah paket konvergensi (penyatuan) dari berbagai tipe representasi konten seperti teks, suara, video, animasi dan gambar.
- 1.12 Resolusi interface PBI adalah 1280 x 720 pixel
- 1.13 Penempatan menu dan area untuk konten serta navigasi dirancang sesuai kreatifitas, asalkan sesuai dengan prinsip-prinsip desain antar muka
- 1.14 Struktur PBI harus lengkap (lihat lampiran 2)
- 1.15 Elemen-elemen teks untuk representasi pesan harus disesuaikan dengan resolusi layar yang akan digunakan. Misalnya PBI tidak untuk ditampilkan di slide.
- 1.16 Elemen gambar untuk representasi pesan harus sesuai dengan tujuan dan erat hubungan dengan materi. Gambar kualitas baik dan tidak pecah.
- 1.17 Elemen suara untuk representasi pesan harus digunakan secara tepat. Artinya, suara tidak digunakan untuk membaca teks yang muncul pada layar.
- 1.18 Elemen animasi untuk representasi pesan harus didesain sesuai kebutuhan dan biasanya animasi untuk menggambarkan sebuah proses atau prosedur.

- 1.19 Elemen video untuk representasi pesan harus berkualitas baik (HD). Video ini harus dapat berjalan dengan baik dan menyatu pada layar dimana materi itu disampaikan, artinya video tidak dibuka dengan aplikasi diluar PBI.
- 1.20 PBI yang sudah final di convert kedalam bentuk file exe. Sedangkan file mentah dan aplikasi serta plugin yang diperlukan di tempatkan pada satu folder dengan nama folder "source".
- 1.21 Jika file exe dan source tidak cukup dalam satu CD/DVD, maka boleh dipisah. PBI yang sudah final disimpan dalam satu CD/DVD dengan label yang bagus kemudian CD/DVD ini dimasukkan kedalam kemasan Cover CD Plastik ukuran 13,5 x 19 cm

**Lampiran 3 Struktur Video Mashup untuk satu buah video Mashup**



Video Mashup adalah materi ajar yang sepenuhnya menggunakan format video dalam penyampaian pesan belajar kepada peserta didik. Video mashup terdiri dari dua komponen, yaitu: 1) guru model sebagai penyaji materi dan 2) slide-slide yang di sematkan dalam video tersebut. Kombinasi Guru selayaknya seorang guru berbicara di depan kelas digabung dengan bantuan slide dalam satu tayangan. Modus sekarang ini lebih trend dikenal video Mashup.

Standar kualitas materi ajar Video Mashup:

- 1.22 Resolusi Video Mashup adalah kualitas HD, 16:9 atau 1280 x 720 pixel.
- 1.23 Slide yang digunakan dalam video berukuran 1280 x 720 pixel. Slide ini memuat gambar, bagan atau grafik serta bisa saja teks. Tergantung tipe materi. Apakah materi berupa fakta, konsep, prosedur dan prinsip.
- 1.24 Unsur gambar dan teks yang digunakan harus jelas, gambar beresolusi tinggi dengan tidak menampilkan pixel yang pecah-pecah. Ukuran teks harus dipertimbangkan agar mudah dibaca.
- 1.25 Unsur suara dalam video sedapat mungkin bersih dan tanpa noise. Hindari penggunaan aa...eee.. ah... dalam narasi.
- 1.26 Video Mashup harus memiliki struktur (lihat lampiran 2)
- 1.27 Durasi untuk setiap pelajaran video Mashup adalah 3 – 7 menit. Kalau satu kade semisal ada 5 pelajaran, maka durasi video seluruhnya adalah 15 – 21 menit. Jumlah video Mashup disesuaikan dengan keluasan materi ajar. Jadi, satu KD bisa saja terdiri dari 5 – 10 video Mashup atau bahkan lebih. **Format file video harus Mpeg 4.**
- 1.28 Jumlah KD yang dibuatkan video Mashup adalah minimal 2 KD. Jadi KD yang pertama terdiri dari beberapa video dan KD yang kedua juga terdiri dari beberapa video. Untuk menampilkan video 1, 2 , 3 dan seterusnya dibuatkan interface atau antar muka dengan kreatifitas pengembang. Semua video seperti pada angka 2.7 disimpan dalam satu CD/DVD dengan label yang bagus kemudian CD/DVD ini dimasukkan kedalam kemasan Cover CD Plastik ukuran 13,5 x 19 cm

## Contoh screenshot video Mashup



Guru model yang  
membawakan  
materi

Slide-slide yang  
disisipkan pada  
pada video

**FORMULIR PESERTA**  
**LOMBA INOVASI PEMBELAJARAN BAGI GURU**  
**DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA KOTA DENPASAR TAHUN 2016**

**INFORMASI SEKOLAH**

Nama Sekolah :  
Jalan :  
Kecamatan :  
Kota :  
Provinsi :  
Kode Post :  
Telepon Sekolah/HP :  
E-mail :  
Website :

**PENGEMBANG MEDIA**

1. Nama :  
NIP :  
Guru Bidang Studi :  
Tlp. Rumah/hp :  
E-mail :  
Tugas dalam TIM : Ketua kelompok/anggota  
Sebagai : ..... (misal: sebagai editing)
2. Nama :  
NIP :  
Guru Bidang Studi :  
Tlp. Rumah/hp :  
E-mail :  
Tugas dalam TIM : Ketua kelompok/anggota  
Sebagai : ..... (misal: sebagai editing)
3. Nama :  
Nis :  
Kelas :  
Tlp. Rumah/hp :  
E-mail :  
Jabatan : Ketua kelompok/anggota  
Sebagai : ..... (misal: sebagai editing)

**INFORMASI KARYA**

*Mohon dilengkapi dengan benar*

Judul : .....  
Sub Judul : .....  
Ringkasan Media : .....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Apa tujuan akhir yang diharapkan  
.....  
.....

Apa dipersiapkan siswa untuk mempelajari media ini  
.....  
.....

Untuk siapa media ini (target) .....  
.....

.....  
Ketua Kelompok,

( \_\_\_\_\_ )

**PANDUAN  
AJANG KOMPETISI VIDEO EDUKASI  
TINGKAT PELAJAR DI LINGKUNGAN  
DISDIKPORA KOTA DENPASAR**



**PEMERINTAH KOTA DENPASAR  
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA  
KOTA DENPASAR**

Jalan Mawar No. 6 Denpasar  
Tlp. (0361) 247521

# AJANG KOMPETISI VIDEO EDUKASI TINGKAT PELAJAR DI LINGKUNGAN DISDIKPORA KOTA DENPASAR

## I. T E M A

Pendidikan karakter bangsa sebagai dasar pembentuk generasi yang unggul dan berbudi pekerti luhur.

Sub tema:

Untuk masa kompetisi tahun 2016 sub tema video edukasi yang dilombakan adalah sebagai berikut :

1. Karya yang menggugah semangat Nasionalisme dan nilai-nilai Pancasila.
2. Karya yang mampu menggugah semangat pantang menyerah, kejujuran, religius dan toleransi dalam keberagaman.
3. Karya yang mampu menggugah generasi muda menjadi kreatif dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam menghadapi berbagai tantangan.
4. Karya yang mampu menggugah generasi muda dalam memelihara budaya dan kearifan lokal ditengah derasnya arus globalisasi.
5. Karya yang mampu menggugah nilai-nilai untuk Bali Ajeg.
6. Karya tentang fenomena kehidupan manusia yang mampu memberikan suri tauladan
7. Karya tentang Alam dan usaha kelestariannya.

## II. T U J U A N

- a. Memotivasi pelajar untuk memanfaatkan piranti keras dan piranti lunak teknologi informasi dan komunikasi dalam mengembangkan potensi, minat dan bakat dalam mengembangkan video edukasi
- b. Melatih dan menyemai jiwa entrepreneur dalam *student entrepreneurship*.

## III. MASUKAN dan KELUARAN

**Input:**

Terselenggaranya Kompetisi Video Edukasi sebagai Ajang **Kreatifitas Siswa SMP, SMA dan SMK** dalam jejaring *Cyber School* Dinas Dikpora Kota Denpasar

**Keluaran:**

Video Edukasi karya pelajar Disdikpora Denpasar.

## IV. MANFAAT

Dengan terselenggaranya kompetisi video edukasi pelajar di lingkungan Disdikpora Kota Denpasar, diharapkan:

1. Sebagai salah satu model contoh produk *student entrepreneurship*.
2. Bagi sekolah, untuk melihat dan mengukur serta mengasah bakat-bakat peserta didiknya untuk berkarya lebih baik.
3. Bagi institusi Dinas Dikpora kegiatan ini dapat dijadikan momentum monitoring, fasilitasi, untuk memperoleh dan mengukur mutu dan prestasi

pendidikan secara umum. Disamping itu kegiatan ini sebagai bahan refleksi dalam menyemai benih entrepreneurship dan industri kreatif pada anak didik.

#### **V. Kategori Peserta**

Pelajar SMP (Negeri dan Swasta) se Kota Denpasar  
Pelajar SMA/SMK (Negeri dan Swasta) se Kota Denpasar

#### **VI. KETENTUAN LOMBA**

1. Durasi karya video 15 – 20 menit sudah termasuk opening dan closing/kredit title.
2. Karya belum pernah di ikutsertakan dalam kompetisi dan belum pernah keluar sebagai juara pada kompetisi/lomba sejenis
3. Setiap karya disertai naskah resensi promosi kurang lebih 1 halaman kwarto spasi 1,5 (softcopy)
4. Setiap karya disertai dengan poster promosi dengan ketentuan:
  - a. Ukuran A3
  - b. Resolusi 300 pixel
  - c. Fullcolor
  - d. Format file JPG
  - e. Desain poster diserahkan dalam bentuk softcopy
  - f. Karya peserta yang dikirim tidak akan dikembalikan. Panitia berhak menggunakan/menayangkan karya tersebut untuk kepentingan pendidikan (isi surat pernyataan)
  - g. Jika karya memasukkan materi karya pihak lain baik berupa shot video, foto, musik dan lagu, wajib mencantumkan sumbernya ketika materi tersebut muncul (misalnya: "Video: CourtesyYoutube", "Lagu Kemesraan cipt. Iwan Fals" dsb). Tanggung jawab akan dilimpahkan ke peserta jika dikemudian hari ada gugatan dari pemilik hak cipta
  - h. Panitia memberi kebebasan seluas-luasnya terkait materi (unsur naratif), teknis visual (unsur sinematik) maupun format sajian karya. Namun harap dihindari materi yang mempertontonkan secara vulgar pornoaksi, pornografi, kekerasan dan bernuansa SARA (suku, agama, dan ras)
  - i. Untuk dialog yang kurang jelas atau menggunakan bahasa daerah diberi *subtitle* dalam Bahasa Indonesia.
  - j. Unsur penilaian meliputi unsur naratif (inovasi, ide, konsep, cita rasa), unsur sinematik (penataan kamera, suara, akting, setting, editing) unsur komunikatif (persuasif, inspiratif, daya pikat) dan orisinalitas (aransemenmusik, shot, stillpicture)
  - k. Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat

## VII. SYARAT-SYARAT PENGIRIMAN

### 1) Kelengkapan peserta

- a. Keping pertama berupa DVD movie sebanyak **3 keping**, akan digunakan untuk preview penjurian. Harap dipastikan keeping tersebut diputar di DVD flayer dengan lancar
- b. Keping keempat berisi data antara lain:
  - File karya peserta dalam resolusi asli ( file avi atau mov) untuk dokumen panitia
  - File karya dalam resolusi rendah Mp4 atau flv size 320 x 240 untuk video promo
  - File naskah resensi
  - File disain poster

### 2) Kelengkapan Administrasi

- a. Mengisi formulir pendaftaran
- b. Formulir lomba dilengkapi dengan surat pernyataan yang menyatakan bahwa peserta adalah memang benar siswa aktif pada sekolah yang bersangkutan yang diketahui oleh kepala sekolah (format silakan dibuat sendiri seperti kelazimannya)
- c. Peserta lomba melampirkan surat rekomendasi dari Kepala sekolah yang bersangkutan, yang menyatakan bahwa mereka adalah kelompok yang mewakili sekolahnya dalam ajang kompetisi. (surat dibuat sendiri)
- d. Seluruh kelengkapan diatas dimasukkan kedalam satu amplop coklat ukuran folio

Peserta Tingkat : SMP/SMA/SMK \*

Kepada :  
**Panitia Kompetisi Video Edukasi 2016**  
Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga  
Kota Denpasar  
Jala Mawar No. 6 Denpasar  
Telp (0361) 247521

\*) coret yang tidak perlu

### VIII. MEKANISME SELEKSI

Sistem yang digunakan dalam Ajang Kompetisi Video Edukasi Tahun 2016 adalah sebagai berikut .

1. Pihak Panitia akan menerima karya dari masing-masing sekolah dengan berita acara pemeriksaan karya yang diterima.
2. Seleksi awal oleh internal Panitia untuk memperoleh karya nominasi
3. Penjurian oleh Dewan juri untuk menentukan juara dari masing-masing jenjang. Pada saat penjurian oleh Dewan Juri semua karya di presentasikan dihadapan dewan juri dengan dihadiri oleh seluruh tim pembuat video.
4. Alokasi waktu Presentasi untuk setiap peserta dengan durasi waktu 20 menit presentasi dan 25 menit tanya jawab. Jadwal presentasi dapat dilihat pada tahapan dan waktu lomba (atau atas pertimbangan dewan juri dan panitia)
5. Pihak panitia akan menyediakan alat pemutar untuk menayangkan video
6. Unsur penilaian meliputi: Unsur naratif (inovasi, ide, konsep, citarasa), unsur sinematik (tatakamera, suara, aktig, setting, editing), unsur komunikatif (persuatif, inspiratif, daya pikat) dan Orisinalitas (araremen musik, shot, stillpicture)
7. Keputusan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat

### IX. WAKTU DAN JADWAL LOMBA\*

NO	Tahap	Waktu Paling Lambat
1	Program Kreatifitas Siswa	Program rancangan 2015
2	Menyusun Panduan Lomba	Februari 2016
3	Publikasi panduan lomba ke sekolah	Awal Maret 2016
4	Publikasi panduan lomba di cyberschool	Awal Maret 2016
	Pembuat Video	Minggu ke 2 Maret – akhir April
5	Penerimaan Video	9 Mei 2016
6	Penilaian instatistik oleh pengkaji media	10 – 12 Mei 2016
7	Pengumuman nominator	16 Mei 2016
8	Penilaian indinamik (presentasi dan penanyangan)	Awal Juni (Tanggal menyusul)
12	Pengumuman pemenang	Awal Juni (Tanggal menyesuaikan)

\*) *jadwal bersifat tentative*

### X. HADIAH DAN PENGHARGAAN

Setiap karya yang mendapat juara akan mendapat dana pembinaan dan piagam, dengan besaran sebagai berikut:

JUARA	LOMBA SISWA	
	TINGKAT SMP	TINGKAT SMA/SMK
I	Rp 6,000,000.00	Rp 6,000,000.00
II	Rp 5,000,000.00	Rp 5,000,000.00
III	Rp 4,000,000.00	Rp 4,000,000.00
Harapan I	Rp 3,500,000.00	Rp 3,500,000.00
Harapan II	Rp 2,500,000.00	Rp 2,500,000.00
Harapan III	Rp 2,000,000.00	Rp 2,000,000.00

**XI. SEKRETARIAT PANITIA LOMBA**

**Sekretariat Panitia Kompetisi Video Edukasi Tahun 2016**

DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA KOTA DENPASAR

Jalan Mawar No. 6 Denpasar

Tlp. (0361) 247521

**XII. LAIN-LAIN**

Informasi lainnya dapat dilihat pada web Dinas Dikpora Kota Denpasar dengan alamat :

[www.cyberschooldps.net](http://www.cyberschooldps.net) dan [www.pendidikan.denpasarkota.go.id](http://www.pendidikan.denpasarkota.go.id)

**XIII. LAMPIRAN-LAMPIRAN**

Lampiran 1..... Formulir Peserta Lomba

**FORMULIR AJANG KOMPETISI VIDEO EDUKASI TAHUN 2016  
TINGKAT SMP/ SMA/SMK  
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA KOTA DENPASAR**

**INFORMASI SEKOLAH**

**Nama Sekolah** : .....  
Jalan : .....  
Kecamatan : .....  
Kota : .....  
Provinsi : .....  
Kode Post : .....  
Telepon Sekolah/HP : .....  
E-mail : .....  
Website : .....

**T I M**

1. Nama :  
NIS :  
Kelas :  
Tlp. Rumah/hp :  
E-mail :  
Tugas dalam TIM : Ketua kelompok/anggota
  
2. Nama :  
NIS :  
Kelas :  
Tlp. Rumah/hp :  
E-mail :  
Tugas dalam TIM : Ketua kelompok/anggota
  
3. Nama :  
Nis :  
Kelas :  
Tlp. Rumah/hp :  
E-mail :  
Jabatan : Ketua kelompok/anggota
  
- 4 Dst
  
- 4 Pembimbing  
Nama :  
NIP :  
Guru Bid.Studi :  
Tlp/Hp :  
Email :

**INFORMASI KARYA**

Judul : .....

.....

Sub tema: .....

Ketua Kelompok,

(\_\_\_\_\_)

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama :

Alamat :

Judul Karya :

Tahun Produksi :

Dengan ini memberikan ijin kepada Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Denpasar selaku penyelenggara Kompetisi Video Edukasi (KVE) untuk menggunakan karya tersebut di atas untuk keperluan pendidikan atau di-ikutsertakan dalam kompetisi yang lebih tinggi. Dan untuk maksud tersebut kelompok kami bersedia untuk melakukan perbaikan jika diperlukan.

Demikian pernyataan ini untuk digunakan sebagaimana mestinya.

....., ..... 2016

Meteri

6.000

.....  
Ketua Kelompok



DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA & OLAHRAGA  
PEMERINTAH KOTA DENPASAR

# **1. Lomba Bahan Ajar Guru Berbasis Teknologi Informasi Komunikasi (TIK)**

**Tingkat SD, SMP, SMA & SMK**

**&**

Total Hadiah  
**110 Juta**

# **2. Kompetisi Video Edukasi Pelajar**

**Tingkat SMP, SMA & SMK**

**MEI - JUNI 2016**

Untuk Informasi Lebih Lanjut Silahkan Kunjungi Website

[www.cyberschooldps.net](http://www.cyberschooldps.net)

[www.pendidikan.denpasarkota.go.id](http://www.pendidikan.denpasarkota.go.id)