

# **Petunjuk Teknis Pelaksanaan Kemah Ilmiah TIK tahun 2014**

**DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA  
PEMERINTAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
BALAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI PENDIDIKAN (BTKP)  
TAHUN 2014**

# 1

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan instrumen utama pembangunan sumber daya manusia (SDM). Salah satu arah kebijakan pembangunan bidang pendidikan adalah *"Meningkatkan kemampuan akademik dan profesional tenaga kependidikan sehingga tenaga kependidikan mampu berfungsi secara optimal terutama dalam peningkatan pendidikan watak dan budi pekerti agar dapat mengembalikan wibawa lembaga dan tenaga kependidikan"*. Sebagai implementasi dari kebijakan tersebut sudah selayaknya program dan kegiatan pembangunan bidang pendidikan diarahkan untuk pengembangan profesionalisme guru dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan. Profesionalitas guru juga dapat dilihat seberapa jauh peserta didiknya mampu mengaktualisasi pengetahuannya melalui serangkaian kegiatan unjuk kerja.

Kegiatan ilmiah yang dikemas dalam satu kegiatan Kemah Ilmiah Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) diharapkan menjadi arena bagi guru dan siswa untuk mengaktualisasikan diri melalui berbagai macam kegiatan yang diikuti. Kegiatan Kemah Ilmiah TIK diselenggarakan di satu arena terbuka tanah lapang, disini para guru peserta Kemah Ilmiah TIK akan mengikuti kegiatan Lomba Inovasi Pengembangan Media Pembelajaran, Lokakarya Strategi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile, dan serangkaian kegiatan lainnya yang bernuansa TIK. Sedangkan bagi para siswa disediakan kegiatan unjuk kerja dalam hal pemanfaatan media pembelajaran untuk mengasah pengetahuan dan keterampilannya dalam memahami mata pelajaran yang dipelajarinya, sesuai dengan konsep Kurikulum 2013.

## **A. Dasar**

1. Undang - undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
2. Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan
4. Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan
5. Peraturan Daerah Provinsi DIY Nomor 7 Tahun 2000 tentang Pembentukan Organisasi dan Unit Pelaksana Teknis Dinas pada Dinas Daerah di Lingkungan Pemerintah Propinsi DIY
6. Peraturan Daerah Provinsi DIY Nomor 07 Tahun 2002 tentang Perubahan UPTD di Lingkungan Dinas Pemerintah Propinsi DIY
7. Peraturan Daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 5 Tahun 2011 Tanggal 12 Mei 2011 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan Berbasis Budaya
8. Peraturan Daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 14 Tahun 2011 Tanggal 30 Desember 2011 tentang Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah
9. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 62 Tahun 2011 Tanggal 30 Desember 2011 tentang Penjabaran Anggaran Pendapatan Belanja Daerah
10. Keputusan Gubernur DIY Nomor 159 tahun 2002 tentang Uraian Tugas dan tata Kerja Unit Pelaksana Teknis Dinas di lingkungan Dinas Pendidikan Propinsi DIY

## **B. TUJUAN**

1. Sebagai acuan bagi penyelenggara dalam melaksanakan kegiatan Kemaih Ilmiah TIK 2014
2. Meningkatkan kualitas penyelenggaraan lomba TIK bagi guru dan siswa.

### C. RUANG LINGKUP

1. Lomba Kreativitas Siswa diikuti oleh siswa jenjang SLB,SD,SMP,SMA dan SMK;
2. Lomba Karya Inovatif Guru diikuti oleh guru jenjang SLB,SD,SMP, SMA, SMK, dan Tenaga Pendidik PNFI (Guru PAUD, Instruktur Kursus, dan Tutor Kesetaraan);
3. Lokakarya Strategi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile yang diikuti oleh guru, pengawas sekolah dan tenaga pendidik PNFI (**KUOTA TELAH TERPENUHI**);
4. Pameran pendidikan yang diikuti oleh lembaga-lembaga pendidikan yang ingin memamerkan produk/hasil karya mereka.

## BAGIAN

# 2

## KEGIATAN LOMBA

### A. LOMBA KREATIVITAS SISWA

#### 1. Sasaran

Sasaran peserta kegiatan Lomba Kreativitas Siswa adalah kelompok siswa dari jenjang SD, SMP, SMA, SMK se-DIY. Khusus untuk SLB, sasaran peserta adalah siswa perorangan.

#### 2. Persyaratan Peserta

Peserta yang mengikuti Lomba Kreativitas Siswa pada kegiatan Kemah Ilmiah TIK ini diharuskan memenuhi syarat-syarat berikut:

##### a. Persyaratan Umum

- 1) Membawa surat keterangan dari Kepala Sekolah yang menyatakan bahwa siswa peserta lomba benar-benar berasal dari sekolah tersebut dan ditunjuk untuk mengikuti kegiatan Kemah Ilmiah TIK.
- 2) Peserta yang pernah mengikuti kegiatan lomba serupa, dan memperoleh juara 1, 2 dan 3 tidak diperbolehkan mengikuti lomba kecuali setelah 2 tahun.
- 3) Setiap peserta lomba diwajibkan memakai pakaian seragam sekolah lengkap, sopan dan rapi.

##### b. Persyaratan Khusus

- 1) Setiap peserta diharuskan membawa laptop.
- 2) Peserta harus hadir 30 menit sebelum perlombaan dimulai.

- 3) Menguasai materi yang akan dilombakan.
- 4) Waktu tampil (durasi) untuk penyajian presentasi dari setiap peserta sesuai ketentuan masing-masing jenis lomba, jika sebelum waktu tersebut sudah selesai maka peserta diperkenankan berhenti sendiri.
- 5) Membawa perlengkapan tambahan sesuai dengan materi lomba.
- 6) Peserta dinyatakan gugur, jika tidak mengikuti lomba, melanggar tata tertib lomba atau mengundurkan diri.
- 7) Selama perlombaan, peserta dilarang melakukan kontak dengan guru pendamping atau tim penilai.

### 3. Materi Lomba

Materi lomba yang dipertandingkan dalam Lomba Kreativitas Siswa adalah sebagai berikut:

No.	Jenjang Pendidikan	Materi Lomba
1	SD	Presentasi hasil observasi lapangan atas Fenomena/Kejadian Biologi di sekitar kita
2	SLB	Desain Poster
3	SMP	Presentasi hasil observasi lapangan atas fenomena/Kejadian Fisika di sekitar kita
4	SMA	Presentasi hasil observasi lapangan/penelitian atas fenomena/Kejadian Fisika-Kimia-Biologi di sekitar kita
5	SMK	Presentasi hasil observasi lapangan/penelitian atas teknologi tepat guna

### 5. Ketentuan Lomba

#### a. Lomba Kreativitas Siswa jenjang SD

##### 1) Ketentuan

- a) Peserta adalah siswa kelas 4 s.d. 6 SD dan berkelompok.
- b) Setiap kelompok terdiri dari 2 orang siswa.
- c) Setiap kelompok diharuskan melakukan observasi lapangan atas kejadian/fenomena Biologi yang terjadi di sekitar siswa. Misal "Daur

Hidup Kupu-Kupu”, “Cara Mempertahankan Diri Hewan di Sekitarku”, dan lain sebagainya.

- d) Selanjutnya setiap kelompok siswa diharuskan membuat presentasi menggunakan software Microsoft Power Point/Libre Office Impress dari hasil observasi lapangan atas fenomena/kejadian Biologi yang terjadi di sekitar kita.
- e) Presentasi hasil observasi lapangan oleh siswa dibuat selengkap dan semenarik mungkin, dengan disertai data, foto-foto dan bila perlu video yang aktual dan akurat.
- f) Presentasi hasil observasi lapangan oleh siswa dikirim selambat-lambatnya pada hari Jum’at, 8 Agustus 2014, melalui email BTKP DIY : **btkpyogyakarta@gmail.com**.
- g) Setelah mengirimkan email, segera konfirmasi ke Contact Person Lomba Kreativitas Siswa, a.n. Muhammad Totok Prabowo, S.Kom. di nomor : **085743531989**.
- h) Setelah email presentasi hasil observasi lapangan siswa diterima oleh panitia, Panitia akan segera meminta Dewan Juri untuk memberikan penilaian terhadap hasil karya siswa tersebut.
- i) Dari hasil penilaian karya siswa oleh Dewan Juri secara *online*, akan dipilih 20 besar kelompok siswa dengan hasil karya terbaik, yang akan diminta untuk mempresentasikan hasil observasi lapangan mereka pada puncak acara Kemah Ilmiah TIK, Selasa, 19 Agustus 2014 di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta.
- j) Pemenang yang ditentukan dalam Lomba Kreativitas Siswa terdiri dari Juara I, II, dan III.
- k) Para pemenang akan diberi hadiah/penghargaan berupa : piagam dan uang pembinaan.
- l) Pengumuman pemenang lomba dan penyerahan hadiah akan dilakukan di akhir kegiatan Kemah Ilmiah TIK.

m) Hasil penilaian dewan juri adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

n) Hal-hal yang belum tertuang dalam juknis ini akan diatur kemudian.

## 2) Kriteria Penilaian

NO	ASPEK PENILAIAN	BOBOT
1	<b>Orisinalitas karya</b>	25
2	<b>Kualitas Presentasi :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Struktur slide yang ada dalam presentasi (Pembukaan – Pembahasan Hasil Observasi – Kesimpulan – Penutup)</li><li>- Tema desain dan tata letak obyek dalam slide</li><li>- Keindahan/sisi artistik penyajian visual</li><li>- Penyampaian pesan/komunikasi dalam slide</li><li>- Pemilihan bahasa yang dibuat mudah dimengerti oleh pembaca</li></ul>	25
3	<b>Isi :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Ide kreatif atas tema yang diangkat</li><li>- Keakuratan dan keaktualan data-data pendukung (gambar, video, konten isi)</li><li>- Kelengkapan dan kejelasan penyajian konten hasil observasi</li></ul>	30
4	<b>Penyajian Hasil Observasi (khusus untuk 20 besar kelompok siswa) :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Penyampaian pesan/komunikasi dari slide presentasi.</li><li>- Pemilihan bahasa yang dibuat mudah dimengerti dan jelas</li><li>- Interaktivitas antara penyaji dan Dewan Juri</li><li>- Adanya alat peraga tambahan untuk memperjelas penyampaian hasil observasi</li></ul>	20
	<b>Jumlah</b>	<b>100</b>



## **b. Lomba Desain Poster kategori SLB**

### **1) Ketentuan**

- a) Peserta adalah siswa SLB dari semua jenjang, termasuk siswa inklusi berjumlah 20 (dua puluh) peserta/siswa.
- b) Setiap peserta hanya dapat membuat satu karya desain poster.
- c) Karya yang dibuat harus orisinil dan sesuai dengan tema yang ditentukan oleh panitia, yakni "Cinta Budaya Yogyakarta".
- d) Sistem penilaian adalah langsung menentukan pemenang/juara, tanpa melalui babak penyisihan.
- e) Semua peserta jenjang SLB mengikuti kegiatan Lomba yang dilaksanakan pada hari Selasa, 19 Agustus 2014 di Museum Benteng Vredenburg Yogyakarta.
- f) Lama waktu yang dialokasikan untuk pembuatan materi desain poster adalah 120 menit.
- g) Seluruh materi desain poster disediakan oleh panitia, peserta dilarang menambahkan materi diluar materi yang telah disiapkan oleh panitia.
- h) Karya dalam bentuk desain poster dibuat menggunakan software grafis bebas.
- i) Karya desain poster yang sudah diterima panitia, akan segera dinilai oleh 3 (tiga) orang juri, pada waktu dan tempat yang bersamaan.
- j) Hasil penilaian dewan juri adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- k) Pemenang yang ditentukan dalam Lomba Desain Poster sebanyak 6 orang, yang terdiri dari Juara I, II, dan III.
- l) Para pemenang akan diberi hadiah/penghargaan berupa : piagam dan uang pembinaan.
- m) Pengumuman pemenang lomba dan penyerahan hadiah akan dilakukan di akhir kegiatan Kemah Ilmiah TIK

n) Hal-hal yang belum tertuang dalam aturan ini akan diatur kemudian.

2) Kriteria Penilaian

<b>NO</b>	<b>ASPEK PENILAIAN</b>	<b>BOBOT</b>
1	<b>Orisinalitas karya</b>	25
2	<b>Format Poster :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Kesesuaian karya dengan tema</li><li>- Kerangka teori dan kerangka konsep</li><li>- Keunikan karya</li></ul>	25
3	<b>Isi :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Bagaimana struktur gambar yang ada dalam poster</li><li>- Komposisi gambar : Warna dan Tata letak obyek dalam gambar</li><li>- Keindahan/sisi artistik penyajian visual</li></ul>	30
4	<b>Kualitas Poster :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Penyampaian pesan/komunikasi dalam karya poster.</li><li>- Poster dibuat mudah dimengerti oleh pembaca</li><li>- Poster mampu menarik perhatian pembaca</li></ul>	20
	<b>Jumlah</b>	<b>100</b>

### c. Lomba Kreativitas Siswa jenjang SMP

#### 1) Ketentuan

- a) Peserta adalah siswa kelas 7 s.d. 9 SMP dan berkelompok.
- b) Setiap kelompok terdiri dari 2 orang siswa.
- c) Setiap kelompok diharuskan melakukan observasi lapangan atas kejadian/fenomena Fisika yang terjadi di sekitar siswa.
- d) Selanjutnya setiap kelompok siswa diharuskan membuat presentasi menggunakan software Microsoft Power Point/Libre Office Impress dari hasil observasi lapangan atas fenomena/kejadian Fisika yang terjadi di sekitar siswa.
- e) Presentasi hasil observasi lapangan oleh siswa dibuat selengkap dan semenarik mungkin, dengan disertai data, foto-foto dan bila perlu video yang aktual dan akurat.
- f) Presentasi hasil observasi lapangan oleh siswa dikirim selambat-lambatnya pada hari Jum'at, 8 Agustus 2014, melalui email Balai Tekkomdik DIY, [btcpyogyakarta@gmail.com](mailto:btcpyogyakarta@gmail.com).
- g) Setelah mengirimkan email, segera konfirmasi ke Contact Person Lomba Kreativitas Siswa, a.n. Muhammad Totok Prabowo, S.Kom. di nomor : **085743531989**.
- h) Setelah email presentasi hasil observasi lapangan siswa diterima oleh panitia, Panitia akan segera meminta Dewan Juri untuk memberikan penilaian terhadap hasil karya siswa tersebut.
- i) Dari hasil penilaian karya siswa oleh Dewan Juri secara *online*, akan dipilih 20 besar kelompok siswa dengan hasil karya terbaik, yang akan diminta untuk mempresentasikan hasil observasi lapangan mereka pada puncak acara Kemah Ilmiah TIK, Selasa, 19 Agustus 2014 di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta.
- j) Hasil penilaian dewan juri adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

k) Pemenang yang ditentukan dalam Lomba Kreativitas Siswa terdiri dari Juara I, II, dan III.

l) Para pemenang akan diberi hadiah/penghargaan berupa : piagam dan uang pembinaan.

m) Pengumuman pemenang lomba dan penyerahan hadiah akan dilakukan di akhir kegiatan Kemah Ilmiah TIK.

n) Hal-hal yang belum tertuang dalam juknis ini akan diatur kemudian.

2) Kriteria Penilaian

NO	ASPEK PENILAIAN	BOBOT
1	<b>Orisinalitas karya</b>	25
2	<b>Kualitas Presentasi :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Struktur slide yang ada dalam presentasi (Pembukaan – Pembahasan Hasil Observasi – Kesimpulan – Penutup)</li><li>- Tema desain dan tata letak obyek dalam slide</li><li>- Keindahan/sisi artistik penyajian visual</li><li>- Penyampaian pesan/komunikasi dalam slide</li><li>- Pemilihan bahasa yang dibuat mudah dimengerti oleh pembaca</li></ul>	25
3	<b>Isi :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Ide kreatif atas tema yang diangkat</li><li>- Keakuratan dan keaktualan data-data pendukung (gambar, video, konten isi)</li><li>- Kelengkapan dan kejelasan penyajian konten hasil observasi</li></ul>	30
4	<b>Penyajian Hasil Observasi (khusus untuk 20 besar kelompok siswa) :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Penyampaian pesan/komunikasi dari slide presentasi.</li><li>- Pemilihan bahasa yang dibuat mudah dimengerti dan jelas</li><li>- Interaktivitas antara penyaji dan Dewan Juri</li><li>- Adanya alat peraga tambahan untuk memperjelas penyampaian hasil observasi</li></ul>	20
	<b>Jumlah</b>	<b>100</b>

#### **d. Lomba Kreativitas Siswa jenjang SMA**

##### **1) Ketentuan**

- a) Peserta adalah siswa kelas 10 s.d. 12 SMA dan berkelompok.
- b) Setiap kelompok terdiri dari 2 orang siswa.
- c) Setiap kelompok diharuskan melakukan observasi lapangan/penelitian atas kejadian/fenomena Fisika-Kimia-Biologi (boleh memilih diantara ketiganya atau mengandung unsur ketiganya) yang terjadi di sekitar siswa.
- d) Selanjutnya setiap kelompok siswa diharuskan membuat presentasi menggunakan software Microsoft Power Point/Libre Office Impress dari hasil observasi lapangan atas fenomena/kejadian Fisika-Kimia-Biologi yang terjadi di sekitar kita.
- e) Presentasi hasil observasi lapangan oleh siswa dibuat selengkap dan semenarik mungkin, dengan disertai data, foto-foto dan bila perlu video yang aktual dan akurat.
- f) Presentasi hasil observasi lapangan oleh siswa dikirim selambat-lambatnya pada hari Jum'at, 8 Agustus 2014, melalui email resmi Balai Tekkomdik DIY, **btcpyogyakarta@gmail.com**.
- g) Setelah mengirimkan email, segera konfirmasi ke Contact Person Lomba Kreativitas Siswa, a.n. Muhammad Totok Prabowo, S.Kom. di nomor : **085743531989**.
- h) Setelah email presentasi hasil observasi lapangan siswa diterima oleh panitia, Panitia akan segera meminta Dewan Juri untuk memberikan penilaian terhadap hasil karya siswa tersebut.
- i) Dari hasil penilaian karya siswa oleh Dewan Juri secara *online*, akan dipilih 20 besar kelompok siswa dengan hasil karya terbaik, yang akan diminta untuk mempresentasikan hasil observasi lapangan mereka pada puncak acara Kemah Ilmiah TIK, Rabu, 20 Agustus 2014 di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta.

- j) Hasil penilaian dewan juri adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- k) Pemenang yang ditentukan dalam Lomba Kreativitas Siswa terdiri dari Juara I, II, dan III.
- l) Para pemenang akan diberi hadiah/penghargaan berupa : piagam dan uang pembinaan.
- m) Pengumuman pemenang lomba dan penyerahan hadiah akan dilakukan di akhir kegiatan Kemah Ilmiah TIK.
- n) Hal-hal yang belum tertuang dalam juknis ini akan diatur kemudian.

## 2) Kriteria Penilaian

NO	ASPEK PENILAIAN	BOBOT
1	<b>Orisinalitas karya</b>	25
2	<b>Kualitas Presentasi :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Struktur slide yang ada dalam presentasi (Pembukaan – Pembahasan Hasil Observasi – Kesimpulan – Penutup)</li> <li>- Tema desain dan tata letak obyek dalam slide</li> <li>- Keindahan/sisi artistik penyajian visual</li> <li>- Penyampaian pesan/komunikasi dalam slide</li> <li>- Pemilihan bahasa yang dibuat mudah dimengerti oleh pembaca</li> </ul>	25
3	<b>Isi :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ide kreatif atas tema yang diangkat</li> <li>- Keakuratan dan keaktualan data-data pendukung (gambar, video, konten isi)</li> <li>- Kelengkapan dan kejelasan penyajian konten hasil observasi</li> </ul>	30
4	<b>Penyajian Hasil Observasi (khusus untuk 20 besar kelompok siswa) :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penyampaian pesan/komunikasi dari slide presentasi.</li> <li>- Pemilihan bahasa yang dibuat mudah dimengerti dan jelas</li> </ul>	20

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interaktivitas antara penyaji dan Dewan Juri</li> <li>- Adanya alat peraga tambahan untuk memperjelas penyampaian hasil observasi</li> </ul>	
	<b>Jumlah</b>	<b>100</b>

#### e. Lomba Kreativitas Siswa Jenjang SMK

##### 1) Ketentuan Umum

- a) Peserta adalah siswa kelas 10 s.d. 12 SMK dan berkelompok.
- b) Setiap kelompok terdiri dari 2 orang siswa.
- c) Setiap kelompok diharuskan melakukan observasi lapangan/penelitian atas Teknologi Tepat Guna.
- d) Selanjutnya setiap kelompok siswa diharuskan membuat presentasi menggunakan software Microsoft Power Point/Libre Office Impress dari hasil observasi lapangan/penelitian atas Teknologi Tepat Guna.
- e) Presentasi hasil observasi lapangan oleh siswa dibuat selengkap dan semenarik mungkin, dengan disertai data, foto-foto dan bila perlu video yang aktual dan akurat.
- f) Presentasi hasil observasi lapangan oleh siswa dikirim selambat-lambatnya pada hari Jum'at, 8 Agustus 2014, melalui email resmi Balai Tekkomdik DIY, **btkpyogyakarta@gmail.com**.
- g) Setelah mengirimkan email, segera konfirmasi ke Contact Person Lomba Kreativitas Siswa, a.n. Muhammad Totok Prabowo, S.Kom. di nomor : **085743531989**.
- h) Setelah email presentasi hasil observasi lapangan siswa diterima oleh panitia, Panitia akan segera meminta Dewan Juri untuk memberikan penilaian terhadap hasil karya siswa tersebut.
- i) Dari hasil penilaian karya siswa oleh Dewan Juri secara *online*, akan dipilih 20 besar kelompok siswa dengan hasil karya terbaik, yang akan

diminta untuk mempresentasikan hasil observasi lapangan mereka pada puncak acara Kemah Ilmiah TIK, Rabu, 20 Agustus 2014 di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta.

- j) Hasil penilaian dewan juri adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- k) Pemenang yang ditentukan dalam Lomba Kreativitas Siswa terdiri dari Juara I, II, dan III.
- l) Para pemenang akan diberi hadiah/penghargaan berupa : piagam dan uang pembinaan.
- m) Pengumuman pemenang lomba dan penyerahan hadiah akan dilakukan di akhir kegiatan Kemah Ilmiah TIK.
- n) Hal-hal yang belum tertuang dalam juknis ini akan diatur kemudian.

## 2) Kriteria Penilaian

NO	ASPEK PENILAIAN	BOBOT
1	<b>Orisinalitas karya</b>	25
2	<b>Kualitas Presentasi :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Struktur slide yang ada dalam presentasi (Pembukaan – Pembahasan Hasil Observasi – Kesimpulan – Penutup)</li> <li>- Tema desain dan tata letak obyek dalam slide</li> <li>- Keindahan/sisi artistik penyajian visual</li> <li>- Penyampaian pesan/komunikasi dalam slide</li> <li>- Pemilihan bahasa yang dibuat mudah dimengerti oleh pembaca</li> </ul>	25
3	<b>Isi :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ide kreatif atas tema yang diangkat</li> <li>- Keakuratan dan keaktualan data-data pendukung (gambar, video, konten isi)</li> <li>- Kelengkapan dan kejelasan penyajian konten hasil observasi</li> </ul>	30
4	<b>Penyajian Hasil Observasi (khusus untuk 20 besar kelompok</b>	20



	<b>siswa) :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penyampaian pesan/komunikasi dari slide presentasi.</li> <li>- Pemilihan bahasa yang dibuat mudah dimengerti dan jelas</li> <li>- Interaktivitas antara penyaji dan Dewan Juri</li> <li>- Adanya alat peraga tambahan untuk memperjelas penyampaian hasil observasi</li> </ul>	
	<b>Jumlah</b>	<b>100</b>

## B. LOMBA KREATIVITAS GURU/TENAGA PENDIDIK PNFI

### 1. Sasaran

Sasaran peserta kegiatan Lomba Kreativitas Guru adalah Guru SLB, SD, SMP, SMA, SMK dan Tenaga Pendidik PNFI (Pendidik PAUD, Instruktur Kursus, dan Tutor Kesetaraan) se-DIY.

### 2. Persyaratan Peserta

Peserta yang mengikuti Lomba Kreativitas Guru pada kegiatan Kemah Ilmiah TIK ini diharuskan memenuhi syarat-syarat berikut:

#### a. Persyaratan Umum

- 1) Membawa surat keterangan dari Kepala Sekolah/Kepala lembaga yang menyatakan bahwa Guru/tenaga pendidik peserta lomba benar-benar berasal dari sekolah/lembaga tersebut dan ditunjuk untuk mengikuti kegiatan Kemah Ilmiah TIK.
- 2) Peserta yang pernah mengikuti kegiatan lomba serupa, dan memperoleh juara 1, 2 dan 3 tidak diperbolehkan mengikuti lomba kecuali setelah 2 tahun.

#### b. Persyaratan Khusus

- 1) Setiap peserta diharuskan membawa laptop.
- 2) Peserta harus hadir 30 menit sebelum perlombaan dimulai.
- 3) Memiliki kemampuan bidang teknis yang akan dilombakan.
- 4) Waktu tampil (durasi) setiap peserta sesuai ketentuan masing-masing jenis lomba, jika sebelum waktu tersebut sudah selesai maka peserta diperkenankan berhenti sendiri.
- 5) Membawa perlengkapan tambahan sesuai dengan materi lomba.
- 6) Peserta dinyatakan gugur, jika tidak mengikuti lomba, melanggar tatib lomba atau mengundurkan diri.
- 7) Selama perlombaan, peserta dilarang melakukan kontak dengan tim penilai.

#### 3. Materi Lomba

Materi yang dilombakan dalam Lomba Kreativitas Guru/tenaga pendidik adalah Karya Inovatif dalam Bentuk Media Pembelajaran.

#### 4. Ketentuan Lomba

##### a. Ketentuan

- 1) Setiap peserta hanya dapat membuat satu karya Media Pembelajaran.
- 2) Karya yang dibuat harus orisinal.
- 3) Software yang digunakan adalah bebas.
- 4) Materi yang dibuat, harus mengacu pada mata pelajaran yang diajarkan oleh peserta pada kegiatan sehari-hari di sekolah/lembaga.
- 5) Urutan penulisan materi lomba adalah : "Judul; Pendahuluan; Isi Materi; Daftar Pustaka; Penyusun".
- 6) Hasil karya lomba dikumpulkan dalam bentuk file ppt, swf, atau *executable* (EXE)
- 7) Hasil Karya Inovatif Guru dikirim selambat-lambatnya pada hari Jum'at, 8 Agustus 2014, melalui email resmi Balai Tekkomdik DIY, **btkpyogyakarta@gmail.com**.

- 8) Setelah mengirimkan email, segera konfirmasi ke Contact Person Lomba Karya Inovatif Guru, a.n. Muhammad Totok Prabowo, S.Kom. di nomor : **085743531989**.
- 9) Setelah email karya inovatif Guru diterima oleh Panitia, Panitia akan segera meminta Dewan Juri untuk memberikan penilaian terhadap hasil karya inovatif Guru tersebut.
- 10) Dari hasil penilaian karya inovatif Guru dalam bentuk Media Pembelajaran oleh Dewan Juri secara *online*, akan dipilih 20 karya inovatif Guru terbaik dari masing-masing jenjang, yang akan diminta untuk mempresentasikan hasil karya inovatif mereka pada Puncak Acara Kemah Ilmiah TIK, Rabu, 20 Agustus 2014 di Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta.
- 11) Hasil penilaian dewan juri adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- 12) Pemenang yang ditentukan dalam Lomba sebanyak 3 orang, yang terdiri dari Juara I, II, dan III.
- 13) Para pemenang akan diberi hadiah/penghargaan berupa : piagam, dan uang pembinaan.
- 14) Pengumuman pemenang lomba dan penyerahan hadiah akan dilakukan di akhir kegiatan Kemah Ilmiah TIK.
- 15) Hal-hal yang belum tertuang dalam juknis ini akan diatur kemudian.

b. Kriteria Penilaian

NO	ASPEK PENILAIAN	BOBOT
1	<b>Orisinalitas karya</b>	15
2	<b>Aspek Subtansi Materi dan Desain Pembelajaran :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kesesuaian dengan kurikulum.</li> <li>- Kebenaran isi.</li> <li>- Keutuhan materi.</li> <li>- Kesesuaian antara tujuan pembelajaran dengan kandungan media pembelajaran.</li> <li>- Kesesuaian dengan karakteristik peserta belajar.</li> </ul>	30

3	<b>Aspek Kreativitas Ide</b>	20
4	<b>Aspek Penyajian :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Komunikasi Visual meliputi visualisasi ide (krativitas), pusat perhatian, keseimbangan, kontras, kesinambungan, proporsi, harmoni.</li> <li>- Tata letak/Layout meliputi : Komposisi dan Keserasian warna</li> <li>- Tipografi meliputi : Ukuran dan Keterbacaan</li> </ul>	20
5	<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reliable (handal),</li> <li>- Maintainable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah),</li> <li>- Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya),</li> <li>- Kompatibilitas ,</li> <li>- Pemaketan program media,</li> <li>- Dokumentasi program (petunjuk, trouble, desain program),</li> <li>- Reusable (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)</li> </ul>	15
	<b>Jumlah</b>	<b>100</b>

### C. DEWAN JURI

#### 1. Kriteria Umum

- Memiliki kompetensi teknis sesuai dengan jenis lomba yang di ampunya
- Memahami persyaratan dan peraturan perlombaan.
- Juri wajib hadir di tempat perlombaan 15 menit sebelum perlombaan dimulai.
- Memperlakukan seluruh peserta dengan sama dan tidak memihak.
- Menempatkan diri agar memperoleh pandangan yang jelas terhadap peserta dan penggunaan media yang dinilai.
- Mempunyai kondisi yang sehat dan bugar.
- Tidak meninggalkan tempat lomba selama perlombaan dan penilaian berlangsung.
- Menyerahkan hasil penilaian kepada panitia setelah selesai perlombaan.
- Menandatangani berita acara penilaian.

## 2. Kriteria Khusus

Selama melakukan penilaian, **juri dilarang** :

- a. Melakukan percakapan yang berlebihan dengan sesama juri.
- b. Mengomentari kesalahan yang dibuat oleh peserta sampai memberikan solusi yang jelas.
- c. Memakai kacamata teduh/gelap

## BAGIAN

# 3

## KEGIATAN LOKAKARYA

### A. Sasaran

Sasaran peserta kegiatan Lokakarya adalah Guru/Tenaga Pendidik dan stake holder pendidikan se-Daerah Istimewa Yogyakarta sebanyak 100 (seratus) orang, yang terdiri dari Guru SD/SMP/SMA/SMK/SLB, Pengawas SD/SMP/SMA/SMK/SLB, PNFI, MKKS, KKKS, serta Dinas Dikpora Kabupaten/Kota se-DIY.

### B. Materi

Materi yang akan dibahas dalam Lokakarya Strategi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile.

### C. Persyaratan Peserta

1. Membawa surat keterangan dari Kepala Sekolah yang menyatakan bahwa Guru peserta lokakarya benar-benar berasal dari sekolah tersebut dan ditunjuk untuk mengikuti Kegiatan Kemah Ilmiah TIK.
2. Sudah Mendaftar secara online (sampai juknis ini diemailkan ke Anda, mohon maaf **KUOTA PESERTA LOKAKARYA SUDAH TERPENUHI** dari hasil pendaftaran online)
3. Bersedia mengikuti kegiatan lokakarya dari awal hingga akhir.
4. Pendidikan minimal S1

#### **D. Kriteria Narasumber**

1. Menguasai teknik dan metode analisis dan pengembangan media pembelajaran berbasis mobile
2. Narasumber wajib hadir di tempat seminar 15 menit sebelum seminar dimulai
3. Mempunyai kondisi yang sehat dan bugar

#### **E. Narasumber**

1. Singgih Raharjo, SH., M.Ed. Kepala Balai Tekkomdik DIY
2. Wendhie Prayitno, S.Kom., MT., Widyaiswara IT dari LPMP DIY
3. Muh. Tamimuddin Hidayatullah, Widyaiswara IT dari P4TK Matematika
4. Febrian Krisna Wardhana, SST., programmer aplikasi berbasis Mobile dan owner CV. Khasanah Group

## BAGIAN

# 4

## KEGIATAN PAMERAN PENDIDIKAN

### A. Sasaran

Sasaran kegiatan pameran adalah seluruh lembaga pendidikan, baik dari jenjang SD, SMP, SMA, SMK, SLB, maupun PNFI berjumlah 10 (sepuluh) lembaga.

### B. Materi

Materi pameran berupa produk barang dan pelayanan jasa hasil karya dari 10 (sepuluh) lembaga pendidikan yang terdaftar, yang dipamerkan pada stand-stand gratis berukuran 2x2 m yang telah disiapkan oleh panitia.

### C. Persyaratan Peserta

1. Mendaftarkan lembaga pendidikan dengan membuat surat permohonan dari Kepala/Pimpinan Institusi/Lembaga, yang ditujukan kepada Kepala Balai Tekkomdik DIY, yang menyatakan keinginan untuk ikut serta dalam kegiatan Pameran Pendidikan.
2. Menyerahkan daftar materi pameran yang akan ditampilkan.
3. Menyerahkan daftar/jadwal petugas jaga stand pameran selama pameran berlangsung, yakni tanggal 19 dan 20 Agustus 2014.
4. Mengisi dan menyerahkan surat pernyataan sanggup untuk mematuhi dan melaksanakan ketentuan yang berlaku selama pameran.
5. Hal-hal yang belum tertuang dalam juknis ini akan diatur kemudian.



BAGIAN

# 5

PENUTUP

Dengan diterbitkannya Petunjuk Teknis Pelaksanaan Kegiatan Kemah Ilmiah TIK Tahun 2014, diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan bagi peserta dan semua pihak yang berkepentingan dalam menyelenggarakan Kegiatan Kemah Ilmiah TIK.

Semoga Petunjuk Teknis ini bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam penyelenggaraan Kemah Ilmiah TIK.