



PEMERINTAH ACEH  
**DINAS PENDIDIKAN**

Jalan Tgk. H. Mohd Daud Beureueh Nomor 22 Banda Aceh Kode Pos 23121

Telepon (0651) 22620, Faks (0651) 32386

Website : [disdikacehprov.go.id](http://disdikacehprov.go.id), Email : [disdik@acehprov.go.id](mailto:disdik@acehprov.go.id)

Nomor : 696.1 / C / 10903 / 2021  
Sifat : Penting  
Lamp : 1 Eks  
Perihal : Pemanggilan Peserta Lomba Pengembangan  
Media Interaktif untuk Mapel Guru Produktif 5  
Kompetensi Keahlian Bidang SMK

Banda Aceh, 19 Oktober 2021  
Yang Terhormat,  
Kepala Cabang Dinas Pendidikan  
Wilayah Kabupaten/Kota  
di –  
Tempat

Dinas Pendidikan Aceh melalui Bidang Pembinaan SMK akan melaksanakan Lomba Pengembangan Media Interaktif untuk Guru Produktif pada 5 Kompetensi Keahlian. Berkenaan dengan hal tersebut kami harapkan kepada Saudara agar dapat menginformasikan kepada guru-guru SMK di wilayah Cabang Dinas yang Saudara pimpin untuk mengikuti kegiatan dimaksud dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Peserta merupakan guru SMK yang mampu/ membina pembelajaran pada Kompetensi Keahlian: (a) Teknik Kendaraan Ringan, (b) Tata Boga/Kuliner/Pastry, (c) Lanskap dan Pertamanan, (d) Teknik Pengelasan, dan (e) Teknik Komputer Jaringan, yang masih aktif dan terdata di Dapodik.
2. Karya yang dikirimkan berupa video peragaan langsung atau berbentuk animasi (bukan merupakan dokumentasi proses belajar mengajar di kelas).
3. Video harus orisinal karya peserta. Jika ada bagian konten gambar visual/ audio yang merupakan karya orang lain tanpa izin penggunaan (plagiasi) maka peserta akan didiskualifikasi.
4. Peserta wajib melakukan registrasi online dan mengirimkan link publikasi hasil karya di youtube ke [https://s.id/Lomba\\_Mediapembelajaransmk](https://s.id/Lomba_Mediapembelajaransmk), paling lambat 15 November 2021 pukul 23.59 WIB.
5. Informasi lebih detail mengenai perlombaan dapat dibaca pada petunjuk teknis Lomba Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru SMK Tingkat Provinsi Aceh tahun 2021 (*terlampir*).
6. Informasi lebih lanjut dapat menghubungi, *Fitriadi, S.Pd.I., M.Pd dengan No Hp. 081269696907.*

Demikian kami sampaikan, atas kerjasama yang baik kami haturkan terima kasih..

  
KEPALA DINAS PENDIDIKAN  
DINAS PENDIDIKAN  
Drs. ALHÜDRI, MM  
PEMBINA UTAMA MADYA  
NIP. 19681122 199009 1 001



PEMERINTAH ACEH  
DINAS PENDIDIKAN

**SMK**  
**BISA-HEBAT**  
SIAP KERJA - SANTUN - MANDIRI - KREATIF

# Lomba Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

## TIMELINE



Registrasi dan Pengiriman Karya  
22 Oktober - 15 November 2021



Penilaian Hasil Karya oleh Juri  
16 s.d 18 November 2021



Pengumuman Para Pemenang  
19 November 2021

## BIDANG LOMBA

1. Teknik Kenderaan Ringan
2. Kuliner/Tata Boga/Pastry
3. Lanskap dan Pertamanan
4. Teknik Pengelasan
5. Teknik Komputer Jaringan

## Informasi Lebih Lanjut Hubungi :

Fitriadi, M.Pd / 081269696907

Herliana, M.Pd / 081269978951

## SYARAT DAN KETENTUAN

1. Peserta Merupakan Guru pada Kompetensi Keahlian sesuai dengan Bidang Lomba
2. Merupakan Karya Orisinal
3. Berupa Video Peragaan atau Animasi
4. Informasi lebih lanjut terkait lomba ini dapat diakses di [https://s.id/info\\_lombamediapembelajaransmk](https://s.id/info_lombamediapembelajaransmk)

## HADIAH

Juara 1, Rp. 5.000.000 (Masing-masing Bidang)

Juara 2, Rp. 4.000.000 (Masing-masing Bidang)

Juara 3, Rp. 3.000.000 (Masing-masing Bidang)

**Daftarkan dan Kirim Link Karyamu di**

[https://s.id/Lomba\\_Mediapembelajaransmk](https://s.id/Lomba_Mediapembelajaransmk)

Atau Silahkan Scan Barcode Berikut :



Didukung oleh :



# *Petunjuk Teknis*

## LOMBA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

2021



### **DINAS PENDIDIKAN ACEH** **BIDANG PEMBINAAN SMK**

Jl. Tgk. H. Mohd Daud Beureueh  
No. 22. Telp. (0651) 22620  
Banda Aceh

**SMK**  
**BISA-HEBAT**  
SIAP KERJA - SANTUN - MANDIRI - KREATIF

## KATA PENGANTAR

Pendidikan vokasi merupakan salah satu fokus utama pendidikan di Indonesia dalam rangka mempersiapkan tenaga kerja kelas menengah yang dapat bersaing di dunia industri. Lulusan SMK diharapkan dapat mengisi berbagai bidang di industri nasional dan internasional selain juga diharapkan dapat berwirausaha dan membuka lapangan kerja bagi lebih banyak tenaga kerja.

Pada 100 tahun Indonesia merdeka yaitu tahun 2045, diperkirakan bangsa Indonesia akan memiliki 195 juta penduduk usia produktif; 60 persen di antaranya adalah penduduk usia muda pencari kerja. Perkiraan ini mempengaruhi misi berbagai bidang saat ini, termasuk bidang pendidikan yang harus mempersiapkan generasi emas Indonesia menjadi bonus demografi yang dapat bersaing di industri lokal dan internasional. Tanpa persiapan sistem pendidikan yang berkualitas, jumlah penduduk usia produktif ini akan menjadi bencana nasional dengan menambah jumlah pengangguran yang akan berdampak pada stabilitas ekonomi dan sosial bangsa.

Salah satu komponen pendidikan yang sangat penting untuk memastikan terselenggaranya kegiatan pembelajaran kejuruan yang berkualitas adalah tersedianya media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media pembelajaran berbasis IT yang interaktif saat ini sangat dibutuhkan siswa SMK, terutama pada masa pandemi Covid-19, dengan diinstruksikannya siswa untuk Belajar dari Rumah (BDR). Selain itu, kondisi bahwa siswa pada masa tertentu harus berada di industri pada saat praktik kerja industri atau magang, penggunaan media berbasis IT yang interaktif juga menjadi komponen yang akan menunjang pembelajaran siswa. Untuk itu guru sudah seharusnya mampu menyediakan media-media pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat membantu siswa pada data pembelajaran luar jaringan (tatap muka) di kelas dan menjadi pendukung utama bagi pembelajaran dalam jaring *asynchronous* pada saat dibutuhkan.

Untuk mendorong semakin banyak guru SMK mengembangkan media pembelajaran, Dinas Pendidikan Provinsi Aceh mengadakan kegiatan pengembangan media ini sebagai motivasi bagi guru dan tenaga kependidikan terkait untuk menciptakan karya-karya inovatif pembelajaran kejuruan. Dengan



kegiatan ini diharapkan semakin banyak media pembelajaran tersedia di lingkungan pendidikan kejuruan, serta semakin banyak pula guru SMK yang lebih terampil dalam berinovasi pembelajaran kejuruan.

Kepada semua pihak yang terlibat dan telah membantu terselenggaranya kegiatan ini, kami mengucapkan terima kasih atas Kerjasama yang baik dan koordinasi yang optimal. Semoga Allah SWT meridhai upaya kita semua dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Aceh demi terwujudkan lulusan SMK yang berkualitas dan memberi manfaat kepada masyarakat.

Dinas Pendidikan Aceh  
Kepala Bidang Pembinaan SMK

**Azizah, S.Pd., M.Pd**



## A. Pendahuluan

Revolusi industri 4.0 yang diperkirakan oleh pelaku-pelaku industri akan segera terjadi menjadi isu yang menantang bidang-bidang lain termasuk bidang pendidikan. Pada saat revolusi ini terjadi, diperkirakan peran manusia akan terbatas dan industri akan didominasi oleh mesin dengan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), yang memungkinkan terjadinya lompatan-lompatan teknologi di berbagai bidang industri dan perubahan atas *market* dan kebutuhan kompetensi tenaga kerja. Bidang bisnis akan meluas sekaligus menyempit dalam arti terfokus pada hal-hal spesifik yang membutuhkan tenaga kerja terampil di bidangnya. Bidang pendidikan menjadi salah satu prioritas untuk bergerak mempersiapkan sumberdaya manusia yang akan menghadapi revolusi industri ini.

Sekolah kejuruan semakin mendapat sorotan terkait kesiapan menyediakan tenaga kerja terampil sesuai kebutuhan industri di era digital saat ini dan kesiapan lulusan menghadapi revolusi industri 4.0. Negara-negara maju seperti Jerman dan negara-negara Eropa lainnya telah melakukan perubahan-perubahan terhadap kurikulum sekolah kejuruan untuk tujuan memastikan bahwa pembelajaran di sekolah akan selalu setara dengan kebutuhan industri penggunaannya. Kurikulum *dual system* telah diterapkan bukan saja dengan menyesuaikan urutan kompetensi yang harus dikuasai siswa, namun juga dengan memastikan keterlibatan industri dalam proses pembelajaran di sekolah kejuruan. Kerjasama sekolah kejuruan dengan industri didampingi dan diawasi oleh pemerintah dengan penyediaan regulasi, pemenuhan kebutuhan sekolah dan menyelaraskan kebutuhan industri dengan kesiapan sekolah.

Pemerintah Indonesia telah melakukan berbagai upaya dalam usaha memastikan kesiapan lulusan SMK menjadi tenaga kerja kelas menengah di berbagai bidang industri atau membuka peluang wirausaha. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 34 Tahun 2018 tentang Standar Nasional Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan mengamatkan standar



layanan pendidikan kejuruan yang harus dicapai untuk memastikan kesiapan SMK meluluskan calon tenaga kerja terampil sesuai kebutuhan industri.

Pembelajaran kejuruan merupakan pembelajaran yang unik, yang membedakannya dengan pembelajaran pada jenjang lainnya. Kesiapan lulusan untuk menjadi tenaga kerja berkualitas di industri pengguna menjadi pertimbangan utama dalam pengelolaan pembelajaran, termasuk menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat. Untuk itu kemampuan untuk pemilihan media dan mengembangkan media pembelajaran kejuruan menjadi sangat penting untuk dikuasai guru dan tenaga kependidikan terkait.

Pada pembelajaran kelas atau workshop (tatap muka) penggunaan media dan *real object* adalah pilihan yang tepat, namun ada kalanya penggunaan media pada pembelajaran tatap muka tidak selalu dapat digunakan terutama pada situasi pembelajaran yang mengharuskan dalam jaringan (online); seperti pada masa magang industri atau pada masa kondisi darurat pandemi. Untuk memastikan tersedianya media pembelajaran yang tepat, guru diharuskan untuk mengkaji kompetensi dan media yang dapat dengan efektif membantu siswa mencapainya.

Untuk mendorong dan membangun motivasi guru dalam mengembangkan media pembelajarannya yang aktif, interaktif, dan efektif dalam situasi pembelajaran jarak jauh, Dinas Pendidikan Provinsi Aceh mengadakan kegiatan lomba pengembangan media pembelajaran interaktif kejuruan, dengan maksud untuk memberi wadah bagi guru-guru kejuruan meningkatkan kapasitas mereka dalam melaksanakan pembelajaran kejuruan yang aktif, terutama dengan menyediakan media pembelajaran yang tepat.

## B. Dasar Hukum

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2015 Tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.



3. Instruksi Presiden Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan Dalam Rangka Peningkatan Kualitas dan Daya Saing Sumber Daya Manusia Indonesia.
4. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2016 Tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Dasar Dan Menengah.
5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 34 Tahun 2018 2018 Tentang Standar Nasional Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan.

### C. Tujuan

Tujuan umum diselenggarakannya kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan dan motivasi guru kejuruan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang membantu siswa pada pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh. Secara khusus kegiatan ini juga bertujuan sebagai berikut:

1. Memperkaya ketersediaan media pembelajaran interaktif pada Program Keahlian yang dituju.
2. Menyediakan *platform* bagi guru kejuruan mengembangkan ketrampilan pembuatan media pembelajaran interaktif untuk materi pembelajaran berbasis produk/project.
3. Memperluas wawasan guru untuk mengembangkan kemampuan dalam inovasi teknologi pembelajaran.

### D. Tema dan Isi Karya Lomba

Tema lomba pengembangan media pembelajaran interaktif bagi guru SMK pada 5 Kompetensi Keahlian adalah :

**“MEDIA INTERAKTIF : Guru Kreatif, Siswa Kompeten”**

Adapun isi karya lomba pengembangan media pembelajaran interaktif mengacu pada penerapan dan pengembangan pembelajaran di sekolah terkait dengan tema yang sesuai.



### E. Prinsip-prinsip Lomba

Prinsip-prinsip yang diterapkan dalam lomba pengembangan media pembelajaran interaktif bersifat inovatif, orisinal, edukatif, kompetitif, objektif, transparan, akuntabel, efektif, dan efisien.

Inovatif	: Menghargai penemuan hal-hal yang baru/pembaharuan yang dilakukan oleh guru, atau penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya
Orisinal	: Merupakan karya sendiri, bukan hasil dari plagiat
Edukatif	: Menumbuhkan sikap sportif, kebersamaan, dan saling menghargai keunggulan masing-masing karya yang dihasilkan
Kompetitif	: Membangun semangat dan daya saing antar guru
Objektif	: Penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas tidak dipengaruhi subjektivitas penilai
Transparan	: Dapat diketahui oleh semua pihak yang berkepentingan dan dilaksanakan secara terbuka
Akuntabel	: Dapat dipertanggungjawabkan kepada semua pihak yang berkepentingan
Efektif	: Pelaksanaan kegiatan sesuai dengan tujuan

### F. Ruang Lingkup

Kegiatan ini merupakan ajang bagi guru-guru kejuruan untuk mengembangkan media pembelajaran. Guru-guru kejuruan pada Kompetensi Keahlian yang ditentukan akan mengembangkan media pembelajaran interaktif secara mandiri perorangan sesuai dengan mata pelajaran yang diampunya. Selanjutnya media interaktif ini akan dinilai kualitas dan kesesuaiannya dengan



pembelajaran yang dimaksud berdasarkan kriteria yang ditentukan juri. Kompetensi Keahlian yang dilombakan adalah sebagai berikut :

1. Teknik Kendaraan Ringan
2. Tata Boga / Kuliner / Pastry
3. Lanskap dan Pertamanan
4. Teknik Pengelasan
5. Teknik Komputer dan Jaringan

### G. Kriteria Media yang Dikembangkan

Untuk memastikan produk media interaktif yang menarik dan efektif digunakan dalam pembelajaran kejuruan, berikut adalah kriteria pengembangan media dimaksud:

1. Konten video adalah pembelajaran berbasis produk sesuai Kompetensi Dasar (KD) dan/ atau merujuk pada KKN level II/III Tahun 2017, 2018, atau 2019 LSP P1 SMK;
2. Wajib melampirkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan Permendikbud Nomor 34 Tahun 2018 dan *jobsheet*;
3. Memberikan informasi judul video, nama pencipta dalam bentuk tulisan atau verbal pada bagian pembuka.
4. Video mendorong pengembangan sikap kinerja berbasis kinerja industri dan karakter islami;
5. Materi yang disajikan berada pada ranah pengetahuan prosedural dan metakognitif;
6. Video mendorong siswa mencapai keterampilan yang berorientasi keterampilan presisi, artikulasi, dan naturalisasi;
7. Proses pembelajaran disajikan secara runut dan sistematis.
8. Kualitas video dan audio sesuai standar untuk pembelajaran.
9. Seluruh bagian video harus orisinal karya peserta, jika terdapat bagian konten gambar visual/ musik dan lainnya yang merupakan karya orang lain maka peserta akan didiskualifikasi.



10. Karya video belum pernah dipublikasi atau dilombakan pada ajang lomba tingkat kabupaten/ kota, provinsi maupun nasional/ internasional.
11. Video boleh berupa peragaan langsung atau berbentuk animasi (bukan dokumentasi proses belajar mengajar di kelas).
12. Diperbolehkan menggunakan musik karya orang lain dengan izin tertulis atau telah dinyatakan bebas hak cipta (bukti atau link terlampir).
13. Durasi video maksimal 20 menit.
14. Video diunggah di chanel Youtube sekolah atau Youtube pribadi, kemudian linknya dikirimkan ke :  
[https://s.id/Lomba\\_Mediapembelajaransmk](https://s.id/Lomba_Mediapembelajaransmk) sekaligus sebagai pendaftaran peserta.
15. Semua saduran konten video menjadi tanggung jawab peserta sesuai peraturan yang berlaku. Dinas Pendidikan Aceh tidak bertanggung jawab apabila di kemudian hari ada klaim dari pihak lain mengenai hak cipta.
16. Video harus memuat logo Dinas Pendidikan Aceh dan logo sekolah masing-masing.
17. Tidak memuat unsur pornografi, serta tidak bertentangan dengan unsur Suku, Agama, Ras, dan Antar golongan (SARA).
18. Pemenang yang terbukti melakukan plagiasi harus mengembalikan hadiah dan penghargaan dinyatakan dicabut serta dibatalkan.

## H. Peserta

Sasaran peserta kegiatan ini adalah guru kejuruan (kelompok mata pelajaran C) yang mengajar pada Program / Kompetensi Keahlian :

1. Teknik Kendaraan Ringan
2. Tata Boga / Kuliner / Pastry
3. Lanskap dan Pertamanan (Agribisnis Tanaman)
4. Teknik Pengelasan
5. Teknik Komputer dan Jaringan



## I. Waktu Pelaksanaan

No	Kegiatan	Jadwal
1	Registrasi dan Pengiriman Karya	22 Oktober – 15 November 2021
2	Penilaian Hasil Karya oleh Juri	16 s/d 18 November 2021
3	Pengumuman Pemenang	19 November 2021

## J. Seleksi dan Penilaian

### 1. Seleksi

- a. Seleksi dengan cara menilai hasil karya berupa video media pembelajaran interaktif yang telah dibuat oleh peserta, diunggah ke youtube sekolah atau pribadi kemudian link youtube tersebut dikirimkan pada portal yang disediakan oleh panitia.
- b. File akan diuji oleh tim penilai untuk melihat kelancaran, kesesuaian dengan tema, kreativitas dan ketepatan komposisi antara teks, gambar dan suara serta teknik penyampaian materi, sesuai dengan indikator penilaian.

### 2. Penilaian

No	Indikator
<b>A.</b>	<b>Penilaian Konten</b>
1	Judul, nama peserta, tujuan pembelajaran secara verbal atau tulisan
2	Kelengkapan alat dan bahan sesuai dengan materi pembelajaran
3	Konten disajikan secara runut dan sistematis, dan alur logika jelas (SOP)
4	Kejelasan uraian pembahasan secara verbal dan tulisan
5	Kedalaman materi
6	Kemudahan untuk dipahami
7	Kreatif dan Inovatif
<b>B.</b>	<b>Penilaian Kurikulum</b>
1	Konten berbasis produk yang selaras dengan SKKNI
2	Melampirkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan Permendikbud Nomor 34 Tahun 2018 lampiran III dan <i>jobsheet</i>
3	Video mendorong pengembangan sikap berbasis kinerja industri dan karakter islami



4	Materi yang disajikan berada pada ranah pengetahuan tingkat tinggi
5	Video mendorong siswa mencapai keterampilan yang berorientasi keterampilan presisi dan naturalisasi
<b>C</b>	<b>Penilaian Sinematografi</b>
1	Orisinalitas
2	Teknik perekaman video atau pembuatan animasi
3	Estetika dan kreatifitas
4	Identitas karya media

### K. Penghargaan

Penghargaan yang diberikan kepada pemenang berupa uang pembinaan dengan ketentuan sebagai berikut:

Juara I, uang pembinaan sebesar Rp. 5.000.000 (masing-masing bidang lomba)

Juara II, uang pembinaan sebesar Rp. 4.000.000 (masing-masing bidang lomba)

Juara III, uang pembinaan sebesar Rp. 3.000.000 (masing-masing bidang lomba)

### L. Pelaksanaan

**Pengarah** : Kepala Dinas Pendidikan Aceh

**Penanggung Jawab** : Kepala Bidang Pembinaan SMK

**Ketua Pelaksana**

**Bidang**

- a. Teknik Kendaraan Ringan : Rina Zahara, SE.Ak
- b. Tata Boga / Kuliner / Pastry : Eva Yunita, SE, M.Pd
- c. Lanskap dan Pertamanan : Halmahera, S.Kom
- d. Teknik Pengelasan : Ira Sahri, S.Pd
- e. Teknik Komputer dan Jaringan : Ramli Ibrahim

**Anggota** : Staf Bidang Pembinaan SMK Dinas Pendidikan Aceh



## M. Penutup

Dinas Pendidikan Aceh melakukan berbagai upaya untuk memberikan sumbangsih meningkatkan kompetensi guru dan peserta didik. Peningkatan kompetensi guru sekaligus dalam rangka mendukung program Pemerintah, untuk mewujudkan program pendidikan Aceh Carong di abad 21 sesuai dengan perkembangan industry 4.0 maka diadakanlah “Lomba Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif“ untuk guru SMK pada 5 kompetensi keahlian.

Guru diharapkan termotivasi untuk berinovasi dalam pembelajaran dan berkompetisi secara sportif, dinamis, objektif, terbuka, dan bertanggung jawab untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Guru yang selalu berinovasi dalam pembelajaran akan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Lomba pengembangan media pembelajaran interaktif tahun 2021 akan menghasilkan karya-karya inovasi terbaik sebagai penerapan IT yang dapat menjadi bahan rujukan bagi guru-guru lainnya di seluruh tanah air dalam peningkatan mutu pembelajaran.

