



PANDUAN
Pengembangan Bahan Ajar
Berbasis Teknologi Informasi dan
Komunikasi (TIK) menuju Denpasar Go.. Infusing
Technology in Learning

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

I. LATAR BELAKANG

Di dalam rencana strategis Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas) dinyatakan bahwa misi Depdiknas adalah mewujudkan pendidikan yang mampu membangun insan Indonesia cerdas komprehensif dan kompetitif dengan melaksanakan misi pendidikan nasional (Depdiknas, 2006:4). Untuk mewujudkan rencana strategis Depdiknas tersebut, telah dirumuskan “tiga pilar kebijakan dan strategi pembangunan pendidikan nasional yang meliputi: (1) pemerataan dan perluasan akses; (2) peningkatan mutu, relevansi dan daya saing; (3) penguatan tata kelola, akuntabilitas dan pencitraan publik” (Depdiknas, 2006:6).

Kemudian, untuk mewujudkan tiga pilar kebijakan dan strategi pembangunan pendidikan nasional tersebut, telah dicanangkan program-program strategis untuk diimplementasikan di daerah, khususnya pada lembaga-lembaga yang mengemban tugas pokok bidang pendidikan seperti: Dinas Pendidikan dan satuan-satuan pendidikan mulai dari Taman Kanak-kanak (TK), Sekolah Dasar (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTs), Sekolah Menengah Atas (SMA/MA), dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), serta perguruan tinggi (PT).

Untuk mewujudkan pendidikan bermutu yang relevan dengan kebutuhan lapangan/masyarakat dan memiliki daya saing tinggi, maka guru dituntut mampu melakukan proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi (I2M3) Peserta Didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis Peserta Didik (SNP 32 Tahun 2013, Pasal 19 ayat 2).

Oleh karena itu, dalam menyelenggarakan proses pembelajaran, pendidik harus selalu berupaya untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran. Inovasi ini dapat dilakukan dengan menyajikan konten yang unik dengan menggunakan strategi yang tepat serta menyampaikan kepada peserta didik dengan cara yang berbeda.

Terlebih guru di era digital ini dimana teknologi sudah sangat mendukung, maka tidak ada alasan untuk **tidak berbuat inovatif** demi meningkatkan proses belajar. Kepemilikan laptop, smartphone dan piranti wireless untuk pembelajaran sudah dimulai sejak hingar bingarnya istilah elearning. Namun, sampai sekarang inovasi dengan memanfaatkan teknologi masih jalan ditempat. Hal ini karena 1) belum tahu bagaimana cara menggunakan piranti tersebut dalam pembelajaran, 2) belum mengetahui bagaimana standar kualitas dan platform yang menjamin terselenggaranya pembelajaran online, 3) Belum mengetahui bagaimana cara membuat konten digital yang bisa di publikasikan yang dapat diterima oleh berbagai platform.

Bertolak dari dasar pikir tersebut, maka kegiatan mengembangkan bahan ajar, memilih strategi dan metode, memvariasi teknik serta memperkaya sumber belajar merupakan aksi cerdas yang mesti dilakukan. Tentunya, kegiatan ini sejalan dengan salah satu prinsip dari empat prinsip pembelajaran sesuai amanat standar proses 65 tahun 2013 adalah Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Oleh karena itu, Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kota Denpasar merasa terpanggil dan bertanggungjawab melakukan pemberdayaan guru dengan cara mengadakan kompetisi **Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tahun 2015 bagi guru SD, SMP, SMA dan SMK** dalam rangka mendorong dan menumbuhkan kreativitas guru dibidang perancangan (desain), pengembangan (development),

pemanfaatan (utilization), pengelolaan (management) dan penilaian (evaluation) multimedia pembelajaran.

II. T E M A

Denpasar Go “*Infusing Technology in learning*”

III. T U J U A N

Tujuan

1. Memotivasi warga sekolah (terutama guru) mengembangkan bahan ajar untuk meningkatkan proses pembelajaran melalui penggunaan teknologi secara tepat
2. Meningkatkan strategi pembelajaran klasik atau tradisional melalui belajar bagaimana menggunakan teknologi
3. *Infusing technology* untuk memfasilitasi pembelajaran melalui pemahaman bagaimana dan kapan mengintegrasikan teknologi

IV. MASUKAN (INPUT) DAN KELUARAN (OUTPUT)

Input

Terselenggaran Kompetisi Pengembangan Bahan Ajar/Media Pembelajaran Berbasis TIK Kompetensi Tahun 2015

Keluaran/Output sebagai Target Kompetisi

1. Terciptanya produk hasil dari pengembangan bahan ajar seperti **konten digital dengan format** yang dapat di mainkan di beberapa flatform yang dapat dimanfaatkan dalam perluasan akses peserta didik terhadap pusat dan sumber belajar
2. Terjangungnya berbagai inovasi media pembelajaran berbasis TIK yang berkualitas
3. Terpilihnya hasil-hasil media pembelajaran berbasis TIK yang berkualitas unggul
4. Terwujudnya sinergi antara Dinas Dikpora Kota Denpasar. Khususnya, dengan jaringan *Cyber School* dalam pola yang lebih nyata atau secara umum dengan sekolah-sekolah dilingkungan kota Denpasar dalam meningkatkan mutu, proses dan hasil pembelajaran melalui media pembelajaran berbasis TIK yang berkualitas dan unggul.

V. MANFAAT

Dengan terciptanya produk pengembangan media pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat memperkaya pola penyampaian bahan pelajaran kepada peserta didik. Keluaran kompetisi ini diharapkan mampu untuk memperkaya pola penyampaian bahan ajar kepada peserta didik dengan model guru berbagi dengan media, yang merupakan rangkaian strategi pola penyampaian sebelum proses pembelajaran difasilitasi secara mandiri oleh media benar-benar bisa diwujudkan sehingga peran guru sebagai fasilitator lebih efektif.

VI. SASARAN KOMPETISI

Sasaran Kompetisi Pengembangan Bahar Ajar Berbasis TIK adalah guru-guru tingkat SD, SMP/MTs, SMA/MA dan SMK baik Negeri dan Swasta dilingkungan *Cyber School* Dinas Dikpora Kota Denpasar

VII. JENIS KATEGORI KOMPETISI

Jenis kompetisi yang dapat diikuti oleh peserta adalah membuat konten kreatif pembelajaran digital yang di persiapkan untuk platform **Massive Open Online Course (MOOC)**.

MOOC adalah platform belajar yang cikal bakalnya sudah tampak sejak tahun 1890 dalam bentuk korespondensi materi ajar dan tampak semakin jelas sejak tahun 2008. MOOC saat ini berkembang pesat sehingga tahun 2012 disebut sebagai tahunnya MOOC. MOOC adalah platform pembelajaran online dengan partisipan yang tidak terbatas bersifat terbuka berbasis web yang tujuannya adalah untuk menyajikan konten kepada pembelajar yang menembus batas-batas wilayah.

Oleh karena itu, jenis konten yang di kompetisikan adalah sebagai berikut:

1. Membuat Materi Ajar slide Presentasi atau Lecture slide format

Materi ajar ini dibuat dengan aplikasi Slide seperti Power Point. Dimana, materi ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik diharapkan mampu memotivasi peserta didik dengan teknik penyajian konten yang multimedia.

Standar Kualitas untuk Slide 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 1)
- 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.
- 1.10 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.

2. 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:

- 2.1 Resolusi Video Mashup adalah kualitas HD, 16:9 atau 1280 x 720 pixel.
- 2.2 Slide yang digunakan dalam video berukuran 1280 x 720 pixel. Slide ini saja memuat gambar, bagan atau grafik serta bisa saja teks. Tergantung tipe materi. Apakah materi berupa fakta, konsep, prosedur dan prinsip.
- 2.3 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.
- 2.4 Unsur suara dalam video sedapat mungkin bersih dan tanpa noise. Hindari penggunaan aa...eee.. ah... dalam narasi.
- 2.5 Video Mashup harus memiliki struktur (lihat lampiran 2)
- 2.6 Durasi setiap video Mashup adalah 3 – 7 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.**
- 2.7 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.
- 2.8 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

3. Paket Pembelajaran Interaktif (PBI)

Paket pembelajaran interaktif adalah paket pembelajaran yang dibangun dengan authoring tertentu. Paket ini umumnya dibuat untuk belajar individual dan mandiri sehingga dengan paket ini diharapkan seluruh scenario pembelajaran sudah tertuang dengan rapi. Begitupun kontennya di rancang sedemikian rupa dengan struktur pembelajaran dengan alur yang jelas.

Standar kualitas Paket Pembelajaran Interaktif, sebagai berikut:

- 3.1 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.
- 3.2 PBI adalah paket konvergensi (penyatuan) dari berbagai tipe representasi konten seperti teks, suara, video, animasi dan gambar.
- 3.3 Resolusi interface PBI adalah 1280 x 720 pixel
- 3.4 Penempatan menu dan area untuk konten serta navigasi dirancang sesuai kreatifitas, asalkan sesuai dengan prinsip-prinsip desain antar muka
- 3.5 Struktur PBI harus lengkap (lihat lampiran 1)

- 3.6 Elemen-elemen teks untuk representasi pesan harus disesuaikan dengan resolusi layar yang akan digunakan. Misalnya PBI tidak untuk ditampilkan di slide.
- 3.7 Elemen gambar untuk representasi pesan harus sesuai dengan tujuan dan erat hubungan dengan materi. Gambar kualitas baik dan tidak pecah.
- 3.8 Elemen suara untuk representasi pesan harus digunakan secara tepat. Artinya, suara tidak digunakan untuk membaca teks yang muncul pada layar.
- 3.9 Elemen animasi untuk representasi pesan harus didesain sesuai kebutuhan dan biasanya animasi untuk menggambarkan sebuah proses atau prosedur.
- 3.10 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.
- 3.11 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".
- 3.12 Jika file exe dan source tidak cukup dalam satu CD/DVD, maka boleh dipisah.
- 3.13 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.

VIII. BAHAN AJAR YANG DIKOMPETISIKAN

Untuk masa kompetisi tahun 2015, bahan ajar yang dikompertisikan adalah sebagai berikut :

1. SMP/MTs, dan SMA/MA bahan ajar yang dikompertisikan adalah kelompok Mata Pelajaran: **Agama, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, IPA (Fisika, Kimia, Biologi), IPS, Matematika, TIK, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Muatan lokal** dengan memilih salah satu dari dua jenis kompetisi.
2. Tingkat SMK bahan ajar yang dikompertisikan adalah kelompok **bidang keahlian/bidang studi dari program keahlian** yang ada pada masing-masing SMK.

IX. KRETERIA PESERTA KOMPETISI

Kreteria peserta kompetisi adalah kreteria yang berlaku bagi peserta kompetisi pengembangan bahan ajar berbasis TIK sebagai berikut.

1. Bukan anggota penyelenggaraan kompetisi
2. Guru sekolah sesuai tingkat peserta yakni tingkat guru SD,SMP, SMA dan SMK
3. Guru dalam pengembangan bahan ajar yang dikompertisikan dengan membentuk tim kecil yang beranggotakan **2-3 orang**.

X. PERSYARATAN PESERTA

1. Peserta mengisi dan melengkapi formulir kompetisi
2. Formulir kompetisi dilengkapi dengan surat pernyataan yang menyatakan bahwa peserta adalah memang benar guru pada sekolah yang bersangkutan yang diketahui oleh kepala sekolah.
3. Keterlibatan anggota kelompok dalam tim harus dicamtumkan pada daftar pengembang media pembelajaran
4. Peserta kompetisi melampirkan surat rekomendasi dari Kepala sekolah yang bersangkutan, yang menyatakan bahwa mereka ditunjuk untuk mewakili sekolahnya dalam kompetisi
5. Pada saat kompetisi semua anggota kelompok diwajibkan ikut presentasi.

6. Semua peserta membuat bahan ajar yang **belum pernah dikompetisikan**, termasuk bahan ajar **tidak boleh karya yang disempurnakan** dari kompetisi yang pernah di ikuti sebelumnya.
7. Bagi peserta yang pernah ikut kompetisi dan memenangkan pertandingan sebagai juara 1, keikutsertaanya hanya boleh sebagai anggota TIM. Disamping itu peserta yang pernah menjadi juara I tidak boleh sebagai guru model (guru yang membawakan materi) dalam video Mashup. Tetapi, sebagai anggota TIM diperbolehkan untuk menularkan pengalamannya.

XI. SISTEM KOMPETISI

Sistem yang digunakan dalam Kompetisi Pengembangan Bahan Ajar Berbasis TIK Kompetisi Tahun 2015 adalah sebagai berikut .

1. Panitia menerima **karya Pengembangan yang sudah final dalam CD/DVD rangkap 3** yang merupakan wakil terbaiknya dari masing-masing sekolah yang telah melalui kegiatan penyaringan pada internal sekolah yang bersangkutan.
2. Pihak sekolah berwenang untuk melakukan tahapan penyeleksian karya dari guru-guru, sesuai kelompok mata pelajaran yang dikompetisikan.
3. Setiap sekolah mengirim karya yang sudah terseleksi **minimal 1 dan maksimal 3 buah judul karya** pada masing-masing tingkatan SMP, SMA dan SMK ke panitia sesuai jenis kompetisi yang di ikuti.
4. Media Pembelajaran yang dikirim ke Panitia dilengkapi dengan syarat-syarat administratif yang telah ditentukan seperti pada angka X diatas. Selanjutnya berkas ini dimasukkan dalam amplop, lalu dikirim langsung ke panitia Kompetisi. Pada amplop tertulis seperti dibawah ini.

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

Kepada :
**Panitia Lomba Pengembangan Bahan Ajar
 Berbasis TIK Kompetisi Tahun 2015**
 Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga
 Kota Denpasar
 Jala Mawar No. 6 Denpasar
 Telp (0361) 247521

*) coret yang tidak perlu

5. Pihak Panitia akan menerima karya dari masing-masing sekolah dengan berita acara pemeriksaan karya yang diterima.
6. Tahapan penjurian dilaksanakan sebagai berikut.
 - 6.1 Seluruh Karya dari masing-masing peserta sesuai tingkatan akan dilakukan penilaian secara **instatik** dengan melibatkan dewan juri yang terdiri dari ahli isi, ahli media dan ahli desain.
 - 6.2 Selanjutnya setelah dewan juri melakukan penilaian instatik. **Hasil penilaian instatik akan diumumkan kepada peserta untuk berhak mengikuti penilaian indinamik.** Penilaian indinamic akan dilakukan terhadap peserta yang hanya lolos pada tahap instatik. Penilaian indinamik (presentasi) peserta dihadapan dewan juri) dengan durasi waktu 20 menit presentasi dan 25 menit tanya jawab atau sesuai kondisi saat kompetisi. Jadwal presentasi dapat dilihat pada tahapan dan waktu kompetisi

- 6.3 Pihak panitia menyediakan laptop spesifikasi standar untuk digunakan presentasi. Jika karya Slide dan Video Mashup dijalankan dengan tambahan aplikasi lain, peserta silakan melengkapi pada media pembelajaran.
- 6.4 Aspek-aspek yang dinilai adalah :
- a. **Aspek Dokumen Media/Administrasi**
 - b. **Aspek Konten**
 - c. **Aspek Desain Pembelajaran**
 - d. **Aspek Media dan Teknikal**
 - e. **Aspek Presentasi**
- 6.5 Terhadap Karya yang sudah dikirim ke Panitia Kompetisi akan menjadi hak Panitia Kompetisi, peserta tidak diperkenankan untuk menarik kembali hasil karya yang telah dikirimkan
- 6.6 Lain-lain hal yang belum tercantum dalam acuan ini akan disampaikan secepatnya kepada peserta
- 6.7 Setiap peserta harus dalam kondisi setiap saat diperlukan siap untuk presentasi
- 6.8 Setiap pemenang sanggup merevisi karya agar siap untuk platform MOOC
7. Keputusan Dewan Juri bersifat mutlak dan tidak bisa diganggu gugat

XII. WAKTU DAN JADWAL KOMPETISI*

No	Hari/tanggal	Kegiatan	waktu	Tempat
1	22 Januari 2015	Rapat Panitia + Juri		Dinas Dikpora Kota Denpasar
2	26 Januari 2015	Pengiriman Surat Pengumuman Kompetisi dan Panduan Kompetisi dari panitia ke sekolah-sekolah		Ke Sekolah
3	9 – 17 Maret 2014	Panitia Kompetisi Menerima Karya yang mewakili Tingkat SD, SMP, SMA dan SMK	08.00-15.00 wita	Dinas Dikpora Kota Denpasar
4	18 Maret 2015	Penilaian <i>instatik</i> oleh Dewan Juri	09.00-selesai	Dinas Dikpora Kota Denpasar
5	26 Maret 2015	Penilaian <i>indinamic</i> tingkat SD dan SMP	09.00-selesai	Dinas Dikpora Kota Denpasar
6	27 Maret 2015	Penilaian <i>indinamic</i> tingkat SMA dan SMK	09.00-selesai	Dinas Dikpora Kota Denpasar

*) **jadwal tentatif**

XIII. HADIAH DAN PENGHARGAAN

Hadiah dan penghargaan bagi peserta yang karyanya sudah dinilai sesuai pedoman dan kriteria penjurian maka hadiah dan penghargaan bagi pemenang ditetapkan sebagai berikut.

1. Untuk tingkat SD dan SMP baik karya yang memilih kategori Presentasi, video Mashup dan PBI, pemenang kompetisi ditetapkan sebagai berikut.
 - Juara I : mendapatkan Uang Pembinaan sebesar Rp. 8.000.000 ditambah Piagam Pemenang dan Piagam Peserta untuk masing- anggota masing kelompok
 - Juara II : mendapatkan uang pembinaan sebesar Rp. 7.000.000 ditambah Piagam Pemenang dan Piagam Peserta untuk masing-masing anggota kelompok
 - Juara III : mendapatkan uang pembinaan sebesar Rp. 6.000.000 ditambah Piagam Pemenang dan Piagam Peserta untuk masing-masing anggota kelompok
 - Harapan I : mendapatkan uang pembinaan sebesar Rp. 5.000.000 ditambah Piagam Pemenang dan Piagam Peserta untuk masing-masing anggota kelompok
 - Harapan II : mendapatkan uang pembinaan sebesar Rp. 4.000.000 ditambah Piagam Pemenang dan Piagam Peserta untuk masing-masing anggota kelompok
 - Harapan III : mendapatkan uang pembinaan sebesar Rp. 3.000.000 ditambah Piagam Pemenang dan Piagam Peserta untuk masing-masing anggota kelompok
2. Untuk tingkat SMA dan SMK baik karya yang memilih kategori Presentasi, video Mashup dan PBI, pemenang kompetisi ditetapkan sebagai berikut.
 - Juara I : mendapatkan Uang Pembinaan sebesar Rp. 8.000.000 ditambah Piagam Pemenang dan Piagam Peserta untuk masing- anggota masing kelompok
 - Juara II : mendapatkan uang pembinaan sebesar Rp. 7.000.000 ditambah Piagam Pemenang dan Piagam Peserta untuk masing-masing anggota kelompok
 - Juara III : mendapatkan uang pembinaan sebesar Rp. 6.000.000 ditambah Piagam Pemenang dan Piagam Peserta untuk masing-masing anggota kelompok
 - Harapan I : mendapatkan uang pembinaan sebesar Rp. 5.000.000 ditambah Piagam Pemenang dan Piagam Peserta untuk masing-masing anggota kelompok
 - Harapan II : mendapatkan uang pembinaan sebesar Rp. 4.000.000 ditambah Piagam Pemenang dan Piagam Peserta untuk masing-masing anggota kelompok
 - Harapan III : mendapatkan uang pembinaan sebesar Rp. 3.000.000 ditambah Piagam Pemenang dan Piagam Peserta untuk masing-masing anggota kelompok

XIV. SEKRETARIAT PANITIA KOMPETISI

Sekretariat Panitia Kompetisi **Pengembangan Bahan Ajar Berbasis TIK/ICT Kompetensi Tahun 2015**

DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA KOTA DENPASAR

Jalan Mawar No. 6 Denpasar

Tlp. (0361) 247521

XV. LAIN-LAIN

Informasi lainnya dapat dilihat pada web Dinas Dikpora Kota Denpasar dengan alamat: www.cyberschooldps.net dan pendidikan.denpasarkota.go.id

XVI. LAMPIRAN-LAMPIRAN

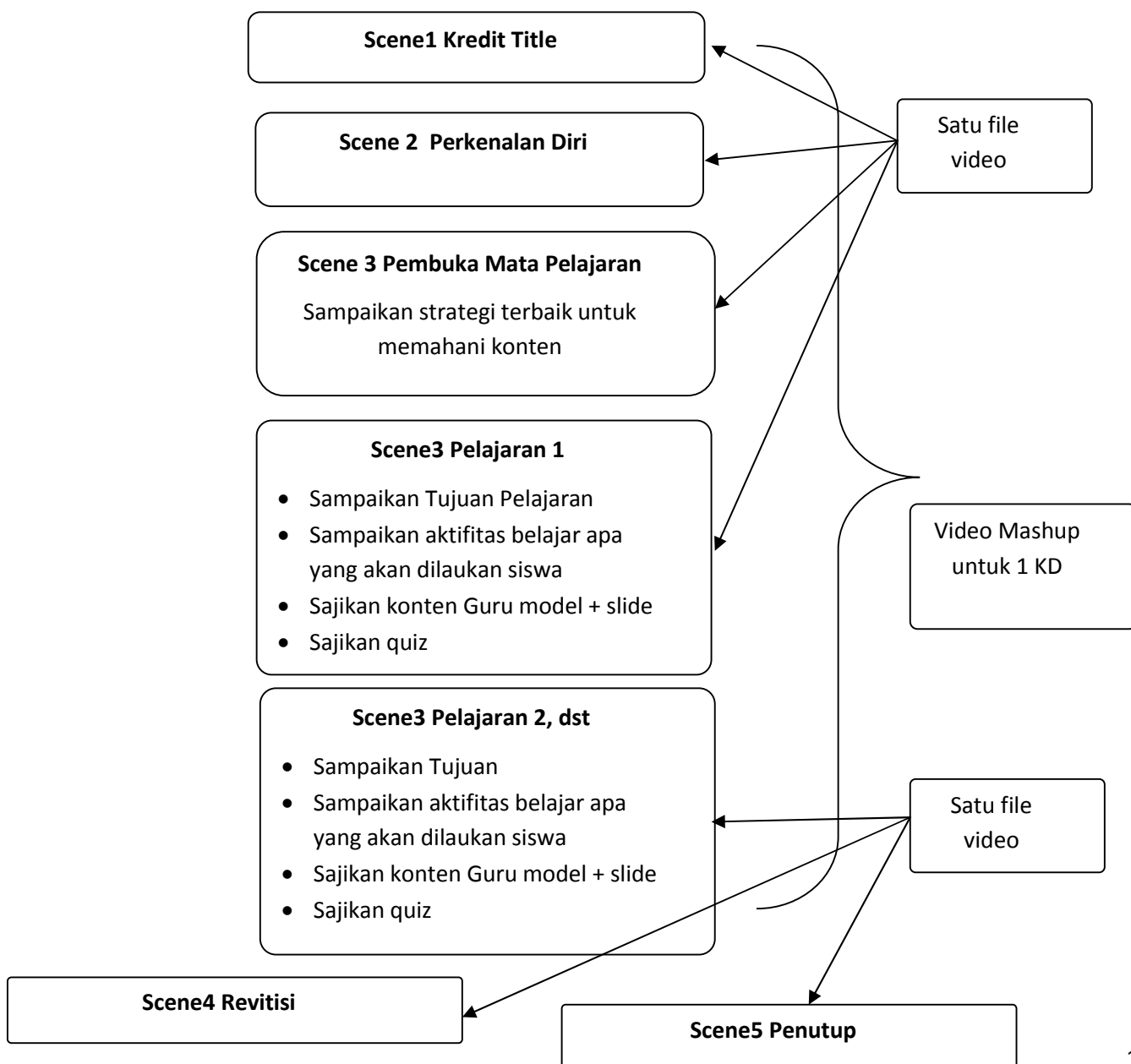
- Lampiran 1 Struktur Slide Presentasi dan PBI
- Lampiran 2 Struktur Video Mashup
- Lampiran 3 Formulir

Lampiran 1 Struktur Slide Presentasi

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		

Lampiran 2 Struktur Video Mashup untuk satu buah video Mashup



Contoh screenshot video Mashup



Guru model yang
membawakan
materi

Slide-slide yang
disisipkan pada
pada video

FORMULIR
KOMPETISI PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS TIK
TAHUN 2015 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 :

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,

(_____)