

LOMBA CIPRA KARYA PAUD 2016

A. Tujuan:

Lomba Penyusunan Konten Anggun PAUD memiliki beberapa tujuan yakni;

1. Mensosialisaikan Laman Anggun PAUD kepada masyarakat luas khususnya para pendidik dan pemerhati PAUD.
2. Meningkatkan partisipasi masyarakat/melibatkan publik dalam pengisian laman Anggun PAUD sesuai dengan minatnya dengan memperhatikan kebutuhan pendidik dan anak didik PAUD.
3. Memperkaya konten muatan laman Anggun PAUD agar lebih mampu dan layak untuk dijadikan sebagai rujukan atau referensi bagi guru PAUD dalam mengelola kegiatan bersama anak.

B. Tema:

Tema Lomba Konten Anggun PAUD “ Penumbuhan Budi Pekerti Pada Anak Usia Dini”

C. Jenis dan Ketentuan Lomba:

Konten Anggun PAUD yang dilombakan untuk konsumsi peserta didik PAUD usia 4-6 tahun.

1. Lomba Penyusunan Cerita Rakyat

Ketentuan:

- a Fokus pada pengembangan Nilai Agama dan Moral dan Bahasa.
- b Sasaran pengguna : Guru PAUD, Pengelola PAUD.
- c Cerita rakyat dapat berbentuk; (1) Fable (cerita binatang), (2) Legenda (asal-usul terjadinya suatu tempat), (3) Sage (unsur sebuah sejarah), (4) Epos (kepahlawanan) atau, (5) Cerita jenaka.
- d Cerita disampaikan dalam bahasa Indonesia.
- e Panjang naskah 400 – 600 kata.

Hadiah:

- a 1 orang pemenang pertama dengan hadiah Rp. 15.000.000,-
- b 1 orang pemenang kedua dengan hadiah Rp 10.000.000,-
- c 1 orang pemenang ketiga dengan hadiah Rp. 7.500.000,-
- d 10 hadiah hiburan dengan hadiah @ Rp. 5.000.000

2. Lomba Pembuatan Lagu Anak

Ketentuan

- a. Fokus pada pengembangan Nilai Agama dan Moral, Motorik, dan Bahasa
- b. Lagu anak berbahasa Indonesia
- c. Disertakan dengan partitur, dengan durasi lagu antara 1 s.d. 1,5 menit.
- d. Dilagukan oleh anak usia dini dengan nada c1 paling rendah dan c2 paling tinggi (1 oktaf).

Hadiah:

- 1) 1 orang pemenang pertama dengan hadiah Rp. 15.000.000,-
- 2) 1 orang pemenang kedua dengan hadiah Rp 12.500.000,-
- 3) 1 orang pemenang ke tiga dengan hadiah Rp. 9.500.000,-
- 4) 12 hadiah hiburan dengan hadiah @ Rp. 6.500.000

3. Lomba Penyusunan Permainan Mendidik (Edu Game)

Ketentuan

- a. Fokus pada pengembangan aspek Kognitif (pengenalan konsep dasar matematika dan keaksaraan awal) dan Seni (rupa, dan musik).
- b. Aplikasi permainan dibuat dengan format HTML5
- c. Menitik beratkan pada kemampuan secara teknis untuk membuat aplikasi game melalui penyusunan karakter, background, strategi permainan, sehingga game tersebut mampu berinteraksi dengan user-nya.

- d. Dilengkapi dengan dokumentasi/ instruksi cara menggunakan aplikasi game tersebut.
- e. Permainan harus dapat dimainkan setidaknya di dua browser: Firefox dan Chrome. Dan harus dapat berjalan dengan baik, jika terjadi error otomatis menjadi gugur.
- f. Game dipublikasikan dan digunakan oleh sasaran anak usia 4-6 tahun.

Hadiah:

- a** 1 orang pemenang pertama dengan hadiah Rp. 25.000.000,-
- b** 1 orang pemenang kedua dengan hadiah Rp 20.000.000,-
- c** 1 orang pemenang ke tiga dengan hadiah Rp. 15.000.000,-
- d** 10 hadiah hiburan dengan hadiah @ Rp. 7.500.000

4. Lomba Penyusunan Buku Cerita Anak dalam format e-book

Ketentuan:

- a. Fokus pada pengembangan sosial emosional dan bahasa
- b. Minimal 10 halaman dengan pewarnaan penuh
- c. Ukuran huruf, kosa kata, dan jumlah kalimat per halaman disesuaikan dengan usia sasaran (4-6 tahun)
- d. Penokohan dapat manusia atau lainnya (binatang atau tokoh imajiner)
- e. Ukuran per halaman A4.

Hadiah

- b.** Cerita Anak dengan format e-book:
 - 1) 1 orang pemenang pertama dengan hadiah Rp. 17.500.000,-
 - 2) 1 orang pemenang kedua dengan hadiah Rp 12.500.000,-
 - 3) 1 orang pemenang ke tiga dengan hadiah Rp. 10.000.000,-
 - 4) 15 hadiah hiburan dengan hadiah @ Rp. 5.000.000

D. Persyaratan:

1. Peserta

Peserta terbuka untuk umum, kecuali peserta Direktorat Pembinaan PAUD..

2. *Naskah/ produk:*

a Orisinalitas mutlak.

b Tidak mengandung unsur kekerasan, pornografi, suku, agama, ras, antar golongan, pelecehan fisik, simbol dan radikalisme.

c Penerima manfaat adalah anak usia 4-6 tahun dengan bimbingan orang tua dan guru.

d Peserta dapat mengirimkan lebih dari satu naskah dalam jenis (kategori) yang sama atau berbeda

e Semua karya yang masuk akan menjadi hak milik Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan u.p. Direktorat Pembinaan Anak Usia Dini.

3. *Pendaftaran dan Pengiriman*

Pendaftaran dan pengiriman hasil karya dimulai tanggal 15 Juni 2016, dan dikirimkan ke alamat :

Direktorat Pembinaan PAUD,

Kompleks Kemdikbud, Gedung E Lt. 7

Jalan Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta

Kode Pos 10270

Batas waktu pengiriman paling lambat tanggal **31 Agustus 2016** cap pos.

Semua kontributor dalam penyusunan dan pengembangan produk dicantumkan secara lengkap.

4. *Penilaian*

Penilaian dilakukan oleh Tim Juri yang berkompeten di bidangnya.

didasarkan pada unsur:

a Orisinalitas karya

b Kesesuaian dengan tema dan fokus aspek perkembangan

- c Kesesuaian karya dengan sasaran (pendidik atau anak didik usia 4-6 tahun)
- d Kejelasan pesan yang disampaikan
- e Kesantunan bahasa
- f Keutuhan cerita/karya
- g Keserasian karya: syair dan notasi, teks dengan ilustrasi, dst.

5. Pengumuman Pemenang

Pemenang diumumkan melalui web <http://www.anggunpaud.kemdikbud.go.id> atau <http://www.paud.kemdikbud.go.id> tanggal 13 - 15 September 2016.

6. Penyerahan Hadiah:

Hadiah lomba akan diserahkan bersamaan dengan Hari Anak Universal bulan September 2016.

7. Pemanfaatan Naskah/Produk

Naskah yang masuk ke Panitia dan dinyatakan menang menjadi hak Panitia dan akan di upload ke laman <http://www.anggunpaud.kemdikbud.go.id> atau <http://www.paud.kemdikbud.go.id>

Naskah yang tidak menang tetap menjadi hak penyusun kecuali apabila diserahkan ke Dit. Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.

Jakarta, 15 Juni 2016.

Ttd

Panitia Penyelenggara