



Petunjuk Teknis

Lomba Video Materi Pengajaran

untuk Guru Sekolah Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah (SD atau Sederajat, SMP atau Sederajat, dan SMA atau Sederajat)

A. Pengertian Karya Video Materi Pengajaran

Karya video materi pengajaran adalah media pembelajaran berbentuk video yang dirancang dan dikembangkan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran secara kreatif, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Video ini dapat memuat penjelasan konsep, demonstrasi, simulasi, eksperimen, studi kasus, maupun penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari dengan memanfaatkan berbagai unsur visual dan audio untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

Video materi pengajaran diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai penyampaian informasi, tetapi juga menjadi sarana inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat, pemahaman, dan keterlibatan peserta didik. Melalui pemanfaatan teknologi digital, video pengajaran dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Bentuk media pengajaran ini sekaligus mendukung terciptanya pembelajaran yang kreatif, adaptif, dan berpusat pada peserta didik.

B. Persyaratan Lomba

1. Lomba ini terbuka untuk seluruh guru dari sekolah dengan jenjang pendidikan dasar dan menengah (SD atau sederajat, SMP atau sederajat, dan SMA atau sederajat). Peserta dapat mengikuti lomba secara perorangan atau dalam kelompok yang terdiri dari paling banyak 3 (tiga) orang guru yang mengajar di sekolah yang sama.
2. Lomba dilaksanakan secara daring (online); penciptaan karya video materi pengajaran dari awal hingga akhir sepenuhnya dilakukan di rumah, sekolah, atau tempat lainnya.



3. Karya video materi pengajaran membahas materi terkait sumber daya mineral dan batu bara, tanpa harus terikat pada materi kurikulum jenjang tertentu.
4. Karya video materi pengajaran merupakan karya orisinal, tidak menjiplak karya yang sudah ada sebelumnya, bukan hasil sitiran atau reproduksi dari pemrosesan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*; AI), dan sepenuhnya dibuat sendiri oleh peserta lomba.
5. Video materi pengajaran ditujukan untuk audiens secara umum dan tidak terbatas pada murid peserta lomba saja.
6. Video materi pengajaran diunggah di akun YouTube atau media sosial lainnya milik pribadi atau milik sekolah, yang tidak dikunci dan dapat diakses khalayak umum.
7. Peserta hanya dapat mengirimkan satu karya video materi pengajaran.
8. Karya video materi pengajaran yang dilombakan tidak sedang diikuti pada kompetisi lain, dan belum pernah menjuarai kompetisi serupa sebelumnya.

C. Tema

“Minerba Membangun Negeri”

D. Teknis Pembuatan Karya

1. Karya video materi pengajaran tidak mengandung unsur pornografi, provokatif, dan politik, serta tidak menyinggung suku/agama/ras/antargolongan.
2. Karya video materi pengajaran berupa video yang dapat diedit sesuai kebutuhan, dengan durasi 5 – 10 menit, untuk ukuran layar 16:9 (*full screen, landscape*) dengan resolusi minimal 720p.
3. Karya video materi pengajaran harus menampilkan wajah satu guru peserta lomba saat memberikan penjelasan dalam sebagian durasi video. Apabila mendaftar sebagai kelompok, maka anggota yang lain membantu proses pembuatan video di balik layar. Apabila menampilkan murid dalam video, peserta lomba wajib mendapatkan persetujuan tertulis dari wali murid tersebut.



4. Seluruh materi, gambar, musik, maupun elemen pendukung yang digunakan tidak melanggar hak cipta pihak lain.
5. Karya video materi pengajaran dibuat dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris.
6. Video materi pengajaran harus sudah diunggah di kanal YouTube atau akun media sosial lainnya milik pribadi atau milik sekolah, yang tidak dikunci dan dapat diakses khalayak umum.
7. Pengumpulan file video materi pengajaran dan dokumen terkait dilakukan sesuai ketentuan yang tercantum dalam petunjuk teknis.
8. Peserta menyiapkan foto diri atau foto bersama seluruh anggota tim bila mendaftar sebagai tim.
9. Peserta menuliskan biodata, diketik dengan program MS Word (font tipe Arial atau Times New Roman; ukuran 12) dan disimpan dalam format PDF. Bila mendaftar sebagai tim, digabungkan dalam satu file.

E. Teknis Pengiriman Karya

Sebelum mengirimkan karya, peserta harus terlebih dahulu melakukan pendaftaran dan membuat akun di situs web minerbaeducreative.com. Setelah memasukkan data-data dan kontak yang dapat dihubungi oleh penyelenggara pada formulir tersebut, pilih kategori lomba yang sesuai, lalu klik tombol **“Buat akun peserta”**. Silakan cek email konfirmasi pada inbox alamat email yang didaftarkan, atau cek juga folder spam bila tidak masuk dalam inbox. Pendaftaran dan pengumpulan karya dapat dilakukan di hari yang berbeda, selama masih dalam batas tenggat waktu dan kuota jumlah peserta masih tersedia.

Untuk mengumpulkan karya, silakan login ke akun peserta yang telah dibuat di situs web minerbaeducreative.com, lalu klik tombol **“Kirim karya”**. Peserta atau walinya akan diarahkan ke tautan formulir untuk mengumpulkan karya yang sudah dibuat. Pada halaman tersebut silakan unggah dokumen-dokumen yang meliputi:

1. Karya Video Materi Pengajaran, dalam format mp4

Penamaan file: VIDEO PENGAJARAN _ [NAMA PESERTA] _ [NAMA SEKOLAH].pdf



2. Link (tautan) unggahan di kanal YouTube atau akun medsos milik peserta atau milik sekolah
3. Nama Sekolah
4. Kartu Pegawai atau Surat Keterangan dari Sekolah sebagai bukti identitas
Penamaan file: KARTU PEGAWAI _ [NAMA PESERTA] _ [NAMA SEKOLAH].pdf
5. Biodata Peserta
Penamaan file: BIODATA _ [NAMA PESERTA] _ [NAMA SEKOLAH].pdf.
6. Foto diri peserta tampak setengah badan tanpa memakai masker/face shield atau atribut lainnya; dibuat dalam format JPG
Penamaan file: FOTO PESERTA _ [NAMA PESERTA] _ [NAMA SEKOLAH].jpg

F. Kriteria Penilaian

Penilaian dewan juri didasarkan pada kerangka kriteria sebagai berikut.

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
1.	Substansi (<i>Credibility</i>) - Bagaimana relevansi karya dengan tema? - Apakah seluruh materi yang disampaikan sudah teruji secara ilmiah? - Seberapa baik guru menguasai materi yang disampaikan?	30%
2.	Kreatifitas (<i>Creativity</i>) - Apakah karya menampilkan perspektif yang baru, ide yang unik, atau imajinasi yang segar dalam mengemas materi pengajaran? - Apakah konsep karya dikembangkan dengan baik? - Apakah karya memiliki gagasan yang menonjol dibandingkan karya lainnya?	30%
3.	Kejelasan (<i>Clarity</i>) - Bagaimana struktur naskah dan penyuntingan video dalam membangun narasi agar menarik dan mudah dipahami? - Bagaimana penggunaan kaidah bahasa dan pemilihan kata (diksi) yang dituangkan dalam karya? - Apakah karya menunjukkan keterampilan teknis yang baik melalui penggabungan unsur-unsur konten audio visual, sehingga dapat memberikan pemahaman bagi pemirsa?	20%
4	Daya Interaktif (<i>Interactivity</i>) - Apakah karya menyuguhkan ide dan fakta yang dipandang memiliki relevansi atau arti penting bagi siswa? - Seberapa jauh karya dapat memukau dan mengikat perhatian pemirsa sehingga pesannya tersampaikan? - Apakah karya dapat membangkitkan respon emosional pemirsanya? - Seberapa besar potensi karya untuk menginspirasi dan menggerakkan pemirsa?	20%



G. Hadiah

- Juara 1 Rp 7.500.000,- + trofi
- Juara 2 Rp 6.000.000,- + trofi
- Juara 3 Rp 4.000.000,- + trofi
- Harapan 1 Rp 3.000.000,- + trofi
- Harapan 2 Rp 2.000.000,- + trofi

** Pajak hadiah ditanggung pemenang. Penyelenggara akan menghubungi pemenang melalui nomor kontak yang didaftarkan dan mengirimkan hadiah uang serta trofi ke nomor rekening serta alamat yang ditunjuk.*

H. Tahapan & Jadwal Pelaksanaan

- Publikasi Lomba mulai September 2026
- Pendaftaran s/d 20 Oktober 2026 (atau ketika kuota sudah penuh)
- Pengumpulan Karya s/d 20 Oktober 2026 (atau ketika kuota sudah penuh)
- Penjurian 21 – 30 Oktober 2026
- Pengumuman Pemenang 3 November 2026

I. Ketentuan Tambahan

- Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- Apabila di kemudian hari ditemukan indikasi plagiarisme dan kecurangan, penyelenggara berhak membatalkan hasil penjurian.
- Hak cipta karya yang dilombakan tetap berada di tangan peserta dan media massa yang bersangkutan.
- Hak penggandaan/reproduksi/distribusi atau alih media karya peserta, baik sebagian atau keseluruhan, untuk kepentingan non-komersial, ada pada Direktorat Jenderal Mineral dan Batubara – Kementerian Energi dan Sumber Daya Mineral.
- Semua hal yang menyangkut penyelenggaraan lomba yang diatur dalam Petunjuk Teknis ini dapat berubah sesuai dengan kondisi dan perkembangan kebijakan di masa yang akan datang. Untuk itu, pihak penyelenggara akan menyampaikannya melalui mekanisme dan dokumen tersendiri yang terpisah dari Petunjuk Teknis ini.