



**BADAN PEMBINAAN IDEOLOGI PANCASILA  
REPUBLIK INDONESIA**

**PEDOMAN TEKNIS**  
**LOMBA PEMBUATAN CERITA PERMAINAN TRADISIONAL  
DALAM BENTUK VIDEO**

**PERMAINAN TRADISIONAL  
ENGKLE/SONDAH MANDAH**

**BADAN PEMBINAAN IDEOLOGI PANCASILA  
REPUBLIK INDONESIA**

**Peralatan yang dibutuhkan :**

1. Peranda berupa benda pipih dapat berupa pecahan genteng, pin atau kapur tulis/daun-daun kapur untuk menggantikan arena main di lantai.

Permainan Engkle/Sondah Mandah memiliki beragam nama di berbagai daerah di Indonesia seperti Sontak, Sudohehede, Enggung, Ngoko. Permainan ini juga dikenal di berbagai negara seperti Inggris, Perancis, Brazil, Nigeria, Honduras, India, dengan nama, cara, dan peralatan yang berbeda. Permainan ini melatih ketangkasan, ketepatan, keseimbangan dan keterampilan nilai-nilai Pancasila dari mulai sila ke-1 hingga sila ke-5, terapan dalam permainan ini. Permainan ini juga menggambarkan keuletan dan kegigihan dari bangsa Indonesia.

**Cara bermain :**

1. Diawali dengan pemain melemparkan peranda ke arah pertama. Peranda tidak boleh jatuh dari arena main atau mengenai area di arena.
2. Pemain kemudian melangkah satu satu kearah ke arah berikutnya dengan satu kaki diangkat dengan mengikuti arah yang benar peranda yang diangkat.
3. Gerakan seterusnya hingga semua arah dilakukani dengan mengikuti langkah peranda di setiap arah selanjutnya.
4. Selanjutnya pemain melakukan setiap arah dengan tidak melangkah yang efektif dengan mengangkat peranda ke arena. Setelah selesai, peranda ke arena. Setelah selesai, peranda ke arena.

**Cara menyiapkan arena permainan :**

1. Gambar garis merah/daun kapur/daun
2. Gambar arena dengan salah satu pola berikut ini.

**PANCASILA dalam TINDAKAN**  
**#maindirumahaja**

Kerjasama Deputi Pengendalian & Evaluasi BPJP dengan :

**PERMAINAN TRADISIONAL  
BOLA BEKEL/BEKLEN**

**BADAN PEMBINAAN IDEOLOGI PANCASILA  
REPUBLIK INDONESIA**

Istilah Bekel berasal dari bahasa Belanda yaitu Bikkelspel atau Bikkelen. Permainan ini pertama berkembang di pulau Jawa. Permainan ini melatih berpikir strategis, ketangkasan, kejiwaan dan kejujuran. Nilai-nilai Pancasila sila ke-2 Kemanusiaan yang Adil dan Beradab dan sila ke-3 Persatuan Indonesia, diimplementasikan dalam permainan ini.

**Cara bermain :**  
Permainan Bola Bekel/Beklen dimainkan dengan melambungkan bola ke atas dan menangkapnya kembali. Saat bola melambung ke atas, biji diambil satu per satu atau diubah posisinya dengan satu tangan.

**Cara membuat alat permainan dari perlatan sederhana yang ada di rumah :**

1. Biji diambil dari kacang kedelai yang dibersihkan, biji dikukus terlebih dahulu dengan beberapa liter air, dan dikeringkan hingga benar-benar kering.
2. Biji menggunakan tutup botol atau tutup tube.

**PANCASILA dalam TINDAKAN**  
**#maindirumahaja**

Kerjasama Deputi Pengendalian & Evaluasi BPJP dengan :

**PANCASILA  
DALAM TINDAKAN**

**GOTONG ROYONG MENUJU  
INDONESIA MAJU**

**PANITIA KEGIATAN  
PERINGATAN HARI LAHIR PANCASILA  
TAHUN 2020**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Berdasarkan Keputusan Presiden Nomor 24 Tahun 2016 tentang Hari Lahir Pancasila, maka seluruh Bangsa Indonesia diamanatkan untuk melaksanakan peringatan hari Lahir Pancasila sebagai momentum untuk mengingat dan mengenang kembali sejarah proses lahirnya Pancasila pada 1 Juni 1945 yang disampaikan oleh Bung Karno pada sidang BPUPK.

Hari lahir Pancasila juga merupakan refleksi bagi bangsa Indonesia dan seluruh rakyat Indonesia untuk menanamkan kembali jiwa dan semangat nilai-nilai Pancasila dalam sendi-sendi kehidupan masyarakat dalam berbangsa dan bernegara, yang kondisinya saat ini sudah mulai terkikis disebabkan oleh perkembangan zaman sehingga nilai-nilai Pancasila mulai hilang ditengah masyarakat khususnya bagi generasi bangsa.

Salah satu nilai-nilai Pancasila yang mulai tergusur pada generasi muda atau generasi milenial adalah semangat gotong royong dan nilai persatuan dan kesatuan, dampak perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat saat ini sehingga pembentukan generasi muda lebih menonjolkan sifat individual ditambah lagi dengan pengaruh paham radikalisme dikalangan generasi saat ini yang dapat memecah persatuan dan kesatuan Bangsa.

Sebagai bangsa yang besar, Bangsa Indonesia memiliki warisan yang bernilai sangat tinggi yaitu Pancasila. Pancasila merupakan dasar negara serta pandangan hidup bangsa yang harus diwariskan dari generasi ke generasi berikutnya sehingga setiap generasi memiliki pandangan dan arah tujuan berbangsa dan bernegara sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung di dalam Pancasila.

Pancasila bersumber dari nilai-nilai luhur bangsa Indonesia yang merupakan jati diri bangsa Indonesia yang sudah ada sebelum negara ini didirikan dan merupakan perilaku tata hidup Bangsa Indonesia sejak dahulu yang kemudian oleh Bung Karno digali dan dirumuskan menjadi lima dasar yaitu Pancasila, nilai-nilai yang terkandung adalah persatuan dan kesatuan, semangat gotong royong, musyawarah mufakat, keadilan sosial dan nilai-nilai kemanusiaan serta Ketuhanan Yang Maha Esa.

Salah satu aktualisasi nilai-nilai Pancasila yang mengandung cipta, karsa, dan karya adalah permainan tradisional, permainan tradisional saat ini menjadi terlupakan, bahkan hilang dalam tradisi di zaman milenial. Jika dahulu permainan tradisional banyak melibatkan aktivitas luar ruang dan alat-alat yang terbuat dari alam, kini minimnya ruang bermain membuat permainan tradisional semakin terbatas pada gadget elektronik semata, permainan tradisional adalah bagian dari kekayaan budaya Indonesia yang harus kita jaga.

Permainan tradisional perlu dilestarikan karena permainan tradisional adalah salah satu keunikan bangsa Indonesia yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal dan merupakan warisan nilai kekayaan bangsa Indonesia yang tidak terdapat di bangsa dan negara-negara lain.

Menurut data dari peneliti permainan tradisional, jumlah permainan tradisional yang dimiliki Indonesia sekitar 2.600 permainan tradisional, namun dari jumlah itu hanya 60 persen yang masih bertahan, mayoritas dimainkan anak-anak di pinggiran kota dan perdesaan.

Salah satu upaya untuk melestarikan kembali permainan tradisional adalah dengan mengangkat kembali dan memperkenalkan kepada generasi bangsa saat ini atau generasi zaman milenial, melalui momen peringatan hari lahir Pancasila upaya mengangkat kembali tradisi kekayaan bangsa melalui lomba permainan tradisional.

Kegiatan “**Lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video**” merupakan salah satu kegiatan dalam peringatan Hari Lahir Pancasila Tahun 2020. Tema peringatan Hari Lahir Pancasila Tahun 2020 adalah “**Pancasila Dalam Tindakan, Melalui Gotong Royong Menuju Indonesia Maju**”.

Tujuan pelaksanaan lomba permainan tradisional yang akan diselenggarakan dalam rangka hari lahir Pancasila adalah melestarikan permainan tradisional sebagai wujud aktualisasi nilai-nilai Pancasila berupa karsa dan rasa yang merupakan kearifan lokal bangsa Indonesia, tujuan lainnya adalah membentuk karakter generasi bangsa di zaman milenial sehingga terbangun nilai-nilai Pancasila melalui media permainan tradisional.

## **B. Dasar Hukum**

1. Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 tentang Hari Lahir Pancasila.
2. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2018 tentang Badan Pembinaan Ideologi Pancasila.
3. Peraturan Badan Pembinaan Ideologi Pancasila Nomor 1 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Badan Pembinaan Ideologi Pancasila.
4. Keputusan Kepala Badan Pembinaan Ideologi Pancasila Nomor 6 Tahun 2020 tentang Kegiatan Peringatan Hari Lahir Pancasila Tahun 2020.

## **C. Nomenklatur dan Definisi**

Istilah-istilah yang perlu dipahami dalam pedoman teknis kegiatan lomba ini adalah sebagai berikut:

- Video Pembuatan Cerita Permainan Tradisional adalah video yang berisikan cerita permainan dan manfaat permainan yang dimainkan oleh anak-anak jaman dulu yang dilakukan dengan cara kelompok.
- Cerita Permainan Tradisional adalah cerita tentang segala macam permainan yang dimainkan oleh anak-anak jaman dulu yang dilakukan dengan cara berkelompok.

- Tradisional adalah aksi dan tingkah laku yang keluar alamiah karena kebutuhan dari nenek moyang terdahulu karena sifatnya yang lekat dengan hidup masyarakat.
- Nilai-nilai Pancasila adalah nilai gotong royong dan persatuan yang terkandung dalam cerita permainan tradisional.

## **BAB II**

### **MAKSUD, TUJUAN, DAN SASARAN**

#### **A. Maksud**

Pedoman Teknis disusun dengan maksud adalah:

1. Pedoman ini menjadi petunjuk dan arah bagi panitia pelaksana kegiatan lomba pembuatan cerita permainan tradisional dalam bentuk video dan merupakan petunjuk teknis penilaian bagi tim penilai sesuai dengan kriteria dan mekanisme yang diatur dalam pedoman;
2. Menjadi pedoman dan aturan bagi peserta lomba dalam mengikuti rangkaian perlombaan dimulai pendaftaran lomba serta pembuatan cerita permainan tradisional dalam bentuk video sesuai dengan kriteria yang ditetapkan dalam petunjuk pedoman ini.

#### **B. Tujuan**

Pedoman Teknis ini disusun dengan tujuan:

1. Pelaksanaan lomba pembuatan cerita permainan tradisional dalam bentuk video dapat terlaksana dengan sistematis, terarah serta dapat dipertanggung jawabkan secara mutlak hasil dari perlombaan;
2. Menghasilkan karya anak bangsa yang original dalam bidang permainan tradisional yang bersumber dari khasanah ke arifan lokal;
3. Untuk mengetahui kriteria dan teknis penilaian sehingga hasil penilaian lomba adalah yang merupakan akumulasi dari penilaian yang dapat dipertanggungjawabkan;
4. Menjelaskan skenario pelaksanaan kegiatan “Lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video Tahun 2020”.

#### **C. Sasaran**

Sasaran pelaksanaan “Lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video” ini adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan lomba pembuatan cerita permainan tradisional dalam bentuk video terdiri atas 2 (dua) kategori peserta yaitu: (a) Komunitas; dan (b) Umum;
2. Untuk kategori hasil penilaian lomba pembuatan cerita permainan tradisional dalam bentuk video menghasilkan Peringkat I, II, III dan Harapan I, II. dengan keluaran hasil karya video cerita permainan tradisional.

## BAB III

### PANITIA PENYELENGGARA

#### A. Status dan Kedudukan

Sebagai pelaksana tugas penyelenggaraan lomba, aspek status dan kedudukan Panitia dan Tim Penilai adalah:

1. Berdasarkan Surat Keputusan Kepala BPIP tentang Panitia Penyelenggara Hari Lahir Pancasila yang termasuk didalamnya panitia penyelenggara lomba pembuatan cerita permainan tradisional dalam bentuk video serta Tim Penilai lomba tersebut;
2. Panitia kegiatan “Lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video” adalah bagian dari kepanitiaan hari lahir Pancasila Tahun 2020 yang dikoordinir oleh Ketua III Bidang Penyelenggaraan Lomba;
3. Tim Penilai kegiatan “Lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video” adalah bersifat independen yang bertanggungjawab kepada Ketua Umum Panitia Peringatan Hari Lahir Pancasila Tahun 2020 melalui koordinator penyelenggara kegiatan “Lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video”.

#### B. Susunan Panitia

Susunan panitia kegiatan “**Lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video**” berdasarkan Keputusan Kepala Badan Pembinaan Ideologi Pancasila Nomor 6 Tahun 2020 tentang Kegiatan Peringatan Hari Lahir Pancasila Tahun 2020, adalah sebagai berikut:

NO	NAMA	JABATAN	KEDUDUKAN	TUGAS
1.	Abbas, S.H., M.H	Kepala Biro Pengawasan Internal	Koordinator	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Koordinator penyelenggaraan kegiatan lomba;</li><li>▪ Mengkoordinir penyusunan pedoman teknis dan instrumen penilaian lomba;</li><li>▪ Mengkoordinir penyusunan Rencana Anggaran Biaya pelaksanaan lomba;</li><li>▪ Menyusun dan menyampaikan susunan Tim Penilai Lomba;</li><li>▪ Melaporkan hasil kegiatan pelaksanaan lomba kepada Ketua III Bidang Penyelenggaraan Lomba.</li></ul>

NO	NAMA	JABATAN	KEDUDUKAN	TUGAS
2.	Rahmad Mustafa, S.STP.,M.Si	Kepala Subdirektorat Pengembangan Jaringan	Anggota	Melakukan publikasi, sosialisasi pelaksanaan lomba, inventarisasi peserta lomba, dan dokumentasi kegiatan;
3.	Rimon Adar Marulam Siregar, S.STP., M.M.	Kepala Subdirektorat Pemantapan Pranata	Anggota	Melakukan koordinasi ketersediaan kebutuhan sumber daya pendukung kegiatan lomba, koordinasi Tim Penilai, dan evaluasi pelaksanaan lomba;
4.	Galuh Ibrahim, S.E.,M.M	Kepala Subdirektorat Inovasi Kebudayaan	Anggota	Melakukan koordinasi keseluruhan kegiatan penilaian, serta dokumentasi hasil penilaian;
6.	July Budi Suharko, S.H.	Kepala Subdirektorat Analisis dan Sinkronisasi I	Anggota	Pembuatan berita acara, dan pembuatan surat keputusan tim dalam pelaksanaan penilaian;
7.	Pakar Permainan Tradisional		Tim Penilai	Melakukan Penilaian
8.	Pakar Cinema		Tim Penilai	Melakukan Penilaian
9.	Pakar Pencerita/ Pendongeng		Tim Penilai	Melakukan Penilaian

### C. Tugas Panitia Kegiatan

1. Koordinasi kesiapan Tim penyelenggara pelaksana Lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video;
2. Menyusun pedoman teknis pelaksanaan Lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video yang memuat: Instrumen Penilaian, Mekanisme Perlombaan, Kriteria Perlombaan, Jadwal Perlombaan, serta Syarat dan Kategori Peserta Lomba;
3. Menyusun dan menyampaikan susunan Tim Penilai yang terdiri dari Pejabat Struktural BPIP, Tim Pakar Permainan Tradisional, Pakar Cinema kepada Kepala BPIP melalui Ketua Umum Kegiatan Peringatan Hari Lahir Pancasila Tahun 2020 untuk selanjutnya ditetapkan dalam surat keputusan Kepala BPIP;
4. Melaksanakan rapat koordinasi antara lain; persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan pelaporan Lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video;
5. Melakukan sosialisasi instrumen penilaian dalam rapat persiapan penyelenggaraan Lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video;
6. Bekerja sama dengan Unit Pusat Data dan Informasi (Pusdatin) BPIP melaksanakan sosialisasi penyelenggaraan Lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video pada ruang publik;

7. Melakukan koordinasi dengan para pemangku kepentingan untuk kelancaran penyelenggaraan Lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video;
8. Koordinator penitia lomba menyusun laporan tertulis hasil pelaksanaan penyelenggaraan Lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video kepada Ketua Umum Kegiatan Peringatan Hari Lahir Pancasila Tahun 2020 melalui Ketua III Bidang Penyelenggaraan Lomba.

#### **D. Tugas Tim Penilai**

Tim Penilai Lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video” melaksanakan tugas sebagai berikut:

1. Melaksanakan konsolidasi internal tim penilai dalam rangka kelancaran pelaksanaan penilaian Lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video sesuai dengan instrumen penilaian yang telah disusun;
2. Melaksanakan penilaian dan penjurian terhadap video karya peserta Lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional yang disajikan dalam bentuk video;
3. Melaksanakan pengolahan data terhadap hasil penilaian setiap peserta Lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video sesuai dengan masing-masing kriteria untuk diakumulasi sebagai juara lomba;
4. Melaksanakan rapat pleno internal Tim Penilai dalam rangka menetapkan juara Lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video berdasarkan kriteria lomba;
5. Seluruh Tim Penilai menandatangani Berita Acara Penilaian Lomba kemudian dituangkan dalam Surat Keputusan Tim Penilai tentang Juara Lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video berdasarkan hasil akumulasi penilaian;
6. Surat Keputusan penilaian lomba dibacakan oleh Ketua Tim Penilai Lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video dan hasilnya bersifat mutlak;
7. Membuat dan menyampaikan Laporan Pelaksanaan Penilaian Lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video kepada Ketua Umum Kegiatan Peringatan Hari Lahir Pancasila Tahun 2020.

#### **E. Tim Penilai**

Tim Penilai kegiatan “Lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video”, terdiri dari:

1. Pejabat Struktural Badan Pembinaan Ideologi Pancasila;
2. Pakar Permainan Tradisional;
3. Pakar Cinema;
4. Pendongeng.



## BAB IV

### KEGIATAN PENILAIAN

#### A. Asas Penilaian

Dalam rangka mewujudkan karya lomba yang berkualitas, olehnya itu asas yang melandasi dasar penilaian adalah sebagai berikut:

- *Asas Keadilan:* bahwa semua peserta lomba memiliki kedudukan yang sama, sehingga mempunyai kewajiban dan hak yang sama untuk semua peserta lomba, sehingga kompetisi atau perlombaan dilaksanakan dengan tidak berpihak pada kelompok tertentu atau peserta tertentu;
- *Asas Akuntabilitas:* proses dan hasil penilaian harus dapat dipertanggungjawabkan secara mutlak kepada semua pihak, baik itu kepada seluruh peserta lomba maupun kepada publik;
- *Asas Transparansi:* bahwa pelaksanaan tahapan penilaian terbuka untuk publik dan hasil dari proses penilaian dapat diketahui oleh seluruh peserta dan publik;
- *Asas Independen:* bahwa pelaksanaan penilaian harus murni dari penilaian objektif dari sebuah karya yang tidak terpengaruh oleh faktor apapun diluar pedoman dan kriteria penilaian termasuk berbagai kepentingan yang mempengaruhi independensi dan kualitas nilai karya cerita permainan tradisional;
- *Asas Demokrasi:* bahwa setiap peserta mempunyai peluang yang sama untuk mendapatkan hasil yang terbaik tergantung kualitas karya yang dihasilkan sesuai dengan kriteria dan pedoman penilaian;
- *Asas Penghargaan:* peserta yang berhasil mendapatkan penilaian terbaik akan diberikan apresiasi dan penghargaan sesuai dengan kategori lomba.

#### B. Sistem Penilaian, Keluaran, Objek Penilaian

##### a. Sistem Penilaian

Tim Penilai dalam melaksanakan penilaian “Lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video” yang disajikan dalam bentuk video dilakukan dengan system sebagai berikut:

1. Proses Persiapan yaitu mempersiapkan kelengkapan dokumen objek yang dinilai dan kelengkapan instrumen penilaian;
2. Proses penilaian yaitu penilaian terhadap objek atau karya peserta lomba cerita permainan tradisional yang disajikan dalam bentuk video;
3. Penetapan hasil penilain oleh tim penilai yang merupakan akumulasi dari proses penilaian;
4. Proses pelaporan hasil penilaian yang ditetapkan dalam keputusan Tim penilai;
5. Materi penilaian disesuaikan dengan parameter dari setiap aspek yang telah ditentukan dengan menggunakan instrumen penilaian yang telah ditetapkan panitia dalam Pedoman Teknis ini;
6. Setiap anggota Tim Penilai membuat rekaman atau rekap penilaian untuk setiap

karya peserta, selanjutnya hasil rekap atau rekaman penilaian dari setiap anggota Tim Penilai digabung secara agregat serta diproses untuk menentukan peringkat juara berdasarkan kategori penilaian;

7. Penetapan Juara I, II, III serta Juara Harapan I, II. pada masing-masing kategori penilaian dilaksanakan melalui Rapat Tim Penilai berdasarkan akumulasi penjumlahan nilai agregat dari masing-masing penilai, kemudian diputuskan dengan Surat Keputusan Tim Penilai tentang Penetapan Juara I, II, III serta Juara Harapan I, II. pada masing-masing kategori penilaian.
8. Keputusan Tim Penilai bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

#### **b. Keluaran Penilaian**

Keluaran dari kegiatan penilaian ini adalah Juara Lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional yang telah ditetapkan oleh Tim Penilai yakni:

1. Kategori Komunitas: Juara I, Juara II, Juara III, Juara Harapan I, Juara Harapan II;
2. Kategori Umum: Juara I, Juara II, Juara III, Juara Harapan I, Juara Harapan II.

#### **c. Objek Penilaian**

Objek penilaian adalah hasil karya peserta lomba berupa video Cerita Permainan Tradisional, dengan kriteria karya yang dibuat yaitu:

1. Karya yang dibuat dalam bentuk video adalah murni hasil karya peserta lomba;
2. Karya belum pernah diikutkan dalam lomba sejenis;
3. Setiap karya video untuk satu Tim disusun oleh 3 s/d 5 orang peserta yang terdiri dari pembaca deskripsi atau narasi permainan, penyusun ide cerita, dan editor video;
4. Karya berupa video cerita permainan tradisional menggunakan Bahasa Indonesia dan dukungan Bahasa daerah sebagai pelengkap deskripsi ide cerita;
5. Substansi video cerita permainan tradisional harus menampilkan tema cerita, deskripsi cerita permainan tradisional, sumber daerah asal permainan tradisional, filosofi permainan tradisional yang ditampilkan, serta nilai Pancasila yang terkandung dalam permainan tradisional;
6. Deskripsi Permainan Tradisional adalah gambaran tentang jenis permainan yang disampaikan, cara bermain permainan tradisional, cara menyiapkan area permainan serta peralatan yang dibutuhkan;
7. Karya yang ditampilkan dapat menampilkan kreasi-kreasi yang dapat memperkaya substansi cerita permainan tradisional;
8. Durasi video maksimal 10 (sepuluh) menit;
9. Substansi karya video menyajikan informasi yang akurat tentang sumber permainan tradisional serta ide cerita dan jenis permainan yang bersumber dari permainan tradisional bangsa Indonesia;
10. Kesesuaian substansi karya peserta dengan tema peringatan Hari Lahir Pancasila, yakni "Pancasila Dalam Tindakan: Melalui Gotong Royong Menuju Indonesia Maju";
11. Video karya peserta akan menjadi publikasi dan dokumentasi BPIP

### **C. Metode Penilaian**

Pelaksanaan penilaian “Lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video” dilaksanakan dengan tahapan penilaian metode Metode Kualitatif dan Metode Kuantitatif yaitu:

1. Anggota Tim Penilai dalam melaksanakan penilaian terhadap video cerita permainan tradisional menggunakan formulir instrumen penilaian;
2. Penilaian secara kuantitatif yaitu mengisi formulir yang merupakan rekaman penilaian dari masing-masing kategori yang bersumber dari data dan informasi penilaian yaitu Hasil penilaian setiap anggota Tim penilai terhadap substansi karya atau video peserta lomba berdasarkan instrumen penilaian yang telah ditetapkan;
3. Data/ Informasi yang diperoleh oleh anggota tim penilai diukur dengan nilai kuantitatif interval 1 s.d 10 sesuai dengan instrument penilaian dengan kriteria penilaian sebagai berikut:
  - i. 9-10 : Sangat Baik
  - ii. 6-8 : Baik
  - iii. 3- 5 : Cukup
  - iv. 1-2 : Kurang
4. Hasil penilaian dari setiap anggota Tim Penilai berupa rekaman yang dibuat oleh masing-masing anggota Tim Penilai kemudian disampaikan kepada sekretaris Tim Penilai untuk diakumulasi secara agregat sehingga dapat ditentukan peringkat juara berdasarkan keteori penialian;
5. Tim Penilai memutuskan dan menetapkan peringkat juara melalui rapat pleno Tim Penilai yang hasilnya dituangkan dalam Berita Acara Penilaian Lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video;
6. Dokumen hasil penilaian diserahkan kepada Koordinator Lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video selanjutnya dibuatkan surat keputusan pemenang lomba;
7. Menetapkan dan mengumumkan hasil penilaian penetapan juara lomba berdasarkan peringkat dan kategori lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video.

### **D. Penghargaan Peserta Lomba**

Berdasarkan hasil ketetapan Tim Penilai bagi Peserta “Lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video” yang ditetapkan sebagai juara akan mendapatkan penghargaan sebagai berikut:

#### **A. Ketegori Komunitas:**

- a. Juara I, mendapatkan piala Ketua Dewan Pengarah BPIP dan uang pembinaan sejumlah Rp7.500.000,- (Tujuh Juta Lima Ratus Ribu Rupiah);
- b. Juara II, mendapatkan piala Ketua BPIP dan uang pembinaan sejumlah Rp6.000.000,- (Enam Juta Rupiah);
- c. Juara III, mendapatkan piala Ketua Umum Panitia Penyelenggara dan uang pembinaan sejumlah Rp5.000.000,- (Lima Juta Rupiah);
- d. Juara Harapan I, mendapatkan piala dan uang pembinaan sejumlah Rp4.000.000,- (Empat Juta rupiah);

- e. Juara Harapan II, mendapatkan piala dan uang pembinaan sejumlah Rp3.000.000,-

**B. Kategori Umum:**

- a. Juara I, mendapatkan piala Ketua Dewan Pengarah BPIP dan uang pembinaan sejumlah Rp7.500.000,- (Tujuh Juta Lima Ratus Ribu Rupiah);
- b. Juara II, mendapatkan piala Ketua BPIP dan uang pembinaan sejumlah Rp6.000.000,- (Enam Juta rupiah);
- c. Juara III, mendapatkan piala Ketua Umum Panitia Penyelenggara dan uang pembinaan sejumlah Rp5.000.000,- (Lima Juta rupiah);
- d. Juara Harapan I, mendapatkan piala dan uang pembinaan sejumlah Rp4.000.000,- (Empat Juta rupiah);
- e. Juara Harapan II, mendapatkan piala dan uang pembinaan sejumlah Rp3.000.000,- (Tiga juta rupiah).

### E. Instrumen Penilaian

Formulir penilaian ini dibuat sebagai instrumen dalam penilaian untuk menentukan peringkat juara dan acuan bagi peserta “Lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video”.

NO	PARAMETER KONTEN DAN DESAIN / KRITERIA PENILAIAN / NILAI	BOBOT	NILAI	BOBOT X NILAI
1.	Deksripsi Cerita yang menggambarkan dan menjelaskan tentang permainan tradisional termasuk peralatan yang dibutuhkan, disampaikan dengan jelas dan bersumber dari jenis permainan tradisional Bangsa Indonesia. a. 9-10 : Sangat Baik (Sangat Akurat) b. 6-8 : Baik c. 3-5 : Cukup d. 1-2 : Kurang	10%		
2.	Filosofi atau makna yang terkandung dari permainan tradisional yang disajikan, kaitannya dengan nilai-nilai Pancasila yaitu semangat gotong royong dan nilai persatuan dan kesatuan dalam sebuah permainan. a. 9-10 : Sangat Baik (Sangat Baru) b. 6-8 : Baik c. 3-5 : Cukup d. 1-2 : Kurang	10%		
3.	Naskah ide cerita yang disajikan oleh narator bersifat atraktif dan komunikatif sesuai dengan jenis permainan yang disajikan. a. 9-10 : Sangat Baik (Sangat Relevan) b. 6-8 : Baik c. 3-5 : Cukup d. 1-2 : Kurang	20%		
4.	Penataan konten video, apakah hubungan antar bagian dari video dilakukan secara logis dan efektif. a. 9-10 : Sangat Baik (Sangat Logis dan Efektif) b. 6-8 : Baik c. 3-5 : Cukup d. 1-2 : Kurang	20%		
5.	Kreatifitas kreator, apakah konten sudah dibuat secara kreatif sehingga tidak monoton, kejelasan suara, dan kejernihan gambar. a. 9-10 : Sangat Baik (Sangat Kreatif) b. 6-8 : Baik c. 3-5 : Cukup d. 1-2 : Kurang	20%		
6.	Bobot dan cara penyampaian cerita a. 9-10 : Sangat Baik (Sangat Kreatif) b. 6-8 : Baik c. 3-5 : Cukup d. 1-2 : Kurang	20%		
Total Nilai Akhir (Agregat jumlah Bobot x Nilai)				

## BAB IV KEGIATAN LOMBA

### A. Tahapan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan “Lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video” adalah merupakan rangkaian bulan Bakti Pancasila yang digelar mulai dari Tanggal 1 Juni 2020 Momentum Hari Lahir Pancasila sampai dengan Peringatan Hari Kemerdekaan Indonesia Tanggal 17 Agustus 2020 dengan tahapan pelaksanaan lomba sebagai berikut:

1. Tahapan Persiapan penyelenggaraan lomba “Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video”:

NO	KEGIATAN PERSIAPAN	TIME LINE	KETERANGAN
1	Pembentukan Panitia Lomba	05-08 Mei 2020	
2	Penyusunan rencana Kebutuhan dan Biaya (RAB)	13-15 Mei 2020	
3	Penyusunan rencana lomba	10-15 Mei 2020	
4	Penyusunan Pedoman Teknis Lomba	10-15 Mei 2020	
5	Pembentukan Tim Penilai	18-22 Mei 2020	
6	Rapat koordinasi Persiapan Lomba	12-15 Mei 2020	
7	Pembuatan Bahan Publikasi dan Sosialisasi Lomba	18-22 Mei 2020	

2. Tahapan Pelaksanaan penyelenggaraan lomba “Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video”

NO	KEGIATAN	TIME LINE	KETERANGAN
1	Sosialisasi dan Publikasi Penjaringan Peserta Lomba	01-10 Juni 2020	
2	Pendaftaran Peserta Lomba	11-30 Juni 2020	
3	Verifikasi Karya Peserta Lomba Sesuai Kategori Lomba	1-15 Juli 2020	
4	Pelaksanaan Penilaian oleh Tim Penilai	20 Juli-3 Agustus 2020	
6	Penetapan Penilaian	7 Agustus 2020	
7	Pengumuman Penilaian	8 Agustus 2020	
8	Penyerahan Hadiah Pemenang	Akhir Agustus 2020	

3. Tahapan Pelaksanaan evaluasi penyelenggaraan lomba, dengan beberapa kegiatan antara lain:

NO	KEGIATAN	TIME LINE	KETERANGAN
1	Penyampaian Hasil Evaluasi Kegiatan Kepada Ketua Bidang Lomba	18 Agustus 2020	
2	Penyusunan Laporan Lomba	19 Agustus 2020	
3	Laporan Tertulis Kepada Ketua Umum Hari Lahir Pancasila 2020	19 Agustus 2020	

**B. Anggaran**

Keseluruhan Anggaran dalam Kegiatan Lomba Pembuatan Cerita Permainan Tradisional Dalam Bentuk Video dibebankan pada DIPA Badan Pembinaan Ideologi Pancasila. (*Rencana Anggaran Biaya Terlampir*).