



#PENDIDIKAN
BERMUTU
UNTUK SEMUA

KEMENDIKDASMEN
RAMAH



PEDOMAN

LOMBA

KONTEN



PEMBELAJARAN



Digital Interaktif PAUD 2025





#PENDIDIKAN
BERMUTU
UNTUK SEMUA

KEMENDIKDASMEN

RAMAH



paudpedia



PEDOMAN

LOMBA

KONTEN



PEMBELAJARAN



Digital Interaktif PAUD 2025



Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah
Republik Indonesia. Dilindungi Undang-Undang.

PEDOMAN LOMBA KONTEN PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF PAUD 2025

Pengarah	: Dr. Nia Nurhasanah, S.Si., M.Pd.
Penelaah	: Ir. Djajeng Baskoro, M.Pd. Dra. Mareta Wahyuni, M.Pd. Dian Septiany Subagio, S.E., M. Pd. Arika Novrani, S.Psi., M.A.
Tim Penulis	: Dr. Nita Priyanti, M.Pd. Niken Pratiwi, M.Pd. Fiska Arianti, S.Pd. Izza Aini Rosyidah, S.Pd.
Ilustrator dan Desainer	: Minerva Amyra Ulfa, S. Ds.
Sekretariat	: Eko Tri Rakhmawati, S.Pd. Agustinus Kurniawan Harefa, S.E. Agus Wahyu, S.H. Damar Prabu Kusumo, S.Pd.

Penerbit

Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan
Pendidikan Menengah
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

Gedung E, Lantai 7 Jalan Jenderal Sudirman No.10, Senayan, Jakarta



Kata Pengantar

Dengan penuh rasa syukur, kami panjatkan puji syukur ke hadirat Tuhan YME atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga Pedoman Penyelenggaraan Lomba Konten Pembelajaran Digital Interaktif PAUD Tahun 2025 dapat diselesaikan dengan baik. Pedoman ini dipersembahkan sebagai acuan bagi peserta dalam mengikuti lomba. Lomba Konten Pembelajaran Digital Interaktif PAUD Tahun 2025 merupakan kegiatan yang diselenggarakan oleh Direktorat PAUD, di mana peserta dapat membuat konten pembelajaran digital interaktif untuk PAUD. Konten pembelajaran dirancang untuk mendorong anak usia dini di satuan PAUD melakukan eksplorasi, eksperimen, dan kegiatan ilmiah lain bermuatan sains, teknologi, rekayasa, dan matematika (STEAM) dengan cara yang berkesadaran, bermakna dan menggembirakan dalam mencapai 8 dimensi profil lulusan anak (8 DPL).

Pedoman ini disusun untuk memandu peserta berpartisipasi pada Lomba Konten Pembelajaran Digital Interaktif PAUD dengan memperkaya sumber belajar digital yang bermakna, menggembirakan, dan mudah diakses oleh setiap pemangku kepentingan terkait pendidikan anak usia dini. Tujuan penyelenggaraan Lomba Konten Pembelajaran Digital Interaktif PAUD Tahun 2025 adalah untuk mendukung pelaksanaan program prioritas pemerintah di bidang pembelajaran digital, menyediakan dan memastikan konten-konten pembelajaran digital PAUD dalam rumah pendidikan (pada ruang murid) yang disajikan bermutu dan menggembirakan untuk anak.

Direktorat PAUD menyampaikan ucapan terima kasih kepada tim penyusun dan seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan panduan ini. Dengan kehadiran Pedoman Penyelenggaraan Lomba Konten Pembelajaran Digital Interaktif PAUD Tahun 2025 ini, diharapkan peserta dapat menampilkan kreativitas dalam membuat buku digital interaktif, video pembelajaran, dan gim edukasi yang ramah anak.

Jakarta, Oktober 2025
Direktur PAUD,



Dr. Nia Nurhasanah, S.Si, M.Pd
NIP. 197908292006042002



Daftar Isi

Tim Penyusun	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
Bab I. Pendahuluan	1
A. Latar Belakang	1
B. Dasar Hukum	1
C. Tujuan	2
D. Manfaat	2
E. Sasaran	3
Bab II. Komponen Penyelenggaraan	4
A. Definisi	4
B. Tema	5
C. Persyaratan Peserta	9
D. Ketentuan Umum	9
E. Ketentuan Khusus	11
F. Kelengkapan Dokumen	13
G. Tata Cara Pengumpulan Konten Pembelajaran Digital Interaktif	14
H. Lini Masa Lomba Konten Pembelajaran Digital Interaktif	15
Bab III. Penilaian	16
A. Penilaian Administratif	16
B. Penilaian Substansi	17
Bab IV. Apresiasi	18
Bab V. Penutup	19
Lampiran	20

Bab I

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mengubah cara masyarakat belajar dan berinteraksi. Anak-anak sejak dini telah akrab dengan gawai, video, dan berbagai bentuk media digital. Kondisi ini memberi peluang besar bagi dunia pendidikan, termasuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan sesuai dengan cara anak zaman sekarang bereksplorasi. Di sisi lain, penggunaan media digital pada PAUD perlu diarahkan dengan bijak. Anak usia dini memiliki karakteristik unik belajar melalui bermain, meniru, dan interaksi sosial. Tanpa pendampingan yang tepat dan konten yang aman, media digital dapat menimbulkan risiko seperti paparan konten tidak ramah anak, pola belajar pasif, dan berkurangnya aktivitas fisik. Pendidik PAUD dan seluruh masyarakat termasuk pengelola lembaga, pemerhati pendidikan anak, pengembang media, dan komunitas kreatif memegang peran penting sebagai penyedia sumber belajar. Mereka bukan hanya menyajikan materi, tetapi juga menciptakan media yang mendorong anak aktif bertanya, bereksperimen, dan berkolaborasi. Untuk mendukung tugas ini, para pelaku pendidikan perlu terus berinovasi memanfaatkan teknologi digital, sekaligus mengintegrasikan nilai budaya, karakter, dan prinsip-prinsip pembelajaran pada anak usia dini. Dalam upaya menghadirkan keberagaman konten sumber belajar berbasis digital direktorat PAUD menyelenggarakan lomba konten pembelajaran digital interaktif PAUD tahun 2025.

Melalui lomba ini, guru, pengelola, pemerhati, dan seluruh masyarakat didorong menampilkan kreativitas dalam membuat buku digital interaktif, video pembelajaran interaktif, dan gim edukasi yang ramah anak. Kegiatan ini juga menjadi sarana berbagi ide dan praktik baik di tingkat nasional. Dengan demikian, lomba ini diharapkan memperkaya sumber belajar digital yang bermakna, menggembirakan, dan mudah diakses, sekaligus memperkuat peran berbagai pihak sebagai inovator pembelajaran abad ke-21.

B. Dasar Hukum

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen

3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2017 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru;
4. Instruksi Presiden (Inpres) No. 7 Tahun 2025 tentang Revitalisasi Satuan Pendidikan dan Digitalisasi Pembelajaran mendorong percepatan pembangunan dan revitalisasi sekolah, serta digitalisasi pembelajaran melalui penyediaan perangkat seperti papan interaktif (IFP), laptop, dan konten pembelajaran terintegrasi ke seluruh sekolah di Indonesia
5. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah
6. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2024 tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah;
7. Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah Nomor 046/H/KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah
8. Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Tahun Anggaran 2025 Nomor: SP DIPA- 138.04.1.693259/2025 Revisi ke 04 Tanggal 03 Maret 2025.

C. Tujuan

Tujuan penyelenggaraan Lomba Konten Pembelajaran Digital Interaktif PAUD adalah:

1. Mendukung pelaksanaan program prioritas pemerintah di bidang pembelajaran digital.
2. Menyediakan dan memastikan konten-konten pembelajaran digital PAUD dalam rumah pendidikan (pada ruang murid) yang disajikan bermutu dan menggembirakan untuk anak.

D. Manfaat

1. Meningkatkan mutu pembelajaran PAUD melalui penyediaan konten digital interaktif yang aman, menarik, dan sesuai prinsip pembelajaran PAUD.
2. Memberi kesempatan kepada pendidik dan masyarakat untuk berkontribusi dalam merancang, memproduksi, dan memanfaatkan teknologi digital.

3. Mewujudkan kolaborasi dan jejaring nasional dalam berbagi ide di antara pendidik dan masyarakat dari berbagai daerah, sehingga praktik baik dapat menyebar lebih luas.
4. Memberikan apresiasi dan motivasi berkelanjutan terhadap karya inovatif, menumbuhkan rasa percaya diri, dan memacu semangat berinovasi dalam pendidikan anak usia dini.
5. Mendukung percepatan pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan anak usia dini dan menyiapkan generasi yang kreatif, kritis, dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

E. Sasaran

1. Pengelola, pendidik dan tenaga kependidikan PAUD
2. Masyarakat umum

Bab II

Komponen

Penyelenggaraan

A. Definisi

Lomba Konten Pembelajaran Digital Interaktif PAUD adalah kegiatan kompetisi yang mendorong kreativitas pengelola, pendidik, tenaga kependidikan dan masyarakat umum dalam membuat konten (bahan ajar) digital interaktif bagi anak usia dini. Kegiatan ini diselenggarakan oleh Direktorat PAUD, Kemendikdasmen sebagai wadah untuk menghadirkan berbagai konten digital interaktif yang ramah, menarik, berkualitas dan bermanfaat bagi anak usia dini.

Konten pembelajaran digital interaktif PAUD adalah materi atau media belajar untuk anak usia dini disajikan secara digital yang dapat merespons tindakan murid, sehingga murid tidak hanya menonton atau membaca, tetapi juga berinteraksi secara aktif. Konten pembelajaran digital interaktif dalam lomba dimaksud, dapat diklasifikasikan dalam 2 (dua) bentuk yaitu: (1) materi interaktif (buku digital interaktif dan video interaktif); dan (2) gim edukasi. Konten-konten pembelajaran digital interaktif haruslah konten yang mampu mengajak anak berperan aktif, seperti merespon dengan menggerakkan atau memilih objek atau aktivitas lainnya, sehingga dapat mengembangkan kemampuan kolaborasi, komunikasi, kreativitas dan berpikir kritis. Konten pembelajaran digital dibuat untuk mendorong murid melakukan eksplorasi, eksperimen, dan kegiatan ilmiah lain bermuatan sains, teknologi, rekayasa, dan matematika (STEAM) dengan prinsip berkesadaran, bermakna dan menggembirakan.

Dalam menyusun materi /bahan ajar/ konten digital pembelajaran pada anak usia dini harus berpedoman pada Capaian Pembelajaran (CP) fase pondasi. CP fase pondasi adalah kompetensi pembelajaran yang harus dicapai murid di akhir fase pondasi. CP di PAUD mencerminkan nilai karakter yang tertuang di dalam delapan Dimensi Profil Lulusan (DPL) serta kompetensi yang tertuang di dalam Standar Kompetensi Lulusan untuk Anak Usia Dini (STPPA) yang merupakan landasan sebelum membangun kemampuan yang lebih kompleks pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Penjelasan lebih lanjut mengenai CP fase pondasi dan DPL dapat dipelajari pada Panduan Capaian Pembelajaran Fase Fondasi Edisi Revisi 2025 yang dapat diunduh melalui QR Code berikut:



Tautan: <https://s.id/PanduanCPFondasi2025>

B. Tema

Lomba Konten Pembelajaran Digital Interaktif PAUD 2025 mengusung tema **"Kreativitas Tanpa Batas: Media Digital Interaktif Mewujudkan PAUD Bermutu untuk semua."** Konten pembelajaran digital yang dibuat peserta lomba hanya boleh memilih **salah satu** dari tiga capaian pembelajaran (CP) pada fase fondasi, antara lain: (1) Nilai Agama dan Budi Pekerti; (2) Jati Diri; (3) Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni, yang pada muaranya dapat membangun 8 Dimensi Profil Lulusan. Peserta Lomba hanya boleh memilih salah tema-subtema-materi berdasarkan pilihan di bawah atau tema-subtema-materi yang sesuai dengan konten pembelajaran digital yang disusun. Adapun pilihan tema-subtema-materi sebagai berikut:

1. Diri sendiri

Murid dapat mengembangkan kemampuan nilai agama, nilai Pancasila, kognitif, sosial emosional, kepercayaan diri dan keterampilan melalui interaksi secara sehat dirinya dengan lingkungan sekitar. Sub Tema dan materi yang dapat dipilih dalam tabel berikut:

Tema	Sub Tema	Materi
Diri Sendiri	Mengenal diri sendiri	Ciri-ciri fisiku
		Sifat-sifat terpujiku
		Cita-citaku
		Namaku

Tema	Sub Tema	Materi
Diri Sendiri	Aku dan temanku	Meski berbeda tetap temanku
	Keluargaku	Keluargaku tersayang
	Kesehatanku	Badanku sehat tubuhku kuat
		Makan sehat untuk tubuhku
	Ibadahku kepada Tuhan	Aktivitas ibadahku

2. Makhluk Ciptaan Tuhan

Mengajarkan tentang makhluk ciptaan Tuhan untuk membantu menumbuhkan rasa syukur, cinta alam, dan kepedulian terhadap lingkungan sejak awal. Murid belajar bahwa manusia, hewan, tumbuhan, dan alam semesta adalah bagian dari ciptaan Tuhan yang harus dihormati dan dijaga. Sub Tema yang dapat dipilih adalah hewan, tumbuhan dan alam semesta.

Tema	Sub Tema	Materi
Makhluk Ciptaan Tuhan	Hewan	Hewan Ternak
		Hewan Peliharaan
	Tumbuhan	Sayuran bergizi tinggi
		Buah kaya vitamin
		Bunga
		Tanaman di hutan
	Alam Semesta	Tata surya
		Air
		Udara

3. Indonesia Negeriku

Tema ini menumbuhkan rasa cinta, bangga, dan hormat pada bangsa serta menanamkan semangat persatuan. Dengan begitu, anak belajar menjadi warga negara yang peduli dan siap hidup rukun di tengah perbedaan.

Tema	Sub Tema	Materi
Indonesia Negeriku	Lambang Negara	Pancasila
		Bendera merah putih
	Kekayaan Budaya Indonesia	Lagu daerah
		Tarian daerah
		Pakaian daerah
		Rempah-rempah Indonesia
		Makanan tradisional
		Minuman tradisional
		Permainan tradisional

4. Lingkungan

Murid memahami tempat hidupnya sehari-hari, belajar menjaga kebersihan merawat tanaman, serta menghargai orang dan benda disekitarnya untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab, disiplin, dan peduli lingkungan yang menjadi dasar kebiasaan baik hingga dewasa.

Tema	Sub Tema	Materi
Lingkungan	Lingkungan Rumah	Kebersihan rumah ku
		Tetangga rumahku
		Berkebun di rumah
		Benda-benda di rumah
	Lingkungan Sekolah	Kebersihan sekolah
		Lingkungan sekitar sekolah

Tema	Sub Tema	Materi
Lingkungan	Lingkungan Masyarakat	Kebersihan lingkungan
		Aturan masyarakat
		Fasilitas umum

5. Pekerjaan

Murid mengenal berbagai profesi, memahami peran setiap pekerjaan dalam kehidupan, dan menghargai usaha orang lain, menumbuhkan cita-cita, rasa tanggung jawab, serta sikap menghormati setiap jenis pekerjaan tanpa memandang tinggi rendahnya.

Tema	Sub Tema	Materi
Pekerjaan	Pekerjaan di lingkungan sekolah	Guru
		Tukang kebun
	Pekerjaan bidang kesehatan	Dokter
		Perawat
	Pekerjaan bidang transportasi	Pilot
		Masinis
	Pekerjaan lainnya	Pemadam Kebakaran
		Aneka Profesi

6. Makanan dan Minuman

Murid mengenal mengenal jenis makanan sehat, memahami kebutuhan gizi, dan belajar memilih asupan yang baik bagi tubuh untuk menumbuhkan kebiasaan makan teratur dan menjaga kesehatan.

Tema	Sub Tema	Materi
Makanan dan Minuman	Makanan	Makanan tradisional
		Makanan modern
	Minuman	Minuman tradisional
		Minuman modern

7. Tema lain yang menarik

Peserta lomba dapat memilih tema-tema lain (selain tema diatas) yang kontekstual dan menarik bagi pembelajaran anak usia dini.

C. Persyaratan Peserta

Persyaratan peserta dalam lomba konten pembelajaran digital interaktif tahun 2025 adalah

1. Peserta merupakan Warga Negara Indonesia
2. Peserta berusia minimal 17 tahun, yang dibuktikan dengan kepemilikan kartu tanda Penduduk, tanpa batas usia maksimal
3. Peserta mengikuti lomba secara individu/perorangan
4. Peserta menyampaikan dokumen kelengkapan lomba sesuai ketentuan
5. Peserta wajib follow semua media sosial **PAUDPEDIA** (Instagram, tiktok, facebook, twitter dan youtube)

D. Ketentuan Umum

Ketentuan umum dalam pembuatan konten pembelajaran digital interaktif adalah :

1. Setiap peserta hanya dapat mengirimkan 1 konten
2. Konten bebas dari unsur sara, promosi, iklan, atau ajakan membeli produk komersial, bias gender, sosial, ekonomi, dan budaya
3. Konten merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah dipublikasikan dan diikuti perlombaan lain yang dibuktikan dengan Surat Pernyataan Keaslian Konten Pembelajaran Digital Interaktif (lampiran 1)
4. Konten pembelajaran yang dibuat diperuntukan bagi salah satu kelompok usia anak:
 - 3-4 tahun



- 4-5 tahun; atau
 - 5-6 tahun
5. Peserta hanya dapat memilih salah satu tema-sub tema-materi
 - 6.. Materi yang disajikan tidak bertentangan dengan prinsip inklusivitas
 7. Seluruh aset mencantumkan sumber sesuai ketentuan hak cipta
Jika dibuat oleh AI perlu dituliskan keterangan (contoh: "Gambar ini dibuat oleh AI")
 8. Format file harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:
 - File aset dalam bentuk .zip. Semua aset harus masuk ke dalam folder zip (**tidak diperkenankan** mencantumkan aset / URL eksternal)
 - Pada zip tersebut, sudah tercakup:
 - *Webpage* konten interaktif, dengan format .html
 - Semua aset yang digunakan oleh *webpage* tersebut
 - File *webpage* diberi nama 'index.html' dan diletakkan di *root directory* dari file .zip (ilustrasi letak file dapat dilihat [di sini](#))
 - Bila pada konten tidak terdapat video, peserta cukup mengumpulkan satu aset sesuai ketentuan di atas
 - Bila pada konten terdapat video, peserta harus mengumpulkan dua aset dengan detail
 - Aset Pertama: Video pada konten menggunakan *embed link* dari YouTube
 - Aset Kedua: Video pada file HTML bersumber dari aset offline di dalam satu file zip yg sama dengan minimum 720p (1280x720)
 - Untuk konten *embed link* youtube / tanpa aset video: direkomendasikan di bawah 25 MB, maksimal 500 MB
 - Untuk konten dengan aset video offline: maksimal 500 MB
 - Contoh format pengumpulan
 - [Tanpa aset video \(Contoh 1\)](#),
 - [Tanpa aset video \(Contoh 2\)](#),
 - [Dengan aset video, embed youtube](#)
 - [Dengan aset video, aset offline](#)
 9. Peserta lomba menyiapkan catatan-catatan berikut untuk nanti diisi pada form pendaftaran.
 - **Judul Konten :**
Berisi kata-kata menarik singkat yang menggambarkan isi konten, maksimal 40 sampai 55 karakter.

Contoh: Sepatu Si Ulat Bulu

- **Deskripsi singkat konten :**

Menggambarkan apa yang akan dipelajari, hal yang menarik dan atau hal-hal yang diharapkan dipahami dari konten. Gunakan bahasa yang baik dan benar dalam penulisan deskripsi dengan jumlah 400 sampai 800 karakter.

Contoh deskripsi: Ulat yang kecil dan suka merayap bisa berubah jadi kupu-kupu cantik yang bisa terbang. Dari kisah ini, kamu bisa belajar bahwa setiap makhluk itu istimewa dan perubahan adalah bagian dari hidup

- **Pertanyaan pemantik :**

Kalimat tanya yang memantik rasa penasaran murid untuk mengakses atau melihat konten pembelajaran tersebut.

Contoh pertanyaan pemantik: Tahukah kamu, kenapa ulat bisa berubah menjadi kupu-kupu yang indah?

E. Ketentuan Khusus

Ketentuan khusus dalam pembuatan konten pembelajaran digital interaktif adalah :

1. Ketentuan untuk setiap tipe konten:

a. Materi Interaktif terdiri atas video interaktif dan buku digital interaktif.

Peserta lomba dapat memilih salah satu konten interaktif tersebut, dengan kriteria sebagai berikut:

- Buku digital interaktif maksimal 20 halaman
- Video interaktif durasi maksimal 7 menit
- Format video landscape menggunakan skala 16:9
- Resolusi minimum 720p
- Materi Interaktif memiliki struktur: Laman Muka, Panduan Penggunaan, Menu Materi, Evaluasi (minimal 3 aktivitas)
- Konten interaktif memiliki relevansi dengan materi yang disajikan
- Umpan balik langsung, jelas dan mudah dipahami
- Aktivitas Interaktif minimal berupa aktivitas mencocokkan, mengurutkan, memilih gambar, menebak suara, dan sebagainya
- Menstimulus gerakan, pendengaran, penglihatan, dan perabaan melalui media digital
- Kontras jelas antara teks, ikon, dan latar belakang
- Materi interaktif menggunakan ilustrasi yang relevan dan menarik minat murid
- Pengulangan dan tampilan yang konsisten (warna, bentuk, suara)
- Satu kalimat satu instruksi/informasi dengan maksimal 5 kata per kalimat
- Suara narator yang ramah, intonasi jelas, dengan pitch yang wajar dan kecepatan lambat (bisa berupa suara tokoh atau hewan)

b. Gim Edukasi

- Gim edukasi memiliki struktur: laman muka, panduan, aktivitas permainan (minimal 3 aktivitas)
- Kegiatan sederhana yang tidak berlapis dan langsung dapat dijalankan
- Terdapat pilihan instruksi suara (bisa diaktifkan/di nonaktifkan)
- Umpun balik/reward diberikan langsung setelah anak menyelesaikan satu instruksi berupa animasi atau suara
- Navigasi permainan bersifat intuitif sehingga pengguna dapat dengan mudah memahami dan menentukan langkah berikutnya secara mandiri
- Memuat aktivitas interaktif seperti *drag and drop*, *puzzle*, *fill in the blank*, memilih, menghubungkan dengan menggunakan garis, dan sebagainya
- Elemen visual (ilustrasi, tombol, karakter, dan latar) ditampilkan secara jelas, konsisten, serta memiliki tingkat kontras yang memadai
- Teks mudah dibaca dengan ukuran huruf yang proporsional
- Animasi dan efek visual digunakan secara proporsional sehingga tidak mengganggu fokus pengguna
- Tersedia alur penyelesaian misi (*pathway*) yang jelas, terstruktur, dan mudah diikuti
- Tersedia indikator progres yang jelas, seperti level, jumlah misi tersisa, atau tahapan yang sedang dijalani
- Efek suara dan animasi digunakan untuk memperkuat pengalaman interaktif tanpa mengganggu fokus pengguna

2. Pada dua halaman terakhir dari konten, harus memuat:

a. Sebelum halaman terakhir:

- Nama Kreator Konten/Peserta (*wajib*)
- Foto Kreator Konten/Peserta (*opsional*)
- Nama Instansi Kreator Konten/Peserta (*opsional*)
- Contoh:



b. Halaman terakhir:

- o Logo Tut Wuri Handayani
- o Teks: Hak Cipta Milik Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Tahun 2025
- o Logo: #PendidikanBermutuuntukSemua, Kemendikdasmen Ramah, PAUDPEDIA
- o Contoh:



- Logo-logo dapat diunduh pada tautan berikut: <https://s.id/logoPAUD>.

F. Kelengkapan Dokumen

1. Pindai Kartu Tanda Penduduk (KTP)
2. File foto close up ukuran maksimal 1MB (untuk pendaftaran)
3. Surat pernyataan keaslian konten pembelajaran digital interaktif ([unduh di sini](#))
4. Surat pernyataan serah terima kepemilikan konten pembelajaran digital interaktif ([unduh di sini](#))
5. Pakta integritas ([unduh di sini](#))

G. Tata Cara Pengumpulan Konten Pembelajaran Digital Interaktif

1. Peserta mengirimkan dokumen persyaratan dan konten pembelajaran digital interaktif melalui tautan:
<https://paudpedia.kemendikdasmen.go.id/lombakontendigitalinteraktif>.
2. Peserta dapat mengirimkan konten pembelajaran digital interaktif mulai dari tanggal 10 Oktober 2025 sampai dengan tanggal 31 Oktober 2025 pukul 23:59 WIB
3. Apabila peserta berhenti di tengah proses pengisian form pendaftaran (belum klik "Submit), maka harus mengulangi pengisian form pendaftaran dari awal.

Informasi lebih lanjut dapat menghubungi tim lomba konten pembelajaran digital interaktif melalui **whatsapp (085179975437)**.



QR code Whatsapp panitia lomba

H. Lini Masa Lomba Konten Pembelajaran Digital Interaktif



Kick Off Lomba Konten Pembelajaran Digital Interaktif

1 Oktober 2025



Periode Pembuatan Konten Pembelajaran Digital Interaktif

1 s.d. 31 Oktober 2025



Pendaftaran dan Unggah Konten Pembelajaran Digital Interaktif

10 s.d. 31 Oktober 2025



Penilaian

1 s.d. 12 November 2025



Penetapan Pemenang

14 November 2025

Bab III Penilaian

Proses penilaian dilaksanakan secara bertahap dengan sistem gugur pada setiap tahap seleksi. Pada akhir seleksi, tim juri akan menetapkan pemenang dalam kategori: (1) juara 1, 2, dan 3; (2) 3 Juara favorit untuk masing-masing jenis konten (buku digital interaktif, video interaktif, dan gim edukasi); dan (3) 200 pemenang inspiratif.

A. Penilaian Administratif

Penilaian administratif akan dilakukan oleh Tim Juri. Penilaian meliputi: (1) kelengkapan dan kesesuaian dokumen atau persyaratan administratif; (2) ketentuan tipe dan format dari tiap konten pembelajaran digital interaktif PAUD. Konten yang dikumpulkan merupakan karya orisinal dan benar dibuat untuk mengikuti Lomba Konten Pembelajaran Digital Interaktif PAUD.

No.	Kriteria
1.	<p>Konten dalam bentuk format file sesuai ketentuan: File aset dalam bentuk .zip, terdapat file 'index.html' di <i>root directory</i> dari .zip terkait (sudah tercakup Webpage konten interaktif dan file eksternal yang digunakan oleh webpage tersebut), Batas ukuran file .zip antara 25 MB sampai 500 MB.</p> <p>a. Interaktif</p> <p>Buku : Maksimal 20 halaman, memuat minimal 3 aktivitas</p> <p>Video : Durasi maksimal 7 menit, memuat minimal 3 aktivitas</p> <p>Format Video Landscape dengan menggunakan skala 16:9, dan Resolusi minimum 720p</p> <p>b. Gim Edukasi : Minimal 3 aktivitas</p>
2.	Foto/scan KTP peserta.
3.	Berkas surat pernyataan keaslian konten pembelajaran digital interaktif, surat pernyataan serah-terima kepemilikan konten digital interaktif, dan pakta integritas yang ditandatangani di atas materai Rp 10.000,- oleh peserta.
4.	Ketepatan waktu mengumpulkan bukti karya.
5.	Seluruh tautan (link) dapat diakses oleh panitia dan tim penilai.

B. Penilaian Substansi

Penilaian substansi dilaksanakan setelah seluruh proses penilaian administrasi dinyatakan selesai. Konten yang lolos tahap administrasi akan melanjutkan ke tahap penilaian substansi, yang dilakukan oleh tim juri berdasarkan aspek dan kriteria yang telah ditetapkan. Aspek penilaian substansi lomba konten pembelajaran digital interaktif sebagai berikut:

- a. Keamanan Materi
- b. Kebahasaan
- c. Kesesuaian Konten dengan Substansi PAUD
- d. Inklusivitas

Bab IV

Apresiasi

Setiap peserta yang berhasil mengirimkan Konten Pembelajaran Digital Interaktif PAUD sesuai tenggat waktu, akan menerima Sertifikat Kepesertaan Lomba Konten Pembelajaran Digital Interaktif PAUD Tahun 2025 dari Direktorat PAUD.

Sementara, kepada para pemenang, akan diberikan apresiasi sebagai berikut:

- Konten Pembelajaran Digital Interaktif akan dipublikasikan dalam Ruang Murid, Platform Rumah Pendidikan.
- Sertifikat Juara dari Direktorat PAUD
- Uang Pembinaan untuk masing-masing :
 - **Juara 1: Rp 15.000.000,00**
 - **Juara 2: Rp 12.500.000,00**
 - **Juara 3: Rp 10.000.000,00**
 - Juara Favorit Buku Digital Interaktif: Rp 5.000.000,00
 - Juara Favorit Video Interaktif: Rp 5.000.000,00
 - Juara Favorit Gim Edukasi: Rp 5.000.000,00
 - Juara Inspiratif: 200 orang @Rp 1.500.000,00

Bab V

Penutup

Demikian Pedoman Lomba Konten Pembelajaran Digital Interaktif PAUD ini disusun sebagai acuan bagi seluruh pihak terkait agar dapat digunakan sebagaimana mestinya dalam pelaksanaan kegiatan lomba.

Lampiran

- a. Lampiran I. Surat Pernyataan Keaslian Konten Pembelajaran Digital Interaktif
([unduh di sini](#))

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KONTEN PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :
NIK :
Instansi :
Alamat Instansi :
Nomor Kontak :
E-mail :

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Konten pembelajaran yang saya buat dan serahkan merupakan hasil karya asli saya sendiri, bukan hasil plagiasi, salinan, ataupun duplikasi dari pihak lain.
2. Saya bertanggung jawab penuh atas orisinalitas, kebenaran, dan kesesuaian konten yang saya buat dengan prinsip-prinsip pembelajaran pada anak usia dini.
3. Apabila di kemudian hari timbul permasalahan hukum, etika, maupun klaim kepemilikan dari pihak lain terkait konten yang saya serahkan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi.
4. Saya berkomitmen untuk menjaga nama baik institusi dan berkontribusi dengan penuh integritas, profesionalisme, dan tanggung jawab.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

....., 2025

TTD dan
Materai
10.000

.....
(nama lengkap)

b. Lampiran II. Surat Pernyataan Serah-Terima Kepemilikan Konten Pembelajaran Digital Interaktif ([unduh di sini](#))

SURAT PERNYATAAN SERAH TERIMA KEPEMILIKAN KONTEN PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :
NIK :
Instansi :
Alamat Instansi :
Nomor Kontak :
E-mail :
Judul Konten :

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Konten yang berjudul “.....” merupakan hasil ciptaan orisinal (asli) yang dibuat oleh saya/peserta lomba secara mandiri tanpa melanggar hak cipta atau hak kekayaan intelektual pihak lain.
2. Konten tersebut belum pernah dipublikasikan dan/atau diunggah di platform media sosial, situs web, portal digital, aplikasi pembelajaran, maupun platform publik lainnya dalam bentuk apa pun.
3. Saya menyatakan belum pernah, tidak sedang, dan tidak akan mengikutsertakan konten ini dalam lomba atau kompetisi serupa lainnya di tingkat daerah, nasional, maupun internasional.
4. Dengan ditandatanganinya surat pernyataan ini, saya menyatakan menyerahkan hak penggunaan (non-eksklusif) konten kepada Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah melalui panitia Lomba Konten Digital Interaktif PAUD Tahun 2025 untuk:
 - o Keperluan penilaian, publikasi hasil lomba, dan
 - o Pemanfaatan dalam kegiatan pendidikan non-komersial.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

....., 2025

TTD dan Materai 10.000

.....
(nama lengkap)

PAKTA INTEGRITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :
NIK :
Instansi :
Alamat Instansi :
Nomor Kontak :
E-mail :

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Akan melaksanakan seluruh tahapan lomba dengan jujur, transparan, dan bertanggungjawab, sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh panitia.
2. Akan menjaga sportivitas dan etika akademik, serta menjunjung tinggi nilai kejujuran ilmiah dalam setiap proses penyusunan dan penyajian karya.
3. Tidak akan melakukan tindakan yang dapat merugikan peserta lain dan atau merusak citra kegiatan Lomba Konten Pembelajaran Digital Interaktif PAUD Tahun 2025.
4. Bersedia mematuhi seluruh keputusan tim juri dan panitia pelaksana, serta tidak akan menuntut dalam bentuk apa pun atas hasil penilaian.
5. Apabila saya melanggar ketentuan dalam Pakta Integritas ini, saya siap menerima sanksi administratif sesuai kebijakan panitia lomba.

Demikian Pakta Integritas ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

....., 2025

TTD dan
Materai
10.000

.....
(nama lengkap)



DIREKTORAT PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI,
PENDIDIKAN DASAR, DAN PENDIDIKAN MENENGAH
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
2025