Balai Pengembangan Talenta Indonesia
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

KEMENDIKDASMEN RAMAH #PENDIDIKAN BERMUTU UNTUK SEMUA

LKS DISABILITAS
TINGKAT NASIONAL

# Panduan
# Lomba Kompetensi Siswa Disabilitas 2025

**SMPLB/SMALB/Sederajat**

**PANDUAN AJANG LOMBA KOMPETENSI SISWA (LKS) DISABILITAS TINGKAT NASIONAL TAHUN 2025**

**Diterbitkan oleh:**
Balai Pengembangan Talenta Indonesia Pusat Prestasi Nasional
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah
Jalan Gardu, Srengseng Sawah, Jagakarsa, Jakarta Selatan, 12640

**Pengarah:**
Suharti
Mariman Darto
Maria Veronica Irene Herdjiono

**Penanggung Jawab:**
Retno Juni Rochmaningsih
Kus Ani Andayani

**Tim Penyusun:**
Tonny Santosa
Reza Febri Abadi
Tim Juri Bidang Lomba

**Penyunting:**
Tim Kerja Bidang Vokasi dan Kewirausahaan

**Desain dan Layout:**
Muhamad Nafi' Rizaldi
Tim Publikasi dan Kerjasama

Maret 2025
©2025 Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah
Hak cipta dilindungi Undang-Undang.
All rights reserved.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya, Panduan Lomba Kompetensi Siswa (LKS) Disabilitas Tahun 2025 ini dapat disusun. Panduan ajang ini disusun sebagai pedoman penyelenggaraan LKS Disabilitas di Tingkat daerah dan Nasional. LKS Disabilitas diselenggarakan sebagai Upaya untuk memberikan kesempatan bagi siswa penyandang disabilitas dalam mengembangkan potensi, keterampilan, dan kreativitasnya diberbagai bidang kompetensi yang dapat menunjang kemandirian dan bermasyarakat.

Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI) dalam mendukung dan melaksanakan instruksi Presiden (inpres) Nomor 1 Tahun 2025 tentang Efisiensi Belanja Dalam Pelaksanaan Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara dan Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah Tahun Anggaran 2025 menyelenggarakan ajang talenta diselenggarakan secara daring, sebagai upaya untuk mendukung penghematan dan efisiensi dalam penggunaan anggaran negara sehingga stabilitas keuangan negara dan memastikan bahwa anggaran yang dikeluarkan dimaksimalkan bagi masyarakat.

Menandai semangat dalam "Mencerdaskan dan Memajukan Bangsa" Kemendikdasmen akan melaksanakan Pendidikan bermutu dan Pendidikan untuk semua, sebagai aktualisasi prestasi melalui ajang talenta didasarkan pada minat dan bakat. Pemerintah mulai memberikan perhatian yang lebih serius terhadap anak-anak yang berprestasi di berbagai bidang ketalentaan. Mereka yang berhasil akan mendapatkan banyak manfaat untuk pengembangan karir belajar atau karir profesionalnya, seperti beasiswa atau pembinaan lanjut untuk mencapai prestasi maksimal,.

LKS Disabilitas menjadi satu kegiatan ajang yang sangat penting untuk mengetahui dan mengukur tingkat kompetensi dan keterampilan siswa penyandang disabilitas dalam kesiapan menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin kompetitif. Melalui kompetisi ini, diharapkan peserta dapat menunjukkan kemampuan dan versi terbaik mereka, selain berkompetisi peserta diharapkan mendapat pengalaman berharga dalam menyiapkan diri untuk masa depan yang lebih baik. Selain itu, melalui LKS Disabilitas dapat diwujudkan pendidikan yang inklusif, di mana setiap individu, tanpa terkecuali, berhak memperoleh kesempatan yang sama untuk berkembang dan optimalisasi diri.

Panduan ajang ini disusun untuk memberikan informasi yang jelas dan terstruktur mengenai teknis pelaksanaan lomba, aturan pelaksanaan, serta persiapan yang perlu dilakukan oleh para pihak. Kami berharap seluruh pihak yang terlibat, mulai dari peserta, pendamping, hingga penyelenggara, dapat memahami dan menjalankan ketentuan dalam panduan ajang dengan baik sehingga ajang LKS Disabilitas dapat diselenggarakan dengan baik dan sukses.

Kami sampaikan apresiasi kepada semua pihak baik dari pemerintah, lembaga pendidikan, masyarakat, komunitas, serta semua pihak yang telah berkontribusi dan peduli terhadap pengembangan pendidikan inklusif bagi penyandang disabilitas. Kami sampaikan terima kasih kepada pihak yang telah berkontribusi dalam persiapan hingga terlaksananya LKS Disabilitas Tahun 2025. Semoga LKS Disabilitas 2025 dapat memberikan kontribusi nyata dan positif dalam memperkuat kesadaran akan pentingnya pemberdayaan peserta didik disabilitas untuk berprestasi di tingkat nasional dan internasional.

Semoga Panduan LKS Disabilitas Tahun 2025 ini dapat memberikan manfaat yang besar bagi seluruh peserta dan pihak terkait, untuk mendukung dan menciptakan masyarakat yang lebih inklusif, dan adil pagi penyandang disabilitas.

Jakarta, Maret 2025
Plt. Kepala

Dr. Maria Veronica Irene Herdjiono, S.E., M.Si
NIP 198103292012122001

**DAFTAR ISI**


KATA PENGANTAR ..... 3
DAFTAR ISI ..... 5
BAB I PENDAHULUAN ..... 6
A. LATAR BELAKANG ..... 6
B. DASAR HUKUM ..... 7
C. TUJUAN ..... 8
D. Hasil yang Diharapkan ..... 9
E. LOGO, TEMA, DAN TAGAR ..... 10
BAB II PENYELENGGARAAN ..... 11
A. ASAS DAN PRINSIP AJANG TALENTA ..... 11
B. SASARAN ..... 12
C. BIDANG LOMBA ..... 13
D. SARANA DAN PRASARANA ..... 14
E. MEKANISME PENYELENGGARAAN PROVINSI ..... 14
F. PENGHARGAAN NASIONAL ..... 15
G. JADWAL PELAKSANAAN ..... 16
H. PEMBIAYAAN ..... 16
BAB III KETENTUAN PENYELENGGRAAN AJANG ..... 17
A. PERISTILAHAN DAN KETENTUAN UMUM ..... 17
B. PENGAWASAN DAN SANKSI ..... 18
C. UNSUR PENYELENGGARA ..... 19
D. KETENTUAN KHUSUS AJANG TALENTA LKS DISABILITAS ..... 29
BAB IV KETENTUAN BIDANG LOMBA ..... 34
A. BIDANG LOMBA HANTARAN ..... 34
B. BIDANG LOMBA KECANTIKAN ..... 37
C. BIDANG LOMBA KREASI BARANG BEKAS/LIMBAH ..... 46
D. BIDANG LOMBA KRIYA KAYU ..... 50
E. BIDANG LOMBA MEMBATIK ..... 53
F. BIDANG LOMBA TATA BUSANA ..... 56
G. BIDANG LOMBA MERANGKAI BUNGA ..... 60
H. BIDANG LOMBA TATA BOGA ..... 63
I. BIDANG LOMBA TEKNOLOGI INFORMASI ..... 66
BAB V PENUTUP ..... 69
Lampiran ..... 70

# BAB I
# PENDAHULUAN

## A. LATAR BELAKANG

Ajang talenta merupakan wahana aktualisasi unjuk prestasi peserta didik serta menjadi salah satu alat untuk menjaring anak-anak berbakat atau yang mempunyai potensi talenta di atas rata-rata. Kegiatan ajang talenta merupakan bagian dari proses pembinaan prestasi talenta secara berkelanjutan dan turut andil dalam mengembangkan karakter peserta didik dalam mewujudkan profil pelajar Pancasila.

Penting untuk memahami bahwa ajang talenta bukan hanya sekadar *platform* untuk kompetisi semata, tetapi juga menjadi tonggak penting dalam pembinaan dan pengembangan karakter peserta didik. Melalui partisipasi aktif dalam ajang talenta, peserta didik tidak hanya diuji dalam kemampuan teknis, tetapi juga diajak untuk melibatkan kreativitas dan berkolaborasi dengan sesama. Hal ini sejalan dengan misi BPTI dalam mendukung program Manajemen Talenta Nasional (MTN), yang tidak hanya mengejar prestasi individu tetapi juga berfokus pada pembentukan bibit-bibit talenta unggul untuk mencapai target Indonesia Emas 2045.

Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI) unit pelaksana teknis dibawah Pusat Prestasi Nasional Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah memiliki tugas dan fungsi untuk menyelenggarakan ajang talenta tingkat Nasional setiap tahun pada berbagai bidang. BPTI dalam menjalankan tugas dan fungsinya dalam melakukan identifikasi, pengembangan, dan aktualisasi untuk menghasilkan peserta didik berprestasi, dimana salah satunya adalah memprogramkan kegiatan Lomba Kompetensi Siswa (LKS) Disabilitas. LKS Disabilitas merupakan ajang talenta bidang vokasi bagi peserta didik penyandang disabilitas pada satuan pendidikan SMPLB dan SMALB sederajat. Melalui LKS Disabilitas ini, diharapkan dapat meningkatkan kompetensi peserta didik penyandang disabilitas pada masing-masing bidang vokasi yang diampu selama mereka mengikuti pendidikan di Sekolah Luar Biasa (SLB) maupun di Sekolah khusus (SKh) dan satuan pendidikan lain yang sederajat, serta mendorong kreativitas dan semangat berprestasi agar peserta didik penyandang disabilitas memiliki daya saing yang kuat dalam menghadapi tantangan industri dan dunia kerja.

Dalam LKS Disabilitas tidak hanya menguji keterampilan teknis, tetapi juga mengembangkan kemampuan *problem-solving* dan kreativitas peserta. LKS ini sering kali diadakan untuk mengidentifikasi bakat dan kemampuan siswa yang berpotensi di berbagai sektor industri. Namun, dalam rangka memastikan keberagaman dan kesetaraan, perlu ada penyesuaian agar siswa dengan disabilitas juga memiliki kesempatan yang setara dalam berkompetisi. Oleh karena itu, penyelenggaraan LKS disabilitas menjadi langkah yang penting untuk memberikan pengakuan, penghargaan, dan apresiasi terhadap potensi mereka serta memberikan kesempatan siswa penyandang disabilitas untuk menunjukkan keterampilan mereka di berbagai bidang, sekaligus untuk memperkuat pemahaman masyarakat tentang kemampuan dan potensi yang dimiliki oleh individu disabilitas.

Penyelenggaraan lomba LKS Disabilitas sangat penting dalam rangka memberikan akses yang adil dan setara kepada peserta dengan disabilitas. Pada umumnya, masyarakat lebih memfokuskan perhatian pada keterbatasan fisik atau mental yang dimiliki oleh individu penyandang disabilitas, tanpa menyadari bahwa mereka memiliki potensi besar dalam bidang apapun, termasuk di dunia kerja dan industri. Panduan lomba ini disusun untuk memberikan petunjuk yang jelas dan terstruktur terkait penyelenggaraan LKS Disabilitas, mulai dari peraturan lomba, kriteria penjurian, hingga aspek-aspek khusus yang perlu diperhatikan agar penyelenggaraan kompetisi ini dapat berjalan secara inklusif dan adil. Kompetisi ini mengingatkan kita bahwa pendidikan kejuruan tidak mengenal batasan fisik atau mental, melainkan lebih kepada kemampuan dan keterampilan yang dapat dikuasai oleh setiap individu.

## B. DASAR HUKUM

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 2002 tentang Perlindungan Anak;
3. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas;
4. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan;
5. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 tahun 2010 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;
6. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2020 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional Tahun 2021-2024;
7. Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 108 Tahun 2024 tentang Desain Besar Manajemen Talenta Nasional;
8. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 68 Tahun 2022 tentang Revitalisasi Pendidikan Vokasi dan Pelatihan Vokasi;
9. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan;
10. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 62 Tahun 2014 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah;
11. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Sekolah Formal;
12. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI Nomor 27 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Balai Pengembangan Talenta Indonesia;

13. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar Dan Menengah Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Organisasi Dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah;
14. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI Nomor 28 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi;
15. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan Riset dan Teknologi RI Nomor 13 Tahun 2022 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2020-2024;
16. Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) Balai Pengembangan Talenta Indonesia Tahun 2025

## C. TUJUAN

LKS Disabilitas adalah ajang yang diselenggarakan untuk mengukur kemampuan dan keterampilan peserta didik disabilitas dalam berbagai bidang kompetensi. Dengan demikian, LKS Disabilitas diharapkan memberikan ruang yang luas bagi siswa disabilitas untuk mengasah kemampuan mereka serta membuktikan bahwa mereka juga dapat berprestasi di berbagai bidang, serta untuk menciptakan kesadaran dan dukungan terhadap pendidikan dan kesempatan yang inklusif. Tujuan dari LKS Disabilitas Tahun 2025, adalah sebagai berikut:

1. **Meningkatkan Keterampilan dan Kompetensi**

   LKS Disabilitas bertujuan untuk mengembangkan keterampilan teknis dan non-teknis para peserta didik disabilitas agar dapat bersaing di dunia kerja dan mandiri dalam kehidupan sosial yang lebih inklusif.

2. **Mendorong Pemberdayaan Peserta Didik Disabilitas**

   Melalui kompetisi ini, diharapkan dapat memotivasi peserta didik disabilitas untuk lebih percaya diri, mengoptimalkan potensi yang dimilikinya, dan memberi kesempatan untuk menunjukkan kemampuan mereka di tingkat nasional maupun internasional.

3. **Mewujudkan Kesetaraan Peluang**

   Melalui LKS Disabilitas, merupakan salah satu cara untuk memastikan bahwa siswa disabilitas mendapatkan kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuan mereka tanpa diskriminasi, serta mendorong inklusivitas dalam berbagai sektor kehidupan.

4. **Meningkatkan Kesadaran Masyarakat**

   LKS Disabilitas menjadi sarana untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap potensi peserta didik disabilitas dan pentingnya dukungan terhadap pendidikan inklusif dan aksesibilitas.

5. **Membangun Jaringan dan Kerjasama**

   LKS Disabilitas ini menjadi ajang untuk memperkenalkan dan membangun hubungan antara berbagai pihak, baik instansi pendidikan, lembaga pemerintah, maupun dunia

kerja dan industri, dalam rangka menciptakan lingkungan yang lebih inklusif dan mendukung bagi penyandang disabilitas.

6. **Mempersiapkan Tenaga Kerja Berkualitas**

   Melaui LKS Disabilitas sebagai upaya untuk menghasilkan tenaga kerja terampil dari kalangan penyandang disabilitas, yang dapat bersaing secara sehat di dunia kerja dan memberikan kontribusi yang signifikan dalam pembangunan ekonomi.

7. **Memperkenalkan Teknologi dan Inovasi Terkini**

   Melaui LKS Disabilitas untuk memberikan informasi dan kesempatan bagi peserta untuk mempelajari teknologi terbaru yang dapat mendukung mereka dalam menjalani aktivitas sehari-hari maupun di tempat kerja, serta mendalami berbagai inovasi yang dapat meningkatkan kualitas hidup penyandang disabilitas.

## D. Hasil yang Diharapkan

1. **Terbangunnya Lingkungan Pendidikan yang Inklusif**

   Dengan adanya lomba ini, diharapkan tercipta budaya inklusif dalam sistem pendidikan Indonesia. Pendidikan tidak lagi membedakan antara siswa dengan disabilitas dan siswa tanpa disabilitas, melainkan lebih menekankan pada pencapaian individu dan potensi yang dapat dikembangkan oleh setiap siswa.

2. **Peningkatan Kualitas Pendidikan Kejuruan untuk Penyandang Disabilitas**

   Lomba ini menjadi salah satu cara untuk mengevaluasi dan meningkatkan kualitas pendidikan kejuruan bagi penyandang disabilitas. Diharapkan bahwa setelah lomba ini, lembaga pendidikan kejuruan akan semakin sadar akan pentingnya penyediaan fasilitas yang dapat menunjang pendidikan bagi siswa disabilitas, baik dalam hal sarana dan prasarana maupun kurikulum yang lebih ramah disabilitas.

3. **Terbentuknya Jaringan yang Mendukung Karier Penyandang Disabilitas**

   Lomba ini juga dapat berfungsi sebagai ajang networking antara peserta dengan berbagai perusahaan, lembaga pendidikan, dan organisasi yang mendukung pemberdayaan penyandang disabilitas. Dengan demikian, peserta yang berprestasi dapat memperoleh peluang kerja dan pengembangan karier yang lebih besar.

4. **Pengembangan Kebijakan dan Program yang Lebih Inklusif**

   Hasil dari penyelenggaraan lomba ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pengembangan kebijakan pemerintah yang lebih inklusif, terutama dalam bidang pendidikan dan pelatihan keterampilan bagi penyandang disabilitas. Dengan melihat keberhasilan lomba LKS Disabilitas, diharapkan kebijakan pendidikan yang lebih ramah disabilitas dapat diperluas ke berbagai sektor, termasuk di dunia kerja dan masyarakat.

## E. LOGO, TEMA, DAN TAGAR

Logo:

Logo LKS berupa jumlah kelima jari tangan yang menggambarkan kompetensi peserta didik yang cerdas dan berkarakter dengan semangat yang tak terbatas dari individu dengan keterbatasan, yang tidak hanya mampu berkompetisi, tetapi juga mampu menciptakan inovasi dan solusi kreatif dalam berbagai bidang. Melalui lomba ini, kita akan menggali potensi dan keterampilan di bidang vokasi siswa disabilitas untuk menciptakan masa depan yang lebih cerah. LKS Disabilitas tahun 2025, diharapkan LKS Disabilitas dapat menjadi ajang yang lebih inklusif, lebih terbuka, dan lebih mencerminkan kemajuan teknologi serta dunia kerja yang terus berkembang.

Untuk keperluan publikasi LKS Disabilitas tahun 2025 menggunakan
Tema : Talenta Vokasi Memajukan Bangsa
tagar : #LKSdisabilitasmenginspirasi

# BAB II
# PENYELENGGARAAN

## A. ASAS DAN PRINSIP AJANG TALENTA

LKS Disabilitas merupakan ajang yang diselenggarakan untuk mengembangkan potensi, keterampilan, dan kompetensi siswa disabilitas dalam berbagai bidang yang relevan dengan dunia kerja. Agar lomba ini dapat dilaksanakan dengan efektif, transparan, dan inklusif, terdapat asas dan prinsip yang mendasari penyelenggaraan ajang ini. Berikut adalah asas dan prinsip yang menjadi pedoman dalam LKS Disabilitas:

### 1. Asas LKS Disabilitas

a. **Inklusivitas**

LKS Disabilitas diselenggarakan dengan prinsip inklusivitas, yang berarti memberikan kesempatan yang sama bagi seluruh siswa disabilitas untuk berpartisipasi tanpa adanya diskriminasi. Kompetisi ini dirancang untuk menciptakan ruang di mana semua peserta, terlepas dari ragam disabilitasnya, dapat berkompetisi secara adil dan setara.

b. **Kesetaraan Peluang**

Lomba ini memastikan bahwa siswa disabilitas mendapatkan kesempatan yang sama untuk mengembangkan dan memamerkan keterampilan mereka. Tidak ada diskriminasi berdasarkan ragam disabilitas, dan seluruh peserta diberikan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

c. **Aksesibilitas**

Dalam penyelenggaraannya, ajang ini memperhatikan prinsip aksesibilitas, baik dalam hal tempat lomba, materi lomba, maupun sarana prasarana yang digunakan. Semua peserta diberikan fasilitas yang memungkinkan mereka untuk berkompetisi dengan optimal, sesuai dengan ragam dan tingkat disabilitas mereka.

d. **Profesionalisme**

LKS Disabilitas diselenggarakan dengan standar profesionalisme yang tinggi, baik dari segi penyelenggaraan lomba, penjurian, hingga evaluasi. Hal ini untuk memastikan bahwa kompetisi berjalan secara adil dan peserta dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam suasana yang profesional dan terukur.

e. **Pemberdayaan**

Ajang ini bertujuan untuk memberdayakan siswa disabilitas, dengan memberikan mereka kesempatan untuk meningkatkan kompetensi dan keterampilan yang berguna bagi kehidupan sosial dan dunia kerja. Lomba ini juga bertujuan untuk mempersiapkan peserta agar dapat berkompetisi di pasar tenaga kerja yang lebih luas.

### 2. Prinsip Penyelenggaraan LKS Disabilitas

**a. Keadilan**

LKS Disabilitas dilaksanakan dengan prinsip keadilan, di mana setiap peserta diberikan kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuan mereka. Penilaian

dilakukan dengan objektif dan transparan, tanpa adanya keberpihakan terhadap peserta dari kelompok tertentu.

**b. Transparansi**

Seluruh proses lomba, mulai dari seleksi, pelaksanaan, hingga pengumuman hasil, dilakukan dengan transparan. Informasi mengenai ketentuan lomba, penjurian, dan prosedur lainnya disampaikan secara jelas kepada semua peserta dan pihak terkait, guna menghindari kesalahpahaman atau ketidakjelasan.

**c. Akuntabilitas**

Penyelenggaraan ajang ini dilaksanakan dengan prinsip akuntabilitas, yang berarti setiap keputusan yang diambil selama lomba, baik yang berkaitan dengan teknis lomba maupun penjurian, harus dapat dipertanggungjawabkan secara terbuka. Ini juga mencakup penggunaan anggaran yang sesuai dengan prinsip pengelolaan yang baik.

**d. Penghargaan terhadap Keberagaman**

LKS Disabilitas mengakui dan menghargai keberagaman yang ada pada peserta, baik dalam ragam disabilitas maupun latar belakang individu. Prinsip ini mendorong agar setiap peserta dapat berkembang sesuai dengan potensi terbaik mereka tanpa merasa terhambat oleh perbedaan.

**e. Inovasi dan Kreativitas**

Lomba ini mendorong peserta untuk berpikir inovatif dan kreatif dalam menyelesaikan setiap tantangan yang dihadapi. Melalui ajang ini, diharapkan dapat tercipta solusi-solusi baru yang tidak hanya bermanfaat bagi peserta, tetapi juga bagi masyarakat secara umum.

**f. Pengembangan Potensi**

Prinsip ini menekankan bahwa ajang LKS Disabilitas bukan hanya sekedar kompetisi, tetapi juga sebagai wadah untuk mengembangkan potensi peserta dalam berbagai aspek, baik itu keterampilan teknis, soft skills, maupun mentalitas untuk menghadapi tantangan di dunia kerja dan kehidupan sosial.

### 3. Tujuan dan Manfaat Berdasarkan Asas dan Prinsip

Berdasarkan asas dan prinsip tersebut, ajang LKS Disabilitas diharapkan dapat memberikan manfaat jangka panjang, seperti:

a. Meningkatkan kualitas hidup siswa disabilitas melalui pengembangan keterampilan dan kepercayaan diri.
b. Mempersiapkan siswa disabilitas untuk lebih siap memasuki dunia kerja dengan keterampilan yang relevan dan kompetitif.
c. Mengurangi stigma sosial terhadap penyandang disabilitas dan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang potensi yang dimiliki oleh mereka.
d. Mendorong terciptanya lingkungan kerja yang lebih inklusif dan ramah disabilitas.

## B. SASARAN

Sasaran LKS Disabilitas 2025 adalah siswa disabilitas pada satuan pendidikan SMPLB dan SMALB/sederajat.

## C. BIDANG LOMBA

LKS Disabilitas 2025 menyelenggarakan 6 bidang lomba secara daring, yaitu:

| No | Bidang Lomba | Ragam Disabilitas | Satuan Pendidikan | Penilaian | Peserta/ Provinsi |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Hantaran | Disabilitas rungu, Disabilitas intelektual, Disabilitas fisik, Autis | SMPLB/SMALB/ sederajat | Video | 1 |
| 2. | Tata Kecantikan | Disabilitas rungu, Disabilitas intelektual, Disabilitas fisik, Autis | SMPLB/SMALB/ sederajat | Online/Real time | 1 |
| 3. | Kreasi Barang Bekas | Disabilitas rungu, Disabilitas fisik, Autis | SMPLB/SMALB/ sederajat | Video | 1 |
| 4. | Kriya Kayu | Disabilitas rungu, Disabilitas grahita, Disabilitas fisik, Autis | SMPLB/SMALB/ sederajat | Karya dan Video | 1 |
| 5. | Membatik | Disabilitas rungu, Disabilitas intelektual, Disabilitas fisik | SMPLB/SMALB/ sederajat | Karya dan Video | 1 |
| 6. | Tata Busana | Disabilitas rungu, Disabilitas intelektual, Disabilitas fisik, Autis | SMPLB/SMALB/ sederajat | Karya dan Video | 1 |
| 7. | Merangkai Bunga | Disabilitas rungu/ Disabilitas grahita/ Disabilitas fisik/Autis | SMPLB/SMALB/ sederajat | Video | 1 |
| 8. | Tata Boga | Disabilitas rungu/ Disabilitas fisik | SMPLB/SMALB/ sederajat | Karya dan Video | 1 |
| 9. | Teknologi Informasi | Disabilitas rungu/ Disabilitas grahita/ Disabilitas fisik/Autis | SMPLB/SMALB/ sederajat | Online/Real time | 1 |

## D. SARANA DAN PRASARANA

Sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam penyelenggaraan LKS Disabilitas 2025 sebagai berikut.

1. Ruang kerja peserta lomba yang kondusif (*indoor* dan/atau *outdoor*) beserta alat kelengkapan untuk proses pembuatan karya;
2. Lampu penerangan yang memadai;
3. Komputer /Laptop;
4. Printer;
5. UPS atau Genset;
6. Jaringan internet;
7. Alat/model peraga sebagai media dan penunjang presentasi karya.

**Catatan**:
Secara khusus sarana dan prasarana dijelaskan pada deskripsi teknis masing masing bidang lomba.

## E. MEKANISME PENYELENGGARAAN PROVINSI

### 1. Seleksi secara luring

Seleksi secara luring adalah penyelenggaraan kegiatan penjurian oleh tim juri provinsi untuk tingkat provinsi dengan cara menghadirkan langsung para peserta juara masing-masing bidang lomba tingkat kabupaten/kota. Tim juri terdiri dari atas 1 orang juri ketua dan 2 orang juri anggota yang telah ditetapkan oleh Dinas Pendidikan Provinsi. Dinas Pendidikan Provinsi melaporkan hasil seleksi langsung melalui surat keputusan kepada BPTI sesuai jadwal yang ditetapkan. Berikut ini mekanisme seleksi secara luring:

a) Dinas pendidikan provinsi menginstruksikan operator sekolah untuk mendaftarkan peserta seleksi tingkat provinsi pada portal pendaftaran lomba daftar-bpti.kemdikbud.go.id dan mengunggah persyaratan pendaftaran seperti pada Bab III poin C pada laman aplikasi ajang lks-disabilitas.kemdikbud.go.id
b) peserta tingkat provinsi yang telah didaftarkan kemudian akan diseleksi oleh dinas pendidikan provinsi secara luring dengan menggunakan ketentuan materi dan penjurian yang telah diatur pada Bab III.
c) setelah dinas pendidikan provinsi melakukan seleksi, para pemenang diinformasikan ke BPTI dalam bentuk surat keputusan pemenang tingkat provinsi yang ditetapkan oleh Kepala Dinas Pendidikan Provinsi.
d) Hanya terdapat satu peserta pada tiap cabang lomba yang akan mewakili provinsi di tingkat nasional.

### 2. Seleksi secara daring

Dinas Pendidikan Provinsi dapat melaksanakan seleksi secara daring, baik untuk seluruh maupun sebagian bidang lomba, karena terkendala oleh kondisi geografis, pendanaan, dan keterbatasan sumber daya. Oleh karena itu, guna membuka kesempatan yang sama

bagi peserta didik penyandang disabilitas di seluruh Indonesia, dibuka seleksi secara daring dengan penjelasan sebagai berikut.

a) Seleksi secara daring (online) dimaksudkan sebagai alternatif jika seleksi secara langsung tidak mungkin dilaksanakan.
b) Dinas pendidikan provinsi menginstruksikan operator sekolah untuk mendaftarkan peserta seleksi tingkat provinsi pada portal pendaftaran lomba daftar-bpti.kemdikbud.go.id dengan mengunggah persyaratan pendaftaran seperti pada Bab III poin b dan mengunggah tautan google drive hasil karya peserta pada laman aplikasi ajang lks-disabilitas.kemdikbud.go.id.
c) Tautan google drive karya dibuat tidak privat agar juri atau panitia dapat membuka.
d) Penjurian dilakukan oleh minimum 3 orang juri Provinsi untuk masing-masing bidang vokasi dan ditetapkan oleh Dinas Pendidikan Provinsi melalui Surat Keputusan. Jika jumlah karya yang dinilai lebih dari 50, jumlah juri dapat ditambah dengan catatan jumlahnya harus ganjil (5, 7, 9, dan seterusnya).
e) Format karya disesuaikan dengan ketentuan bidang vokasi masing-masing.
f) Pengunggahan karya untuk seleksi tingkat provinsi sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.
g) Karya yang sudah terkirim/terunggah akan diseleksi oleh tim juri provinsi yang sudah ditetapkan oleh Dinas Pendidikan Provinsi.
h) Penilaian karya di tingkat provinsi dilakukan sesuai dengan lini masa yang telah ditetapkan oleh BPTI.
i) Dinas Pendidikan Provinsi melaporkan hasil seleksi sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan kepada BPTI.
j) Hasil seleksi LKS tingkat provinsi menjadi tanggung jawab penuh Dinas Pendidikan Provinsi.

**3.** Pelaksanaan Tingkat Nasional (daring)

Pelaksanaan LKS Disabilitas tingkat nasional tahun 2025 dilaksanakan dalam satu tahap penilaian secara daring berdasarkan peraturan yang telah ditetapkan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia. Lomba akan diikuti oleh peserta yang telah terdaftar melalui laman https://daftar-bpti.kemdikbud.go.id dan mengunggah karya melalui laman lks-disabilitas.kemdikbud.go.id.

## F. PENGHARGAAN NASIONAL

Balai Pengembangan Talenta Indonesia menerbitkan SK Penetapan Pemenang LKS Tingkat Nasional berdasarkan Berita Acara hasil penilaian ajang LKS Tingkat Nasional dari dewan juri, sebagai berikut.

1. Piala Juara Umum
2. Medali
3. Hadiah pembinaan
4. Sertifikat Juara

5. Sertifikat Finalis

## G. JADWAL PELAKSANAAN

| No | Kegiatan | Waktu | Keterangan |
|---|---|---|---|
| 1 | Sosialisasi, *Technical Meeting* dan Koordinasi LKS | April 2025 | Daring |
| 2 | Registrasi *online* | April - Juli 2025 | Pendaftaran peserta melalui portal BPTI serta sinkron data ke aplikasi ajang LKS Disabilitas (operator sekolah) |
| 3 | Seleksi Tingkat Provinsi | April - Juni 2025 | 1. Dinas provinsi: melakukan unggah SK juara kab/kota atau SK kepesertaan tingkat provinsi (bagi kab/kota yang tidak melaksanakan seleksi) dan menandai capaian prestasi peserta juara tingkat kab/kota ke dalam aplikasi ajang LKS Disabilitas.<br>2. Dinas provinsi: melaksanakan seleksi berdasarkan data peserta tingkat provinsi yang terdaftar pada aplikasi ajang LKS Disabilitas dengan mekanisme seleksi secara luring atau daring. |
| 4 | Pengumuman juara Provinsi dan Pelaporan hasil seleksi kepada BPTI | Minggu ke-4 Juli 2025 | Dinas pendidikan provinsi unggah SK pemenang dan memasukkan atau menandai capaian prestasi pemenang tingkat provinsi ke aplikasi ajang LKS Disabilitas |
| 5 | Unggah berkas karya Finalis Nasional ke aplikasi ajang | 1 - 7 Agustus 2025 | Batas unggah berkas karya Finalis Nasional ke sistem aplikasi ajang (operator sekolah atau dinas provinsi) |
| 6 | Pelaksanaan Tingkat Nasional | 11 - 16 Agustus 2025 | Pelaksanaan secara daring |

## H. PEMBIAYAAN

Pembiayaan LKS Disabilitas 2025 tingkat nasional dibebankan pada DIPA BPTI, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Tahun Anggaran 2025.

# BAB III
# KETENTUAN PENYELENGGRAAN AJANG

## A. PERISTILAHAN DAN KETENTUAN UMUM

Berikut ini adalah istilah dan ketentuan yang bersifat umum yang berlaku dalam buku panduan ini, yang disadur dari sumber-sumber yang otoritatif atau dirumuskan kembali dengan penyesuaian konteks dan tujuan panduan.

1. Talenta mempunyai dua arti, sebagai kata sifat dan kata benda. Sebagai kata sifat, talenta diartikan sebagai performa bakat yang menghasilkan prestasi setelah mendapatkan pembinaan atau pengembangan melalui program yang sistematis dan berkelanjutan. Sebagai kata benda (menurut dokumen MTN), talenta diartikan sebagai individu yang memiliki kemampuan terbaik dari yang terbaik di bidangnya pada tingkat nasional untuk bersaing di kancah internasional, dengan misi untuk mengangkat kebanggaan nasional
2. Bakat adalah kemampuan istimewa yang bersifat bawaan sejak lahir pada bidang talenta tertentu.
3. Manajemen Talenta Nasional adalah rangkaian upaya terstruktur dan berkelanjutan dalam menghasilkan Talenta, melalui pendekatan makro yang berfokus pada ekosistem pendukung di tingkat negara serta pendekatan mikro yang berfokus pada sinergi dan keberlanjutan proses pembibitan, pengembangan potensi, dan penguatan ketalentaan
4. Ajang talenta merupakan kegiatan yang memberikan wadah aktualisasi talenta peserta didik yang dapat bersifat kompetisi/lomba, festival, dan eksibisi, untuk menghasilkan capaian prestasi dalam berbagai bidang sesuai minat dan bakat.
5. Prestasi talenta adalah capaian kemampuan peserta didik sesuai dengan talentanya (minat dan bakat) pada tingkatan tertentu, melalui ajang talenta/non-ajang yang diselenggarakan BPTI/Puspresnas atau pihak lainnya yang diakui melalui proses kurasi talenta.
6. Bidang talenta adalah bidang-bidang yang diuraikan dari subyek ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan olah raga, yang digunakan untuk pengorganisasian ajang talenta dan jenis prestasi talenta
7. Kelompok bidang talenta adalah hasil pengelompokan bidang-bidang prestasi talenta BPTI/Puspresnas yang mengacu pada kebijakan Manajemen Talenta Nasional (MTN) tentang bidang talenta sebagai berikut,: (1) Bidang Riset dan Inovasi; (2) Bidang Seni dan Budaya; (3) Bidang Olah Raga. Untuk kepentingan pengelolaan ajang talenta, maka pengorganisasian bidang ajang talenta adalah sebagai berikut:
   a. Kelompok bidang **Riset dan Inovasi**, mencakup bidang dan ajang berikut:
      1) Bidang Sains : OSN
      2) Bidang Riset : OPSI
      3) Bidang Vokasi : LKSN, LKS Disabilitas
      4) Bidang Inovasi : FIKSI DIKMEN

b. Kelompok bidang **Seni dan Budaya**, mencakup bidang dan ajang berikut:
   1) Bidang Seni: FLS3N
   2) Bidang Budaya: LDI
c. Kelompok bidang **Olahraga**, mencakup ajang O2SN dan Gala Siswa Indonesia (GSI).

## B. PENGAWASAN DAN SANKSI

Dalam penyelenggaraan lomba LKS disabilitas secara daring, pengawasan dan sanksi memiliki peran krusial untuk menjaga integritas dan keadilan, mengingat karakteristik unik dari kompetisi ini yang seringkali melibatkan keterampilan praktis dan penggunaan teknologi. Penyelenggaraan LKS disabilitas yang diselenggarakan secara daring, dengan tetap mempertimbangkan kebutuhan dan tantangan unik yang dihadapi oleh peserta.

Dengan pengawasan dan sanksi yang efektif dapat menjaga kualitas dan kredibilitas lomba, hal ini dapat mendorong peserta untuk mengembangkan keterampilan dan berkompetisi secara jujur dan bertanggung jawab. Dengan diberlakukannya pengawasan dan sanksi, maka, akan memiliki kualitas yang dapat di pertanggung jawabkan.

### 1. Bentuk Pengawasan

**a. Pengawasan Proses Kerja:**

Lomba Kompetensi Siswa dalam penyelenggaraannya melibatkan demonstrasi keterampilan praktis, penyelenggara perlu memastikan bahwa proses kerja peserta dapat dipantau dengan baik. Ini dilakukan melalui:

- Video *real-time* atau rekaman yang jelas dan lengkap.
- *Lay out* dan penggunaan kamera dengan sudut pandang yang memadai untuk memperlihatkan detail pekerjaan.

**b. Verifikasi Alat dan Bahan:**

Panitia dan juri akan memastikan bahwa peserta menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan ketentuan lomba dalam panduan. Hal ini dilakukan melalui:

- Pemeriksaan daftar alat dan bahan yang digunakan oleh peserta.
- Permintaan foto atau video alat dan bahan sebelum atau selama lomba.
- Sesi *technical meeting* daring dengan juri untuk memastikan kesesuaian alat dan bahan.

**c. Pengawasan Penggunaan Perangkat Lunak:**

Dalam pelaksanaan LKS Disabilitas dengan melibatkan penggunaan perangkat lunak/*platform* daring, penyelenggara perlu mengawasi penggunaan perangkat lunak yang sah dan sesuai dengan ketentuan. Ini dapat dilakukan melalui:

- Penggunaan perangkat lunak pemantauan layar.
- Pemeriksaan log aktivitas perangkat lunak.
- Pembatasan akses ke perangkat lunak atau sumber daya daring tertentu.

2. **Bentuk Sanksi yang Adil dan Proporsional**

   a. **Pengurangan Nilai**
   Untuk pelanggaran yang lebih serius, seperti penggunaan bantuan yang tidak diizinkan, penyelenggara dapat memberikan sanksi berupa pengurangan nilai.

   b. **Diskualifikasi**
   Diskualifikasi hanya boleh dilakukan untuk pelanggaran berat yang secara jelas melanggar prinsip integritas dan keadilan lomba.

   c. **Pembatalan Penghargaan**
   Jika peserta yang terbukti melakukan kecurangan dan telah menerima penghargaan, penghargaan tersebut dapat dibatalkan atau ditarik kembali.

   d. **Pendekatan Restoratif**
   Dalam beberapa kasus, pendekatan restoratif dapat dipertimbangkan, di mana peserta diberikan kesempatan untuk memperbaiki kesalahan atau pelanggaran yang dilakukan.

Dengan menerapkan pengawasan dan sanksi yang inklusif dan adil, penyelenggara dapat menciptakan lingkungan lomba yang kompetitif dan bermakna bagi penyandang disabilitas.

## C. UNSUR PENYELENGGARA

Penyelenggara LKS Disabilitas tahun 2025 dilaksankan secara bertingkat yang dimulai dari tingkat daerah (sekolah, MKKS, dinas pendidikan kabupaten/kota dan provinsi) kemudian dilanjutkan di tingkat nasional (BPTI, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menegah). Dalam penyelenggaraan LKS Disabilitas 2025 dijelaskan dalam tugas para pihak sebagai berikut :

### I. LKS tingkat Provinsi

Ajang Talenta Peserta Didik Tingkat Provinsi diharapkan diselenggarakan dengan komitmen Dinas Pendidikan untuk memastikan setiap tahapan penyelenggaraan, mulai dari pra-ajang, pelaksanaan, hingga pasca-ajang, dilaksanakan secara profesional, transparan, adil, dan sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Penyelenggaraan ajang tingkat provinsi melibatkan dua komponen utama, yaitu pengelolaan ajang talenta dan kepesertaan. Diharapkan setiap individu yang terlibat dalam proses penyelenggaraan LKS Disabilitas tahun 2025 tingkat provinsi memiliki integritas yang tinggi sehingga pelaksanaan dapat berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang diinginkan dengan tetap menjunjung tinggi nilai-nilai keadilan dan transparansi. Komponen penyelenggaraan ajang LKS Disabilitas Tingkat provinsi adalah sebagai berikut :

1. **Pengelolaan Ajang Talenta Tingkat Provinsi**
   Proses pengelolaan ajang di provinsi mencakup seluruh rangkaian kegiatan mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga tindak lanjut setelah ajang berakhir. Pengelolaan yang baik akan menjamin bahwa setiap tahapan dapat dilaksanakan secara efektif, efisien, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan meliputi:

**a. Pra-Ajang Talenta Tingkat Provinsi**

Pada tahap Pra-Ajang Talenta, terkait persiapan pelaksanaan ajang di tingkat provinsi ditetapkan panitia dan juri dalam surat keputusan, dan terkait teknis seperti penentuan jadwal, lokasi, penyiapan sarana dan prasarana, dan sosialisasi Ajang Talenta diatur secara mandiri oleh masing-masing provinsi sesuai dengan kondisinya.

**b. Juri**

Ketentuan penunjukan Juri harus memiliki:

1) kompetensi, yakni memiliki kepakaran yang relevan dengan Cabang Ajang Talenta yang dinilai dan harus dibuktikan dengan sertifikat, rekam jejak (CV), lisensi/penyetaraan, dan/atau pengakuan lain yang dapat dipertanggungjawabkan; dan
2) profesionalitas, yakni tidak memiliki konflik kepentingan, tidak menjadi pembina peserta pada Ajang Talenta dan institusi yang sama, dan memiliki rekam jejak tidak profesional dalam melaksanakan penjurian pada Cabang Ajang Talenta.

**2. Pelaksanaan Ajang Talenta Tingkat Provinsi**

a. Pihak penyelenggara tingkat provinsi sebagai panitia penyelenggara dari unsur Pemda, Dinas Pendidikan Provinsi Bersama, MKKS, dan Mitra;
b. Hasil dan keputusan dari pertemuan teknis dianggap final dan mengikat untuk semua pihak yang terlibat.
c. Jika terjadi masalah teknis selama kompetisi, panitia harus segera menanganinya agar kompetisi dapat berjalan lancar tanpa gangguan.
d. Kompetisi dimulai dengan upacara pembukaan sebagai tanda resmi dimulainya kompetisi dihadiri oleh semua peserta, juri, panitia, dan tamu undangan dengan acara mencakup antara lain sambutan dari pejabat terkait, pengenalan juri, serta pengumuman penting terkait pelaksanaan kompetisi.
e. Kompetisi harus dilaksanakan dengan mengedepankan prinsip keadilan, transparansi, dan sportivitas.
f. Panitia melakukan pengecekan terakhir untuk memastikan semua fasilitas dan peralatan yang dibutuhkan selama kompetisi sudah disiapkan dan berfungsi dengan baik sebelum kompetisi dimulai.
g. Sebelum kompetisi dimulai, panitia mengadakan pertemuan teknis atau sosialisasi yang dihadiri oleh juri dan peserta atau perwakilan peserta untuk menyampaikan informasi penting mengenai aturan kompetisi, tata cara pelaksanaan, jadwal, dan ketentuan lainnya yang harus dipahami oleh semua pihak yang terlibat.

**3. Penjurian Tingkat Provinsi**

a. Penjurian merupakan proses yang dilakukan untuk memastikan bahwa hasil kompetisi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh Ajang Talenta yang diselenggarakan.

b. Penjurian dilakukan oleh juri yang telah ditetapkan oleh penyelenggara berdasarkan kompetensi dan integritas.

c. Proses penjurian disesuaikan dengan karakteristik masing-masing Cabang Ajang Talenta, sehingga mekanisme penilaian dapat diterapkan secara tepat dan efektif.
d. Penjurian dilakukan dengan kriteria/indikator penilaian yang telah disusun berdasarkan prestasi dan kinerja yang ditampilkan selama Ajang Talenta.
e. Penjurian atau seleksi dilakukan dengan berlandaskan pada prinsip kesetaraan, keadilan, integritas, dan objektivitas.
f. Proses penjurian dilakukan secara independen, bebas dari intervensi atau tekanan dari pihak manapun, dan segala bentuk konflik kepentingan.

g. Evaluasi terhadap proses penjurian dilakukan setelah kompetisi berakhir untuk menilai efektivitas dan integritas penilaian yang telah dilakukan, serta meningkatkan proses penjurian di Ajang-Ajang berikutnya.

**4. Penetapan Pemenang Tingkat Provinsi**

a. Pemenang dipilih oleh juri berdasarkan hasil penilaian terbaik dari semua peserta, sesuai dengan kriteria dan indikator yang tercantum dalam panduan Ajang Talenta.
b. Penentuan pemenang meliputi juara satu, juara dua, juara tiga, juara harapan, finalis, atau penyebutan yang setara.
c. Hasil penilaian yang dilakukan oleh juri harus dituangkan dalam Berita Acara Penjurian bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat dan ditandatangani oleh semua juri.
d. Pemenang ditetapkan melalui Surat Keputusan yang ditandatangani oleh pejabat berwenang di tingkat provinsi, yang mencantumkan nama-nama pemenang dan kategori yang dimenangkan.
e. Hasil penilaian dan pemenang diumumkan secara resmi oleh panitia sesuai dengan kategori Ajang Talenta dalam acara penutupan.
f. Pemenang diumumkan kepada publik melalui laman resmi dan media sosial.
g. Penetapan Pemenang disampaikan kepada BPTI paling lambat 7 (tujuh) hari setelah ditetapkan dan diinput ke dalam portal Ajang Talenta BPTI.
h. Hasil penilaian dalam bentuk sertifikat dan Surat Keputusan diberikan kepada peserta.

**5. Pasca-Ajang Talenta Tingkat Provinsi**

a. Pemerintah provinsi membantu fasilitasi karier belajar pada pemenang seperti kesempatan beasiswa, Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB), dan/atau Seleksi Nasional Berbasis Prestasi (SNBP).
b. Pemerintah Daerah melakukan evaluasi terhadap penyelenggaraan Ajang Talenta Daerah dengan cara sebagai berikut:

1) Mengidentifikasi keberhasilan, tantangan, dan kendala yang dihadapi selama pelaksanaan Ajang Talenta.
1) Menganalisis secara sistematis juri dan penjurian/penilaian, peserta, pemenang, dan penghargaan, sarana dan prasarana dan kepanitiaan
2) Menyusun laporan menyeluruh tentang tahapan penyelenggaraan Ajang Talenta, mulai dari Pra-Ajang Talenta, pelaksanaan Ajang Talenta, hingga Pasca-Ajang Talenta.
3) Membuat rekomendasi yang konstruktif untuk perbaikan dan pengembangan penyelenggaraan Ajang Talenta di masa depan.
4) Menyampaikan hasil evaluasi dan rekomendasi secara resmi kepada kepala Pemerintah Daerah.
5) Menggunakan hasil evaluasi untuk mengambil keputusan strategis terkait kebijakan dan alokasi sumber daya dalam perencanaan penyelenggaraan Ajang Talenta berikutnya.

## II. Pelaksanaan LKS Tingkat Nasional

### 1. Penanggung jawab LKS tingkat Nasional

Penanggung jawab LKS Disabilitas tingkat pusat bertanggung jawab mengelola kegiatan LKS Disabilitas tingkat nasional yang mencakup persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan penyusunan laporan kegiatan LKS Disabilitas tingkat nasional, berkoordinasi dan menindaklanjuti arahan pimpinan, berkolaborasi erat dengan kontingen provinsi dan seluruh tim dalam rangka persiapan, pelaksanaan, evaluasi dan penyusunan pelaksanaan LKS tingkat nasional. Penanggung jawab LKS Disabilitas tingkat nasional bertugas:

a. Memimpin semua kelompok kerja agar sesuai dengan visi serta tujuan dan semua rencana yang telah ditentukan;
b. Memimpin rapat koordinasi yang dilakukan berkala sesuai kebutuhan;
c. Membuat detail konsep dan melimpahkan tugas kepada kelompok kerja yang bersangkutan sesuai ketetapan struktur organisasi;
d. Mengkoordinasi acara LKS Disabilitas secara keseluruhan dan berkomunikasi dengan semua pihak;
e. Memberi pengarahan dan melakukan pengawasan saat pelaksanaan LKS Disabilitas;
f. Memastikan dan menyetujui semua persiapan kebutuhan pokok dan penunjang LKS Disabilitas sudah terpenuhi;
g. Memastikan dan menyetujui semua kegiatan masing-masing bidang lomba berjalan baik dengan berkoordinasi dengan semua pihak;
h. Mencari alternatif solusi jika terjadi permasalahan dan membuat keputusan secara tepat;
i. Bertanggungjawab kepada pemangku kepentingan dan pimpinan;
j. Meminta laporan pertanggungjawaban kepada setiap penanggung jawab kelompok kerja;

k. Bersama sekretaris, penanggungjawab acara lomba membuat laporan pertanggungjawaban (LPJ) pelaksanaan kegiatan LKS Disabilitas.

**2. Skema Pelaksanaan Lomba Tingkat Nasional Secara Daring**

**3. Tim Manajemen Program**

Dalam pelaksanaan LKS Disabilitas tim manajemen program berkoordinasi dengan pusat prestasi nasional. Yang dimaksud tim manajemen program terdiri dari kepala balai, kasubbag umum, ketua tim yang bertanggungjawab untuk memastikan terkait dukungan untuk LKS Disabilitas Tingkat Nasional dan melaksanakan pengendalian pelaksanaan setiap tahapan kegiatan serta melaksanakan koordinasi dan berkolaborasi dengan berbagai pihak guna kelancaran pelaksanaan LKS.

Tugas manajemen program sebagai berikut.

a. Berkoordinasi dan memberikan bantuan kepada Penanggung jawab LKS Tingkat Provinsi dalam pengendalian kegiatan seleksi di daerah;
b. Menyusun rencana kerja harian saat pra-kompetisi/pra-lomba (2 minggu sebelum acara), kompetisi/lomba, dan pasca kompetisi/pasca lomba (tepat setelah acara dan persiapan untuk *Exit Strategy* dan *sustainability*);
c. Mengkonsolidasi rencana masing-masing kelompok kerja saat pra-kompetisi/pra-lomba, kompetisi/lomba, dan pasca kompetisi/pasca lomba serta menyusun alat pengendalian pekerjaan;
d. Menginventarisir pihak provinsi yang perlu dihubungi, pihak di lingkungan kemdikbudristek, instansi kementerian/lembaga lain, sponsorship, tim juri, yang

perlu dihubungi di tingkat nasional. Dalam hal ini bekerjasama dengan seluruh penanggungjawab kelompok kerja;

e. Melaporkan dan berkoordinasi dengan penanggung jawab LKS Disabilitas tingkat nasional tentang berbagai hal yang berkaitan dengan saat pra-kompetisi/pra-lomba, kompetisi/lomba, dan pasca kompetisi/pasca lomba;
f. Berkoordinasi dengan sekretariat terkait dengan kesiapan surat menyurat yang diperlukan dan memantau kelancaran kesekretariatan;
g. Berkoordinasi dengan penanggungjawab acara lomba untuk memastikan kesesuaian antara rencana yang telah disusun dan realisasi pelaksanaan;
h. Bekerjasama dengan penanggungjawab acara lomba memastikan kesiapan *press release* yang perlu dikoordinasikan dengan BKHM;
i. Bekerjasama dengan penanggung jawab acara lomba memastikan pelaksanaan koordinasi dengan protokol menteri pendidikan dan kebudayaan;
j. Berkoordinasi dengan penanggungjawab teknis bidang lomba untuk memastikan kesesuaian antara rencana yang telah disusun dan realisasi pelaksanaan;
k. Berkoordinasi dengan penanggung jawab perlengkapan untuk memastikan kesesuaian antara rencana yang telah disusun dan realisasi pelaksanaan;
l. Melakukan pengecekan harian terkait dengan progres harian masing-masing kelompok kerja pada pelaksanaan.

**4. Sekretariat**

Sekretariat bertanggung jawab terhadap semua administrasi dari pelaksanaan lomba. Tugas sekretariat adalah:

a. Membuat rencana kerja harian saat pra-kompetisi/pra-lomba, kompetisi/lomba, dan pasca kompetisi/pasca lomba (tepat setelah selesai acara hingga 1 minggu setelah acara);
b. Menyediakan layanan administrasi yang efisien serta berkolaborasi yang baik dengan manajemen program, penanggung jawab acara lomba, dan penanggung jawab teknis lomba, tentang pihak-pihak yang perlu dipersiapkan korespondensinya;
c. Berkoordinasi dengan pihak yang memberikan bantuan terkait kesiapan peralatan pendukung, peralatan kerja dan hal lain yang menjadi tanggungjawab dari pihak yang memberikan bantuan berkaitan dengan kesekretariatan;
d. Menyiapkan surat keputusan seluruh pihak yang terlibat;
e. Merinci dan mempersiapkan jenis ATK yang perlu diadakan dan dikomunikasikan dengan pihak Sub Bagian TU;
f. Bekerjasama dengan tim IT dan penanggung jawab acara lomba untuk menyiapkan sertifikat untuk seluruh pihak yang terlibat;
g. Bekerjasama dengan Tim IT dan penanggung jawab acara lomba membuat tanda kepanitiaan seperti *ID Card* atau *Name Card;*
h. Menyiapkan dan mengedarkan daftar hadir juri dan panitia;

i. Memastikan semua unsur di lingkungan Kemendikdasmen, instansi kementerian/lembaga di luar Kemendikdasmen, ketua juri, juri, teknisi, dan panitia menandatangani daftar hadir;
j. Mengumpulkan surat tugas, kwitansi transportasi, pakta integritas, dan SPPD;
k. Berkoordinasi dengan penanggung jawab logistik & perlengkapan terkait pendistribusian name tag, paket ATK, seragam, kaos maupun paket vitamin dan obat (apabila tersedia);
l. Menyediakan buku saku (buku mutu komunikasi) terhadap kelompok kerja untuk memastikan rencana kerja harian saat lomba;
m. Memastikan bahwa seluruh kegiatan telah selesai baik dari aspek administrasinya;
n. Berkoordinasi dengan kelompok kerja lainnya sesuai dengan kebutuhan;
o. Bertanggungjawab kepada penanggung jawab LKS Disabilitas tingkat nasional.

**5. Penanggung Jawab Bidang Lomba**

Penanggung jawab bidang lomba bertanggung jawab terhadap kelancaran pelaksanaan lomba yang meliputi:

a. Menyusun rencana teknis terkait persiapan dan pelaksanaan lomba yang berkaitan dengan tugas-tugas dari tim IT, tim juri, dan teknisi;
b. Menyusun rencana kerja harian saat pra-kompetisi/pra-lomba, kompetisi/lomba, dan pasca kompetisi/pasca lomba (tepat setelah selesai acara hingga 1 minggu setelah acara);
c. Menyiapkan agenda dan kebutuhan *Technical Meeting* (TM) umum dan berkoordinasi dengan juri dan teknisi, serta menjadi fasilitator pada acara tersebut;
d. Berkoordinasi dengan tim IT tentang kesiapan sistem IT dengan pihak pelaksana lomba serta dipastikan koneksi lancar;
e. Berkoordinasi dengan tim juri terkait dengan kesiapan serta sistem/mekanisme penjurian dan pelaporan hasil penjurian berbasis pada transparansi dan akuntabilitas;
f. Bersama dengan penanggung jawab acara lomba, dan tim IT menjelang pelaksanaan lomba untuk memastikan bahwa fasilitas kerja dan layanan internet yang tersedia memadai;
g. Melaksanakan koordinasi dengan tim juri sebelum pelaksanaan penjurian dimulai, serta memastikan seluruh peralatan telah siap;
h. Melaksanakan observasi sampling pelaksanaan di beberapa jenis lomba untuk memastikan bahwa telah terorganisasi dengan baik dan seluruh fasilitas teknis pendukung dinilai memadai;
i. Melaksanakan pengamatan terhadap kerja IT;
j. Memastikan penggunaan K3 untuk setiap bidang lomba baik dari sisi pelaksana LKS maupun dari ketersediaan sarana penjurian dalam penyelenggaraan LKS;
k. Memantau pelaksanaan lomba agar sesuai dengan hasil *technical meeting* dan panduan teknis;

l. Menyusun laporan pelaksanaan LKS Disabilitas;

**6. Koordinator Lomba**

Koordinator lomba bertanggung jawab secara penuh terhadap rangkaian lomba dalam LKS Disabilitas Tingkat Nasional. Tanggung jawab koordinator adalah:

a. Menyusun rencana kerja harian saat pra-kompetisi/pra-lomba, kompetisi, dan pasca kompetisi tepat setelah selesai lomba;
b. Mengkoordinir pelaksanaan kegiatan LKS secara keseluruhan dari mulai persiapan, pembukaan, pelaksanaan hari H lomba, penutupan dan pasca lomba;
c. Membuat susunan acara secara rinci dan jelas;
d. Memastikan dan berkoordinasi dengan semua pihak (internal BPTI-Puspresnas, internal Kemendikdasmen), dan tamu dari lembaga lain, dalam rangka LKS Disabilitas;
e. Bekerjasama dengan manajemen program untuk memastikan keterlaksanaan sosialisasi dan koordinasi dengan protokol menteri pendidikan dasar dan menengah, BKHM, K/L lainnya dan *sponsorship*;
f. Memastikan keterlaksanaan konsep dan finalisasi media publikasi kegiatan (pamflet, brosur, spanduk, poster, undangan sesuai dengan kebutuhan kegiatan) yang dipersiapkan oleh tim publikasi dan dokumentasi;
g. Berfungsi sebagai koordinator lapangan dan mengatur hal-hal teknis di lapangan saat acara berlangsung;
h. Memastikan publikasi dan dokumentasi terlaksana dengan baik dari mulai awal pelaksanaan hingga acara penutupan;
i. Bekerjasama dengan seluruh kelompok kerja untuk memastikan kesiapan seluruh aspek pada semua ruang meeting, ruang penilaian per jenis lomba.
j. Bekerjasama dengan kelompok kerja lainnya, mengamati kelancaran masing-masing bidang lomba. Jika ada permasalahan harus segera diantisipasi;
k. Menyiapkan laporan pelaksanaan lomba untuk semua cabang lomba;

**7. Penanggung Jawab Logistik dan Perlengkapan**

a. Menyusun rencana kerja harian saat pra-kompetisi/pra-lomba, kompetisi, dan pasca kompetisi tepat setelah selesai lomba;
b. Berkoordinasi dengan pihak yang memberikan bantuan untuk menyusun daftar logistik dan perlengkapan yang dibutuhkan;
c. Merancang dan mendata peralatan perlengkapan kegiatan yang dibutuhkan dengan sebelumnya mengadakan koordinasi dengan bidang lain terkait yang membutuhkan perlengkapan sarana;
d. Mencatat perlengkapan yang digunakan;
e. Membantu penjab dalam mengecek kelengkapan setiap bidang lomba;
f. Memastikan seluruh alat, bahan dan kelengkapan lomba tersedia pada saat pelaksanaan lomba;

g. Melakukan pengamatan terhadap berbagai hal yang dilaksanakan pihak yang memberikan bantuan dan apabila ditemukan kekurangan harus segera berkoordinasi dengan pihak yang terkait;
h. Membuat list perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan;
i. Mengadakan dan mendistribusikan perlengkapan kegiatan.

**8. Tim Publikasi dan Dokumentasi**

a. Menyusun rencana kerja harian saat pra-kompetisi/pra-lomba (2 minggu sebelum lomba), kompetisi, dan pasca kompetisi tepat setelah selesai lomba;
b. Menyusun alur dokumentasi untuk menjadi satu rangkaian yang mengalir;
c. Membuat list kebutuhan yang terkait dengan promosi lomba;
d. Mempublikasikan kegiatan LKS Disabilitas tingkat nasional dalam media publikasi kegiatan (misalnya dalam bentuk pamflet, leaflet, brosur, spanduk, baliho, poster, undangan sesuai dengan kebutuhan kegiatan) dan menyebarkannya kepada pihak terkait;
e. Membantu divisi kesekretariatan dalam mengadakan dan mengelola dokumen-dokumen yang diperlukan dalam kegiatan;
f. Mengagendakan sosialisasi LKS Disabilitas tingkat nasional;
g. Menyediakan, memproses dan memproduksi dokumentasi kegiatan dalam bentuk foto atau video (termasuk menyiapkan video tentang pelaksanaan LKS Disabilitas tahun lalu untuk tayangan awal);
h. Pembagian tugas dalam mengambil dokumentasi pada saat kegiatan berlangsung secara merata;
i. Berkoordinasi dengan divisi lain (desain, dekorasi dan IT) secara kooperatif;
j. Mengambil foto dengan baik dan mengarsipkannya dalam satu *folder* dengan rapi;
k. Berkoordinasi dengan divisi Acara terkait juri perlombaan, pemateri dan moderator;
l. Menginformasikan agenda rapat Tim LKS Disabilitas dan menginformasikan kegiatan kepada semua pihak;
m. Melakukan dokumentasi foto dan video dengan tampilan yang berkualitas pada tahap kesiapan ruang, kehadiran tamu, proses acara pembukaan, di setiap jenis lomba, acara penyerahan hadiah, acara penutupan, tempat pameran dan lainnya;
n. Menyiapkan *press release* kegiatan harian dan berkoordinasi dengan BKHM.

**9. Tim Informasi Teknologi (Tim IT)**

Tim IT bertanggung jawab terhadap *web* LKS Disabilitas tingkat nasional. Tanggung jawab tim IT adalah:

a. Menyusun rencana kerja terkait dengan pekerjaan IT;
b. Berkoordinasi dengan penanggung jawab teknis lomba terkait dengan tugas dan tanggungjawab tim IT;
c. Berkoordinasi dengan dinas provinsi terkait dengan registrasi;

d. Bekerjasama dengan Tim Penanggung Jawab kelompok Lomba untuk memastikan seluruh sistem IT terlaksana dengan baik dan lancar;
e. Melakukan pemeliharaan *web* LKS Disabilitas;
f. Membuat *design banner*, poster perlombaan, KTA dan *ID Card*;
g. Melaporkan data peserta terbaru;
h. Melaporkan permasalahan yang terjadi (seperti gangguan jaringan, pendaftaran, kesalahan data, dll) kepada Koordinator Lomba;
i. Berkoordinasi dengan ketua juri, tim juri, tim teknisi bidang lomba untuk menyediakan hasil karya peserta berupa video bernarasi untuk dinilai oleh Tim Juri dan diawasi oleh tim Dewan Juri;
j. Melaporkan hasil penilaian kepada penanggung jawab teknis bidang lomba.

**10. Narahubung**

Narahubung bertanggung jawab terhadap komunikasi dan penyampaian informasi terkait pelaksanaan lomba. Tugas dan fungsi narahubung adalah:

a. Berkoordinasi dengan koordinator bidang lomba;
b. Memberikan informasi yang jelas kepada setiap peserta/ketua kontingen/pembimbing tentang kegiatan lomba LKS Disabilitas;
c. Menerima saran /masukan dan keluhan dari peserta/ketua kontingen/ pembimbing lalu menyampaikan kepada panitia sebagai bahan evaluasi pada kegiatan lomba tersebut;
d. Menjawab pertanyan-pertanyaan yang datang dari para peserta/ketua kontingen/pembimbing;
e. Membuat WAG dan menjadi admin dalam grup tersebut guna mempermudah memberikan informasi kepada peserta/ketua kontingen/pembimbing;
f. Melaporkan segala sesuatu terkait hasil kerja dan permasalahan yang harus segera diantisipasi kepada koordinator bidang lomba.

**11. Ketua Tim Juri**

Ketua tim juri adalah juri lomba yang bertanggung jawab terhadap peraturan umum, etika, permasalahan yang terjadi di bidang lomba dan pemecahan masalah ketika terjadi konflik serta melakukan verifikasi penilaian lomba.

Tanggung jawab ketua tim juri:

a. Melakukan koordinasi dengan para juri dan memberikan arahan untuk kelancaran pelaksanaan lomba;
b. Melaksanakan rapat teknis dengan para juri, teknisi dan ketua kontingen;
c. Melakukan pengambilan keputusan apabila terjadi perbedaan penilaian antar juri untuk setiap bidang lomba;
d. Melakukan pengambilan keputusan apabila terjadi permasalahan merujuk kepada kode etik pada setiap bidang lomba;
e. Membuat hasil rekapitulasi nilai setiap peserta dan berita acara untuk setiap bidang lomba dan menyerahkan kepada penanggung jawab LKS Disabilitas.

**12. Juri**

Tenaga ahli di bidangnya yang ditunjuk dan/atau diusulkan oleh BPTI serta bertanggung jawab untuk keberlangsungan kegiatan uji coba dan pelaksanaan LKS Disabilitas Tingkat Nasional serta melakukan penilaian sesuai standar yang sudah ditentukan, didukung oleh teknisi dan didukung oleh ketua juri

a. Juri untuk setiap bidang lomba **minimal** terdiri atas:
   - Satu orang ketua merangkap anggota;
   - Satu orang sekretaris merangkap anggota;
   - Selebihnya sebagai anggota.

b. Juri berlatar belakang dari IDUKA, asosiasi profesi, dan akademisi yang menguasai bidang keahlian yang dilombakan.

c. Ketua Juri bersama dengan anggota juri bertanggung jawab untuk:
   - Mempersiapkan kesiapan instalasi, mesin, alat, dan bahan yang disiapkan oleh tim teknis, kelengkapan instrumen penilaian maupun dokumen lain terkait dengan penjurian, sebelum lomba dimulai;
   - Memastikan kelengkapan materi yang akan dilombakan dengan berkoordinasi kepada sekolah peserta apabila dilaksanakan secara daring, menentukan kriteria penilaian, menetapkan jadwal dan batas waktu maksimal untuk setiap pelaksanaan lomba sesuai bidangnya, serta menyiapkan instruksi kerja yang ada di proyek uji untuk peserta;
   - Berkoordinasi dengan juri keabsahan panitia Informasi Teknologi (IT) untuk memeriksa keakuratan data registrasi peserta (provinsi, nama, tanggal lahir, dan sebagainya), sebelum lomba dimulai;
   - Ketua juri bersama anggota menyepakati skema penilaian yang akan digunakan
   - Memimpin rapat teknis dengan para peserta lomba dan guru pembimbing;
   - Melakukan penilaian dan penjurian serta menyosialisasikan proyek uji dan besaran skema penilaian;
   - Melakukan penilaian bidang lomba dan merekap hasil penilaian berdasarkan ranking;
   - Melakukan pengambilan keputusan perihal permasalahan teknis yang terjadi di bidang lomba masing-masing;
   - Mengesahkan hasil akhir penilaian dengan menandatangani berita acara dan diserahkan kepada fasilitator.

## D. KETENTUAN KHUSUS AJANG TALENTA LKS DISABILITAS

### I. Persyaratan Peserta, Ketua Kontingen, Pembimbing, Juri

**Persyaratan Peserta, Ketua Kontingen, Pembimbing, Juri**

**a. Persyaratan Peserta**

1) Persyaratan Umum Peserta

a) Peserta LKS Disabilitas 2025 adalah peserta didik penyandang disabilitas yang tercatat sebagai peserta didikk pada:

(1) Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa (SMPLB/Sederajat);
(2) Sekolah Menengah Atas Luar Biasa (SMALB/Sederajat);

b) Memiliki Nomor Induk Siswa Nasional (NISN) dan Nomor Induk Kependudukan (NIK) yang valid.
c) Peserta tersinkronisasi pada Data Pokok Pendidikan (Dapodik) dan PD Data.
d) Merupakan peserta didik penyandang disabilitas terbaik tingkat provinsi tahun 2025 yang ditetapkan oleh Kepala Dinas Pendidikan Provinsi.
e) Peserta belum pernah menjadi juara I, II, atau III pada LKS Disabilitas tingkat nasional.
f) Peserta LKS Disabilitas adalah peserta didik penyandang disabilitas hasil seleksi di tingkat provinsi 2025 dan dinyatakan sebagai juara I pada cabang lomba yang diikutinya. Apabila juara I berhalangan dan tidak bisa mengikuti lomba, dapat digantikan oleh juara II dan seterusnya;
g) Jika ada peserta yang mengundurkan diri/pergantian nama peserta, peserta yang bersangkutan wajib menyampaikan surat pernyataan pengunduran diri dengan batas waktu H-7, dan dinas provinsi wajib menerbitkan SK pergantian peserta.
h) Kriteria usia peserta LKS Disabilitas 2025 **saat melaksanakan registrasi**:
(1) Peserta didik SMPLB/sederajat, lahir pada/setelah tanggal 1 Juni 2006;
(2) Peserta didik SMALB/sederajat, lahir pada/setelah tanggal 1 Juni 2003;
i) Cabang lomba yang bersifat terbuka (SMPLB dan SMALB) menggunakan ketentuan usia peserta didik SMALB;
j) Operator lomba dinas pendidikan provinsi ataupun operator sekolah wajib melakukan registrasi online untuk seluruh peserta dan pendampingnya pada laman https://daftar-bpti.kemdikbud.go.id/
k) Scan **Surat Pernyataan** berformat PDF tentang Keaslian Karya Peserta bermaterai Rp.10.000,00 (format terlampir);
l) File video karya dan dokumen pada poin k) disimpan dalam satu folder dan diunggah ke akun Google Drive masing-masing peserta dengan diberi judul: asal provinsi _ nama peserta _ cabang lomba Contoh: Aceh_Ihsan Maulana_Hantaran 2025
m) Tautan Google Drive dibuat **tidak *private/restricted*** dengan panduan cara mengunggah di Google Drive terlampir.
n) Peserta / pendamping mengirim tautan unggahan Google Drive pada poin m) ke operator lomba provinsi untuk kemudian di unggah ke aplikasi ajang di laman **lks-disabilitas.kemdikbud.go.id**

2) Persyaratan Keabsahan Peserta
a) Operator lomba dinas pendidikan provinsi wajib mengunggah dokumen berupa:
(1) Foto diri seluruh badan dan pas foto 4x6;
(2) Scan akte lahir/kartu keluarga;

(3) Scan rapor yang dilegalisir kepala sekolah 1 semester terakhir. Halaman rapor yang di scan adalah halaman identitas dan halaman pada semester terakhir yang memuat daftar mata pelajaran dan tanda tangan guru/wali murid/kepala sekolah;

(4) Surat pernyataan kepala sekolah tentang keaslian dan kebenaran dokumen serta belum pernah menjadi juara I, II, atau III LKS Disabilitas di tingkat nasional pada bidang lomba dan jenjang **yang sama** (format terlampir);

(5) Surat keputusan sebagai Juara LKS tingkat provinsi yang ditetapkan oleh kepala dinas pendidikan provinsi;

(6) Fotokopi sertifikat peserta LKSN tahun sebelumnya yang diadakan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (jika ada).

(7) Video aktivitas peserta yang berdurasi maksimal 90 detik dengan ketentuan sebagai berikut:

| No | Jenis Kekhususan | Ketentuan Video Keabsahan Peserta |
|---|---|---|
| 1. | Disabilitas rungu | Video wajib menampilkan:<br>a. Menatap kamera dan menampilkan seluruh badan.<br>b. Menyebutkan jenis lomba yang diikuti secara verbal (bersuara).<br>c. Memperkenalkan diri sendiri (nama diri, nama orang tua, asal sekolah, kelas, hobi) secara verbal dan isyarat.<br>d. Membaca dan berhitung |
| 2. | Disabilitas Intelektual | Video wajib menampilkan:<br>a. Menatap kamera dan menampilkan seluruh badan.<br>b. Menyebutkan jenis lomba yang diikuti secara verbal (bersuara).<br>c. Memperkenalkan diri sendiri (nama diri, nama orang tua, asal sekolah, kelas, hobi) Membaca dan mengerjakan soal cerita matematika |

| No | Jenis Kekhususan | Ketentuan Video Keabsahan Peserta |
|---|---|---|
| 3. | Disabilitas fisik | Video wajib menampilkan:<br>a. Menatap kamera dan menampakkan anggota gerak yang mengalami hambatan<br>b. Menyebutkan jenis lomba yang diikuti secara verbal (bersuara).<br>c. Memperkenalkan diri sendiri (nama diri, nama orang tua, asal sekolah, kelas, hobi, jenis lomba)<br>d. Siswa diminta untuk bergerak berpindah tempat sejauh ± 5 m bolak balik dengan menggunakan ambulasi (kruk atau kursi roda) atau tanpa ambulasi sesuai dengan kebiasaan sehari-hari, baik secara mandiri atau dibantu oleh orang lain bagi yang tidak mampu menggunakan kursi roda |
| 4. | Autis | Video wajib menampilkan:<br>a. Menatap kamera minimal 15 detik dengan menampilkan seluruh badan<br>b. Menyebutkan jenis lomba yang diikuti secara verbal (bersuara).<br>c. Tanya jawab sederhana oleh guru/orang tua dengan siswa tentang identitas siswa (nama diri, nama orang tua, asal sekolah, kelas, jenis lomba)<br>d. Siswa duduk tenang 30 detik didepan meja kosong tanpa ada instruksi apapun. |

Catatan : Apabila video yang dikirim meragukan, maka panitia akan menghubungi peserta untuk verifikasi.

## II. Persyaratan Juri

a. Juri Tingkat Provinsi

1) Kompeten dan berpengalaman menjadi juri di bidang vokasi yang dilombakan, bisa berasal dari akademisi (**selain guru dan tenaga kependidikan**), praktisi maupun profesional.
2) Bersikap adil dan tidak berpihak.
3) Bertanggung jawab terhadap keputusannya.
4) Memiliki pengetahuan dan pengalaman dengan peserta didik berkebutuhan khusus.
5) Bukan pembimbing dan atau juri di tingkat kabupaten/kota/nasional.
6) Mampu mengakses dan mengoperasikan perangkat digital dan internet.

7) Bersedia menandatangani pakta integritas sebagai juri LKS (format terlampir).
8) Ditetapkan oleh dinas pendidikan provinsi melalui Surat Keputusan (SK) kepala dinas pendidikan provinsi.

b. Juri Tingkat Nasional
1) Kompeten dan berpengalaman menjadi juri di bidang vokasi yang dilombakan, bisa berasal dari akademisi **(selain guru dan tenaga kependidikan)**, praktisi maupun professional.
2) Bersikap adil dan tidak berpihak.
3) Bertanggung jawab terhadap keputusannya.
4) Mampu mengoperasikan perangkat digital dan internet.
5) Bukan pembimbing dan atau juri di tingkat provinsi/kabupaten/kota.
6) Bersedia menandatangani pakta integritas sebagai juri LKS (format terlampir).
7) Ditetapkan melalui Surat Keputusan (SK) Kepala Balai Pengembangan Talenta Indonesia Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.

# BAB IV
# KETENTUAN BIDANG LOMBA

Ajang LKS Disabilitas tahun 2025 akan melombakan 9 bidang keterampilan. Bidang lomba yang dilombakan pada LKS Disabilitas tahun 2025 adalah sebagai berikut.

## A. BIDANG LOMBA HANTARAN

### a. Deskripsi Lomba

Hantaran adalah segala sesuatu yang dibentuk, ditata, dikemas, dan dihias untuk diberikan kepada orang lain dalam keadaan suka maupun duka. Hantaran dapat diartikan sebagai buah tangan atau hadiah yang memiliki makna sebagai tanda kasih dan harapan untuk membahagiakan penerimanya.

Materi LKS 2025 adalah hadiah untuk seseorang yang baru pindah rumah. Seseorang yang baru pindah rumah bisa diberi hadiah berupa peralatan makan dan peralatan dapur yang ditata, dikemas, dan dihias sebagai suatu hantaran.

### b. Materi

Tema: **"Hantaran untuk hadiah menempati rumah baru"**
Biaya pembuatan hantaran maksimal sebesar Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah)

**Wadah Hantaran**

Hantaran dikemas dalam wadah dengan ketentuan sebagai berikut :

1) Bentuk wadah : berkarakter rumah khas daerah (bebas khas daerah mana saja).
2) Pembuatan wadah dilakukan pada saat lomba.
3) Bahan alas wadah bebas.
4) Bahan wadah diijinkan dipotong pada saat sebelum pelaksanaan lomba tetapi merakit wadah di tempat lomba.
5) Ukuran wadah: diameter maksimal 50 cm

### c. Alat dan Bahan:p

1) **Alat dan Bahan untuk Wadah dan Isi Hantaran**

a) Alat

- Gergaji
- Palu
- Paku
- Cutter
- Gunting
- Alas potong

b) Bahan

- Karton tebal
- Tripleks
- Perekat kayu
- Lem lilin

- Barang yang dapat dibentuk seni lipat (taplak meja, serbet, celemek, dll). Bentuk seni lipat dapat berupa bunga dan hewan (kepiting, ikan, atau udang, boleh semua atau pilih salah satu).
- Barang-barang yang tidak dapat dibentuk seni lipat (Aneka peralatan makan dan/atau perlengkapan dapur)
- Aksesori ( misal : berupa bunga yang dibuat sendiri)

2) **Alat dan Bahan untuk Mengemas dan Menghias Hantaran**

a) Alat

Gunting, cutter, dan alat potong alinnya.

b) Bahan

- Kertas kaca, sellotape, mika, double tape, dan lain-lain.
- Pita, renda, atau bahan-bahan untuk membuat hiasan yang dipasang di luar kemasan.

**Catatan:**
*Besar hiasan atau aksesoris yang dibuat maksimal 30% dari permukaan parcel, dikerjakan sesuai dengan desain.*

**d. Teknis Pelaksanaan**

1) Lomba dilakukan secara daring, **peserta tidak mengirimkan hasil karya fisik.**
2) Peserta mengunggah file dan dokumen berupa:
   a) **Foto** dengan ketentuan:
      (1) Foto karya berwarna yang menggunakan background polos putih;
      (2) Sudut pengambilan gambar (foto) hasil akhir karya hantaran dengan ketentuan sebagai berikut:
         (a) Tampak atas minimal 1 buah
         (b) Tampak depan minimal 1 buah
         (c) Tampak belakang minimal 1 buah
         (d) Tampak samping kanan minimal 1 buah
         (e) Tampak samping kiri minimal 1 buah
      (3) Seluruh foto dimasukan kedalam 1 dokumen format PDF (tidak boleh terpisah-pisah).
   b) **Satu video pendek** berdurasi 15 menit sesuai ketentuan umum yang menampilkan:
      (1) Persiapan (persiapan alat dan bahan yang akan digunakan)
      (2) Proses (pembuatan wadah hantaran, membentuk seni lipat, membuat aksesoris isi hantaran, menata isi hantaran, mengemas, dan menghias dengan membuat aksesoris yang digunakan di luar kemasan hantaran)
      (3) Tahap akhir pengerjaan (display hasil karya hantaran)
   c) **Satu video panjang** berdurasi maksimal 120 menit sesuai ketentuan umum, yang menampilkan:
      (1) Persiapan (persiapan alat dan bahan yang akan digunakan)
      (2) Proses (pembuatan wadah hantaran, membentuk seni lipat, membuat

aksesoris isi hantaran, menata isi hantaran, mengemas, dan menghias dengan membuat aksesoris yang digunakan di luar kemasan hantaran)

(3) Tahap akhir pengerjaan (display hasil karya hantaran)

d) File pada poin 2) disimpan dalam satu folder dan diunggah ke akun Google Drive masing-masing peserta dengan diberi judul: asal provinsi _ nama peserta _ cabang lomba Contoh: **Aceh_Ihsan Maulana_Hantaran 2025**

e) Tautan Google Drive dibuat tidak *private/restricted* dengan panduan cara mengunggah di Google Drive terlampir.

f) Peserta/pendamping mengirim tautan unggahan Google Drive pada poin c ke operator lomba provinsi untuk kemudian di unggah ke aplikasi ajang di laman **lks-disabilitas.kemdikbud.go.id**

**e. Penilaian**

1) Penilaian Wadah Hantaran

| No | Aspek Penilaian | Bobot (%) | Deskripsi Penilaian | Nilai |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Kreasi bentuk/ karakter | 40 | Kerapian memotong bahan | 15 |
| | | | kerapian merangkai bahan | 25 |
| 2 | Estetika | 25 | Keindahan bentuk wadah | 15 |
| | | | Komposisi warna | 10 |
| 3 | Kreasi hiasan | 15 | Buatan sendiri | 8 |
| | | | Bentuk hiasan | 5 |
| | | | Kerapian hiasan | 2 |
| 4 | Kerapian | 10 | Kerapian hasil akhir wadah hantaran | 8 |
| | | | Kerapian tempat kerja, alat, dan bahan | 2 |
| 5 | Kebersihan | 10 | Kebersihan hasil akhir wadah hantaran | 8 |
| | | | Kebersihan tempat kerja, alat, dan bahan | 2 |

2) Penilaian Penyajian Hantaran

| No | Aspek Penilaian | Bobot (%) | Deskripsi Penilaian | Nilai |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Kreasi bentuk | 40 | Kreasi seni lipat bentuk bunga dan hewan | 20 |
| | | | Kesesuaian barang yang tidak bisa dibentuk | 10 |
| | | | Kreasi aksesori untuk di dalam kemasan | 10 |
| 2 | Penataan, pengemasan | 30 | Kesesuaian barang yang bisa dibentuk, barang yang tidak bisa dibentuk, dan aksesori di dalam kemasan | 15 |
| | | | Kesesuaian kemasan hantaran | 10 |

| No | Aspek Penilaian | Bobot (%) | Deskripsi Penilaian | Nilai |
|---|---|---|---|---|
| | | | Aksesoris di luar kemasan | 5 |
| 3 | Estetika | 20 | Keseimbangan menata barang-barang hantaran dengan wadah | 10 |
| | | | Komposisi warna | 5 |
| | | | Ukuran dan letak aksesori | 5 |
| 4 | Kerapian | 10 | Kerapian hasil akhir pembuatan hantaran | 8 |
| | | | Kerapian tempat kerja, alat, dan bahan | 2 |

## B. BIDANG LOMBA KECANTIKAN

### a. Deskripsi Lomba

***Avant Garde makeup creative & Avant Garde Nail Art***

Avant-Garde berasal dari istilah Perancis yang berarti "garda depan" atau "vanguard," yang mencampurkan artistik dan estetika. Istilah ini pertama kali muncul pada abad ke-19 dan sering diasosiasikan dengan seni modern dan eksperimental menggunakan warna yang mencolok, kontras, dan tidak biasa.

### b. Materi

Materi lomba terbagi dalam dua kategori.

1) **Merias wajah fantasi** pada model dengan ketentuan sebabagai berikut.
   a) Tema rias wajah fantasi: **Avant garde make up creative**
      (1) Durasi 120 menit.
      (2) Menyiapkan moodbroad dan sinopsis singkat terkait dengan desain makeup yang sudah ditempel pada sterofoam ukuran A4.
      (3) Bagian yang dirias dan painting hanya pada bagian wajah, leher bagian depan, dan/atau dada atas bagian depan.
      (4) Teknik merias menggunakan kosmetik rias wajah dan *face painting*
      (5) Pelaksanaan lomba merias wajah fantasi ***Avant garde makeup creative****:*
   b) Persiapan peserta
      (1) Pakaian peserta berwarna hitam/hitam polos sesuai dengan standar seorang MUA
      (2) Sepatu berwarna bebas
      (3) Memakai sarung tangan sekali pakai/disposable gloves
      (4) Rambut peserta dicepol rapi atau hijab rapi berwarna hitam
      (5) Bermake up ringan tidak memakai aksesoris berlebih seperti gelang dan jam tangan
      (6) Memakai masker
   c) Persiapan model
      (1) Model wanita
      (2) Usia 15 – 20 tahun
      (3) Model sudah disiapkan dengan memakai baju sesuai tema, tetapi belum memakai aksesoris pada baju atau aksesoris lainnya.

(4) Rambut model sudah ditata sesuai dengan tema tetapi tidak boleh diberi aksesoris terlebih dahulu.
(5) Kulit model dalam kondisi bersih/tidak boleh ada foundation atau bulu mata atau kosmetik apapun yang diaplikasikan di wajah model.

d) Persiapan dan penataan produk make up.
(1) Seluruh produk dan alat-alat diletakkan terlebih dahulu pada beauty case/keranjang/baki.
(2) Perhatikan hygiene dan sanitasi seluruh alat dan bahan yang akan digunakan.
(3) Menggunakan alas taplak berwarna putih.
(4) Penataan produk sesuai dengan standar kesehatan, kebersihan, dan sanitasi.
(5) Memulai penataan setelah ada instruksi dari juri saat lomba dimulai.

e) Pengaplikasian make up fantasi.
(1) Peserta sudah membuat desain sesuai dengan tema terlebih dahulu pada kertas lengkap dengan desain aksesorisnya.
(2) Mengaplikasikan make up fantasy sesuai dengan design yang dibuat.

f) Merapikan area kerja
(1) Merapikan kembali seluruh alat dan produk make up pada tempatnya yaitu pada beauty case/keranjang/baki.
(2) Tempat sampah kosong dan area kerja bersih, tidak ada alat satupun yang tertinggal.

2) **Mewarnai kuku** pada kuku palsu (bentuk kuku oval) dengan ketentuan**:**

a) Tema : ***Avant garde nail art***
(1) Durasi 120 menit
(2) Peserta menentukan desain rias kuku sesuai dengan tema yang akan dibuat;
(3) Teknik seni rias kuku dengan menggunakan gel polish dan boleh menambahkan dengan aksesoris diamond/rhinestone, crome, dll;
(4) Membuat desain kuku di atas kuku palsu;
(5) Tidak boleh menggunakan stiker;
(6) Pelaksanaan lomba *nail art* ***Avant garde nail art*** pada kuku palsu dilaksanakan sebelum melakukan make up fantasi.

b) Persiapan peserta (sama dengan make up fantasi)
c) Persiapan model (sama dengan make up fantasi)
d) persiapan dan penataan produk nail art (sama dengan make up fantasi)
e) Pengaplikasian *nail art*
(1) Kuku palsu dipasangkan ke nail display saat waktu sudah dimulai.
(2) Memulai desain nail art pada kuku palsu yang sudah dipasang di nail display.

f) Berkemas area kerja
Merapikan kembali seluruh alat dan produk nail art pada tempatnya yaitu pada *beauty case*/keranjang/baki.

3) **Peralatan/Perlengkapan, dan Bahan**

a) Peralatan umum di area kerja.
(1) Meja dengan diberikan alas taplak berwarna putih.

(2) Dua buah kursi.
(3) Dua buah tripod.
(4) Dua buah kamera yang dapat terhubung dengan zoom atau handphone yang terhubung dengan zoom.
(5) Laptop yang terhubung dengan zoom.
(6) Ring light.
(7) Tempat sampah.
(8) Kabel extension.
(9) Timer
(10) Keranjang/beaty case/baki

b) Merias wajah fantasi
(1) Body/face painting sesuai dengan desain yang dibuat.
(2) Make up set/pallete set make up (terdiri dari bedak padat, foundation, eyeshadow, blush on, dan lipstick).
(3) Make up set yang terpisah (maskara, eyeliner, eyebrow pencil, bedak tabur).
(4) Palet tempat untuk menaruh kosmetik face painting
(5) Mangkuk kecil untuk tempat menaruh produk kosmetik
(6) Kuas makeup set
(7) Kuas face painting
(8) Spons makeup
(9) Bulu mata palsu sesuai tema makeup fantasi
(10) Lem bulu mata buatan/palsu
(11) Tisu
(12) Kapas
(13) Cape
(14) Busana dan Aksesoris penunjang rias wajah fantasi sesuai tema

c) Merias Kuku
(1) Kuas rias kuku
(2) Dotter
(3) Cotton bud
(4) Gelas kecil
(5) Pallet plastic
(6) Tisu
(7) Kapas
(8) Gel Polish sesuai dengan warna nail art yang dipilih peserta
(9) Base coat dan top coat gel
(10) Aksesoris kuku lainnya (*rhinestone, glitter* )

**c. Teknis Pelaksanaan Lomba Secara Real Time (Zoom)**

Peserta menyiapkan 2 buah kamera yang terhubung dengan zoom yang disebut kamera 1 dan 2.

Kamera 1 : fokus diarahkan keseluruh area kerja peserta

Kamera 2 : fokus pada area model yang sedang dikerjakan oleh peserta

1) Pelakasanaan lomba Nail art

a) Peserta menata produk make up dan nail art (angkat tangan jika sudah selesai menata area kerja untuk dicek oleh juri), jika sudah dicek oleh juri dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya
b) Peserta mengaplikasikan pemakaian kuku nail art (posisi kamera zoom dari atas atau ke arah kukunya)
c) Peserta mengaplikasikan desain nail art (posisi kamera zoom dari atas atau ke arah kukunya)
d) Zoom in area kuku yang sudah selesai di design
e) Peserta merapikan kembali area kerja khusus untuk nail art
f) Helper/Teknisi peserta membantu mengambil foto kuku yang sudah jadi lalu kirim ke dalam grup WA.
g) Setelah proses nail art selesai dapat dilanjutkan ke proses make up fantasi

2) Pelaksanaan lomba make up fantasi
a) peserta mengaplikasikan primer atau moisturizer di area yang akan di make up
b) Peserta mengaplikasikan design nail art pada area yang sedang dikerjakan
c) Zoom in area wajah dan tubuh yang sudah selesai didesain
d) Zoom in ketika peserta memakaikan akesoris kepada model
e) Peserta merapikan kembali area kerja make up
f) Pendamping peserta membantu mengambil foto moodboard dan hasil make up yang sudah jadi, lalu kirim ke dalam grup WA.
g) Ketentuan pengambilan foto :
(1) Foto keseluruhan lengkap dengan aksesoris (model bergaya sesuai dengan arahan peserta), latar foto putih.
(2) Foto tampak depan design area wajah, leher, dan dada
(3) Foto tampak samping kanan dan kiri area wajah, leher dan dada
(4) Foto moodboard

*h)* Hasil foto diupload juga di social media Instagram, sertakan caption: nama peserta, asal propinsi, asal sekolah dan judul make up serta hashtag *#Avantgardemakeup #Avantgardenailart #jujuritujuara #bpti #puspresnas*

Contoh : Asri Pitasari
DKI Jakarta
SLB 1 Jakarta
"The Power Of Avant Garde Creative Design"
**#Avantgardemakeup #Avantgardenailart #jujuritujuara #bpti #puspresnas**

**d. Penilaian**

1) Desain Fantasi Avant Garde Make Up Creative

| No | Aspek Penilaian | Deskripsi Penilaian | Objektif | Subjektif |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Model, peserta dan area kerja, disiapkan mengikuti standar | Semua produk disiapkan dan peserta tidak boleh meninggalkan area jika ada alat atau produk yang tertinggal. | 5 | |

| No | Aspek Penilaian | Deskripsi Penilaian | Objektif | Subjektif |
|---|---|---|---|---|
| | kesehatan dan kebersihan. | Bekerja secara higienis. | | |
| 2 | Kulit klien disiapkan | Dibersihkan , diberi toner, and dan diberi moisturizer | 5 | |
| 3 | Bulu mata palsu diaplikasikan dengan aman | Bulu mata terpasang dengan baik dan bagian sudut bulu mata tidak terangkat | 5 | |
| 4 | Moodboard *Make up* fantasi | Sketch Design make up, kliping gambar-gambar yang dibuat peserta mengikuti tema dan lengkap dengan warna dan aksesoris.<br>Bobot nilai :<br>4 = excellent<br>3 = very good<br>2 = satisfactory<br>1 = poor | | 5 |
| 5 | Sinopsis *Make up* fantasi | Synopsis yang dibuat sesuai dengan tema.<br>Bobot nilai :<br>4 = excellent<br>3 = very good<br>2 = satisfactory<br>1 = poor | | 5 |
| 6 | Teknik bauran dari 5 warna yang digunakan | Teknik bauran dari 5 warna yang digunakan.<br>Bobot nilai :<br>4 = excellent<br>3 = very good<br>2 = satisfactory<br>1 = poor | | 10 |
| 7 | Kreativitas make up | Kreativitas mencakup pengaplikasian warna, design pada tubuh dan penambahan aksesoris yang digunakan.<br>Bobot nilai :<br>4 = excellent<br>3 = very good<br>2 = satisfactory<br>1 = poor | | 10 |
| 8 | Kerapian make up | Make up terlihat rapi tanpa ada sisa jiplakan warna-warna di area yang di-make up.<br>Bobot nilai :<br>4 = excellent<br>3 = very good<br>2 = satisfactory<br>1 = poor | | 10 |
| 9 | Makeup keseluruhan | 4 = excellent | | 10 |

| No | Aspek Penilaian | Deskripsi Penilaian | Objektif | Subjektif |
|---|---|---|---|---|
| | sesuai dengan tema | 3 = very good<br>2 = satisfactory<br>1 = poor | | |
| 10 | Sustainability | 1 = Penggunaan produk yang tidak efisien , berantakan,<br>2 = Penggunaan produk yang efisien, sedikit berantakan<br>3 = Sebagian besar penggunaan produk yang efisien, sebagian besar rapi dan bersih.<br>4 = Penggunaan produk yang sangat efisien, rapi, dan bersih. | | 5 |

2) Merias kuku dengan tema *Avant Garde*

| No | Aspek Penilaian | Deskripsi Penilaian | Objektif | Subjektif |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Kompleksitas desain dalam bentuk, warna dan detail. | Kreatifitas mencakup pengaplikasian warna,<br>4 = excellent<br>3 = very good<br>2 = satisfactory<br>1 = poor | | 10 |
| 2 | Nail Art rapi dan tepat dan diterapkan pada semua 10 jari | 1 = Kuku tidak semua rapi dan tepat, menunjukkan tingkat teknik yang cukup rendah.<br>2 = 7 dari 10 jari rapi dan tepat, menunjukkan tingkat teknik yang bervariasi<br>3 = 8/9 dari 10 jari rapi dan tepat, menunjukkan tingkat teknik yang baik<br>4 = Semua 10 jari rapi dan tepat menunjukkan tingkat teknik yang tinggi. | | 10 |
| 3 | Tampilan keseluruhan desain dalam kaitannya dengan tema | 4 = Tingkat keterampilan yang sangat rinci, tingkat kompleksitas yang tinggi dengan sebagian besar kerja bebas dan kerapian. Tampilan keseluruhan yang sangat baik.<br>3 = Tingkat keterampilan terperinci menunjukkan tingkat kompleksitas yang baik dengan beberapa kerja dan kerapian yang bebas. Tampilan keseluruhan yang bagus.<br>2 = tingkat kompleksitas dasar sejumlah kecil kerja bebas dan kerapian. Tampilan keseluruhan adalah rata-rata | | 10 |

| No | Aspek Penilaian | Deskripsi Penilaian | Objektif | Subjektif |
|---|---|---|---|---|
| | | 1 = keterbatasan yang cukup besar dalam keterampilan dan kompleksitas. Tampilan keseluruhan yang buruk. | | |

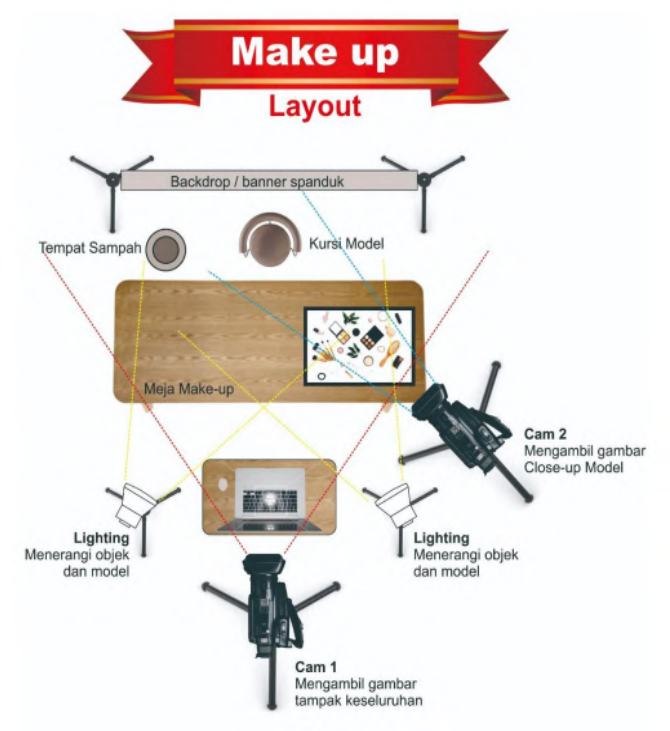
**e. Persiapan Saat *Technical Meeting***

1) Peserta dan pendamping hadir tepat waktu saat *technical meeting.*
2) Pada saat *technical meeting* Dewan Juri akan memberikan informasi mengenai teknis lomba

**f. Peraturan Lomba Kecantikan Secara Real Time Daring**

1) Peserta Wajib Hadir 1 Jam sebelum perlombaan dimulai, jika terlambat hadir akan dikurangi dari nilai persiapan;
2) Tata letak harus mengikuti layout perlombaan Kecantikan yang terdapat di juknis;
3) Jika ada gangguan sinyal pada kamera yang sedang mengambil gambar perlombaan, wajib ada kamera cadangan yang melanjutkan proses pengambilan gambar oleh pendamping dan waktu berjalan sesuai waktu yang ditetapkan;
4) Pendamping berdiri / duduk dekat dengan ponsel/ kamera yang digunakan untuk merekam keseluruhan area kerja selama proses perlombaan sehingga dapat mendengar pertanyaan dari juri;
5) Pastikan penamaan di zoom di-rename, contoh : No peserta_cam 1 atau No Peserta _cam 2;
6) Peserta menyiapkan 3 kertas HVS UKURAN A4 berwarna hijau, kuning dan merah. Yang berfungsi untuk :
   warna hijau untuk cek point dan cek time
   warna kuning untuk bertanya
   warna merah untuk jika sudah selesai dan jika ada masalah di area kerja dll.
7) Jika model ingin ke toilet, tidak ada pemberhentian waktu dan tambahan waktu, waktu akan berjalan sesuai dengan waktu yang ditetapkan;
8) Alat dan bahan yang digunakan harus sesuai dengan persetujuan juri;
9) Jika saat perlombaan diketahui ada seseorang yang membantu peserta seperti mengambilkan barang yang tertinggal, membersihkan area kerja dll, maka otomatis peserta akan didiskualifikasi;
10) Pastikan model tidak mempunyai alergi terhadap kosmetik atau bahan yang diaplikasikan kulit;
11) Sekolah harus mengalokasikan anggota tambahan untuk berada dekat dengan ruang lomba untuk keadaan darurat, tetapi tidak boleh masuk kecuali diminta oleh Juri.
12) Proses lomba harus dipatuhi secara ketat dan sesuai panduan;

**g. Ilustrasi dan Layout Lomba**



**Contoh Avant Garde Makeup Creative**

**Contoh Avant Garde Nail Art**

*Catatan : Karya yang sama persis dengan contoh tidak akan diakui oleh juri meskipun itu dibuat sendiri, karena hasil mencontoh dari ide ilustrasi yang diberikan oleh juri*

**Contoh Pallete Makeup**

**Contoh Cat Acrylic**

**Contoh Body Painting yang akan digunakan**

## C. BIDANG LOMBA KREASI BARANG BEKAS/LIMBAH

### a. Deskripsi Lomba

Materi lomba adalah "Kreasi Tas Kerja Wanita Ramah Lingkungan Kombinasi Limbah Alam dan Kain Perca Bernuansa Daerah". Tas ramah lingkungan karena menggunakan limbah dan atau barang bekas yang ada di lingkungan sekitar. Tas kerja wanita yang dimaksud adalah tas yang digunakan wanita untuk bekerja di kantor. Tas ini berfungsi sebagai tempat membawa barang pribadi seperti dompet, *handphone, peralatan make up*, alat tulis, dan barang-barang pribadi lainnya. Tas kerja ini biasa digunakan dengan cara dijinjing atau diletakkan di lengan.

### b. Materi Lomba

Materi lomba "Kreasi Tas Kerja Wanita Ramah Lingkungan Kombinasi Limbah Alam dan Kain Perca Bernuansa Daerah" dengan ketentuan sebagai berikut.

#### 1) Bagian Tas

Tas kerja terdiri dari 4 bagian yaitu badan tas luar, badan tas dalam, pegangan/gagang tas, dan aksesori

**a) Badan tas luar**

- Terdiri dari kombinasi limbah alam (misalnya enceng gondok, akar-akaran, pandan, kulit kayu, atau bahan alam lainnya) dan kain perca bernuansa daerah sesuai provinsi masing-masing.
- Bahan alam bisa dikreasikan dengan berbagai teknik, misalnya dianyam, dikepang, atau teknik lainnya.
- Proporsi penggunaan kain perca bernuansa daerah dan bahan alam disesuaikan desain masing-masing (bebas).
- Bahan tas diperbolehkan diwarnai.Pewarnaan disesuaikan dengan kebutuhan desain (tidak wajib, boleh menampilkan warna alami limbah).

**b) Badan tas dalam**

- Menggunakan kain perca bebas misalnya kain *arrow*/ero, beludru, suede, atau jenis lainnya.
- Bagian dalam tas bisa ditambahkan kantong tas, sekat, dan variasi lainnya.
- Untuk membentuk dan membuat tas menjadi kokoh, pada bagian dalam (di antara badan tas luar dan dalam) boleh diberi kain keras, spon EVA, busa lapis, atau bahan lainnya.

**c) Pegangan/gagang tas**

- Pegangan tas dibuat dari limbah bebas, misalnya kayu, rotan, anyaman bahan alam, anyaman kain, plastik, dll.
- Pegangan tas boleh membeli jadi atau membuat sendiri (tidak dibuat pada saat lomba)

**d) Aksesori**

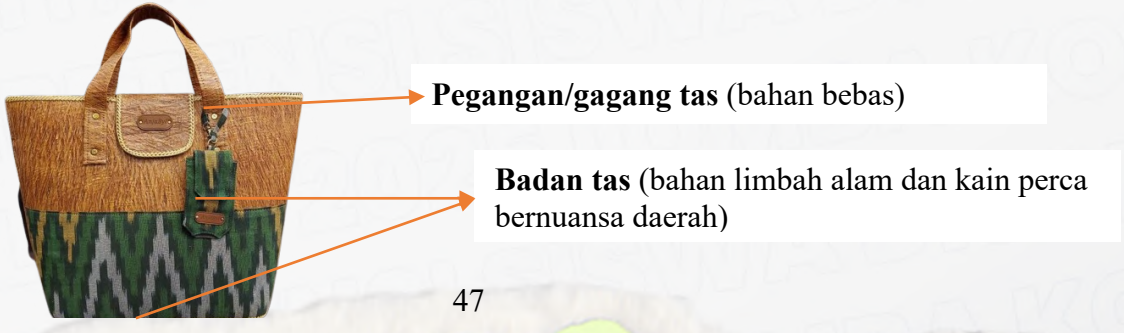
- Tas kerja diberi aksesori yang sesuai menggunakan limbah bebas/barang bekas.
- Aksesori dibuat atau dirangkai pada saat lomba.

**2) Teknik pembuatan**

Teknik pembuatan badan tas luar dan badan tas dalam bisa menggunakan teknik jahit (mesin jahit, jahit manual/tangan), teknik lem, teknik lainnya atau kombinasi beberapa teknik tersebut.

**3) Bentuk dan Ukuran Tas**

- Bentuk tas persegi panjang dengan ukuran panjang 35 cm, lebar 15 cm, tinggi 25 cm.
- Bentuk dan model gagang /pegangan tas diperbolehkan bebas dengan ukuran panjang maksimal 25 cm (dihitung dari permukaan tas) dan lebar menyesuaikan.



Sumber: https://in.pinterest.com/pin/30188259995418817

Sumber: https://in.pinterest.com/pin/400398223122908068

- Tas dilengkapi dengan pengait atau pengunci tas agar isi tas aman. Pengait atau pengunci tersebut bisa menggunakan magnet, resleting, atau jenis lainnya (diperbolehkan membeli jadi).
- Seluruh proses pembuatan tas kerja (badan dan aksesori tas) dilakukan dari awal sampai selesai, dimulai dengan menjiplak pola pada bahan (pola sudah disiapkan).

**c. Alat dan Bahan**

Alat dan bahan yang disiapkan:

1) Alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat tas kerja wanita , baik untuk membuat badan tas, gagang tas juga aksesori sesuai desain masing-masing.
2) Gagang tas yang sudah jadi.
3) Seluruh pola yang dibutuhkan.
4) Apron/celemek kerja.
5) Sarung tangan katun dan latex/plastik (jika diperlukan)
6) Masker

**d. Teknis Pelaksanaan**

Lomba dilaksanakan secara daring, **peserta tidak mengirimkan hasil karya fisik**, peserta hanya mengirimkan video dan foto.

1) Peserta mengirimkan **dua buah video**, yang terdiri dari tiga bagian utama dengan ketentuan:

a) Bagian pertama:

- Perkenalan diri (nama peserta, asal sekolah dan provinsi)
- Judul karya
- Area kerja
- Alat dan bahan yang dipakai. Bahan utama seperti limbah alam dan limbah perca bernuansa daerah sesuai provinsi masing-masing, dengan posisi kain perca yang dibentangkan/tidak dilipat (masing-masing diberi keterangan

nama barang). Adegan boleh berupa beberapa adegan terpisah yang disatukan.

b) Bagian kedua:
- Proses pembuatan semua bagian tas yaitu tas bagian luar dan bagian dalam, dimulai dari menjiplak pola pada kain atau limbah alam.
- Membentuk tas
- Memasang gagang tas mulai dari awal sampai akhir.
- Membuat dan memasang aksesori tas.

c) Bagian ketiga:
Hasil akhir tas :
- Video tampak depan, tampak belakang, tampak samping kanan dan kiri, tampak bawah
- Video ketika membuka tas dimulai dari membuka pengait/pengunci tas.
- Video bagian dalam tas sampai menutup kembali pengait/pengunci tas.

Catatan:
- Video pertama durasi maksimal 120 menit (full video)
- Video kedua durasi 15 menit (short video)
  (masing-masing proses hanya diambil bagian terpentingnya saja, dan boleh dipercepat)

2) Peserta membuat dokumentasi berupa **foto karya akhir** yang menunjukkan:
- Foto tas tampak depan, tampak belakang, tampak samping kanan dan kiri, dan tampak bawah
- Foto bagian dalam tas
- Foto tas saat dibawa/ dijinjing oleh peserta lomba

**a. Penilaian**

Aspek penilaian "Kreasi Tas Kerja Wanita Ramah Lingkungan Kombinasi Limbah Alam dan Kain Perca Bernuansa Daerah" adalah sebagai berikut:

| No. | Aspek Penilaian | Bobot Nilai |
|---|---|---|
| 1 | Pemilihan limbah, bagian/komponen tas kerja, bentuk, dan aksesori | 35 |
| 2 | Teknik dan proses pembuatan tas kerja | 20 |
| 3 | Keindahan dan keamanan | 15 |
| 4 | Nilai jual | 15 |
| 5 | Teknik proses pengambilan gambar dalam video (kualitas video) | 15 |
| 6 | Kebersihan dan persiapan alat kerja | 5 |
| **Jumlah** | | 100 |

## D. BIDANG LOMBA KRIYA KAYU

### a. Deskripsi Lomba

Kriya kayu adalah seni kriya yang menggunakan kayu sebagai bahan bakunya, dan menggabungkan nilai fungsi dan estetika. Proses pembuatannya melibatkan keterampilan mengukir dan memahat kayu. Materi LKS 2025 berupa karya produk kotak kayu, seperti tempat makan siang (*wooden lunch box*), kotak toples makanan ringan, atau wadah buah dari bahan kayu solid dengan kombinasi knob atau gagang terbuat dari logam atau kulit.

### b. Materi

Membuat produk **kotak makanan.** Peserta mengaplikasikan proses persiapan material berupa pemilihan alur, warna, ketebalan bahan melalui proses pemotongan dan pengamplasan dasar. Selanjutnya mengaplikasikan kerja kayu sepert pemotongan, bor, trim, membuat sambungan kayu (*wood joint*) dari bahan kayu solid atau kayu lapis dan finishing dengan waxing. Produk akhir dapat disempurnakan dengan kreativitas siswa seperti pemberian material tambahan seperti knob, tali, bahan kulit dll serta teknik lain (seperti ukiran).

### c. Alat dan Bahan

1) Alat

Peserta dan pendamping menyediakan beberapa peralatan dan bahan (material) lomba yang dapat digunakan secara personal atau secara bersama.

a) Bor duduk dan aneka ukuran mata bor
b) Clam/klem
c) Mesin amplas duduk
d) Scroll saw
e) Bend saw
f) Gergaji potong (mitter saw)
g) Gergaji belah (circle saw)
h) Mesin serut manual atau elektrik
i) Mesin router (profil) dengan matanya
j) Hole saw
k) Peralatan pertukangan standar (palu, mistar, dan lain-lain)
l) Peralatan khusus lain yang diperlukan (pahat ukir, pahat cuklik, gunting , cater dan alat lainnya yang sesuai dengan kebutuhan peserta)

2) Bahan

a) Kayu solid sesuai dengan kebutuhan lomba atau kayu lapis (*multiplex*) dengan ketebalan 6-18 mm sesuai dengan kebutuhan lomba.
b) Kertas amplas aneka ukuran.
c) Knob (dari besi) atau besi yang dapat dibuat sendiri menyesuaikan karya
d) Gesper atau tali pengikat bila dibutuhkan
e) Teak oil atau wax
f) Dowel dan/atau mur baut (disesuaikan ketika *Technical Meeting).*

g) Lem kayu/lem aliphatik

**d. Teknis Pelaksanaan**

Lomba dilaksanakan secara daring, **peserta tidak mengirimkan hasil karya fisik**.

1) Peserta mengunggah delapan buah foto dengan ketentuan:
   a) Foto berwarna bukan hitam putih.
   b) Menggunakan latar belakang/background polos (kain/kertas yang tidak bermotif atau berwarna warni).
   c) Setiap karya difoto bersama mistar/penggaris sebagai skala perbandingan.
   d) Tampak atas minimal 1 buah
   e) Tampak depan minimal 1 buah
   f) Tampak belakang minimal 1 buah
   g) Tampak samping kanan minimal 1 buah
   h) Tampak samping kiri minimal 1 buah
   i) Tampak hasil akhir (perpektif tanpa mistar/penggaris) minimal 1 buah
   j) Foto yang dianggap dapat menunjukan keunggulan karya sebanyak 2 buah
   k) Seluruh foto dimasukan kedalam 1 dokumen format PDF (tidak boleh terpisah-pisah)
2) **satu buah video proses** pembuatan sampai selesai hasil karya, dengan ketentuan:
   a) **Durasi** maksimal 15 menit;
   b) **video pada proses sampai selesai boleh dipercepat (time lapse);**
   c) **Gambar anak pada proses harus terlihat;**
   d) **Poin-poin yang harus ada dalam video:**
      - Perkenalan peserta, tampak muka dan badan dengan pakaian kerja (werkpak). Boleh dengan tambahan keterangan tulisan di bagian bawah video berupa tulisan nama peserta dab asal provinsi.
      - Pengenalan alat dan bahan
      - Proses pembuatan perakitan
      - Perakitan dari komponen-komponen terpisah digabungkan menjadi produk utuh
      - Video hasil akhir dari berbagai sudut pengambilan.
3) File dan dokumen pada poin 1) dan 2) disimpan dalam satu folder dan diunggah ke akun Google Drive masing-masing peserta dengan diberi judul: asal provinsi _ nama peserta _ cabang lomba.
   Contoh: Kalimantan Utara_Nur Shodik_Kriya Kayu 2025
4) Tautan Google Drive dibuat tidak private/restricted.
5) Peserta/pendamping mengirim tautan unggahan Google Drive pada poin 3) ke operator lomba provinsi untuk kemudian di unggah ke aplikasi ajang di laman **http://lks-disabilitas.kemdikbud.go.id**.

**e. Penilaian**

1) Aspek Penilaian

1) Prosedur Standar Kerja Kayu (Kesan Umum)
   - Kelengkapan pakaian kerja (wearpack).
   - Kebersihan diri dan kerapian tempat kerja dan standar serta prosedural operasional kerja sebelum dan setelah selesai bekerja.
   - Perlakuan dan penggunaan alat yang sesuai dengan prosedur, penempatan alat pada tempat yang benar, tidak membahayakan diri dan orang lain.

2) Aspek Kepresisian
   - Kepandaian membaca gambar dan mengimplementasikan petunjuk dalam gambar teknik ke material secara tepat dan benar.
   - Kesesuaian dimensi ukuran antara gambar kerja dengan produk.

3) Keterampilan/Teknis
   - Keterampilan membaca gambar dan mengimplementasikannya dalam kerja kayu.
   - Teknik penggunaan alat dan bahan (terkait standar keamanan).
   - Tingkat keterampilan teknis.
   - Tingkat kerapian dan kehalusan pengerjaan.

4) Aspek Kreativitas
   - Kemampuan memanfaatkan batasan teknis dan karakter bahan secara kreatif.
   - Keunikan pengembangan kreativitas pada produk.
   - Estetika (keindahan, finishing, dan kepresisian).
   - Menambahkan kemampuan teknis lain untuk menningkatkan nilai karya (memberi ukiran atau menempelkan aksesoris lain) tetapi tidak merusak fungsi karya.

2) Bobot penilaian

Penilaian karya peserta lomba meliputi semua aspek di atas dengan bobot penilaian sebagai berikut:

| No | Aspek Penilaian Akhir | Bobot |
|---|---|---|
| 1 | Prosedur pengerjaan | 10% |
| 2 | Kepresisian<br>(kesesuaian ukuran antara yang tertera pada gambar kerja dengan karya yang dibuat) | 30% |
| 3 | Kerapihan pengerjaan<br>(pengerjaan yang rapi mulai dari sambungan hingga *finishing*) | 30% |
| 4 | Kreativitas dan karakter kayu yang ditampilkan, khususnya pada bidang-bagian yang diperkenankan untuk dikembangkan lebih lanjut. | 30% |
| Total | | 100% |

Contoh produk yang dapat dilatihkan
Gambar di bawah merupakan contoh produk yang harus dilatih dan dikuasai peserta.
Gambar merupakan contoh, bukan materi yang dilombakan

## E. BIDANG LOMBA MEMBATIK

### a. Deskripsi Lomba

Cabang lomba membatik untuk tahun 2025 mengambil tema "***Mix Motif***" yaitu menggabungkan motif geometris dengan motif batik pesisir (Cirebon, Garutan, Tasik, Lasem) yang diaplikasikan pada produk fesyen berupa selendang dengan menggunakan bahan rayon dengan ukuran Panjang 172 cm dan lebar 75 cm. Kain selendang dari bahan rayon sudah difinishing bagian ujungnya terdapat fringes sebesar 5 cm dan di kedua sisinya sudah distik/dijahit. Teknik pewarnaan batik menggunakan pewarna kimia indigosol dan naftol.

### b. Materi

Membatik untuk produk fesyen berupa selendang, dengan ketentuan:

1) Tema : Batik Kontemporer mix motif
2) Ukuran : kain rayon dengan Panjang 172 cm dan lebar 75 cm , fringes 5 cm
3) Motif batik merupakan gabungan/mix bentuk-bentuk geometris (Bentuk lingkaran, segi empat, segitiga) dengan salah satu motif batik Pesisir(motif batik; Cirebon, Garutan, Lasem, )
4) Desain motif dan pola penempatan bentuk-bentuk pada motif disesuaikan dengan produk fesyen berupa selendang
5) Batik yang dibuat merupakan batik tulis dengan menggunakan pewarna sintetis (naftol dan lndigosol).
6) Produk batik yang dibuat pada bagian kedua ujung kanan dan kiri terdapat jumbai/fringes (telah dibentuk).
7) Penyelesaian akhir pada produk batik : labelling/identitas (nama dan daerah peserta lomba) pada produk batik.

### c. Alat dan Bahan

1) Alat dan bahan yang disediakan peserta:
   a) Alat pembuatan batik
      - Pensil
      - Penghapus

- Pensil Warna
- Meja
- Kursi
- Penggaris panjang
- Canting; ngerengreng, loron, nembok, isen-isen
- Celemek/jas kerja
- Taplak/sasaban (kain penutup paha pembatik)
- Wajan (wadah darai baja/tanah liat untuk mencairkan malam)
- Kompor kecil listrik/minyak (untuk memanaskan malam batik)
- Bangku kecil/bangku plastik untuk peserta ketika proses membatik
- Pengering rambut (hair dryer)
- Bak celup (jolang/baskom)
- Gayung literan/gelas ukur

b) Bahan membatik

- Kertas gambar ukuran A4
- Kertas Roti (ukuran 172 cm x 75 cm )
- Malam batik
- Kain rayon
- Pewarna kain: Naftol atau Indigosol

**d. Teknis Pelaksanaan**

Lomba dilakukan secara daring, **peserta tidak mengirimkan hasil karya fisik**. Peserta mengirimkan 2 buah video proses pembuatan batik.

1) ***Short* Video 15 menit dengan rincian:**

Video terdiri atas bagian:

a) Persiapan (menampilkan peserta menggunakan jas lab dan menyebutkan nama, asal sekolah, dan profinsi peserta lomba, menampilkan alat dan bahan membatik)

b) Proses membatik (Pembuatan desain, memindahkan motif, nyanting, pewarnaan)

c) Finishing (pelorodan dan peserta memperlihatkan hasil akhir karya batik tampak depan /bagian bagus kain).

2) ***Full* video dengan durasi 60 menit, dengan rincian**

**Tahap Persiapan Lomba (10 menit)**

a) Perkenalan diri peserta dengan menyebutkan nama, asal sekolah, dan provinsi (dilengkapi dengan keterangan teks)

b) Peserta menggunakan jas lab/pakaian kerja yang beridentitas sekolahnya. Dianjurkan untuk menambahkan background di tempat praktek lomba.

c) Menampilkan peralatan yang digunakan

d) Menampilkan bahan yang digunakan

**Tahap Proses membatik (30 menit)**

a) Menampilkan proses menggambar desain, menampilkan desain batik tampak muka, proses memindahkan motif, proses nyanting, proses

pewarnaan

b) Pada proses nyanting, pewarnaan, pencoletan dan pencelupan dilakukan *zoom in* video yang menampilkan proses secara jelas.

***Finishing* Membatik (10 menit)**

a) menampilkan proses pelorodan

b) Peserta memperlihatkan produk ahir batik yang sudah selesai dengan memperlihatkan motif batik pada produk secara jelas tampak depan (bagian bagus kain batik)

3) Pada saat perekaman proses membatik pada tempat lomba di bagian belakang peserta terdapat jam dinding untuk mengukur waktu (16 jam pelaksanaan lomba).

4) video ditampilkan dengan jelas dan diberi keterangan teks/subtitle pada tiap-tiap proses/tahapan membatik.

5) Memperhatikan Aspek K3LH pada setiap proses pelaksanaan lomba.

**e. Penilaian**

1) Pemenang lomba adalah peserta yang memiliki nilai akhir tertinggi.

2) Aspek Penilaian

a) Visualisasi Batik/Hasil Karya Batik

(1) Konsistensi bentuk hasil mencanting (kerapihan)

(2) Kesesuaian motif yang dibuat dengan tema yang ditentukan (mix methode)

(3) Kerumitan motif batik yang dibuat (isen-isen, klowongan, tembok)

(4) Komposisi motif batik sesuai dengan produk yang dibuat (selendang)

(5) Kualitas warna batik yang dihasilkan

b) Total Look batik yang dihasilkan baik dilihat dari unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain batik sesuai untuk produk fesyen (selendang)

3) Bobot penilaian:

| No | Aspek Penilaian | Bobot (%) |
|---|---|---|
| 1 | Kualitas video | 10% |
| 2 | Persiapan Alat dan bahan | 10% |
| 3 | Desain Motif batik | 10% |
| 4 | Pencantingan | 30% |
| 5 | Pewarnaan | 20% |
| 6 | Hasil Karya Batik (total look) | 20% |
| Total | | 100% |

Contoh :

Source :
https://www.google.com/search?q=selendang+batik+karya+batik+hasan&rlz=1C1UEAD_enID1081ID1081&oq=selendang+batik+karya+batik+hasan&gs_lcrp=Eg

## F. BIDANG LOMBA TATA BUSANA

### a. Deskripsi Lomba

Lomba tata busana dengan tema ***Knee-Length Dress*** mengajak peserta untuk merancang dan memamerkan koleksi busana dengan gaya *dress* yang panjangnya mencapai atau sedikit di atas lutut (*knee-length*). Tema ini memberikan kebebasan dalam berekspresi, namun tetap mempertahankan estetika dan fungsi dari pakaian yang dirancang.

### b. Materi

Membuat ***Knee-Length Dress***; pakaian utama formal ataupun kasual panjang sebatas lutut dengan ketentuan sebagai berikut:

1) Tema: Pembuatan ***Midi Dress Style***
2) Kriteria materi lomba:
   a) Peserta membuat desain Dress dengan **sumber ide *Hanbok***. Desain dibuat di atas kertas ukuran A4 terdiri dari gambar bagian muka dan belakang dengan proporsi tubuh 9 x tinggi kepala dan diselesaikan menggunakan pinsil warna
   b) Dengan lengan setali/lengan licin
   c) Belahan di bagian depan/belakang menggunakan tutup sembunyi (resleting jepang)/ kancing
   d) Menggunakan aksen *ruffles* (kerutan)
   e) Panjang dress 60 cm (diukur dari garis pinggang)
   f) Tidak berfuring namun menggunakan kain pelapis *tricot*
   g) Finishing menggunakan jahitan tangan pada kelim

3) Ukuran badan yang digunakan sebagai berikut:
   a) Lingkar badan : 90 cm
   b) Lingkar pinggang : 72 cm
   c) Lingkar panggul : 96 cm
   d) Panjang muka : 34 cm
   e) Panjang punggung : 37 cm
   f) Lebar muka : 33 cm
   g) Lebar punggung : 35 cm
   h) Lebar bahu : 12,5 cm
4) Penyelesaian kampuh tertutup dengan obras
5) Kelim bawah menggunakan jahitan tangan sum selusup atau tusuk flanel
6) Alokasi waktu pembuatan dress selama 13 jam.

**c. Alat dan Bahan**

1) Alat

| No | Nama Alat | Spesifikasi |
|---|---|---|
| 1 | Mesin jahit (*high speed*) | Lengkap dengan jarum, sepatu, skoci dan spool |
| 2 | Mesin obras | |
| 3 | Meja potong (dipastikan ukuran meja benar-benar terstandar untuk semua peserta) | 160 x 120 x 75 Cm |
| 4 | Kursi | |
| 5 | Meja setrika (dipastikan kondisi meja layak baik pada bagian meja maupun kaki meja digunakan) | Meja lipat |
| 6 | Setrika listrik | 350 watt |
| 7 | Alas meja setrika dan kain pelembab | katun |
| 8 | Semprotan/Sprayer | Plastik |
| 9 | Obeng | |
| 10 | Keranjang pakaian | Plastik,ukuran40x60 cm |
| 11 | Keranjang sampah | Plastik |
| 12 | Dummy/dressform | Ukuran S |

2) Bahan

| No | Nama Alat/Bahan | Deskripsi |
|---|---|---|
| 1 | Bahan 1 | Kain tekstil polos, Warna cerah, |

| No | Nama Alat/Bahan | Deskripsi |
|---|---|---|
| | | Ukuran 1,5 m x 1,5 m |
| 2 | Bahan 2 | Kain tekstil motif batik kontemporer, Ukuran 1 m x 1,15 m |
| 3 | Kain Tricot | Ukuran 2 m x 1,5 m (Warna sama dengan bahan yang digunakan) |
| 4 | Benang jahit | Warna sama dengan bahan yang digunakan |
| 5 | Benang obras | Warna sama dengan bahan yang digunakan |
| 6 | Pita ukuran | Inch dan sentimeter, Panjang 150 cm |
| 7 | Tutup Tarik/resleting jepang | Ukuran 60 cm |
| 8 | Celemek | Katun, berkantong,warna netral |
| 9 | Tool box | Box berisi Jarum pentul, gunting benang, kapur jahit (pinsil), jarum mesin jahit, pendedel benang |
| 10 | Kemasan | Plastik baju ukuran 50 cm x30 cm, berperekat |

**d. Teknis Pelaksanaan**

Pada lomba Menjahit peserta diharuskan untuk mengunggah dan mengirimkan hasil karyanya dengan ketentuan sebagai berikut:

1) Peserta mengunggah file dan dokumen berupa:
   a) Menyerahkan desain dress dalam format PDF tampak depan dan belakang dibuat berwarna di atas kertas ukuan A4 lengkap dengan detail hiasan dan ukuran yang digunakan.
   b) Mengirimkan *full* dan *short* video proses pembuatan dress dengan karakteristik video sesuai ketentuan umum di atas.
   c) Penilaian *full* dan *short* video proses pembuatan dress mencakup persiapan, pelaksaan dan finishing dengan indikator penilaian berikut :

      (1) Persiapan
      - Pengkondisian kesiapan peserta dengan menggunakan baju kerja (celemek) dan tanda peserta
      - Menunjukkan alat dan bahan yang telah di siapkan
      - Meletakkan pola (pola di beri tanda dengan jelas dan rapi) di atas bahan
      - Memindahkan tanda-tanda pola pada bahan
      - Menggunting kain dan tricot
      - Mengobras

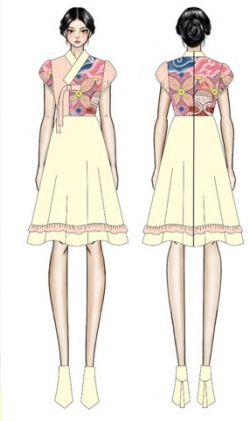
      (2) Pelaksanaan
      - Menjahit bagian-bagian busana
      - Memasang resleting
      - Menjahit detail hiasan

      **(3) Penyelesaian**
      - Penyelesain akhir, pressing dan kelim

- Memasang produk pada dress foam

**b. Penilaian**

| No | Aspek yang Dinilai | Bobot |
|---|---|---|
| 1 | Karya (Desain) | 20 |
| | a. Kreatifitas pada sumber ide | |
| | b. Tingkat kesulitan/ detil desain | |
| | c. Kesuluruhan desain (kerapihan, kebersihan dan proporsional | |
| 2 | Pengguntingan bahan | 15 |
| | a. Layout/ peletakkan pola di atas kain | |
| | b. Hasil pengguntingan | |
| | c. Efisiensi penggunaan bahan | |
| 3 | Teknologi menjahit | 30 |
| | a. Teknik penyambungan bagian pakaian | |
| | b. Penyelesaian kerung lengan | |
| | c. Penyelesaian kampuh | |
| | d. Penyelesaian kelim | |
| | e. Penyelesaian belahan | |
| | f. Hasil kerutan/aksen yang dibuat | |
| | g. Kebersihan | |
| 4 | Ukuran | 20 |
| | a. Lebar Bahu | |
| | b. Panjang dress | |
| 5 | Hasil Keseluruhan | 15 |
| | a. Jatuhnya pakaian di badan | |
| | b. Kesesuaian bentuk pakaian dengan desain | |
| | c. Kualitas penyetrikaan/pressing | |
| | **Jumlah** | **100** |



## G. BIDANG LOMBA MERANGKAI BUNGA

### a. Deskripsi Teknis

Merangkai bunga adalah seni mengorganisasikan atau menggabungkan bahan tanaman (bunga, daun atau lainnya), wadah, dan aksesoris lainnya untuk menciptakan desain berupa karangan bunga, simpul, atau kepangan dekoratif. Merangkai bunga dapat menjadi salah satu bentuk ekspresi emosi manusia, serta menyegarkan pikiran dan jiwa.

### b. Materi

1) Tema: Membuat/merangkai bunga dengan kombinasi batik khas daerah masing-masing.
2) Syarat dan Ketentuan
   a) Berbentuk bebas
   b) Ditata di dalam wadah atau keranjang
   c) Ditata sesuai tema
   d) Ukuran rangkaian; , lebar : 50 cm, tinggi : 70 cm dari permukaan meja
3) Langkah kerja untuk membuat rangkaian :
   a) Membuat rangkaian bunga dengan kombinasi batik khas daerah masing-masing
   b) Dirangkai di dalam wadah atau keranjang terbuat dari rotan / kayu / keramik
   c) Mempersiapkan materi bunga lokal Indonesia
   d) Menggunakan aksesoris batik khas daerah masing-masing (20%), aksesoris pelengkap rangkaian bunga (20%), Bunga dan daun Segar (60%)
   e) Menggunakan kartu ucapan (10 x 15 cm) yang berisi penjelasan tentang tema dan deskripsi rangkaian
   f) Wajib mempersiapkan peralatan merangkai dan alas meja
   g) Menjaga kebersihan area lomba
   h) Rangkaian bunga ditampilkan di tempat yang disediakan panitia
   i) Hasil penjurian mutlak

### c. Alat dan Bahan:

#### 1) Peralatan :

| No | Nama Alat | Jumlah | Satuan |
|---|---|---|---|
| 1 | Tempat sampah | 1 | Buah |
| 2 | Plastik alas kerja | 1 | Buah |
| 3 | Wadah (diameter 40 cm x tinggi 10-15 cm) | 1 | Buah |
| 4 | Meja untuk display | 1 | Buah |
| 5 | Sprayer (semprotan) | 1 | Buah |

2) **Bahan :**

| No | Nama Bahan | Jumlah | Keterangan |
|---|---|---|---|
| 1 | Bunga anggrek bulan | 1 buah | Bahan utama |
| 2 | Janur tunggal | 3 helai | |
| 3 | Bunga Krisant mini | 3 tangkai | |
| 4 | Daun kuping gajah | 3 helai | |
| 5 | Bunga Anyelir | 3 tangkai | |
| 6 | Bunga Kembang kelapa | 3 tangkai | |
| 7 | Bunga mawar | 5 tangkai | |

**Catatan**: penyediaan bunga disesuaikan dengan yang ada di pasaran

**d. Teknis Pelaksanaan**

Lomba dilaksanakan secara daring, **peserta tidak mengirimkan hasil karya fisik**.

1) peserta mengunggah 2 buah video dan dokumen sebagai berikut:
   a) Satu buah **video panjang** proses merangkai bunga kombinasi batik dengan detil sebagai berikut:
      - Persiapan (Area kerja, alat dan bahan yang dipakai peserta lomba).
      - Proses pembuatan rangkaian bunga kombinasi batik
      - Hasil akhir/hasil jadi dari tampak depan, tampak samping dan menunjukan keseluruhan

   b) Satu buah **video pendek** proses merangkai bunga kombinasi batik, dengan detil sebagai berikut:
      - Persiapan (Area kerja, alat dan bahan yang dipakai peserta lomba).
      - Proses pembuatan rangkaian bunga kombinasi batik
      - Hasil akhir/hasil jadi dari tampak depan, tampak samping dan menunjukan keseluruhan

   c) Scan desain gambar rencana bentuk rangkaian bunga kombinasi batik pada kertas ukuran A4;
   d) Foto karya akhir yang menunjukkan tampak depan, tampak samping dan menunjukan keseluruhan, masing-masing 1 (satu) buah foto;
2) File dan dokumen pada poin 1) disimpan dalam satu folder dan diunggah ke akun Google Drive masing-masing peserta dengan diberi judul: asal provinsi _ nama peserta _ Cabang lomba
   *Contoh: Jawa Tengah_Ajeng Syeila Ramadhani_Merangkai Bunga 2025*
3) Tautan Google Drive dibuat tidak private/restricted dengan panduan cara mengunggah di Google Drive terlampir.
4) Peserta / pendamping mengirim tautan unggahan Google Drive pada poin 3) ke operator lomba provinsi untuk kemudian diunggah ke aplikasi ajang di laman **http://lks-disabilitas.kemdikbud.go.id**.

e. **Penilaian**

| No | Aspek Penilaian | Skor | Skor Max |
|---|---|---|---|
| 1 | **Kreativitas** | | 35 |
| | Inovasi | 10 | |
| | Bentuk Rangkaian | 10 | |
| | Komposisi bunga dan batik | 10 | |
| | Nilai Jual | 5 | |
| 2 | **Pemilihan materi dan aksesoris** | | 20 |
| | Kekhasan / keunikan karya dari daerah tersebut | 10 | |
| | Komposisi warna | 10 | |
| 3 | **Total Keseluruhan / Holistik** | | 20 |
| | Proporsi Wadah dengan Rangkaian Bunga dan Batik | 10 | |
| | Aksentuasi | 10 | |
| 4 | **Teknik merangkai bunga** | | 25 |
| | Pemasangan floral foam | 5 | |
| | Penempatan<br>a. Bahan utama<br>b. Bahan pengisi<br>c. Bahan penghalus (filler)<br>d. Penggunaan hiasan/aksesori (batik khas daerah) | 20 | |
| **Skor Total** | | | **100** |

Contoh rangkaian bunga kombinasi batik khas daerah masing-masing

## H. BIDANG LOMBA TATA BOGA

### a. Deskripsi Lomba

Tata boga adalah ilmu yang mempelajari seni mengolah makanan, mulai dari persiapan hingga penyajian dengan memperhatikan estetika, kualitas rasa, dan nilai gizi. Pada LKS 2025 peserta membuat *cake decorating* menggunakan kue brownies yang akan dihias dengan cookies. Tema lomba adalah "Menghias *Brownies* dengan *Sugar Cookie Icing*". Penilaian meliputi persiapan, proses dan finishing serta penampilan keseluruhan. Peserta memiliki kebebasan terkait pemilihan bentuk hiasan yang akan digunakan. Hiasan yang digunakan dalam bentuk dua dimensi.

### b. Materi

1) Membuat 1 (satu) kue brownies yang di hias *sugar cookie icing* untuk kesempatan yang ditentukan oleh peserta (misal untuk perayaan ulang tahun, hari raya keagamaan, tahun baru dll).

2) Syarat dan Ketentuan:
   a) Membuat 1 buah *brownies cake* dengan teknik panggang/oven.
   b) Kue yang dibuat dapat berbentuk kotak/bulat dengan diameter 22 cm dan tinggi 5 cm.
   c) Kue dihias bisa menggunakan cookie dough/sugar dough/pie dough yang dibentuk sesuai dengan kreativitas peserta.
   d) Penggunaan pewarna yang diperbolehkan untuk hiasan, tidak diperbolehkan menggunakan glitter, luster dust atau dekorasi yang mengkilat yang tidak aman.
   e) Cake yang sudah selesai dihias disajikan diatas meja display.
   f) Peserta wajib mengenakan pakaian chef lengkap ( baju chef, penutup kepala, celemek/apron, sepatu kerja dan sarung tangan jika diperlukan).
   g) Rancangan menghias cake dan resep cake serta hiasan dikirim dalam bentuk *soft file*.

3) Langkah kerja untuk membuat kue :
   a) Mempersiapkan alat dan bahan
   b) Membuat cake sesuai dengan ketentuan.
   c) Membuat ornamen/dekorasi cake sesuai dengan topik sesuai dengan pilihan peserta
   d) Menghias kue sesuai rancangan.
   e) Menata cake yang telah dihias di meja *display*.

### c. Alat dan Bahan

1) Alat

   Alat yang digunakan sesuai dengan kebutuhan seperti loyang, oven, cetakan kue, *hand globe, rolling pin, bowl stainless*, pisau kue, *piping bag*, meja *display* dll

2) Bahan

   Bahan yang digunakan meliputi bahan cake dan bahan hiasan cake. Bahan cake yaitu tepung terigu, telur, gula pasir dll. Bahan hiasan meliputi tepung terigu, butter, pewarna makanan, icing sugar, telur dll.

**d. Teknis Pelaksanaan**

Pada lomba Tata Boga peserta diharuskan untuk mengunggah dan mengirimkan hasil karyanya dengan ketentuan sebagai berikut:

2) Peserta mengunggah file dan dokumen berupa:
   a) **dua video** terkait proses pembuatan brownies sesuai dengan ketentuan umum. Konten video dengan ketentuan:
      (1) Persiapan *;*
         (a) Gambaran lokasi pembuatan video berada pada tempat yang representatif (bersih dan sesuai dengan peruntukan pengolahan makanan)
         (b) Peserta memperkenalkan diri meliputi nama, asal sekolah dan tema yang dipilih (sebelumnya peserta di *shoot* untuk memperlihatkan kelengkapan pakaian).
         (c) Menampilkan bahan baku dan peralatan untuk pembuatan brownies dan hiasan sesuai tema yang dipilih. Pada proses penampilan bahan agar seluruh bahan yang digunakan harus sudah disiapkan sesuai dengan resep (sudah ditimbang).
      (2) Proses Pembuatan *Cake Brownies* dan Hiasan *Sugar Cookie Icing ;*
         (a) Proses Pembuatan Cake Brownies
            i. Menampilkan tahapan proses pembuatan adonan kue brownies meliputi memasukan bahan kedalam *bowl*, pengocokan/ pengadukan adonan.
            ii. Menampilkan proses pemasukan adonan ke dalam Loyang
            iii. Menampilkan pemasukkan loyang ke dalam oven
            iv. Menampilkan proses pengeluaran loyang dari oven
            v. Menampilkan proses pendinginan Kue
            vi. Dapat juga hiasan dasar (*cookie* yang dicetak sesuai dengan rancangan peserta) di baking bersama dengan adonan brownies
         (b) Proses Pembuatan Hiasan
            Ketika proses berlangsung pembuatan hiasan, lakukan teknik perekaman video yang menampilkan wajah peserta kemudian ke proses sebagai berikut;
            i. Menampilkan proses menguleni adonan dan membentuk ornament hiasan menggunakan *cookie dough/sugar dough/pie dough*
            ii. Menampilkan proses baking hiasan (jika ornament di baking sendiri)
            iii. Menampilkan proses penghiasan ornament menggunakan *icing sugar* sesuai dengan bentuk yang telah dipilih sesuai dengan kreativitas peserta.
         (c) *Finishing Cake*
            i. Menampilkan proses peletakan hiasan diatas kue brownies langkah demi langkah sampai selesai sesuai dengan desain yang telah dirancang. Peletakan hiasan agar menempel bisa menggunakan *cooking chocolate* yang tim.

ii. Menampilkan *cake* di meja *display* (dilakukan *shoot* secara keselurahan, kemudian di *zoom in* setiap bagian dari *cake*.

(3) Kedua video berdurasi maksimal 15 menit dan 120 menit.

(a) Video dengan durasi 15 menit menampilkan seluruh komponen yang telah disebutkan, tetapi bagian terpenting dari masing-masing proses persiapan, proses pembuatan *cake* brownies dan hiasan *cake* dan *finishing cake*.

(b) Video dengan durasi 120 menit menampilkan lebih detail dari proses persiapan, proses pembuatan cake brownies dan hiasan *cake* dan *finishing* cake, kalau diperlukan video bisa dibuat dipercepat.

(c) Video dapat diberi subtitle/teks berbahasa Indonesia untuk membantu peserta dalam menjelaskan materi;

(d) Dapat menggunakan back sound musik daerah yang tidak terikat copyright dan tidak menggangu audience;

(e) Kualitas video dapat jelas dilihat dan tidak blur

b) **Desain** *Cake Brownies dan Hiasan Sugar Cookie Icing* dibuat berupa sketsa secara keselurahan dan sketsa komponen hiasan yang akan digunakan disertai dengan deskripsi ornament yang telah direncanakan oleh peserta.

c) **Resep kue brownies dan hiasan** diketik dengan rapi dalam format PDF.

3) File dan Dokumen pada poin a), b), dan c) disimpan dalam satu folder dan diunggah ke akun Google Drive masing-masing peserta dengan diberi judul: asal provinsi _ nama peserta _ Cabang lomba
Contoh: Sumatera Utara_Agam Maulana_Tata Boga 2025

4) Tautan Google Drive dibuat tidak private/restricted dengan panduan cara mengunggah di Google Drive terlampir.

5) Peserta / pendamping mengirim tautan unggahan Google Drive pada poin 2 ke operator lomba provinsi untuk kemudian diunggah ke aplikasi ajang di laman **http://lks-disabilitas.kemdikbud.go.id**.

**e. Penilaian**

| Aspek yang dinilai | Nilai Maksimal |
|---|---|
| **Persiapan** | |
| 1. Kebersihan dan kerapihan lingkungan kerja dan kebersihan serta kerapihan dan kelengkapan standar pakaian kerja peserta | 5 |
| 2. Penggunaan dan kelengkapan bahan dan alat | 10 |
| **Proses Pembuatan Cake Brownies dan Hiasan Cake** | |
| 1. Proses pembuatan kue | 10 |
| 2. Proses pembuatan hiasan | 20 |

| Aspek yang dinilai | Nilai Maksimal |
|---|---|
| **Finishing** | 5 |
| 1. Metoda menghias kue | 10 |
| 2. Penampilan kue secara keseluruhan (display) | 10 |
| **Video** | |
| 1. Kerunutan dan kejelasan langkap yang ditampilkan di Video<br>2. Komunikatif dalam Penyampaian | 10 |
| Kreativitas ide penampilan secara keseluruhan | 20 |
| Total | 100 |

Contoh ” *Cake Brownies dan Hiasan Sugar Cookie Icing*”;

## I. BIDANG LOMBA TEKNOLOGI INFORMASI

### a. Deskripsi Lomba

Lomba teknologi informasi di LKS Disabilitas adalah salah satu kompetisi dalam Lomba Kompetensi Siswa (LKS) yang diselenggarakan untuk siswa penyandang disabilitas, dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan teknis di bidang informatika dan teknologi. Lomba memberikan kesempatan bagi siswa dengan kebutuhan khusus untuk menunjukkan kemampuan mereka dalam berbagai aspek teknologi informatika, termasuk penguasaan perangkat lunak, pemrograman, desain, serta problem-solving dalam konteks teknologi.

**b. Materi**

Materi ajang talenta IT adalah menyelesaikan permasalahan/kasus/soal menggunakan Microsoft excel. Ajang talenta IT dilaksanakan secara daring (*online realtime*) dengan ketentuan sebagai berikut:

Durasi lomba : 150 menit

Materi : Terdiri dari 5 permasalahan/kasus/soal yang harus diselesaikan oleh peserta mencakup kemampuan:

(1) Modifikasi kolom, baris, dan sel
(2) Format sel
(3) Fungsi sederhana
(4) Formula kompleks
(5) Fungsi kompleks
(6) Pengurutan data
(7) Penyaringan data
(8) Grafik/diagram, dan
*(9) Pivot table*

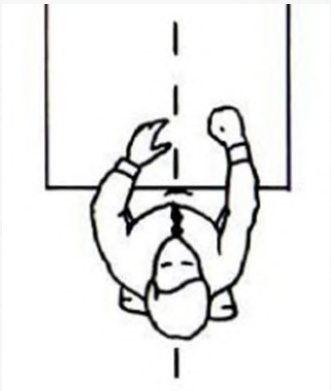
**c. Alat dan Perlengkapan**

1) Laptop yang dilengkapi dengan software Microsoft excel
2) Alat penunjang sesuai ragam disabilitas

**d. Teknis Pelaksanaan Lomba**

1) Tahap Persiapan Lomba (08.30 – 09.00):

a) Peserta menyiapkan alat, menempati ruang dan posisi yang telah disiapkan
b) Peserta menggunakan 2 *device* untuk join *zoom meeting* sesuai alamat yang dibuat oleh panitia, dengan ketentuan:
- Device 1 adalah Laptop yang akan digunakan peserta lomba dan menampilkan peserta saat lomba
- *Device* 2 adalah HP yang akan menjadi visualisasi Juri saat lomba dan menampilkan peserta lomba dengan sudut $135^0$ seperti gambar berikut:



c) Peserta mengikuti arahan Juri untuk persiapan lomba.

2) Tahap **Pelaksanaan Lomba (09.00 – 11.30):**

a) Peserta bekerja menyelesaikan permasalahan/kasus/soal yang diberikan Juri.
b) Peserta bekerja mandiri selama 150 menit.
c) Peserta mengikuti lomba sesuai peraturan dan waktu yang telah ditentukan

3) Tahap Unggah File (11.30 – 12.00):
a) Peserta tetap berada di *zoom meeting*
b) Peserta unggah jawaban permasalahan/kasus/soal yang diberikan Juri ke laman **http://lks-disabilitas.kemdikbud.go.id**
c) Peserta diperkenankan leave zoom meeting setelah proses unggah jawaban selesai dan mendapatkan konfirmasi dari Panitia/Juri

**e. Penilaian**

| Kriteria Penilaian | Skor | Bobot | Skor Maks |
|---|---|---|---|
| Ketepatan memahami permasalahan | 100 | 100% | 400 |
| Ketepatan Solusi Permasalahan | 100 | | |
| Kecepatan Waktu | 100 | | |
| Kecakapan | 100 | | |

# BAB V
# PENUTUP

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, buku panduan ajang LKS Disabilitas 2025 ini pada akhirnya dapat diselesaikan. Semoga dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang terkait, guna berbagai kepentingan sesuai tugas dan kewenangannya serta dapat digunakan sebagai dasar kebutuhan penyusunan anggaran pelaksanaan LKS Disabilitas di tingkat daerah. Tim penyusun berharap panduan ini sudah dapat menjadi acuan yang komprehensif dan dapat meminimalisir potensi masalah yang akan terjadi. Panduan Ajang Talenta LKS Disabilitas 2025 ini dapat memberikan informasi yang jelas, menyeluruh, dan mudah dipahami oleh seluruh peserta, pendamping, serta pendukung lainnya. Ajang ini tidak hanya sebagai wadah kompetisi, tetapi juga sebagai sarana untuk memperlihatkan potensi, keunggulan, dan keterampilan luar biasa yang dimiliki oleh individu dengan disabilitas.

Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional juga mengharapkan dinas pendidikan provinsi dan dinas pendidikan kabupaten/kota dapat membantu menyebarluaskan panduan ajang ini segera ke satuan pendidikan di daerahnya masing-masing agar para calon peserta lomba dapat mempersiapkan diri sebaik-baiknya. Semoga setiap langkah yang diambil dalam ajang ini membawa manfaat tidak hanya bagi para peserta, tetapi juga bagi masyarakat luas.

Terima kasih kami sampaikan kepada tim penyusun, penyunting, dan kontributor lainnya. Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional membuka diri untuk menerima masukan dari masyarakat atau para pemangku kepentingan. Kami mengucapkan selamat bertanding dan semoga sukses. Jadilah teladan bagi kebanggaan dan perubahan positif dalam masyarakat kita.

Lampiran

**KOP SURAT SEKOLAH**

**SURAT PERNYATAAN KEPALA SEKOLAH**

**Yang bertanda tangan di bawah ini:**

Nama Kepala Sekolah :……..……..……..……..……

NIP/NIK :……..……..……..……..……

Asal Sekolah : ……..……..……..……..……

Alamat Sekolah : ……..……..……..……..……

**Menyatakan bahwa:**

Nama Peserta Didik : ……..……..……..……..……

NISN : ……..……..……..……..……

Tempat/Tgl. Lahir : ……..……..……..……..……

Kelas saat mendaftar : ……..……..……..……..……

Cabang Lomba LKS* : ……..……..……..……..……

Adalah benar merupakan peserta didik yang mengikuti Lomba Kompetensi Siswa Peserta Didik Berkebutuhan Khusus (LKS DISABILITAS) Tahun 2025 hasil seleksi Provinsi…….. (Tulis Nama Provinsi). Dalam hal keaslian dan kebenaran dokumen, saya juga menyatakan bahwa:

1. Seluruh dokumen yang diunggah pada portal aplikasi registrasi LSK Disabilitas 2025 adalah benar dan sesuai dengan peserta didik di atas.
2. Bahwa peserta didik yang terdaftar pada portal aplikasi ajang **belum pernah menjadi juara I, II, ataupun III LKS Disabilitas di tingkat Nasional pada bidang lomba dan jenjang yang sama.**
3. Apabila selanjutnya ditemui adanya ketidaksesuaian, ketidakjujuran dan/atau upaya kecurangan dalam bentuk apa pun secara sengaja, maka saya bersedia mempertanggungjawabkannya dan menerima keputusan apa pun yang diberikan oleh juri dan panitia pelaksana LKS Disabilitas Tahun 2025.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

……., … … 2025

Yang Membuat Pernyataan

Meterai
10000

(Nama lengkap Kepala Sekolah)

NIP. (jika ada)

**Tulis Cabang Lomba yang diikuti*

**SURAT IZIN ORANGTUA/WALI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | ..... |
| Alamat | : | ..... |
| Pekerjaan | : | ..... |

| | | |
|---|---|---|
| Orangtua/wali dari | : | |
| Nama | : | ..... |
| Tempat,Tgl lahir | : | ..... |
| Alamat | : | ..... |
| Asal Sekolah | : | ..... |
| Kelas | : | ..... |

dengan ini mengijinkan anak saya tersebut di atas untuk mengikuti kegiatan LKS Disabilitas Tahun 2025 pada bidang vokasi ..... *)

Demikian surat izin ini di buat untuk digunakan sebagai salah satu persyaratan pendaftaran Kegiatan LKS DISABILITAS Tahun 2025.

..... ,.....,.... 2025

Meterai
10000

..... .....

*) diisi sesuai bidang lomba vokasi yang diikuti

**AJANG LOMBA LKS DISABILITAS TAHUN 2025**
**PAKTA INTEGRITAS**

Saya, ....., dari Lembaga / Institusi / Perguruan Tinggi / Komunitas ..... bertindak sebagai Juri pada Lomba Kopetensi Siswa (LKS) Disabilitas Tahun 2025 dari tanggal …..... s.d. ……. 2025, menyatakan bahwa saya akan melaksanakan ketentuan sebagai berikut :

1.Bersikap transparan, jujur, obyektif dan akuntabel dalam melaksanakan Technical Meeting;

2. Melakukan koordinasi dengan sesama juri pada bidang lomba yang sama untuk kelancaran pelaksanaan kompetisi;

3.Melakukan musyawarah apabila terjadi perbedaan penilaian antar Juri;

4. Bertanggungjawab menanda tangani dan menyerahkan rekapitulasi hasil penilaian kepada panitia Pelaksana yang ditunjuk;

5. Bersedia tidak melakukan praktek Korupsi, Kolusi, dan Nepotisme (KKN) dalam melaksanakan tugas tanggungjawab sebagai Juri bidang lomba ..... pada penyelenggaraan LKS Disabilitas Tahun 2025.

6. Bersedia tidak melakukan praktek suap dan/atau gratifikasi dari pihak manapun dalam melaksanakan tugas dan tanggungjawab sebagai Juri bidang lomba ..... pada penyelenggaraan LKS Disabilitas Tahun 2025.

7. Bersedia melaporkan kepada pihak yang berwenang apabila mengetahui terdapat indikasi praktik KKN dalam pelaksanaan LKS Disabilitas Tahun 2025.

8. Apabila saya melanggar hal-hal yang telah saya nyatakan dalam Pakta Integritas ini, saya bersedia dikenakan sanksi moral, sanksi administrasi serta tuntutan ganti rugi dan pidana sesuai hukum dan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan pakta integritas ini saya buat dengan sebenarnya dan apabila melanggar, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana ditetapkan dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku.

....., ..... ..... 2025
Pembuat Pernyataan,

Meterai
10000

(.....)

Lampiran : Surat Pernyataan Keaslian Karya Peserta

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA PESERTA**
**LKS DISABILITAS 2025**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Menyatakan bahwa:
Nama Peserta Didik : ……..……..……..……
NISN : ……..……..……..……
Sekolah : ……..……..……..……
Provinsi : ……..……..……..……
Tempat/Tgl. Lahir : ……..……..……..……
Cabang Lomba LKSN : ……..……..……..…….....
Adalah benar merupakan peserta yang mengikuti Lomba Ketrampilan Siswa (LKS) Disabilitas Tahun 2025 hasil seleksi Provinsi ……..., Dalam hal keaslian dan kebenaran dokumen saya menyatakan bahwa:

1. Peserta dalam karya yang diunggah melalui portal aplikasi registrasi LKS Disabilitas 2025 adalah benar saya sendiri.
2. Karya yang dikirimkan ke Panitia Pusat LKS Disabilitas 2025 dan/atau diunggah pada portal aplikasi ajang LKS Disabilitas 2025 merupakan karya asli saya sendiri. Saya bertanggung jawab penuh atas segala bentuk penjiplakan yang melanggar hak cipta dan/atau bukan karya asli saya sendiri.
3. Apabila dalam proses penilaian/penjurian ditemui adanya **ketidaksesuaian**, **ketidakjujuran** dan/atau **upaya kecurangan** dalam bentuk apa pun secara sengaja, maka saya bersedia mempertanggungjawabkannya dan menerima keputusan apa pun yang diberikan oleh juri dan panitia pelaksana LKS Disabilitas 2025.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

……., …… 2025

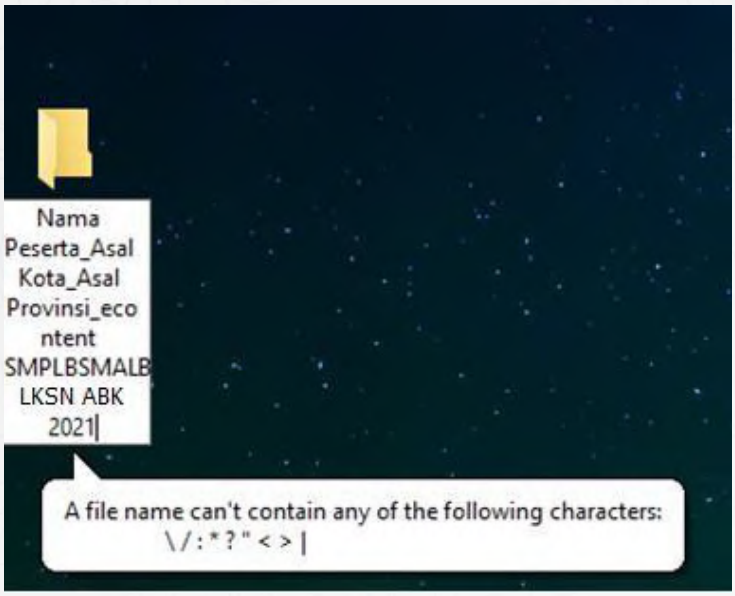
Yang Membuat Pernyataan

Meterai
10000

Lampiran : Cara Mengunggah Google Drive

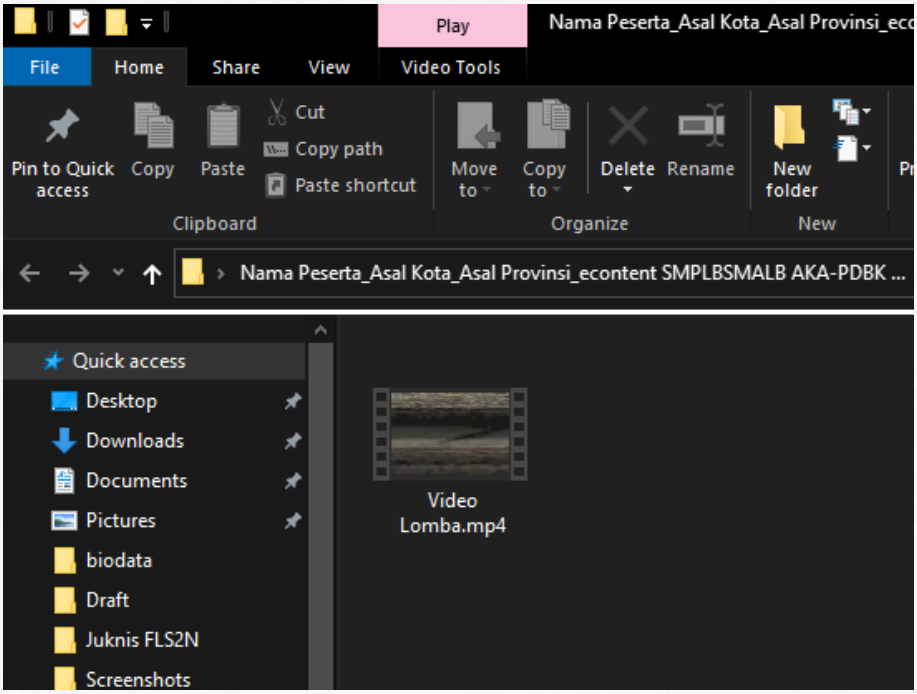
A. Panduan upload Google drive PC :

1. Buat folder dan pastikan nama folder sesuai dengan aturan Juknis LKS Disabilitas 2025:



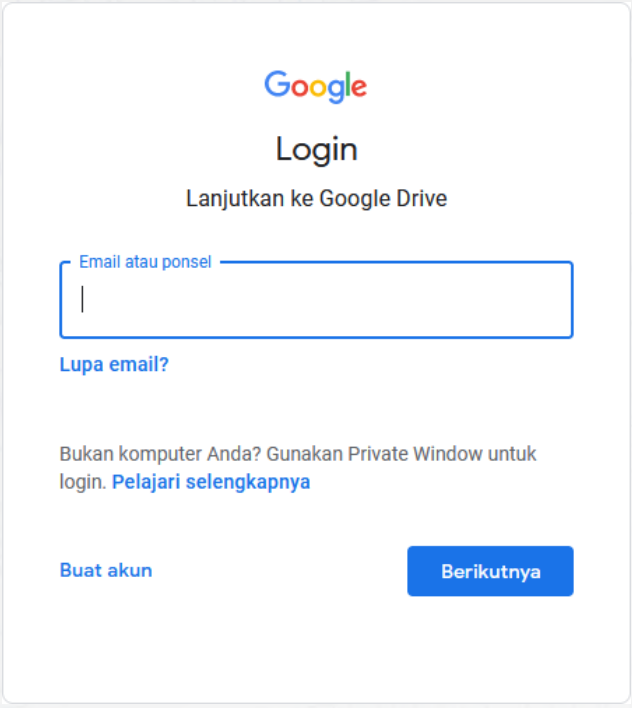

Gambar 1 : membuat folder

2. Pastikan di dalam folder sudah ada video lomba :

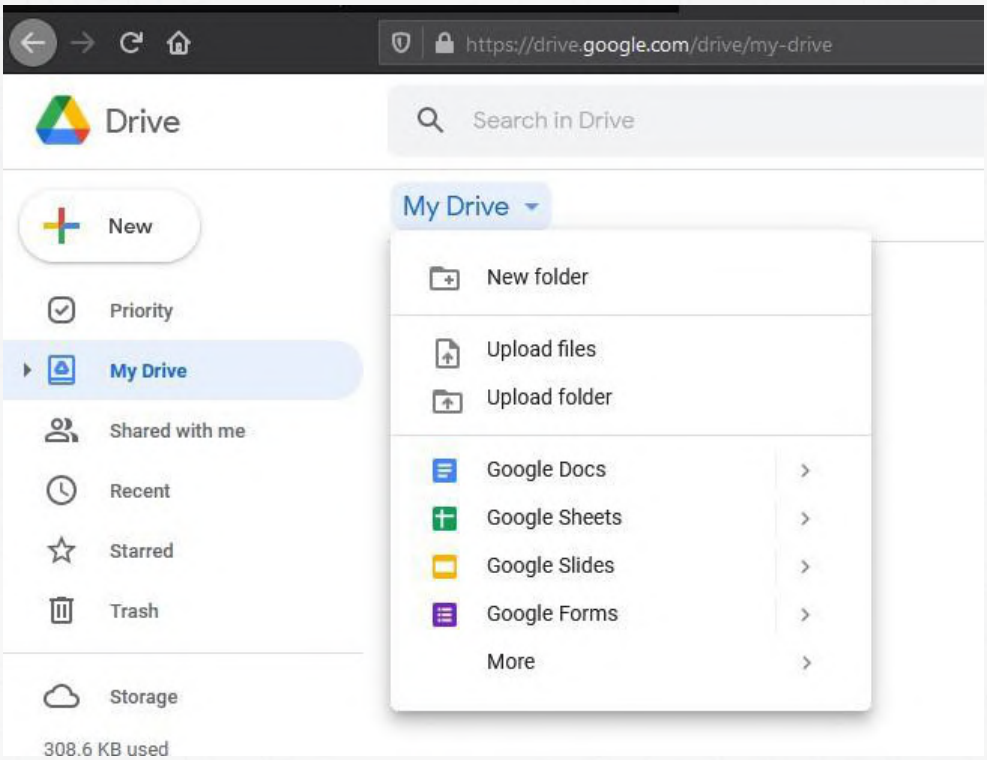



Gambar 2 folder berisikan video lomba

3. Buka https://drive.google.com jika belum login silakan login menggunakan email :

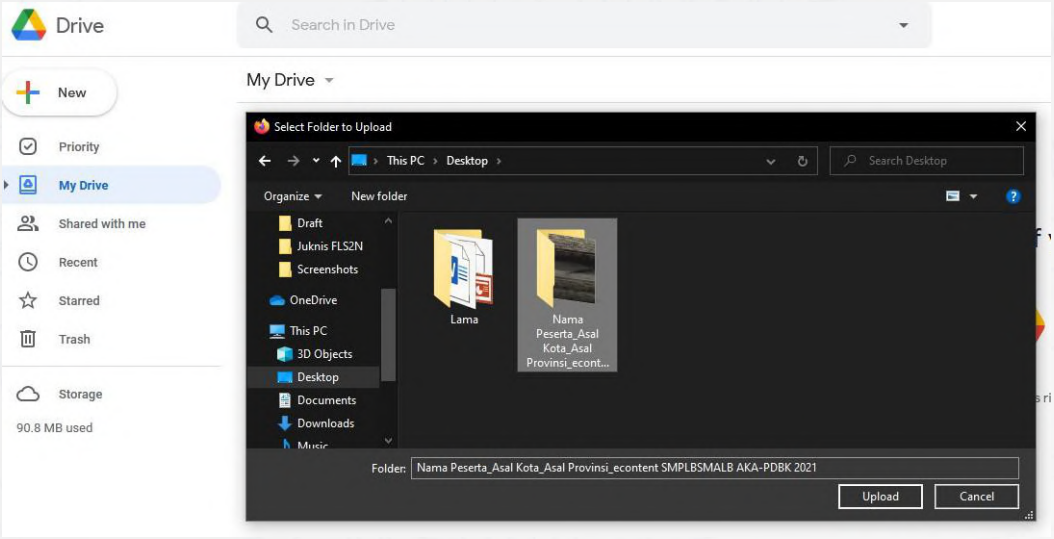



4. Jika sudah login google drive, klik My Drive akan muncul dropdown seperti gambar 4 di bawah lalu pilih upload folder :



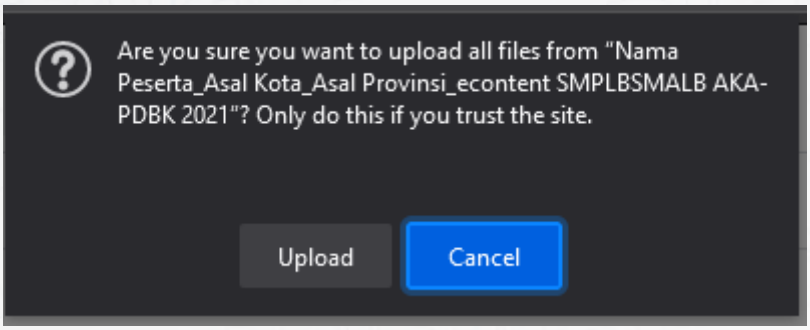

Gambar 4 dropdown My Drive

5. Pilih directory folder lomba yang telah di buat lalu pilih upload:



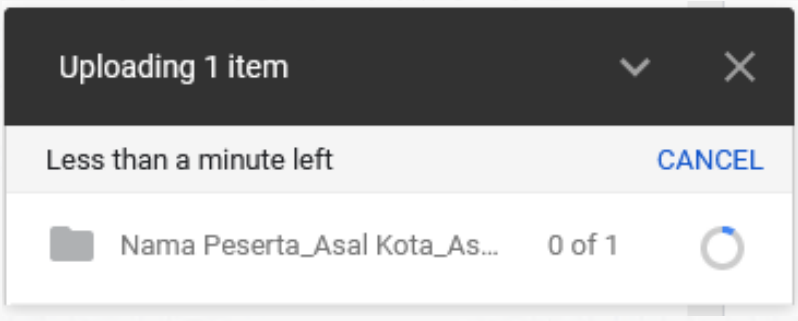

Gambar 5 directory folder lomba

6. Akan muncul popup lalu pilih upload :



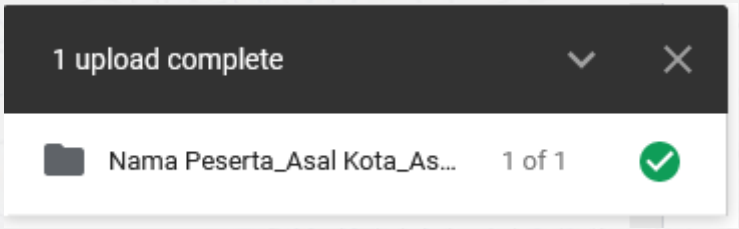

Gambar 6 pop-up upload

7. Akan muncul seperti gambar 7 tunggu selesai upload :




Gambar 7 proses upload

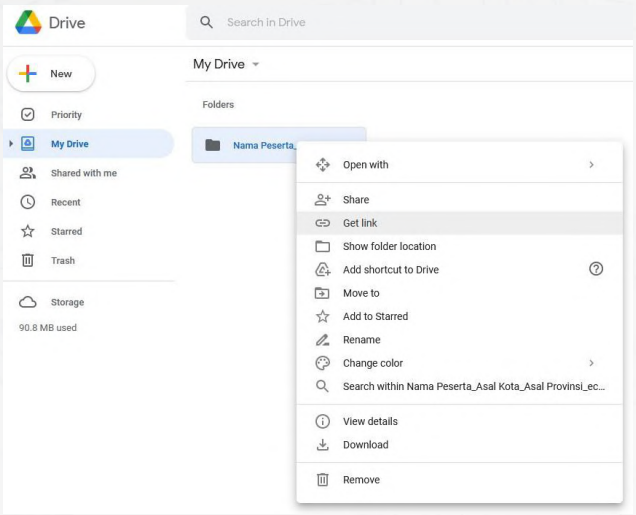
Jika proses upload sudah selesai, akan muncul seperti gambar 8 :



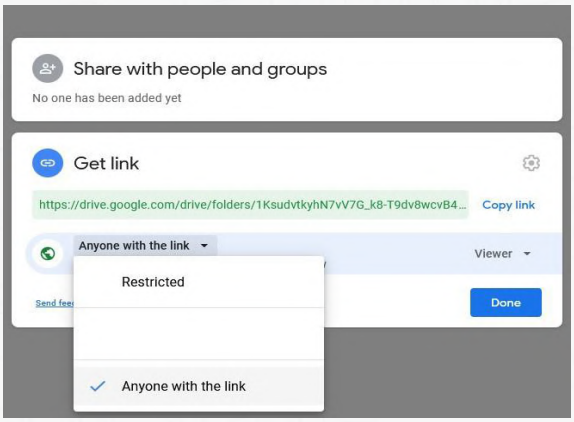

Gambar 8 selesai upload

8. Klik kanan pada folder lalu akan muncul seperti gambar 9 di bawah lalu pilih get link :

Gambar 9 Setting Akses Link 1




9. lalu pastikan di bagian viewer pilih Anyone with the link/Siapa saja di internet yang memiliki link ini dapat mengedit lalu klik copy link dan klik done :




*Gambar 10 Setting Akses link no 2*

**Balai Pengembangan Talenta Indonesia**
**Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah**
Jl. Gardu, Srengseng Sawah, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta.

bpti@kemdikbud.go.id