



PENGUMUMAN
Nomor 1370/B/G4/BS.02.01/2026
TENTANG
SAYEMBARA ALIH WAHANA BAHAN AJAR
BAHASA INDONESIA BAGI PENUTUR ASING (BIPA)

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah mengundang pengajar dan pegiat BIPA untuk berpartisipasi dalam Sayembara Alih Wahana Bahan Ajar BIPA. Dengan mengusung tema “Pengembangan Bahan Ajar BIPA Berbasis Pembelajaran Mendalam”, sayembara ini bertujuan untuk mendorong partisipasi semesta dalam mewujudkan pembelajaran BIPA yang bermutu melalui penyediaan sumber belajar BIPA yang inklusif, berkualitas, beragam, dan aksesibel. Dengan semangat membangun ekosistem pengembangan sumber pembelajaran terbuka (*open educational resources*) BIPA, sayembara ini diselenggarakan dengan dukungan dan kolaborasi dari Canva untuk Pendidikan, Creative Commons Indonesia, Forum Widyabasa Indonesia (FWI), Afiliasi Pengajar dan Pegiat Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (APPBIPA), dan Asosiasi Pengembang Teknologi Pembelajaran Indonesia (APTPI).

Sayembara ini diselenggarakan dengan lini masa serta ketentuan tentang peserta, karya, penilaian, tahapan, dan penghargaan sebagai berikut.

1. Lini Masa

Kegiatan	Waktu
a. Pendaftaran melalui portal BIPA Daring	7—28 September 2026
b. Pengunggahan karya	14 September—4 Oktober 2026
c. Pengumuman karya terbaik	14 Oktober 2026
d. Pemberian penghargaan secara daring	22 Oktober 2026

2. Peserta

Peserta memenuhi ketentuan berikut.

- Peserta merupakan warga negara Indonesia atau warga negara asing.
- Peserta merupakan perseorangan atau kelompok dengan ketentuan sebagai berikut.
 - Peserta perseorangan merupakan pengajar BIPA.
 - Peserta kelompok terdiri atas maksimal dua orang yang meliputi satu orang pengajar BIPA dengan dukungan satu orang pegiat BIPA atau pegiat pendidikan.
- Peserta memiliki alamat posel (*e-mail*) aktif.
- Peserta tidak memiliki hubungan kekerabatan dengan panitia dan bukan merupakan pegawai Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

3. Karya

Karya alih wahana bahan ajar BIPA memenuhi ketentuan umum dan khusus berikut.

a. Ketentuan Umum

- 1) Karya alih wahana terdiri atas empat kategori, yaitu
 - a) video pembelajaran,
 - b) infografik pembelajaran,
 - c) buku audio pembelajaran, dan
 - d) gim digital interaktif pembelajaran.
- 2) Karya alih wahana berfungsi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran BIPA dari aspek keterampilan, pengetahuan, dan sikap untuk materi dan level tertentu.
- 3) Karya dialihwahanakan dari sumber buku ajar *Sahabatku Indonesia* terbitan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa tahun 2019 yang dapat diunduh melalui tautan bit.ly/SumberSayembara.
- 4) Karya merupakan ciptaan asli peserta, belum pernah dipublikasikan dan digunakan untuk kompetisi lain, serta tidak melanggar hak kekayaan intelektual pihak mana pun.
- 5) Karya tidak menimbulkan potensi konflik politik, suku, agama, ras, antargolongan, dan gender.
- 6) Karya disertai ringkasan karya dalam bentuk dokumen PDF yang memuat identitas peserta dan karya serta desain pembelajaran BIPA untuk topik materi yang dipilih (format ringkasan karya terlampir).
- 7) Karya yang diikutsertakan dalam sayembara ini menggunakan Canva atau fitur/aplikasi yang tersedia dalam ekosistem Canva sesuai dengan jenis karya yang dipilih.
- 8) Karya pemenang akan dipublikasikan sebagai sumber pembelajaran terbuka (SPT) melalui portal BIPA Daring agar dapat diakses dan dimanfaatkan oleh masyarakat dengan atribusi sesuai dengan ketentuan Creative Commons dengan lisensi CC BY-SA.
- 9) Setiap peserta perseorangan atau kelompok dapat mendaftarkan lebih dari satu karya dengan jumlah maksimal empat karya, masing-masing satu karya untuk setiap kategori.
- 10) Dalam karya dicantumkan atribusi apabila peserta menggunakan sebagian atau keseluruhan karya pihak lain, seperti teks, gambar, ikon, audio, video, dan/atau animasi.
- 11) Karya dilarang sepenuhnya dibuat dengan menggunakan aplikasi kecerdasan artifisial atau AI (*artificial intelligence*) generatif. Aplikasi AI hanya dapat digunakan untuk keperluan pencarian ide, contoh, atau rujukan. Panitia akan memverifikasi keaslian karya yang berkaitan dengan penggunaan AI generatif.
- 12) Karya harus dapat diakses oleh panitia untuk keperluan penilaian serta untuk keperluan publikasi karya apabila karya ditetapkan sebagai salah satu karya terbaik. Peserta harus mengaktifkan akses berbagi karya pada level *bisa edit (can edit)* pada aplikasi Canva.
- 13) Karya yang diikutsertakan dalam sayembara ini akan menjadi hak guna Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa untuk dimanfaatkan secara langsung oleh pemelajar dan pengajar BIPA atau dikembangkan lebih lanjut oleh pengajar dan pegiat BIPA sebagai SPT.
- 14) Materi karya hasil alih wahana sepenuhnya menjadi tanggung jawab peserta.
- 15) Seluruh biaya yang dikeluarkan oleh peserta dalam pembuatan karya dalam sayembara ini tidak ditanggung oleh panitia. Dalam penyelenggaraan sayembara ini peserta tidak dipungut biaya apa pun oleh panitia.

b. Ketentuan Khusus

1) Video Pembelajaran

- Video disajikan dengan durasi 3—5 menit dan resolusi layar lanskap dengan ukuran 1920 x 1080 piksel (16:9).
- Video yang berisi dialog atau monolog lisan disertai dengan takarir teks transkripsi.
- Video diberi judul sesuai dengan topik materi pada bagian awal video.
- Sumber materi dicantumkan pada bagian akhir video.

2) Infografik Pembelajaran

- Infografik disajikan dalam satu lembar poster dengan ukuran kertas A1 dan ukuran digital 7016 x 8770 piksel (4:5) beresolusi 300 DPI.
- Infografik diberi judul sesuai dengan topik materi.
- Sumber materi dicantumkan pada bagian bawah infografik.

3) Buku Audio Pembelajaran

- Buku audio disajikan dengan durasi 3—10 menit dan kualitas audio yang jernih.
- Buku audio diberi judul sesuai dengan topik materi pada bagian awal rekaman.
- Buku audio disertai dengan naskah transkripsi dalam format PDF yang memuat seluruh isi rekaman.
- Buku audio dapat dilengkapi dengan efek suara atau musik latar yang mendukung proses pembelajaran.
- Sumber materi dicantumkan pada bagian akhir naskah transkripsi.

4) Gim Digital Interaktif Pembelajaran

- Gim memiliki durasi bermain yang wajar (5—10 menit) untuk satu sesi pembelajaran.
- Gim berupa permainan tunggal yang dibuat dengan menggunakan Canva sebagai platform utama dan dapat dimainkan secara digital melalui tautan Canva tanpa harus mengunduh aplikasi tambahan.
- Gim dapat memadukan teks, gambar, ikon, audio, video, dan/atau animasi.
- Gim dapat ditampilkan dengan baik pada desktop atau laptop dan gawai.
- Sumber materi dicantumkan pada bagian akhir gim.

4. Tahapan Keikutsertaan Peserta

- Peserta mendaftarkan diri untuk memiliki akun dan menerima topik materi melalui portal BIPA Daring (bipa.kemendikdasmen.go.id/sayembara).
- Setelah menyelesaikan karya, peserta mengunggah tautan Canva setiap karya dan ringkasan karya untuk setiap karya dalam bentuk dokumen PDF (format ringkasan karya terlampir) pada dua tempat berikut.
 - Penyimpanan awan yang dapat diakses oleh panitia
 - Portal BIPA Daring (bipa.kemendikdasmen.go.id/sayembara)

5. Penilaian Karya

- Karya dinilai dari aspek isi, bahasa, penyajian, dan kompleksitas produksi.
- Penilaian karya dilaksanakan melalui beberapa tahap dan metode. Karya yang memenuhi ketentuan peserta, karya (umum dan khusus), dan tahapan keikutsertaan peserta selanjutnya akan dinilai oleh dewan juri.
- Keputusan dewan juri dan panitia dalam penetapan karya terbaik sayembara ini tidak dapat diganggu gugat.

6. Penghargaan

- a. Seluruh peserta yang mengunggah karya yang memenuhi ketentuan akan memperoleh piagam keikutsertaan.
- b. Penghargaan secara keseluruhan akan diberikan untuk 20 karya terbaik dengan perincian 5 karya terbaik untuk setiap kategori karya.
- c. Peserta dengan karya terbaik akan memperoleh penghargaan berupa dana pemberdayaan, pemanfaatan dan publikasi karya berskala nasional dan internasional, serta piagam penghargaan.
- d. Penghargaan berupa dana pemberdayaan diberikan dalam mata uang rupiah dan akan dikenai pajak sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia.
- e. Hasil sayembara akan diinformasikan melalui laman Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, akun Instagram Badan Bahasa dan BIPA Kemdikbud, serta posel (*e-mail*) peserta masing-masing.

31 Agustus 2026

Kepala Pusat Pemberdayaan

Bahasa dan Sastra,



Iwa Lukmana