



Balai Pengembangan Talenta Indonesia
Pusat Prestasi Nasional
Sekretariat Jenderal
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

**MERDEKA
BELAJAR**

Katalog Ajang Talenta

**Balai Pengembangan
Talenta Indonesia**

2025

**Pengarah:**

Ir. Suharti, M.A., Ph.D.
Tatang Muttaqin S.Sos., M.Ed., Ph.D.
Dr. Maria V. Irene Herdjiono, M.Si.
Retno Juni Rochmaningsih, S.Sos.

Tim Penyusun:

Dr. Hendrawan
Surianto Rustan, S.Sn., M.Ds.
Dr. Jatu Kaannaha Putri, S.Pd., M.A.
Ahmad Masyhuri, S.Pd.
Rizal Alfian, S.Kom., M.A.

Kontributor:

Muhammad Feru Cahyadi, S.E.
Farah Fitriana, S.Si.
Iim Ibrahim Umar, S.Pd.I., M.Pd.
Kus Ani Andayani, S.T., M.Ed.
Dedek Meilani, S.Pd.
Joko Sukaton, M.Pd.
Tim Kerja Sama dan Publikasi BPTI

Penyunting Bahasa:

Gunawan Widiyanto

Rancangan Sampul:

Moh. Sidik Mulyana

Tata Letak:

Moh. Sidik Mulyana

Ilustrator:

Anggun Rahayu Utami

Diterbitkan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia

Hak Cipta © 2024

Balai Pengembangan Talenta Indonesia
Pusat Prestasi Nasional
Sekretariat Jenderal
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Hak cipta dilindungi undang-undang.
Dilarang menyalin sebagian atau seluruh konten katalog ini untuk kepentingan komersial tanpa izin dari Balai Pengembangan Talenta Indonesia.



Assalamualaikum wr. wb.

Shalom, Om Swastiastu, Namu Budaya, Salam Kebajikan. Selamat Sejahtera bagi kita semua

Katalog Ajang Talenta Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI) dapat menjadi acuan bagi semua pihak yang terlibat dalam pengelolaan ajang talenta untuk mendukung pengembangan prestasi dan manajemen talenta nasional. Ajang Talenta bukan sekadar kompetisi, melainkan sebuah wadah bagi setiap individu untuk mengekspresikan prestasi, kreativitas, dan ketalentaan agar lebih bermanfaat dan berdampak luas.

Katalog merupakan wujud nyata dari komitmen Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi melalui Balai Pengembangan Talenta Indonesia untuk mendukung dan mempromosikan kreativitas serta keterampilan anak bangsa.

Katalog Ajang Talenta BPTI berisi kumpulan talenta-talenta berbakat dari tiga bidang ketalentaan, bidang riset dan inovasi, seni budaya, dan bidang olahraga. Katalog ini tidak hanya sebagai dokumentasi ajang talenta, tetapi juga sebagai sumber inspirasi bagi pembaca untuk mengenal lebih dekat bakat-bakat yang luar biasa yang telah melalui proses seleksi ketat dan kompetisi yang penuh tantangan. Juga memberikan gambaran atau informasi peluang yang adil kepada setiap peserta didik, menciptakan peluang karier belajar, dan karier profesional bagi peserta didik yang berhasil menjuarai ajang talenta.

Melalui katalog ini, kami berharap dapat memberikan apresiasi yang layak kepada para peserta yang telah menunjukkan dedikasi dan kerja keras mereka dalam mengembangkan potensi diri. Setiap halaman dalam katalog ini adalah cerminan dari kerja keras, dedikasi, dan semangat juang para talenta muda yang berpartisipasi. Kami yakin bahwa setiap cerita yang tertuang di sini akan memberikan inspirasi dan motivasi bagi banyak orang untuk terus berkarya dan berprestasi. Tidak hanya bagi mereka yang berada dalam lingkup ajang ini, tetapi bagi semua yang memiliki mimpi dan keinginan untuk mengembangkan diri.

Akhir kata, kami ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan katalog ini. Semoga karya ini dapat menjadi bakat-bakat hebat dengan kesempatan-kesempatan baru yang lebih luas. Selamat membaca dan semoga dapat menikmati setiap halaman yang kami sajikan dengan penuh apresiasi.

Jakarta, Agustus 2024

Plt. Kepala,

Dr. Maria Veronica Irene Herdjiono, M.Si

NIP 198103292012122001



2 Redaksi

3 Sambutan

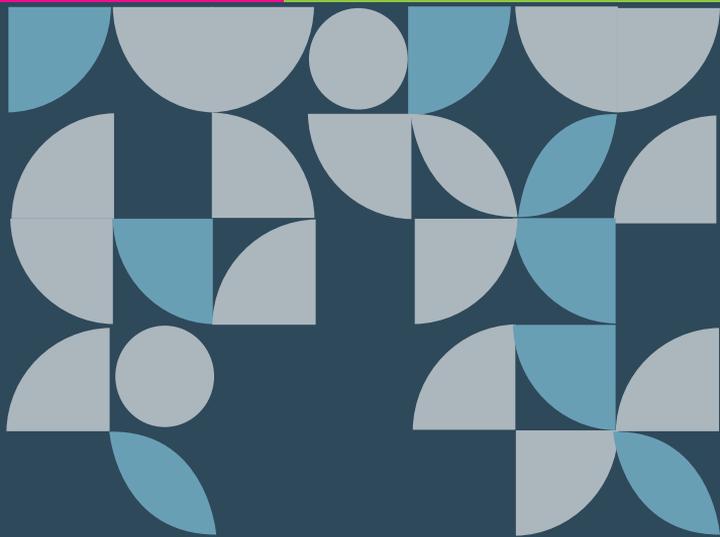
4 Daftar Isi

Profil BPTI

6 Visi Misi

7 Sejarah

8 Tugas Pokok dan Fungsi



Galeri Ajang Talenta

12 Ajang Talenta Nasional

14 Ajang Talenta Internasional

17 Benefit Bagi Tuan Rumah

Informasi Ajang Talenta

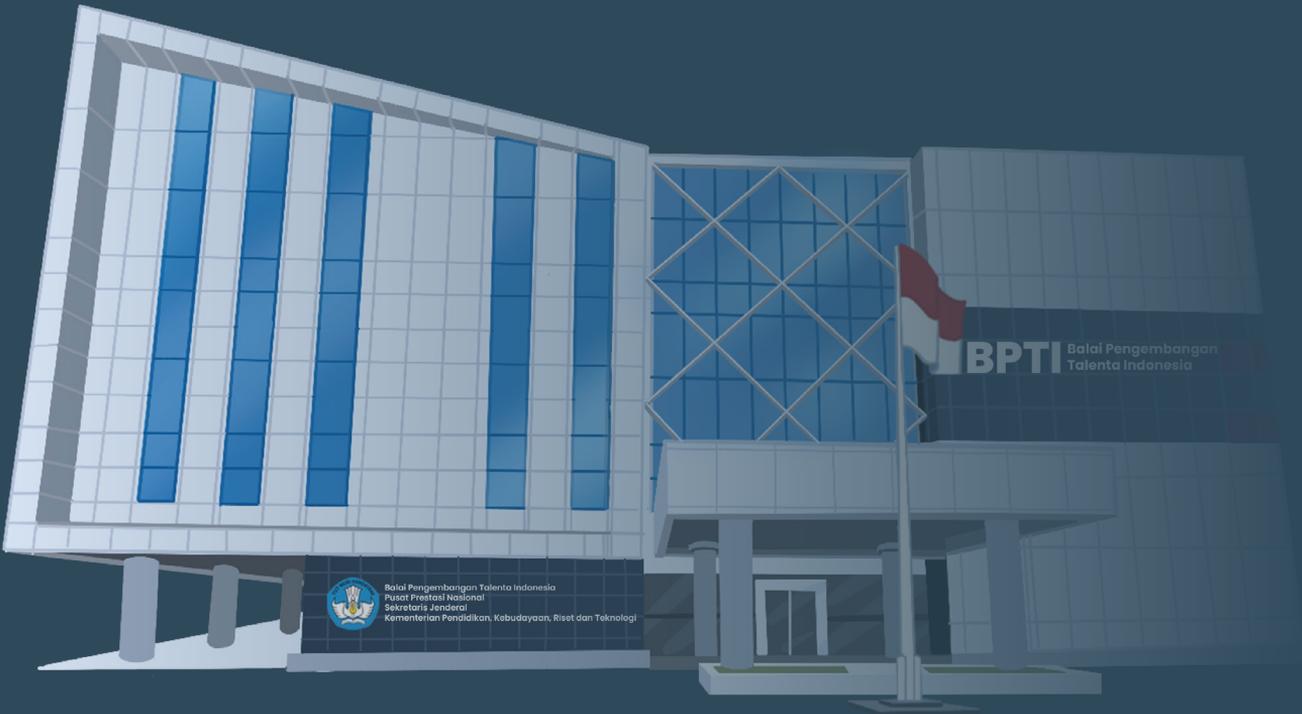
22 Bidang Riset Inovasi

34 Bidang Seni Budaya

40 Bidang Olahraga

45 Linimasa Ajang 2025

48 Daftar Istilah

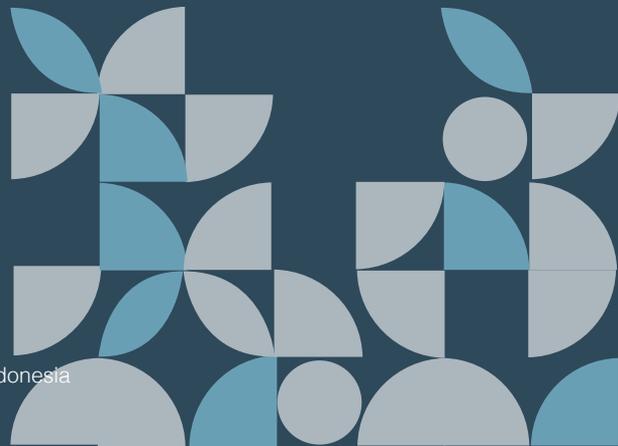


Visi

Membangun rakyat Indonesia menjadi pembelajar seumur hidup yang unggul, terus berkembang, sejahtera, dan berakhlak mulia dengan menumbuhkan nilai-nilai budaya Indonesia dan Pancasila.

Misi

1. Mewujudkan pendidikan berkualitas tinggi yang merata dan berkelanjutan, didukung oleh infrastruktur dan teknologi.
2. Mewujudkan pelestarian dan pemajuan kebudayaan serta pengembangan bahasa dan sastra.
3. Mengoptimalkan peran serta seluruh pemangku kepentingan untuk mendukung transformasi dan reformasi pengelolaan pendidikan dan kebudayaan.





Sejarah

Pembentukan Unit Pelaksana Teknis (UPT) BPTI diarahkan untuk memperkuat Pusat Prestasi Nasional (Puspresnas) dalam memposisikan organisasinya sebagai representasi Manajemen Talenta Nasional (MTN) di Kemendikbudristek. Dalam pengembangannya, UPT BPTI diarahkan untuk menjadi lembaga yang memiliki peran penting dalam penjarangan talenta berprestasi di Indonesia. Oleh karena itu, UPT BPTI memiliki *road map* dan *grand strategy* pengembangan peran organisasi yang dibagi menjadi 3 tahapan, yaitu jangka pendek, jangka menengah dan jangka panjang sebagaimana pada gambar berikut.

PETA JALAN PENGEMBANGAN ORGANISASI UPT BPTI



UPT BPTI merupakan sub organisasi dibawah Pusat Prestasi Nasional yang melaksanakan tugas teknis dalam mencari, mengelola, menyelenggarakan, dan mengembangkan talenta (minat, bakat, dan potensi) nasional dari kalangan peserta didik, baik secara perorangan, kelompok, maupun organisasi, dan satuan pendidikan agar memberikan manfaat yang lebih besar bagi kabaikan bangsa dan negara.



Tugas Pokok dan Fungsi

- Berdasarkan Permendikbudristek Nomor 27/2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Balai Pengembangan Talenta Indonesia, tugas BPTI adalah melaksanakan pengembangan talenta peserta didik. Dalam menjalankan tugas tersebut, BPTI diberikan kewenangan fungsi berikut:
 1. pelaksanaan pemetaan talenta peserta didik,
 2. pelaksanaan asesmen talenta peserta didik,
 3. pelaksanaan ajang talenta peserta didik,
 4. pelaksanaan pelatihan pengembangan talenta peserta didik,
 5. pelaksanaan pelatihan pengembangan kapasitas pemandu talenta,
 6. pelaksanaan kemitraan pengembangan talenta peserta didik.

- Berdasarkan Kepmendikbudristek Nomor 4551 Tahun 2022 tentang Rincian Tugas Balai Pengembangan Talenta Indonesia, BPTI diberikan perincian tugas berikut:
 1. melaksanakan penyusunan program kerja Balai Pengembangan Talenta Indonesia;
 2. melaksanakan penyiapan bahan identifikasi/ asesmen talenta, kompetisi akademik dan nonakademik peserta didik serta pelatihan talenta dan pemandu talenta;
 3. melaksanakan identifikasi/asesmen talenta dan prestasi peserta didik;
 4. melaksanakan kompetisi akademik dan nonakademik peserta didik;
 5. melaksanakan pelatihan pengembangan talenta peserta didik;
 6. melaksanakan pelatihan pengembangan kapasitas pemandu talenta;
 7. melaksanakan pengumpulan data dan informasi prestasi dan talenta peserta didik dan satuan pendidikan;
 8. melaksanakan kemitraan dalam rangka identifikasi/asesmen talenta, kompetisi akademik dan nonakademik peserta didik serta pelatihan talenta dan pemandu talenta;

9. melaksanakan penyusunan laporan pelaksanaan identifikasi/asesmen talenta, kompetisi akademik dan nonakademik peserta didik serta pelatihan talenta dan pemandu talenta;
10. melaksanakan pemantauan dan evaluasi pelaksanaan identifikasi/ asesmen talenta, kompetisi akademik dan nonakademik peserta didik serta pelatihan talenta dan pemandu talenta;
11. melaksanakan penyimpanan dan pemeliharaan dokumen Balai Pengembangan Talenta Indonesia;
12. melaksanakan urusan ketatausahaan Balai Pengembangan Talenta Indonesia;
13. melaksanakan penyusunan laporan Balai Pengembangan Talenta Indonesia.

Deni, Anak Buruh Tani Peraih Medali Emas FLS2N yang Menginspirasi Lewat Puisi.



Tak banyak orang yang tahu, Deni seorang anak buruh tani sanggup meraih prestasi di tingkat nasional. Keberhasilan ini tidak didapatnya secara instan, tetapi dengan penuh perjuangan. Deni yang pemalu, mengenal puisi sejak kelas 3 SD Negeri Karangtengah Cianjur. Ia selalu membuat puisi di tengah sawah, namun karyanya hanya disimpan saja. Ketika SMP, pertama kalinya ia memberanikan diri tampil di depan banyak orang dengan mengikuti lomba Baca Puisi Bahasa Sunda.

Pengalaman pertama itu membuatnya makin semangat, setiap bulan berikutnya ia mengikuti lomba baca puisi. Tahun 2020 Deni ikut FLS2N, tapi hanya berhasil di urutan 10 tingkat Provinsi. Tahun 2021 ikut lagi dan mendapat peringkat ke 2 Provinsi, di tahun yang sama ia bahkan harus kehilangan ayahnya. Tak putus harapan, di kelas 12 ia dapat kesempatan ikut FLS2N lagi. Impiannya terkabul, perjuangan selama tiga tahun tak sia-sia. Deni berhasil lolos ke FLS2N tingkat nasional dan meraih medali emas.

Prestasi Deni di FLS2N membawa berkah baginya. Ia berhasil lolos ke Universitas Gadjah Mada melalui jalur Seleksi Nasional Berdasarkan Prestasi (SNBP), Awardee Beasiswa Pendidikan Indonesia (BPI) di UGM pada Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia. "Sejauh apapun perjalanan, percayalah bahwa setiap langkah bisa membawamu lebih dekat pada tujuan. Jangan pernah ragu ketika mempunyai impian, karena mimpi bukanlah sekadar harapan, tetapi panggilan untuk mencapai keinginan", pesan Deni.

Kisah Septian, dari Jualan Angkringan ke WorldSkills Competition Lyon 2024.

Bersekolah 4 tahun di SMKN 1 Jenangan Ponorogo yang jaraknya 32 km dari rumah. "Jadi selama 4 tahun itulah aku menempuh jarak 64 km pulang pergi setiap harinya," kenang Septian. "Saat pandemi Covid-19 saya inisiatif buka usaha angkringan. Lalu mendapat kabar ada seleksi Lomba Kompetensi Siswa (LKS) SMK bidang Mechatronics dan Industrial Control. Saat itu saya masih ragu, tapi bapak saya bilang: tugasmu itu sekolah bukan dagang, sudah tinggalkan dulu angkringannya."



Singkat kata, akhirnya tahun 2022 Septian meraih Juara 1 ASEAN Skills Competition (ASC), tahun 2023 lagi-lagi menyabet Juara 1 Seleksi Nasional (Seleknas) ASC tahun 2023.

Di tahun yang sama Septian mewakili Indonesia pada ajang ASC di Singapura dan berhasil menyabet medali perak untuk Indonesia. "Saya ingin mengabdikan ilmu saya ke adik-adik dan orang yang membutuhkan. Saya berharap setelah lulus kuliah dapat kerja di pemerintahan dan instansi sehingga bisa meningkatkan ekonomi keluarga," ucap Septian.

Petualangan Septian berlanjut, tahun 2024 Septian mempersiapkan dirinya untuk ke ajang bergengsi dunia WorldSkills Competition (WSC) di Lyon, Prancis.



A blue bicycle is parked on a red running track. The track has white lane markings. In the background, there is a green grassy field, a metal fence, and several trees under a clear sky. The top of the image has a decorative bar with segments of blue, red, and green.

GALERI AJANG TALENDA



Hasil karya peserta Lomba Kompetensi Siswa Nasional (LKSN Disabilitas) 2024 pada cabang lomba kecantikan sedang tampil di panggung untuk dinilai oleh juri. tema yang dipakai yaitu glow in the dark. pada tema ini, peserta menggunakan cat khusus yang mana jika terkena sinar ultraviolet maka cat tersebut akan bersinar. kegiatan ini dilaksanakan di Jakarta, tanggal 8 s.d. 13 Juli 2024.

salah satu Peserta Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) 2024 cabang lomba Kreativitas musik tradisional sedang tampil di panggung.

Peserta Lomba Kontes Robot Terbang Indonesia (KRTI) 2023

Pelaksanaan Kontes Jembatan Indonesia 2023 Jenjang Pendidikan Tinggi tanggal 16 s.d. 20 Oktober 2023 di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Peserta Olimpiade Sains Nasional (OSN) SMA/MA/ sederajat 2024 yang sedang melakukan uji laboratorium pada cabang lomba Biologi.

Salah satu peserta cabang lomba balap kursi roda di pelaksanaan Olimpiade Olahraga Siswa Nasional Jenjang pendidikan Khusus (O2SN Dikus) 2023 yang dilaksanakan pada tanggal 10 s.d. 15 September 2023

Pertandingan sepakbola antara Jawa Tengah dan D.I. Yogyakarta di pelaksanaan Gala Siswa Nasional (GSI) SMP 2023 yang dilaksanakan di Bogor, 26 Oktober 2023.

Pertandingan cabang olahraga Kempo di Pekan Olahraga Mahasiswa Nasional (POMNAS) 2023 yang dilaksanakan di provinsi Kalimantan Selatan tanggal 12 s.d. 22 November 2023.

salah satu peserta sedang melukis kaligrafi untuk Lomba Musabaqah Khaththil Qur'an (MKQ) golongan Dekorasi di Universitas Brawijaya Malang pada pelaksanaan ajang talenta Musabaqah Tilawatil Quran Mahasiswa Nasional (MTQMN) 2023. acara tersebut berlangsung dari tanggal 3 s.d. 10 November 2023

Salah satu karya dari peserta Kontes Robot Indonesia (KRI) 2024 Jenjang Pendidikan Tinggi yang dilaksanakan di Universitas Muhammadiyah tanggal 29 April s.d. 1 Mei 2024.

Penampilan Gimel Gratcia juara 1 menyanyi solo Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) SD/MI/Sederajat 2023 yang dilaksanakan di Jakarta tanggal 14 s.d. 19 Agustus 2023

Salah satu *stand* pameran karya dari peserta Olimpiade Penelitian Siswa Nasional (OPSI) 2023 kontingen provinsi Bali.



International Mathematic Olympiad (IMO)

Chiba, Jepang

Rafael Kristoforus Yanto

► Perak

Rizky Rajendra Anantadewa

► Perunggu

Evelyn Lianto ► Perunggu

Evan Nathanael ► Perunggu



International Olympiad in Informatics (IOI)

Szeged, Hungaria

Albert Ariel Putra ► Perak

Vannes Wijaya ► Perak

Matthew Allan ► Perak



International Earth Science Olympiad (IESO)

India

Felicia Ovella Kurniawan

► Perak

Reyhan Adhiguna

Pamungkas ► Perak

Saifurrohman Ar Robbani

► Perunggu

Muhammad Nabhan Dzaki

Aufar ► Perunggu



International Physics Olympiad (IPhO)

Tokyo, Jepang

Savero Lukianto Chandra ► Perak

Fansen Candra Funata ► Perak

Muhammad Arif Khalfani Ismail

► Perunggu



International Geography Olympiad (iGeo)

Bandung, Indonesia

Dimas Dwi Rachmat Susilo

► Perak

Fiona Zhang ► Perak

Fikri Ghifari Hanifah ► Perak

Mikhaila Rainissa Nugroho

► Perunggu

Upaya mengidentifikasi, mengembangkan, dan memanfaatkan potensi individu-individu berbakat seperti yang diamanatkan dalam gran desain MTN, Puspresnas dan BPTI melakukan rekam jejak para talenta melalui aplikasi SIM T, program beasiswa untuk keberlanjutan pendidikan yang lebih tinggi baik, memublikasikan para juara ajang talenta dalam kanal lembaga, berkolaborasi dalam komunitas alumni ajang talenta baik di medsos, memberdayakannya dalam pelaksanaan ajang talenta.

International Economics Olympiad (IEO)

Volos, Yunani

Himyar Arsenio Kamaka

► **Emas & Best Financial Literacy**

Reyhan Muhammad Hatta

► **Emas & Best Financial Literacy**

Muhammad Amadeus Ihsan

► **Perak**

Naufal Wiwit Putra ► **Perak**

International Olympiad on Astronomy and Astrophysics (IOAA)

Chorzów, Polandia

Dzaky Rafiansyah ► **Perak**

dan **Best International Team**

Bryan Herdianto ► **Perunggu**

dan **Best International Team**

Zahrani Nizar Fadhlani ► **Perunggu**

Indra Ramadhan ► **Perunggu**

Ferdinand ► **Perunggu**



International Chemistry Olympiad (ICHO)

Zurich, Swis

Kevin Lius Bong

► **Perak**

Abraham Abednego Lincoln

► **Perak**

Muhammad Ezra Sarliviano

► **Perunggu**

Muhammad Adyan Dafi

► **Perunggu**

The 13th Indonesia Salon Culinaire 2023

Jakarta International Expo (JIExpo), Indonesia

M.Hafiz Farhan Syafaw ►

Emas

Made Agus Ari Purnawan ►

Emas

Nurul Hikmah ► **Perak**

International Biology Olympiad (IBO)

Al Ain, Uni Emirat Arab

Calvin Shevchenko ► **Perak**

Nicholas Sidik ► **Perak**

Mariel Chrysantha Tampubolon

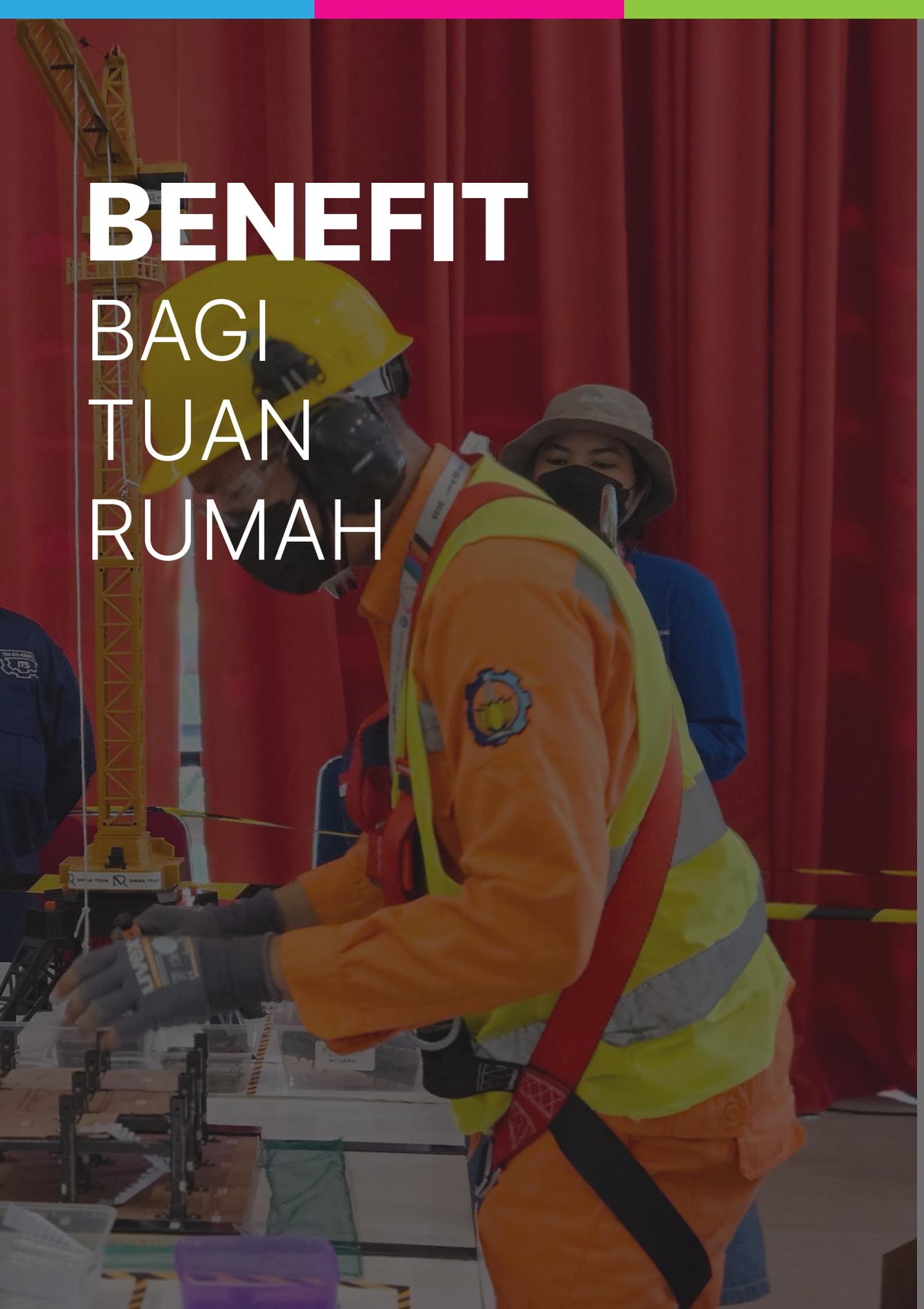
► **Perunggu**

Nakeisha Jovita Purnomo

► **Perunggu**



BENEFIT BAGI TUAN RUMAH





“Dalam LKS Nasional XXXI ini Jatim menjadi tuan rumah secara luring setelah pandemi Covid-19. Ini menjadi momen referensi bersama bahwa dari hari ke hari SMK makin tinggi kompetensinya. Terbukti, berdasarkan data Badan Pusat Statistik, TPT (Tingkat Pengangguran Terbuka) terus berkurang: Agustus 2020 sebesar 11,89%, Agustus 2021 turun di angka 9,54%, lalu per Agustus 2022 tingkat pengangguran turun lagi diangka 6,70%. Bahkan menurut hasil tracer study Kemdikbudristek tingkat pengangguran lulusan SMK Jatim tahun 2022 hanya 3,3 persen”

Dr (HC) Khofifah Indar Parawansa
Gubernur Jawa Timur.
LKS Nasional XXXI.

foto: <https://www.rri.co.id/surabaya/daerah/413922/lks-dinilai-gubernur-jatim-lahirkan-siswa-unggul-dan-kompeten>



“Ini adalah pertama kalinya UMS menjadi tuan rumah Kontes Robot Indonesia. Ini sangat membanggakan karena menjadi bukti kepada masyarakat luas bahwa UMS pantas menjadi tuan rumah. Selain bisa menjadi ajang promosi dan menunjukkan keberadaan UMS di antara perguruan tinggi lain di Indonesia, menjadi tuan rumah juga membantu perputaran perekonomian masyarakat sekitar, dengan adanya bazar UMKM selama ajang berlangsung.”

Asih Prasetyaning Gustin, S.Ak.
Kasubag Tata Usaha Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta.
Tuan rumah kontes robot Indonesia tahun 2024.



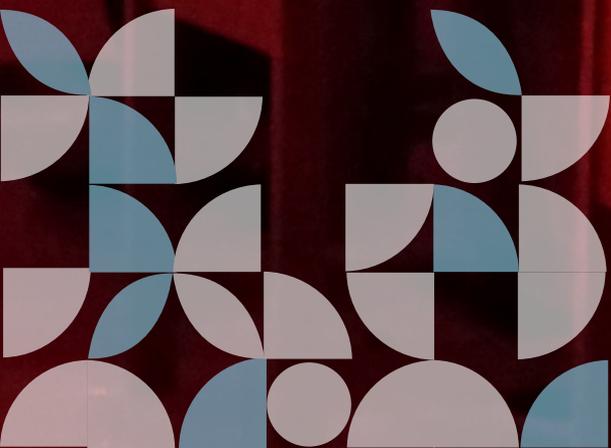
“Menjadi tuan rumah memberi keuntungan bagi kami. Dengan datangnya para peserta dari seluruh Indonesia ke kampus Telkom University, kami jadi lebih dikenal, ini bermanfaat untuk branding kami sebagai Universitas Swasta. Menjadi tuan rumah juga sebagai bukti kontribusi Telkom University untuk bangsa, sesuai dengan motto kami, yaitu: Contribute to The Nation. Dampak positif bagi mahasiswa kami yaitu bisa bertemu dan berbagi pengalaman dengan mahasiswa lain dari berbagai perguruan tinggi di seluruh Indonesia.”

Desy Dwi Nurhandayani, S.T., M.M.
Direktur Kemahasiswaan Pengembangan Karir dan Alumni Telkom University,
Bandung.
Tuan rumah Satria Data tahun 2024.



“Menjadi tuan rumah ajang prestasi merupakan berkah bagi kami. Pertama-tama kami mendapat keuntungan dari segi peningkatan akreditasi. Kemudian mahasiswa kami juga bisa mendapat pengalaman yang berguna untuk mengikuti kompetisi KBMK yang berikutnya. Dengan kehadiran 200 orang dari seluruh Indonesia tentu mendorong perekonomian di area sekitar kampus, dari hotel, UMKM, dan lain sebagainya. Kami harap di tahun-tahun berikutnya bisa menjadi tuan rumah lagi sehingga kesadaran masyarakat tentang keberadaan kampus kami makin meningkat.”

Andri Seta Baskara, S.Pd.
Student Development Officer Universitas Multimedia Nusantara, Banten.
Tuan Rumah Kompetisi Bisnis, Manajemen dan Keuangan 2024.



INFORMASI

AJANG

TALENTA





“Saya yakin sekali, adik-adik yang sudah melangkah masuk dalam ajang OSN ini adalah pelajar yang beruntung, pelajar yang mempunyai potensi luar biasa, pelajar yang mempunyai semangat, dedikasi, dan ketekunan untuk menjadi **pembelajar sepanjang hayat.**”

Dr. Iwan Syahril, Ph.D.
Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Dasar, dan Menengah
(Dirjen PAUD Dikdasmen).

BIDANG RISET & INOVASI



A. Sains

1. Olimpiade Sains Nasional (OSN)

Penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan nilai integritas tinggi merupakan salah satu syarat utama kemajuan sebuah bangsa. BPTI telah melakukan berbagai upaya dalam rangka pengembangan bakat dan minat peserta didik SMA/MA/ sederajat, SMP/MTs/ sederajat, SD/MI/ sederajat, dan Sekolah Indonesia di Luar Negeri (SILN) dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan olahraga. Upaya-upaya tersebut dilakukan melalui berbagai kompetisi baik nasional maupun internasional. Ajang ini diharapkan dapat mengantarkan peserta didik untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Kompetisi ini juga merupakan bagian penting dalam pemerataan prestasi dan memaksimalkan potensi peserta didik bertalenta dan berkarakter dari seluruh pelosok negeri.



Bidang Lomba

		
MATEMATIKA	MATEMATIKA	MATEMATIKA
IPA	IPA	FISIKA
IPS*	IPS*	KIMIA
		BIOLOGI
		INFORMATIKA/ KOMPUTER
		EKONOMI
		GEOGRAFI
		ASTRONOMI
		KEBUMIHAN

Keterangan gambar:

-  Jenjang Pendidikan SD/MI/ yang sederajat
-  Jenjang Pendidikan SMP/MTs/ yang sederajat
-  Jenjang Pendidikan SMA/SMK/MA/ yang sederajat
-  Jenjang Pendidikan Perguruan Tinggi
-  Pendidikan Khusus

2. Olimpiade Nasional Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (ONMIPA)



Olimpiade Nasional Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (ONMIPA) merupakan sebuah kompetisi tingkat nasional yang berfokus pada bidang matematika dan ilmu pengetahuan alam bagi mahasiswa. Lomba ini diadakan untuk mempromosikan dan mengembangkan pemahaman serta kecintaan terhadap matematika dan ilmu pengetahuan alam di kalangan mahasiswa. Peserta akan mengikuti serangkaian tes yang mencakup berbagai topik di bidang matematika, fisika, kimia, dan biologi. Bidang Lomba

1) Bidang Matematika

Materi bidang matematika mencakup aljabar linear, struktur aljabar, analisis real, analisis kompleks, dan kombinatorika.

2) Bidang Fisika

Materi bidang fisika mencakup mekanika klasik, mekanika kuantum, elektrodinamika, termodinamika dan fisika statistik, serta fisika modern.

3) Bidang Biologi

Materi bidang biologi mencakup biologi sel, biologi molekuler, bioinformatika, bioteknologi, genetika, fisiologi dan metabolisme, pertumbuhan, perkembangan dan reproduksi, perilaku, keanekaragaman hayati dan evolusi, dan ekologi.

4) Bidang Kimia

Materi bidang kimia mencakup kimia anorganik, kimia fisika, kimia organik, dan kimia analitik.

B. Riset dan Teknologi

1. Olimpiade Penelitian Siswa Indonesia (OPSI)



penelitian dan pengembangan di bidang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya menjadi kunci bagi sebuah negara untuk tumbuh menjadi negara maju. Peringkat publikasi penelitian Indonesia yang dirilis laman *Scimago Journal & Country Rank* pada 2021 naik menduduki peringkat 20 (52.079 publikasi). Capaian ini telah mengalahkan negara-negara tetangga seperti Malaysia (peringkat 24), Singapura (peringkat 37), dan Brunei Darussalam (peringkat 114). Oleh karena itu, OPSI tahun 2024 diselenggarakan dalam upaya mempersiapkan sumber daya manusia khususnya generasi muda untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik dalam upaya mendorong inovasi guna penguatan ekonomi untuk menjadi negara maju berbasis ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya. Olimpiade Penelitian Siswa Indonesia (OPSI) diharapkan menjadi wadah pengembangan prestasi dan pembentukan kepribadian peserta didik yang mandiri dan tangguh. Kegiatan penelitian dapat meningkatkan integritas, sikap bertanggung jawab, kepedulian yang tinggi, kemampuan berpikir logis dan analitis, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, kemandirian, kepercayaan diri, dan keterampilan menyajikan gagasan ilmiah baik secara lisan melalui presentasi maupun tulis melalui karya ilmiah.

Bidang Lomba

		
UMUM	IPA	IPA
	IPS*	IPS*
	IPT	IPT

2. Lomba Kompetensi Indonesia (LKI)

Lomba Kompetensi Indonesia (LKI) SMK tingkat nasional ini bertujuan memotivasi dan meningkatkan kompetensi peserta didik SMK dan Disabilitas dalam menjawab kebutuhan tenaga kerja yang andal, berkarakter, dan terstandar dengan dunia usaha dan dunia industri. Dukungan dunia usaha dan dunia industri memberikan kesempatan dalam mengasah kompetensi peserta didik SMK dan Disabilitas untuk memasuki dunia kerja sangat diperlukan. Untuk meningkatkan kompetensi tersebut, perlu disusun satu strategi dan kurikulum yang mengacu pada standar industri.

a. Bidang Lomba Jenjang SMK

1. Kelompok Konstruksi, Teknologi Bangunan dan Agribisnis

1. Teknik Pemasangan Batu Bata (*Bricklaying*)
2. Teknik Instalasi Kelistrikan (*Electrical Installation*)
3. Pembuatan Kabinet (*Cabinet Making*) 1
4. Teknik Pemasangan Tegel Keramik Dinding dan Lantai (*Wall and Floor Tiling*)
5. Lanskap dan Pertamanan (*Landscape and Gardening*)
6. Pemasangan Instalasi Pipa Air dan Pemanas (*Plumbing and Heating*)
7. Teknik Tata Udara dan Pendingin (*Refrigeration and Air Conditioning*)

2. Seni Kreatif & Busana

8. Teknologi Busana (*Fashion Technology*)
9. Teknologi Desain Grafis (*Graphic Design Technology*)
10. Teknik Gambar Bangunan (*CAD Building*)

3. Teknologi Informasi & Komunikasi

11. Teknologi Informasi Peranti Lunak untuk Bisnis (*IT Software Solution for Business*)

12. Teknologi Informasi Sistem Administrasi Jaringan (*IT Network Administration System*)

13. Komputasi Awan (*Cloud Computing*)

14. Teknologi Keamanan Siber (*Cyber Security*)

15. Teknik Desain Laman (*Web Technologies*)

16. Kabel Jaringan Komputer Informasi (*Information Network Cabling*)

4. Teknologi Manufaktur dan Rekayasa

17. Otomasi Mesin Perkakas Penggilingan/Mesin Bubut CNC Penggilingan (*CNC Milling*)

18. Otomasi Mesin Perkakas Belok/Mesin Bubut CNC Belok (*CNC Turning*)

19. Elektronika (*Electronics*)

20. Sistem Kendali Industri (*Industrial Control*)

21. Teknik Perancangan Permesinan CAD (*Mechanical Engineering CAD*)

22. Mekatronika (*Mechatronics*)

23. Robotika Mobile (*Mobile Robotics*)

24. Teknik Pencetakan Plastik (*Plastic Die Engineering*)

25. Pemodelan Purwarupa (*Prototype Modeling*)

26. Pengelasan (*Welding*)

27. Alat Berat (*Heavy Equipment*)

28. Sistem Pembuatan Robot (*Robot Manufacturing System*)

5. Kelompok Pariwisata & Layanan Sosial dan Individual

29. Tata Kecantikan/Terapi Kecantikan (*Beauty Therapy*)

30. Hotel Resepsionis (*Hotel Reception*)

31. Kue Pastry dan Confectionery (*Patisserie and Confectionery*)

32. Pelayanan Restoran (*Restaurant Service*)

33. Perawatan Kesehatan dan Sosial (*Health and Social Care*)

34. Penataan Rambut (*Hairdressing*)

6. Kelompok Transportasi

35. Teknik Perbaikan Body Mobil (*Autobody Repair*)

36. Teknologi Otomotif Mobil (*Automobile Technology*)

37. Teknik Pengecatan Mobil (*Car Painting*)

c. Jenjang Siswa Berkebutuhan Khusus

No	Bidang Lomba	Jenis Kekhususan	Satuan Pendidikan
1.	Hantaran	Tunarungu/Tunagrahita/ Tunadaksa/ Autis	SMPLB/SMALB/ sederajat
2.	Tata Kecantikan	Tunarungu/Tunagrahita/ Tunadaksa/ Autis	SMPLB/SMALB/ sederajat
3.	Kreasi Barang Bekas	Tunarungu/Tunadaksa/ Autis	SMPLB/SMALB/ sederajat
4.	Kriya Kayu	Tunarungu/Tunagrahita/ Tunadaksa/ Autis	SMPLB/SMALB/ 1 sederajat
5.	Membatik	Tunarungu/Tunagrahita/ Tunadaksa/ Autis	SMPLB/SMALB/ 1 sederajat
6.	Tata Susana	Tunarungu/Tunagrahita/ Tunadaksa/ Autis	SMPLB/SMALB/ 1 sederajat
7.	Merangkai Bunga	Tunarungu/Tunagrahita/ Tunadaksa/ Autis	SMPLB/SMALB/ 1 sederajat
8.	Tata Boga	Tunarungu/Tunadaksa	SMPLB/SMALB/ 1 sederajat

3. Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional (PIMNAS)

Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional (PIMNAS) merupakan tahap akhir pelaksanaan kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM). Diawali pada tahun 2020, Badan Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional yang sebelumnya diselenggarakan oleh Direktorat Belmawa Ditjen Dikti-Ristek, menyediakan wadah bagi mahasiswa untuk mempresentasikan hasil PKM dan saling berkomunikasi melalui produk kreasi intelektual berskala nasional. Mahasiswa diharapkan dapat memperoleh manfaat yang besar bagi peningkatan kreativitas di bidang ilmunya masing-masing. Diharapkan, mahasiswa dapat menunjukkan level kreativitas tertinggi dan manfaat produk intelektualnya serta dapat saling berdiskusi secara terbuka dengan mahasiswa lainnya dan para ahli di bidangnya. Hal ini tentu akan bermanfaat untuk meningkatkan kinerja akademik di kemudian hari. Selain ajang silaturahmi antarmahasiswa, masukan hasil diskusi dari tim juri akan lebih menambah hasil kerja kreatif dan inovatif, yang dapat terpotret dengan sangat baik.

Bidang Lomba

1. PKM Riset Eksakta (PKM-RE)
2. PKM Riset Sosial Humaniora (PKM-RSH)
3. PKM Kewirausahaan (PKM-K)
4. PKM Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM-PM)
5. PKM Penerapan Iptek (PKM-PI)
6. PKM Karsa Cipta (PKM-KC)
7. PKM Karya Inovatif (PKM-KI)
8. PKM Video Gagasan Konstruktif (PKM-VGK)
9. PKM Gagasan Futuristik Tertulis (PKM-GFT)

4. Kompetisi Jembatan dan Bangunan Gedung Indonesia (KJBGI)

Kompetisi Jembatan dan Bangunan Gedung Indonesia (KJBGI) merupakan penggabungan dua ajang talenta, yaitu KJI dan KBGI. Kompetisi Jembatan Indonesia (KJI) adalah ajang kompetisi yang diikuti oleh mahasiswa jurusan teknik sipil dari seluruh perguruan tinggi di Indonesia. Tujuannya adalah menumbuhkan daya tarik mahasiswa untuk lebih mendalami perancangan dan pembuatan jembatan sehingga menghasilkan sebuah inovasi dan kreativitas dalam desain dan konstruksi jembatan di Indonesia, yakni hasil rancangan jembatan yang kuat, ekonomis, indah, dan ramah lingkungan. Kompetisi Bangunan Gedung Indonesia (KBGI) merupakan sebuah ajang kompetisi bagi mahasiswa yang memfokuskan bidang perencanaan dan perancangan bangunan gedung. Lomba ini mengajak peserta untuk merancang dan mengembangkan proyek-proyek arsitektur yang inovatif dan berkelanjutan. Peserta akan menunjukkan kemampuan dalam merancang tata letak, sistem struktural, efisiensi energi, dan aspek-aspek desain lainnya untuk bangunan gedung.

a. Kategori Lomba Kontes Jembatan Indonesia

- 1) jembatan rangka baja berskala
- 2) jembatan model pelengkung

b. Kategori Lomba Kontes Bangunan Indonesia

- 1) Model Bangunan Gedung 10 (Sepuluh) Lantai dengan Struktur Baja
- 2) Model Bangunan Gedung 10 (Sepuluh) Lantai dengan Struktur Beton Pracetak

5. Pagelaran Sains Data, Inovasi Digital, dan TIK (GELATIK)

Pagelaran Sains Data, Inovasi Digital, dan TIK (GELATIK) merupakan gabungan dari tiga ajang talenta, yaitu Satria Data, LIDM, dan GEMASTIK.

Satria Data Kompetensi bidang statistika dan sains data pada era digital ini menjadi salah satu kompetensi utama yang harus dikuasai dalam membantu berbagai pengambilan putusan berdasarkan data. Tidak sedikit tulisan para ahli dan praktisi yang menyebutkan bahwa statistisi dan ilmuwan data merupakan dua profesi yang paling dibutuhkan pada

abad ini. Perkembangan teknologi informasi dan penggunaan berbagai alat digital oleh masyarakat mengakibatkan terus melimpahnya dan bertambahnya jumlah data dalam berbagai macam dan jenisnya.

LIDM (Lomba Inovasi Digital Mahasiswa) merupakan sebuah ajang kompetisi yang diadakan untuk mendorong mahasiswa dalam mengembangkan inovasi digital. Lomba ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menunjukkan kemampuan mereka dalam menciptakan solusi baru berbasis digital. Divisi yang ada meliputi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan, Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan, Video Digital Pendidikan, Poster Digital Pendidikan, dan Pengajaran Mikro (*Microteaching*) Digital.

GEMASTIK (Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi) merupakan sebuah ajang kompetisi yang diadakan untuk menguji kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan solusi teknologi kreatif, seperti perangkat lunak, aplikasi bergerak (*mobile*), atau proyek-proyek teknologi lainnya. Peserta akan menunjukkan keahliannya dalam pemrograman, desain antarmuka, analisis data, dan penerapan teknologi informasi yang inovatif.

Bidang Lomba

1. Pemrograman (*Programming*)
2. Keamanan Siber (*Cyber Security*)
3. Penambangan Data (*Data Mining*)
4. Desain Pengalaman Pengguna (*UX Design*)
5. Animasi (*Animation*)
6. Kota Cerdas (*Smart City*)
7. Karya Tulis Ilmiah TIK (*ICT Scientific Paper*)
8. Pengembangan Perangkat Lunak (*Software Development*)
9. Peranti Cerdas, Sistem Benam & Internet untuk Segala (*Smart Device, Embedded System & IoT*)
10. Pengembangan Aplikasi Permainan (*Game Development*)
11. Pengembangan Bisnis TIK (*ICT Business Development*)
12. Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*)*
13. Kompetisi Statistika Nasional/National Statistics Competition (*NSC*)
14. Kompetisi Esai Statistika/Statistics Essay Competition (*SEC*)
15. Kompetisi Infografis Statistika/Statistics Infographic Competition (*SIC*)
16. Tantangan Mahadata/Big Data Challenges (*BDC*)
17. Inovasi Teknologi Digital Pendidikan
18. Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan
19. Video Digital Pendidikan
20. Poster Digital
21. Pengajaran Mikro (*Microteaching*)

6. Lomba Transportasi Indonesia (LTI)

Lomba Transportasi Indonesia (LTI) merupakan gabungan dari Kontes Kapal Indonesia (KKI) dan Kontes Mobil Hemat Energi (KMHE) dalam ajang talenta jenjang pendidikan tinggi. Kontes Kapal Indonesia merupakan salah satu agenda penting bidang kemahasiswaan yang diselenggarakan oleh BPTI dalam hal pengembangan inovasi teknologi kemaritiman digital guna ikut andil dalam ide mendukung kemandirian teknologi yang saat ini menjadi isu utama di negara kita. Kegiatan ini akan melibatkan mahasiswa dan dosen dari bidang-bidang ilmu terkait guna memberikan sumbangsih pemikirannya di bidang kelautan dari perspektif teknologi kemaritiman dan perkapalan. Ada dua kategori yang dilombakan, yakni (a) lomba desain kapal dan (b) lomba pembuatan dan performa purwarupa (*prototype*) sesuai dengan tema yang telah ditetapkan. Kontes Mobil Hemat Energi (KMHE) merupakan sebuah kompetisi yang mendorong mahasiswa untuk merancang dan membangun mobil yang hemat energi. Lomba ini bertujuan menguji kemampuan peserta dalam mengoptimalkan efisiensi bahan bakar, aerodinamika, teknologi penggerak, dan sistem penggunaan energi pada mobil. Peserta akan bersaing dalam hal jarak tempuh atau efisiensi energi yang dapat dicapai oleh mobil yang mereka kembangkan.

Bidang Lomba

1. Inovasi Desain dan Konstruksi (IDK)
2. Inovasi Sistem Permesinan dan Kelistrikan (SPK)
3. Inovasi Perlengkapan Khusus (IPK)
4. Kapal Permukaan Kendali Otomatis/*Autonomous Surface Vessel (ASV)*
5. Kapal Listrik dengan Sistem Kendali Jauh/*Electric Remote Control (ERC)*
6. Kapal Berbahan Bakar dengan Sistem Kendali Jauh/*Fuel Engine Remote Control (FERC)*
7. Purwarupa MPD Gasolin (*Gasoline MPD Prototype*)
8. Purwarupa MPD Diesel (*Diesel MPD Prototype*)
9. Purwarupa MPD Etanol (*Etanol MPD Prototype*)
10. Purwarupa MPD Motor Listrik
11. MPD Gasolin Urban (*Urban MPD Gasoline*)
12. MPD Diesel Urban (*Urban MPD Diesel*)
13. MPD Etanol Urban (*Urban MPD Etanol*)
14. MPD Motor Listrik Urban (*Urban MPD Motor Listrik*)

7. Lomba Robot Indonesia (LRI)

Lomba Robot Indonesia merupakan ajang talenta jenjang pendidikan tinggi gabungan antara Kontes Robot Indonesia (KRI) dan Kontes Robot Terbang Indonesia (KRTI). Lomba Robot Indonesia (LRI) adalah kegiatan kompetisi tahunan mahasiswa dalam bidang rancang bangun dan rekayasa robotika yang dapat diikuti oleh mahasiswa dari perguruan tinggi di seluruh Indonesia, dari berbagai kementerian/lembaga atau kedinasan, yang tercatat pada

Pangkalan Data Pendidikan Tinggi. Lomba Robot Indonesia (LRI) diselenggarakan oleh BPTI dan kali pertama diselenggarakan pada tahun 2003 di bawah Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan saat itu. Kontes Robot Terbang Indonesia (KRTI) merupakan ajang kompetisi bagi mahasiswa untuk merancang dan membangun robot terbang atau pesawat nirawak (drone) yang dapat menghadapi berbagai jenis misi dan tantangan. Lomba ini bertujuan menguji kemampuan peserta dalam merancang sistem kendali, navigasi, dan keamanan untuk robot terbang. Peserta akan bersaing dalam hal desain, performa, dan keandalan robot terbang yang mereka kembangkan. Lomba Robot Indonesia memiliki 11 bidang lomba sebagai berikut:

1. Kontes Robot ABU Indonesia (KRAI)
2. Kontes Robot SAR Indonesia (KRSRI)
3. Kontes Robot Sepak Bola Indonesia (KRSBI) Beroda
4. Kontes Robot Sepak Bola Indonesia (KRSBI) Humanoid
5. Kontes Robot Seni Tari Indonesia (KRSTI)
6. Kontes Robot Tematik Indonesia (KRTMI)
7. Kontes Robot Bawah Air Indonesia (KRBAI)
8. *Racing Plane* (RP)
9. *Fixed-Wing* (FW)
10. *Vertical Take-off and Landing* (VTOL)
11. *Technology Development* (TD)

C. Inovasi

1. Kompetisi Bisnis dan Kewirausahaan Indonesia (KBKI)

Kompetisi Bisnis dan Kewirausahaan Indonesia (KBKI) merupakan ajang talenta gabungan dari Kompetisi Bisnis, Manajemen, dan Keuangan (KBMK) dan Festival Inovasi dan Kewirausahaan Siswa Indonesia (FIKSI). Kompetisi Mahasiswa Nasional Bidang Ilmu Bisnis, Manajemen, dan Keuangan (KBMK) merupakan sebuah ajang kompetisi bagi peserta dari jenjang pendidikan menengah dan tinggi yang diadakan untuk menguji pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan dalam bidang ilmu bisnis, manajemen, dan keuangan. Bidang yang dilombakan adalah perencanaan bisnis, riset investasi, keuangan audit investigatif, komersialisasi riset dan teknologi tepat guna, serta penulisan karya tulis ilmiah.

Jenjang	Bidang Lomba
Pendidikan Menengah (SMA/MA/SMK/MAK/Sederajat)	1. Agribisnis, Agroteknologi, Kemaritiman 2. Kesehatan 3. Kewirausahaan Sosial 4. Pariwisata



Jenjang	Bidang Lomba
	5. Teknologi digital
	6. Kuliner
	7. Busana (<i>Fashion</i>)
	8. Permainan/Gim (<i>Games</i>)
	9. Kriya
	10. Industri Musik, Film, Animasi, dan Video
	11. Seni Rupa dan Desain
Pendidikan Tinggi	1. Perencanaan Bisnis
	2. Komersialisasi Riset dan Teknologi Tepat Guna
	3. Riset Investasi
	4. Keuangan Audit Investigatif
	5. Penulisan Karya Tulis Ilmiah

2. Pemilihan Mahasiswa Berprestasi (PILMAPRES)



Pemilihan Mahasiswa Berprestasi (PILMAPRES) adalah ajang talenta yang diselenggarakan untuk peserta didik program diploma. Ajang ini diselenggarakan secara bertingkat mulai dari tingkat daerah hingga tingkat nasional, untuk menjangkau peserta terbaik dari 38 provinsi. Mekanisme bertingkat tersebut merupakan salah satu cara untuk memberikan kesempatan yang sama dan adil kepada peserta didik di

seluruh Indonesia untuk berprestasi dan menjadi bibit-bibit talenta potensial. Ajang ini memiliki dua kategori, yaitu:

1. Diploma
2. Sarjana

Daftar Kebutuhan sarana dan prasarana
ajang talenta bidang **Riset dan Inovasi**
dapat di download melalui barcode berikut:



atau melalui link melalui link berikut:

<https://me-qr.com/EPNEVgXi>

BIDANG SENI BUDAYA



1. Ajang Talenta Seni (ATENSI)

a. Deskripsi

Ajang Talenta Indonesia (ATENSI) merupakan ajang talenta seni budaya gabungan dari FLS2N, AKPDBK, dan PEKSIMINAS. Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) merupakan ajang talenta yang menggali potensi peserta didik di jenjang pendidikan dasar, menengah, dan khusus di bidang seni budaya. Ajang ini merupakan salah satu upaya mengembangkan jiwa seni peserta didik untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap seni sehingga akan mengilhami mereka untuk melestarikan kesenian Indonesia dan melindungi kekayaan budaya bangsa. Ajang Kreasi dan Apresiasi Peserta Didik Berkebutuhan Khusus (AKPDBK) merupakan ajang untuk mengembangkan kreasi dan sebagai sarana apresiasi bagi peserta didik berkebutuhan khusus. Ajang ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap seni, olahraga, vokasi, dan literasi sehingga mengilhami mereka untuk melestarikan kesenian Indonesia, menumbuhkan etos kerja, dan melindungi kekayaan budaya bangsa serta menumbuhkembangkan kemandirian. Pekan Seni Mahasiswa Nasional (PEKSIMINAS) merupakan puncak kegiatan kemahasiswaan di bidang pengembangan bakat dan minat mahasiswa di bidang seni. Kegiatan ini merupakan wadah bagi mahasiswa dalam meningkatkan kualitas dan kemampuan praktis mahasiswa dalam bidang seni, baik seni suara, seni pertunjukan, seni sastra maupun seni rupa.

b. Kategori Lomba

Jenjang	Cabang Ajang
SD/MI/ sederajat	Festival Seni Rupa
	Festival Seni Film
	Festival Seni Musik
	Festival Seni Sastra
	Festival Seni Drama
	Festival Seni Tari
SMP/MTs/ sederajat	Ilustrasi
	Kriya
	Menyanyi Solo
	Video Dokumentasi
	Ensambel Campuran 3 Alat Musik
	Ensambel Musik: Kreativitas Musik Tradisi
	Baca Puisi
	Tari Kreasi
Pantomim	

SMA/MA/SMK/MAK/ sederajat

Kriya

Fotografi

Cipta Lagu

Cipta Puisi

Komik Digital

Desain Poster

Menyanyi Solo

Menulis Cerpen

Seni Lukis (Formalis)

Film Mini/*Micromovies* (Fiksi)

Instrumen Solo: Gitar

Jurnalistik Seni & Budaya

Ensambel Musik: Kreativitas Musik Tradisi

Karya Tari Kreasi

Monolog

Baca Puisi

Pendidikan Tinggi

Desain Media Kampanye Sosial

Animasi Digital

Foto Esai

Seni Lukis (Ekspresi)

Kriya

Film Pendek (Dokumenter)

Menyanyi Solo Dangdut

Menyanyi Solo Seriosa

Menyanyi Solo Keroncong

Menyanyi Solo Pop

Grup Vokal

Cipta Lagu

Ensambel Musik: Kreativitas Musik Tradisi

Menulis Puisi

Menulis Cerpen

Menulis Lakon

Karya Tari Kontemporer

Monolog

Baca Puisi

Pendidikan Khusus (SDLB)

GAMBAR EKSPRESI (disabilitas netra (A)/grahita (C)/daksa (D)/autis)

MENYANYI (disabilitas netra (A)/grahita (C)/daksa (D)/autis)

Pendidikan Khusus (SMPLB dan SMALB)

MELUKIS (disabilitas netra (A)/grahita (C)/daksa (D)/autis)

GAMBAR APLIKATIF (disabilitas netra (A)/grahita (C)/daksa (D)/autis)

CIPTA KOMIK STRIP (disabilitas netra (A)/daksa (D)/autis)

MENYANYI (disabilitas netra (A)/grahita (C)/daksa (D)/autis)

CIPTA PUISI (disabilitas netra (A)/daksa (D)/autis)

BACA PUISI (disabilitas netra (A)/daksa (D)/autis)

MTQ (disabilitas netra (A)/grahita (C)/daksa (D)/autis)

PANTOMIM (disabilitas rungu (B))

2. Musabaqah Tilawah Al-Qur'an Mahasiswa Nasional (MTQMN)

a. Deskripsi

Lomba Musabaqah Tilawah Al-Qur'an Mahasiswa Nasional (MTQMN) merupakan sebuah kompetisi yang melibatkan berbagai perguruan tinggi di tingkat nasional.

b. Kategori Lomba

Jenjang	Cabang Lomba
Pendidikan Tinggi	Musabaqah Debat Ilmiah Kandungan Al-Qur'an dalam Bahasa Arab (DA)
	Musabaqah Debat Ilmiah Kandungan Al-Qur'an dalam Bahasa Inggris (DI)
	Musabaqah Desain Aplikasi Komputer Al-Qur'an (DAQ)
	Musabaqah Fahmil Qur'an (FQ)
	Musabaqah Hifzhil Qur'an 10 Juz (HQ10)
	Musabaqah Hifzhil Qur'an 20 Juz (HQ20)
	Musabaqah Hifzhil Qur'an 30 Juz (HQ30)
	Musabaqah Karya Tulis Ilmiah Kandungan Al-Qur'an (KTIQ)
	Musabaqah Khaththil Qur'an (KQ) Golongan Dekorasi
	Musabaqah Khaththil Qur'an (KQ) Golongan Kontemporer

Musabaqah Pembacaan Kitab Maulid Nabi Muhammad SAW (MMN)
Musabaqah Qira'at Sab'ah (QS)
Musabaqah Syarhil Qur'an (SQ)
Musabaqah Tartil Qur'an (TL)
Musabaqah Tilawatil Qur'an (TQ)

3. Kompetisi Debat Indonesia (KDI)

a. Deskripsi

Salah satu kompetensi yang berkembang saat ini di kalangan generasi muda adalah kemampuan berkomunikasi dengan bahasa Indonesia atau bahasa Inggris, yang didukung dengan kemampuan analitis dan berpikir kritis (*critical thinking*). Dalam rangka mengembangkan dan meningkatkan kompetensi peserta didik di bidang komunikasi, BPTI menyelenggarakan program kompetisi debat bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Ajang ini merupakan lomba debat bagi peserta didik jenjang pendidikan menengah dan tinggi yang mempunyai bakat dan minat dalam bidang debat. Kompetisi ini merupakan ajang unjuk kemampuan dan kreativitas berdebat dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan tentang isu-isu global masa kini dengan dukungan kemampuan berpikir kritis, analitis, logis, dan mampu mengembangkan potensi secara menyeluruh dan seimbang pada semua aspek kecerdasan. Kegiatan ini diharapkan mampu memperoleh potensi-potensi peserta didik yang unggul di bidang debat dan berkesempatan untuk tampil menunjukkan kemampuannya di tingkat nasional dan internasional.

b. Kategori Lomba

Jenjang	Cabang Ajang
SMA/MA/SMK/MAK/ sederajat	Debat Bahasa Indonesia
	Debat Bahasa Inggris
Pendidikan Tinggi	Debat Bahasa Indonesia
	Debat Bahasa Inggris

Daftar Kebutuhan sarana dan prasarana
ajang talenta bidang **Seni Budaya**
dapat di download melalui barcode berikut:



atau melalui link melalui link berikut:

<https://me-qr.com/aWZzcBh7>

BIDANG OLAHRAGA



1. Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN)



Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN) merupakan ajang talenta yang mengidentifikasi dan mengembangkan kebugaran peserta didik jenjang pendidikan dasar, menengah, dan khusus. Ajang ini tidak hanya mendukung Desain Besar Olahraga Nasional (DBON) tetapi juga merupakan salah satu peran yang dimainkan BPTI guna memajukan olahraga Indonesia di kancah internasional. Ajang yang telah diselenggarakan lebih dari satu dasawarsa ini sudah berkontribusi pada keberhasilan pembinaan dan pengembangan olahraga dari tingkat sekolah sampai tingkat nasional. Di samping itu, kegiatan tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang baik, yaitu belajar bekerja sama, mematuhi aturan, mengakui kelemahan diri sendiri dan belajar menghargai kekuatan lawan serta mengilhami nilai-nilai permainan yang adil (jujur, bersahabat, hormat, bertanggung jawab) sesuai makna positif olahraga yang ada pada setiap perlombaan/pertandingan cabang olahraga pada O2SN ini. Ada empat belas cabang olahraga unggulan yang diamanatkan dalam DBON, yakni atletik, bulu tangkis, panjat tebing, senam artistik, angkat besi, balap sepeda, panahan, menembak, renang, dayung, karate, taekwondo, seni bela diri (wushu), dan pencak silat.

Kategori Lomba

SD/MI/Sederajat

No	Cabang Olahraga	Nomor Putra	Nomor Putri
1	Kids' Athletics	Kanga Escape	Kanga Escape
		Formula 1	Formula 1
2	Renang.	100 Meter Gaya Bebas	100 Meter Gaya Bebas
		50 Meter Gaya Bebas	50 Meter Gaya Bebas
		100 Meter Gaya Dada	100 Meter Gaya Dada
		50 Meter Gaya Dada	50 Meter Gaya Dada
		50 Meter Gaya Punggung	50 Meter Gaya Punggung
		50 Meter Gaya Kupu-Kupu	50 Meter Gaya Kupu-Kupu
3	Bulu Tangkis	Tunggal Putra	Tunggal Putri
4	Pencak Silat	Jurus Tunggal	Jurus Tunggal
		Solo Kreatif	Solo Kreatif
5	Karate	Kata Perorangan Putra	Kata Perorangan Putri
		Kumite +38 kg	Kumite +33 kg
		Kumite -38 kg	Kumite -33 kg
6	Senam	Perorangan Serba Bisa	Perorangan Serba Bisa
		Perorangan Alat Lantai	Perorangan Alat Meja Lompat
		Perorangan Alat Bangku Jamur	Perorangan Alat Balok Keseimbangan

SMP/MTs/Sederajat

No.	Cabang Olahraga	Nomor Putra	Nomor Putri
1	Atletik	Trilomba , terdiri atas Lari 60 M, Lompat Jauh dan Tolak Peluru	Trilomba , terdiri atas Lari 60 M, Lompat Jauh, dan Tolak Peluru
2	Renang	100 Meter Gaya Bebas	100 Meter Gaya Bebas
		50 Meter Gaya Bebas	50 Meter Gaya Bebas
		100 Meter Gaya Dada	100 Meter Gaya Dada
		50 Meter Gaya Dada	50 Meter Gaya Dada
		50 Meter Gaya Punggung	50 Meter Gaya Punggung
		50 Meter Gaya Kupu-Kupu	50 Meter Gaya Kupu-Kupu
3	Bulu Tangkis	Tunggal Putra	Tunggal Putri
4	Pencak Silat	Jurus Tunggal	Jurus Tunggal
		Solo Kreatif	Solo Kreatif
5	Katate	Kata Perorangan Putra	Kata Perorangan Putri
		Kumite +50 kg	Kumite +45 kg
		Kumite -50 kg	Kumite -45 kg

SMA/SMK/MA/Sederajat

No.	Cabang Olahraga	Nomor Putra	Nomor Putri
1	Atletik	Pancalomba , terdiri atas Lari 100 M, Lompat Jauh, Lari 400 M, Lempar Lembing, dan Tolak Peluru	Pancalomba , terdiri atas Lari 100 M, Lompat Jauh, Lari 400 M, Lempar Lembing, dan Tolak Peluru
2	Renang	100 Meter Gaya Bebas	100 Meter Gaya Bebas
		50 Meter Gaya Bebas	50 Meter Gaya Bebas
		50 Meter Gaya Dada	50 Meter Gaya Dada
		50 Meter Gaya Punggung	50 Meter Gaya Punggung
		50 Meter Gaya Kupu-Kupu	50 Meter Gaya Kupu-Kupu
		200 Meter Gaya ganti	200 Meter Gaya ganti
3	Bulu Tangkis	Tunggal Putra	Tunggal Putri
4	Pencak Silat	Jurus Tunggal	Jurus Tunggal
		Solo Kreatif	Solo Kreatif
5	Karate	Kata Perorangan Putra	Kata Perorangan Putri
		Kumite +61 kg	Kumite +53 kg
		Kumite -61 kg`	Kumite -53 kg
		Perorangan Meja Lompat	Perorangan Alat Lantai

2. Gala Siswa Indonesia SMP (GSI SMP)

Deskripsi



Gala Siswa Indonesia SMP (GSI SMP) merupakan wadah bagi para peserta didik dalam menumbuhkembangkan bakat dan minat dalam bidang sepakbola, melalui pembinaan kegiatan ekstrakurikuler yang diadakan sekolah. Dukungan dan fasilitasi dari para pemangku kepentingan mulai dari satuan pendidikan, dinas pendidikan kabupaten/kota, dinas pendidikan provinsi, Balai Besar Penjaminan Mutu Pendidikan (BBPMP) atau Balai Penjaminan Mutu Pendidikan (BPMP), Asosiasi PSSI Provinsi (Asprov), Asosiasi PSSI Kabupaten/Kota (Askab/kota) hingga instansi terkait lainnya sangat menentukan keberhasilan kegiatan ini. Data seleksi dan partisipasi GSI pada tahun 2023 menunjukkan, peserta yang terlibat sebanyak 42.136 dari 3.415 sekolah, 241 kabupaten/kota, dan 35 provinsi. Pelaksanaan GSI tahun ini diharapkan dapat menjaring lebih banyak talenta pemain sepak bola dan memberikan kontribusi bagi kemajuan sepak bola Indonesia. Balai Pengembangan Talenta Indonesia telah menerbitkan pedoman pelaksanaan GSI tahun 2024 sebagai acuan penyelenggaraan oleh panitia, peserta didik, guru, wasit, perangkat pertandingan, pelatih, tim pemandu bakat, dan pihak terkait lainnya.

3. Pekan Olahraga Mahasiswa Nasional (POMNAS)

a. Deskripsi

Perguruan Tinggi sebagai institusi pendidikan tidak hanya berkewajiban mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni; tetapi juga berkewajiban menyiapkan mahasiswa menjadi calon pemimpin bangsa masa depan yang memiliki kecerdasan menyeluruh, baik intelektual, emosional, sosial, spiritual maupun fisis. Olahraga merupakan salah satu medium pendidikan yang mampu memberikan peluang kepada mahasiswa untuk mengembangkan nilai-nilai yang diperlukan dalam kehidupan sebagai calon pemimpin masa depan. Kegiatan olahraga yang kompetitif akan bermanfaat bagi mahasiswa untuk pengembangan kepribadian berkarakter yang mengandung nilai-nilai kecerdasan, keterampilan, pengendalian emosi, disiplin, sportivitas, demokrasi, persatuan dan kesatuan, serta perdamaian. Prestasi olahraga bagi mahasiswa merupakan hal penting yang harus tercapai karena mahasiswa memiliki dua keunggulan. Pertama, usia emas (*golden age*) para mahasiswa sangat potensial untuk dapat berprestasi optimal. Kedua, mahasiswa memiliki daya nalar yang tinggi sehingga mampu menyelesaikan permasalahan dengan cepat dan akurat. Salah satu upaya pengembangan dan pembinaan atlet di kalangan mahasiswa adalah melaksanakan suatu multiajang (*multievent*) olahraga skala nasional untuk mahasiswa. Salah satu ajang yang dihelat adalah Pekan Olahraga Mahasiswa Nasional (POMNAS). Ajang ini diselenggarakan dua tahun sekali. Ajang pertama diselenggarakan pada 1990 di Yogyakarta dan selanjutnya secara bergilir dilaksanakan di berbagai provinsi di Indonesia. Kegiatan yang telah diselenggarakan

lebih dari satu dasawarsa ini sudah berkontribusi besar pada keberhasilan pembinaan dan pengembangan olahraga. Hal ini merupakan komitmen dari BPTI melaksanakan gelaran olahraga agar turut serta berkontribusi memajukan pembinaan atlet berjenjang mulai dari tingkat SD, SMP, SMA/SMK dalam wadah O2SN hingga pendidikan tinggi dalam POMNAS.

b. Kategori Lomba

1. atletik
2. panjat tebing
3. renang
4. karate
5. gulat
6. taekwondo
7. tenis lapangan
8. kempo
9. catur
10. pencak silat
11. bridge
12. sepak takraw
13. futsal
14. bulu tangkis
15. bola basket
16. bola voli pasir

Daftar Kebutuhan sarana dan prasarana ajang talenta bidang **Olahraga**

dapat di download melalui barcode berikut:



atau melalui link melalui link berikut:

<https://me-qr.com/AnvZbmEY>

Linimasa Ajang 2025

01

MARET

- Olimpiade Nasional Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (ONMIPA) 22-27 Maret

02

APRIL

- Kompetisi Bisnis dan Kewirausahaan (KBMK & FIKSI) 14-19 April
- Lomba Debat Indonesia (LDI) 21-26 April

03

MEI

- Pagelaran Sains Data, Inovasi Digital, dan TIK (GELATIK) 5-11 Mei
- Pemilihan Mahasiswa Berprestasi (PILMAPRES) 13-18 Mei

04

JUNI

- LTI (Lomba Teknologi Indonesia) (KKI & KMHE) 2-7 Juni

05

JULI

- Olimpiade Sains Nasional (OSN) 7-14 Juli
- LRI (Lomba Robot Indonesia) (KRTI & KRI) 15-20 Juli

06

AGUSTUS

- LKI (Lomba Kompetensi Indonesia) (LKS SMK, LKS Disabilitas & OLIVIA) 4-9 Agustus
- Ajang Talenta Seni (ATENSI) (FLS2N, AKAPDBK) 11-16 Agustus
- Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN) KPDBK) 25-30 Agustus

07

SEPTEMBER

- KJBGI (Kontes Jembatan Bangunan Gedung Indonesia) 16-20 September
- Musabaqah Tilawatil Quran Mahasiswa Nasional (MTQMN) 22-27 September
- Gala Siswa Indonesia (GSI) 29 September-4 Oktober

08

OKTOBER

- Olimpiade Penelitian Siswa (OPSI) 13-19 Oktober
- Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional (PIMNAS) 22-28 Oktober

09

NOVEMBER

- Pekan Olahraga Mahasiswa Nasional (POMNAS) 3-16 November



Tahapan dan Mekanisme Seleksi Tuan Rumah Ajang Talenta





Daftar Istilah

Animasi	: film yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang satu dengan lain hanya berbeda sedikit sehingga ketika diputar tampak di layar menjadi bergerak.
Desain Antarmuka	: desain untuk membangun antarmuka dalam perangkat lunak atau perangkat terkomputerisasi, dengan fokus pada tampilan atau gaya.
Ensambel	: kelompok pemain musik (penyanyi) yang bermain bersama secara tetap.
Inovasi	: pemasukan atau pengenalan hal-hal yang baru; pembaruan.
Kombinatorika	: salah satu bidang matematika yang mempelajari tentang banyaknya kemungkinan yang terjadi dari suatu percobaan.
Kompetisi	: pertandingan untuk merebut kejuaraan dalam gabungan perkumpulan olahraga.
Laman	: halaman utama dari suatu situs yang diakses oleh pengguna pada awal masuk ke situs tersebut.
Mahadata	: volume data yang besar dengan variasi yang kompleks dan sulit dikelola, baik data terstruktur maupun tidak terstruktur.
Monolog	: adegan sandiwara dengan pelaku tunggal yang membawakan percakapan seorang diri.
Musabaqah	: perlombaan.
MPD	: Mobil Pembakaran Dalam.
Purwarupa	: rupa yang pertama atau awal.
Pesawat Nirawak	: kendaraan udara atau sistem pesawat tanpa awak; robot terbang yang dapat dikendalikan dari jarak jauh atau terbang secara mandiri.
Talenta	: pembawaan seseorang sejak lahir; bakat: orang yang memiliki kemampuan spesial dalam bidang tertentu.
Tilawah	: pembacaan dengan baik dan indah.
Vokasi	: pekerjaan yang sesuai dengan kualifikasi atau keahlian.

