



BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA  
PUSAT PRESTASI NASIONAL  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI



# Sosialisasi Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) Tahun 2024

Jum'at, 15 Maret 2024

PENJELASAN UMUM



<https://bpti.kemdikbud.go.id>

**MERDEKA** Kampus  
**BELAJAR** Merdeka  
INDONESIA JAYA



BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA  
PUSAT PRESTASI NASIONAL  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI



# TENTANG LIDM

Buku Pedoman LIDM V/2024:

<https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/uploads/lampiran/Pedoman%20LIDM%20DIKTI%202024.pdf>



BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA  
PUSAT PRESTASI NASIONAL  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI



# LIDM

Lomba Inovasi Digital Mahasiswa

Ajang talenta Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan teknologi (Kemdikbudristek) Republik Indonesia bertujuan untuk meningkatkan literasi digital mahasiswa dengan memperlombakan 5 divisi

LIDM ke-5 diselenggarakan di:



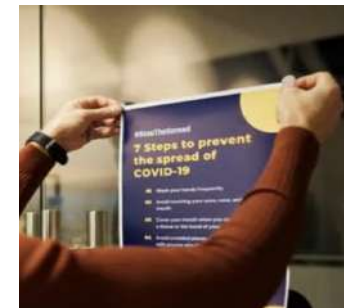
**IPB University**  
— Bogor Indonesia —



Divisi Inovasi Pembelajaran  
Digital Pendidikan



Divisi Microteaching Digital



Divisi Poster Digital



Divisi Inovasi Teknologi  
Digital Pendidikan



Divisi Video Digital  
pendidikan



# DASAR HUKUM

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi.
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, dan perubahannya pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 04 Tahun 2022.
5. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi.
7. Peraturan Menteri Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 45 Tahun 2019 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.



## TUJUAN

- » Meningkatkan literasi digital mahasiswa untuk mendukung peningkatan pendidikan di perguruan tinggi
- » Menumbuhkembangkan kreativitas dan inovasi mahasiswa dalam bidang pendidikan melalui penerapan teknologi digital.
- » Meningkatkan kesadaran dan kepedulian mahasiswa untuk berkontribusi dalam pencapaian pembangunan berkelanjutan melalui penerapan teknologi digital.
- » Menumbuhkembangkan talenta pendidik melalui ajang kompetisi talenta di bidang inovasi digital mahasiswa.



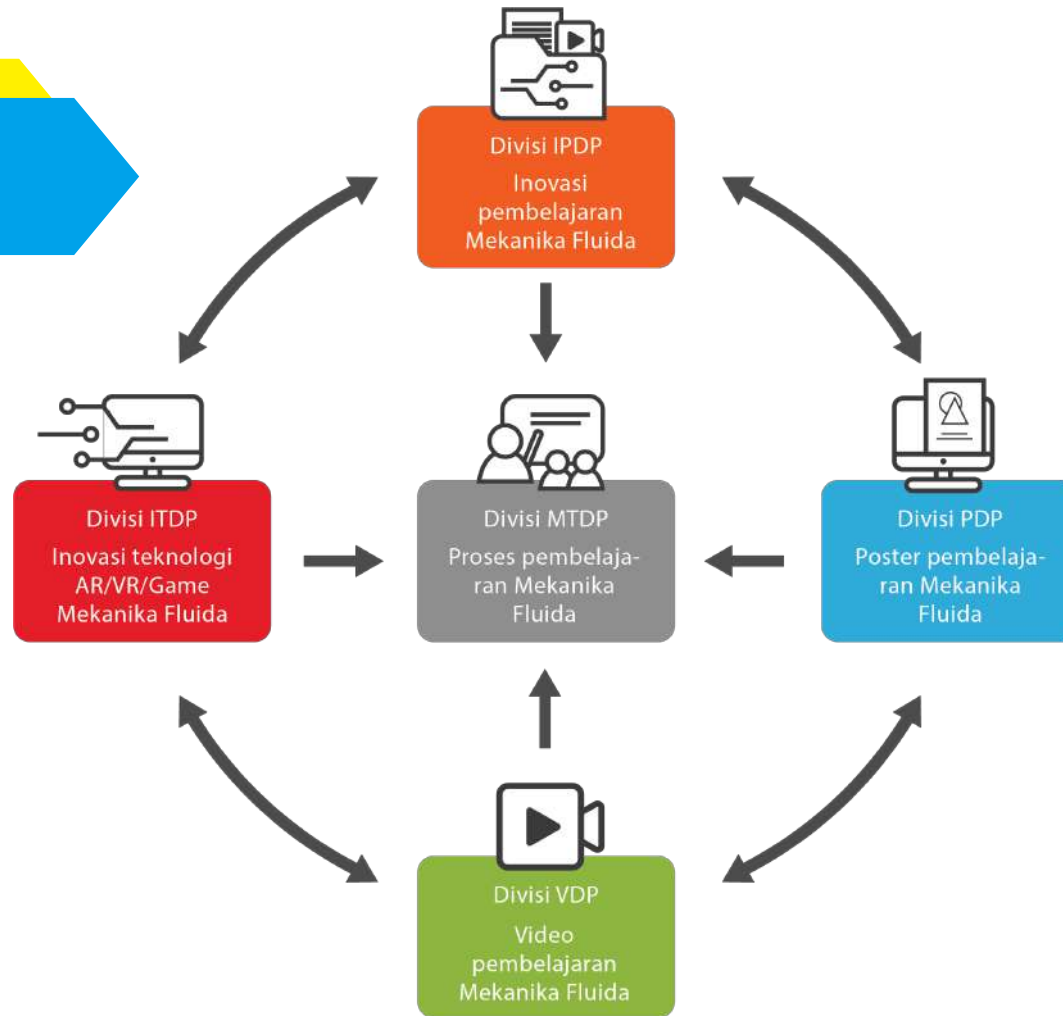


## RUANG LINGKUP

Inovasi Teknologi Digital Pendidikan	Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan	Video Digital Pendidikan	Poster Digital Pendidikan	Microteaching Digital
<p>Diarahkan pada pengembangan inovasi teknologi digital pendidikan</p>	<p>Inovasi pembelajaran digital pendidikan difokuskan pada inovasi penggunaan teknologi digital yang sudah ada disertai dengan strategi, pendekatan dan metode pembelajaran serta evaluasi untuk memudahkan pemahaman, kebermaknaan dan pencapaian tujuan belajar.</p>	<p>Diarahkan sebagai media/sarana pendidikan bagi masyarakat dalam mendukung pemecahan masalah-masalah terkini yang dipecahkan melalui pendekatan pendidikan.</p>	<p>Diarahkan sebagai media/sarana bagi gerakan kepedulian mahasiswa terhadap percepatan tercapainya SDG's melalui penerapan teknologi digital dalam bentuk poster.</p>	<p>Diarahkan pada peningkatan kompetensi pedagogik mahapeserta didik yang dapat mengintegrasikan aspek-aspek keterampilan mengajar, melalui penerapan teknologi digital dalam bentuk <i>microteaching</i>.</p>
Lingkup	Lingkup	Lingkup	Lingkup	Lingkup
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Makro yaitu inovasi sistem dan teknologi informasi manajemen dan administrasi pendidikan di satuan dan jenjang pendidikan dari tahap perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi pendidikan;</li> <li>• Mikro yaitu inovasi sistem dan teknologi informasi dalam pembelajaran klasikal dari tahap perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi pembelajaran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perangkat pembelajaran digital berupa materi ajar/materi belajar dan media pembelajaran untuk pembelajaran berbasis kelas tatap muka maupun maya yang menggunakan jenis pembelajaran klasikal/ kolaboratif/interaktif/personal pada berbagai jenjang pendidikan formal dan non formal;</li> <li>• Perangkat pembelajaran digital berupa materi ajar/belajar dan media pembelajaran untuk pembelajaran (praktikum) di laboratorium nyata maupun maya;</li> <li>• Perangkat pembelajaran digital berupa materi ajar/belajar dan media pembelajaran untuk pendidikan anak berkebutuhan khusus.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan (ESD) untuk mencapai Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs);</li> <li>• Pemecahan masalah terkait isu-isu pendidikan terkini;</li> <li>• Media promosi untuk menjaga dan melestarikan lingkungan dari perubahan iklim (<i>climate change</i>) melalui pendidikan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gerakan kepedulian peningkatan literasi dan kualitas pendidikan berkelanjutan (ESDG's);</li> <li>• Gerakan kepedulian terhadap isu-isu kesetaraan gender untuk pembangunan sumber daya manusia Indonesia berkualitas; dan</li> <li>• Gerakan kepedulian peningkatan kualitas ketahanan pangan dan kesehatan untuk pembangunan sumber daya berkualitas dan berdaya saing.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembelajaran mikro klasikal untuk pendidikan formal di semua satuan pendidikan dan atau Pendidikan tinggi.</li> <li>• Pembelajaran mikro klasikal untuk pendidikan non formal terdiri atas lembaga kursus, lembaga pelatihan, kelompok belajar, pusat kegiatan belajar masyarakat serta satuan pendidikan yang sejenis.</li> <li>• Pembelajaran klasik untuk pendidikan berkebutuhan khusus Pembelajaran khusus</li> </ul>



# CONTOH





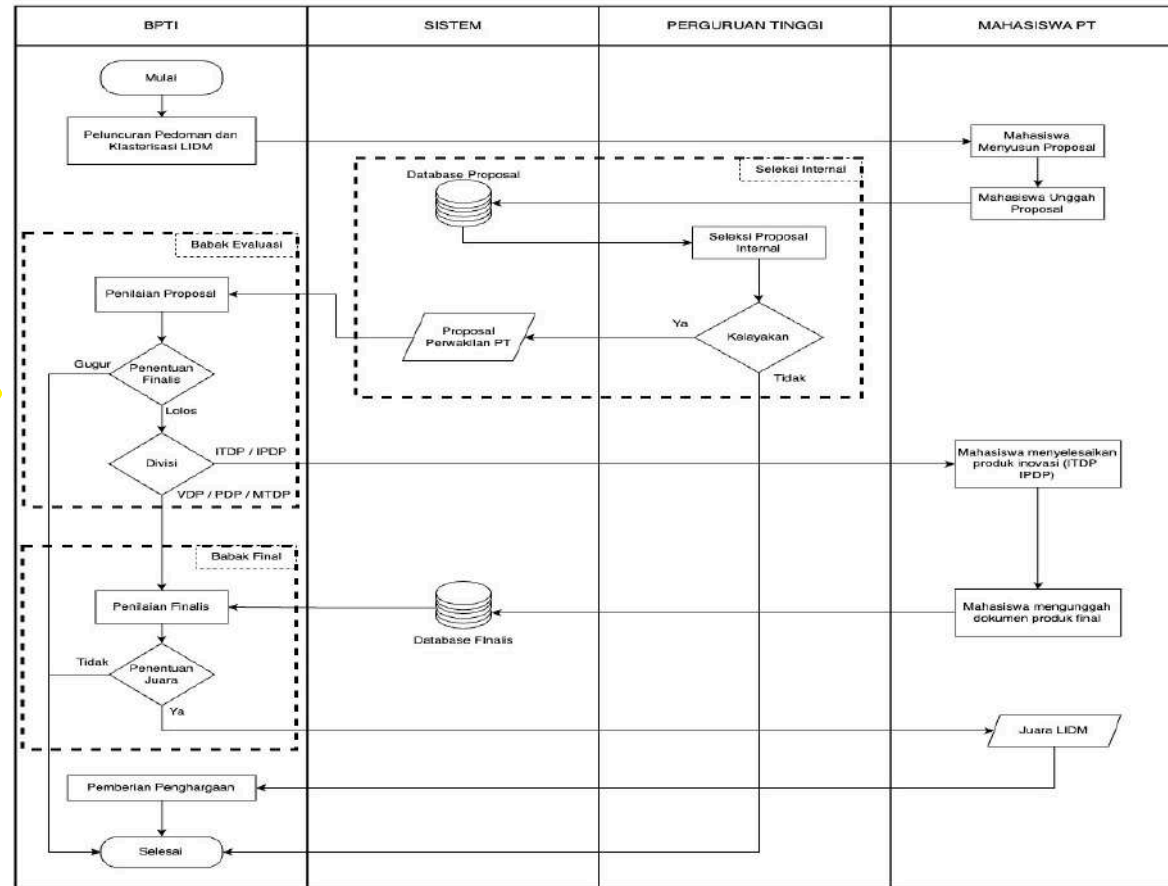
## Jadwal Kegiatan LIDM V/2024

No.	Kegiatan	Jadwal
1	Peluncuran Pedoman LIDM-05/2024	2 Januari 2024
2	Sosialisasi LIDM-05/2024	13 – 16 Maret 2024
3	Seleksi Internal Perguruan Tinggi	15 Maret – 15 April 2024
4	Pendaftaran LIDM dan Pengiriman Proposal untuk Seleksi Nasional	15 Maret – 15 April 2024
5	Penjurian Babak Seleksi Nasional	16 April – 2 Mei 2024
6	Pengumuman Finalis LIDM-05/2024	9 Mei 2024
7	Penyelesaian Karya Babak Final	9 Mei – 5 Juni 2024
8	Pendaftaran ulang Peserta Babak Final	9 Mei – 5 Juni 2024
9	Pelaksanaan Babak Final LIDM-05/2024	9 – 13 Juni 2024
10	Pengumuman Pemenang dan Penutupan LIDM-05/2024	13 Juni 2024





# Babak Kegiatan Perlombaan dalam LIDM-05/2024



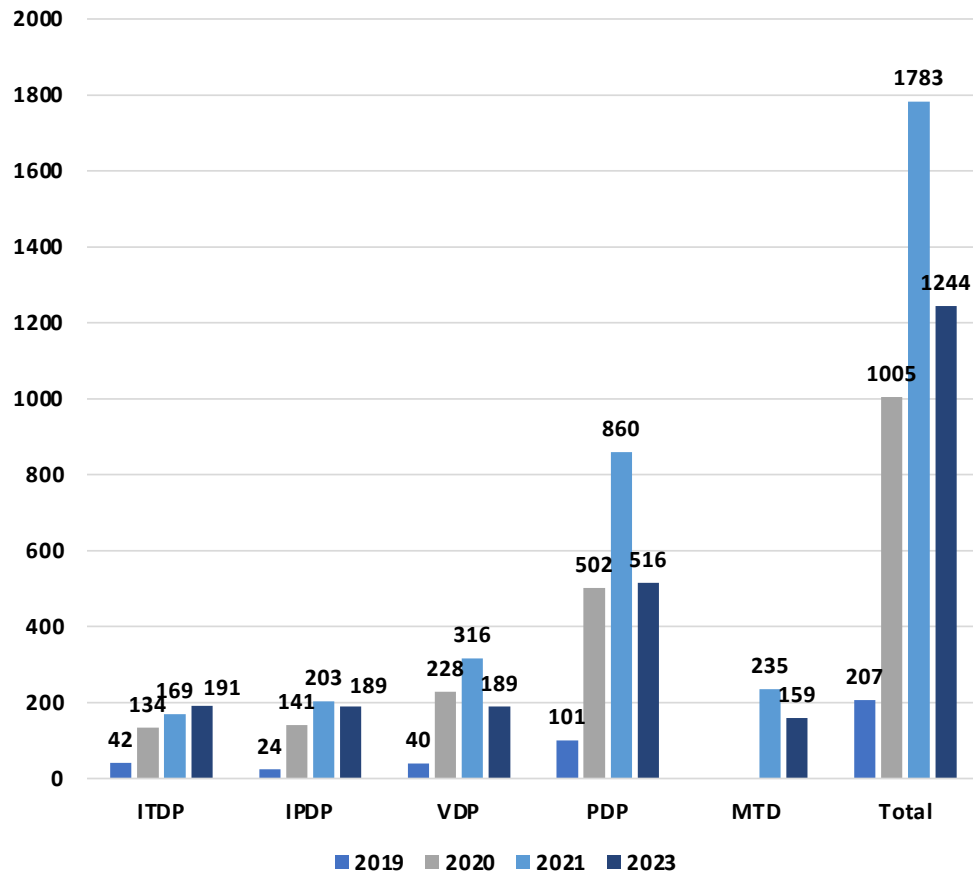


# PESEERTA

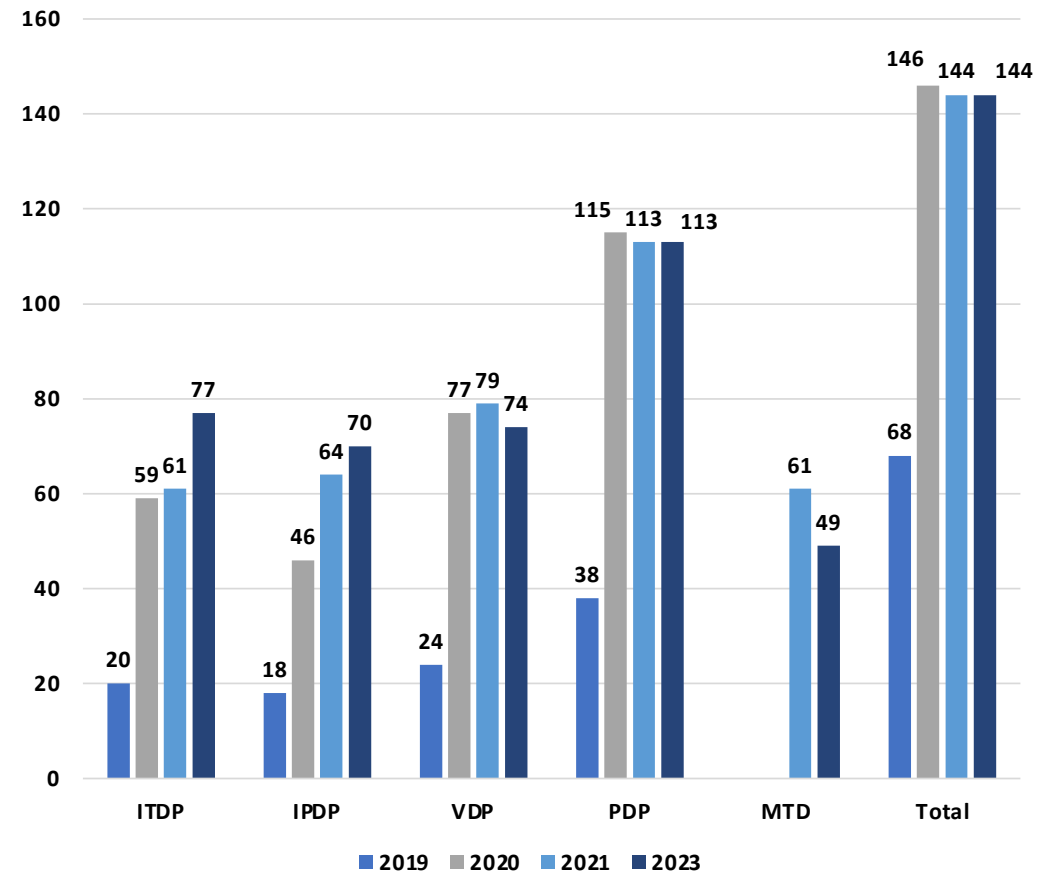
- i. Perguruan Tinggi peserta adalah perguruan tinggi yang terdaftar pada laman Pangkalan Data Pendidikan Tinggi PD-DIKTI <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>.
- ii. Peserta adalah mahasiswa program sarjana, sarjana terapan, atau diploma-3 yang terdaftar sebagai mahasiswa aktif pada perguruan tinggi dan pada laman PD-DIKTI <https://pddikti.kemdikbud.go.id/> pada seluruh rangkaian tahap-tahap lomba hingga babak final.
- iii. Setiap tim terdiri dari 3 – 4 orang mahasiswa yang dibimbing oleh seorang dosen aktif ber-NIDN/NIDK/NUP yang terdaftar pada laman Pangkalan Data Pendidikan Tinggi PD-DIKTI <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>. Seorang dosen dapat membimbing paling banyak 5 (lima) tim peserta untuk keseluruhan divisi.
- iv. Peserta wajib mengikuti seluruh jadwal dan aturan ketentuan kompetisi sesuai Panduan LIDM -05/2024



## Jumlah Tim Peserta LIDM



## Jumlah Perguruan Tinggi Peserta LIDM





## Klasterisasi kuota Kepesertaan

Klaster	Jumlah Maksimal Proposal				
	Inovasi Teknologi Digital Pendidikan	Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan	Video Digital Pendidikan	Poster Digital Pendidikan	Microteaching Digital
I	10	10	15	20	20
II	7	7	12	17	15
III	5	5	10	15	10
IV	3	3	7	10	5



# Klasterisasi LIDM 2024

No.	Perguruan Tinggi	Klaster-2024
1	Universitas Pendidikan Indonesia	Klaster I
2	Universitas Negeri Yogyakarta	Klaster I
3	Universitas Negeri Malang	Klaster I
4	Universitas Telkom	Klaster I
5	Institut Seni Indonesia Surakarta	Klaster I
6	Universitas Pendidikan Ganesha	Klaster I
7	Universitas Negeri Surabaya	Klaster I
8	Universitas Brawijaya	Klaster I
9	Universitas Muhammadiyah Malang	Klaster I
10	Universitas Muhammadiyah Surabaya	Klaster I
11	Universitas Ahmad Dahlan	Klaster I
12	Institut Seni Indonesia Yogyakarta	Klaster I
13	Universitas Gadjah Mada	Klaster I
14	Universitas Jember	Klaster I
15	Universitas Bina Nusantara	Klaster I
16	Universitas Negeri Semarang	Klaster I
17	Universitas Diponegoro	Klaster I
18	Institut Ilmu Kesehatan Strada Indonesia	Klaster I
19	Universitas Teknokrat Indonesia	Klaster I
20	Universitas Muhammadiyah Semarang	Klaster I
21	Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin	Klaster I
22	Universitas Muhammadiyah Makassar	Klaster I
23	Universitas Esa Unggul	Klaster I
24	Universitas Sultan Ageng Tirtayasa	Klaster II
25	Institut Teknologi Sepuluh Nopember	Klaster II
26	Universitas Islam Lamongan	Klaster II
27	Universitas Negeri Makassar	Klaster II
28	Universitas Bina Sarana Informatika	Klaster II
29	Universitas Katolik Parahyangan	Klaster II
30	Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya	Klaster II

31	Universitas Negeri Jakarta	Klaster II
32	Universitas Sebelas Maret	Klaster II
33	Universitas Negeri Medan	Klaster II
34	Universitas Andalas	Klaster II
35	Universitas Indraprasta PGRI	Klaster II
36	Universitas Pamulang	Klaster II
37	Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara	Klaster II
38	Universitas Gunadarma	Klaster II
39	STIKI Malang	Klaster II
40	Institut Teknologi Telkom Purwokerto	Klaster II
41	Universitas Negeri Manado	Klaster II
42	Universitas Nusa Putra	Klaster II
43	Universitas Lampung	Klaster II
44	Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Klaster II
45	IKIP PGRI Bojonegoro	Klaster II
46	STKIP Modern Ngawi	Klaster II
47	Universitas Muhammadiyah Lamongan	Klaster II
48	Universitas Muhammadiyah Bone	Klaster II
49	Universitas Prima Indonesia	Klaster II
50	Universitas Mulawarman	Klaster II
51	Institut Teknologi Telkom Surabaya	Klaster II
52	Universitas Udayana	Klaster II
53	Universitas Budi Luhur	Klaster II
54	Institut Pertanian Bogor	Klaster II
55	Universitas Syiah Kuala	Klaster II
56	Universitas Muria Kudus	Klaster II
57	Institut Teknologi Indonesia	Klaster II
58	Institut Pariwisata dan Bisnis Internasional	Klaster II
59	Universitas Sanata Dharma	Klaster II
60	Universitas PGRI Semarang	Klaster II



# Klasterisasi LIDM 2024

61	Universitas Sumatera Utara	Klaster II
62	Universitas Muhammadiyah Surakarta	Klaster II
63	Universitas Pekalongan	Klaster II
64	Universitas Muhammadiyah Sidoarjo	Klaster II
65	Universitas Airlangga	Klaster II
66	Universitas Siliwangi	Klaster II
67	Universitas Surabaya	Klaster II
68	STKIP PGRI Sidoarjo	Klaster II
69	Politeknik Manufaktur Astra	Klaster II
70	Universitas Trunojoyo	Klaster II
71	Politeknik Elektronika Negeri Surabaya	Klaster II
72	Universitas Komputer Indonesia	Klaster II
73	Universitas Bandar Lampung	Klaster II
74	Politeknik Negeri Pontianak	Klaster II
75	Institut Shanti Bhuana	Klaster II
76	Universitas Terbuka	Klaster II
77	Universitas Victory Sorong	Klaster II
78	Universitas Bhinneka PGRI	Klaster II
79	Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya	Klaster II
80	Universitas Muhammadiyah Purworejo	Klaster II
81	Universitas Singaperbangsa Karawang	Klaster II
82	Universitas Tadulako	Klaster II
83	Universitas Sari Mulia	Klaster II
84	Universitas Dian Nuswantoro	Klaster II
85	Institut Manajemen Koperasi Indonesia	Klaster II
86	Universitas Kristen Indonesia Toraja	Klaster II
87	Universitas Pertamina	Klaster II
88	Universitas Bunda Mulia	Klaster II
89	Universitas Hasanuddin	Klaster II
90	Universitas Negeri Padang	Klaster II

91	Universitas Pelita Harapan	Klaster II
92	Universitas Kristen Indonesia	Klaster II
93	Politeknik Negeri Batam	Klaster II
94	Universitas Teknologi Yogyakarta	Klaster II
95	Universitas Presiden	Klaster II
96	STKIP PGRI Tulungagung	Klaster II
97	Universitas Islam Indonesia	Klaster II
98	Universitas Wisnuwardhana	Klaster II
99	Universitas Lambung Mangkurat	Klaster II
100	Sekolah Tinggi Ilmu Hukum Habaring Hurung Sampit	Klaster II
101	Universitas Indonesia	Klaster II
102	Universitas Islam Sultan Agung	Klaster II
103	Universitas Muhammadiyah Sukabumi	Klaster II
104	Universitas Sari Mutiara Indonesia	Klaster II
105	Universitas Kuningan	Klaster II
106	Universitas PGRI Palembang	Klaster II
107	Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo	Klaster II
108	Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng	Klaster II
109	Universitas Bina Mandiri Gorontalo	Klaster II
110	Universitas Indonesia Membangun	Klaster II
111	Universitas Semarang	Klaster II
112	STMIK Global Informatika Mdp	Klaster II
113	Universitas Islam Makassar	Klaster II
114	Universitas Tanjungpura	Klaster II
115	Institut Teknologi Kalimantan	Klaster II
116	Universitas Tarumanagara	Klaster II
117	Universitas Wiraraja	Klaster II
118	Universitas Kristen Krida Wacana	Klaster II
119	Universitas Mulia	Klaster II
120	Universitas Merdeka Malang	Klaster II



# Klasterisasi LIDM 2024

121	Universitas Jambi	Klaster III
122	Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri	Klaster III
123	Institut Medika Drg. Suherman	Klaster III
124	Universitas Djuanda	Klaster III
125	Universitas Pakuan	Klaster III
126	Universitas Sembilanbelas November Kolaka	Klaster III
127	Universitas Muhammadiyah Gresik	Klaster III
128	Universitas Sam Ratulangi	Klaster III
129	Universitas PGRI Madiun	Klaster III
130	Universitas Sains dan Teknologi Komputer	Klaster III
131	Universitas Muslim Indonesia	Klaster III
132	Institut Teknologi Nasional Bandung	Klaster III
133	Universitas Satya Negara Indonesia	Klaster III
134	Politeknik Astra	Klaster III
135	Institut Teknologi Telkom Surabaya	Klaster III
136	Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi IPWI Jakarta	Klaster III
137	Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Binawan	Klaster III
138	Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Sapta Bakti	Klaster III
139	Universitas Bumigora	Klaster III
140	Universitas Darma Agung	Klaster III
141	Universitas Fort De Kock	Klaster III
142	Universitas Kristen Duta Wacana	Klaster III
143	Universitas Muhammadiyah Jember	Klaster III
144	Institut Pendidikan Indonesia Garut	Klaster III
145	Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya	Klaster III
146	Universitas Wahid Hasyim	Klaster III
147	Sekolah Tinggi Desain Bali	Klaster III
148	Universitas Islam Bandung	Klaster III
149	Universitas Setia Budi	Klaster III
150	Institut Teknologi Bandung	Klaster III

151	Universitas Nias	Klaster III
152	Institut Teknologi Del	Klaster III
153	Politeknik Muhammadiyah Tegal	Klaster III
154	Sekolah Tinggi Perikanan Sibolga	Klaster III
155	STIKES Bhakti Husada Mulia	Klaster III
156	STIKES Patria Husada	Klaster III
157	STIKES Surya Mitra Husada	Klaster III
158	Universitas Al-Muslim	Klaster III
159	Universitas Ciputra Surabaya	Klaster III
160	Universitas Islam Balitar	Klaster III
161	Universitas Merdeka Madiun	Klaster III
162	Politeknik Negeri Medan	Klaster III
163	Universitas Bina Darma	Klaster III
164	Universitas Sulawesi Barat	Klaster III
165	Politeknik LP3I Jakarta	Klaster III
166	Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama Pasuruan	Klaster III
167	Universitas Sahid	Klaster III
168	Universitas Padjadjaran	Klaster III
169	Sekolah Tinggi Teknik Malang	Klaster III
170	STIKES Widya Cipta Husada	Klaster III
171	Universitas Bengkulu	Klaster III
172	Universitas Internasional Semen Indonesia	Klaster III
173	Universitas Khairun	Klaster III
174	Universitas Madura	Klaster III
175	Universitas PGRI Adi Buana	Klaster III
176	Politeknik Negeri Ujung Pandang	Klaster III
177	Universitas Amikom Purwokerto	Klaster III
178	Akademi Akuntansi Denpasar	Klaster III
179	Akademi Manajemen Belitung	Klaster III
180	Institut Teknologi dan Bisnis Bank Rakyat Indonesia	Klaster III



# Klasterisasi LIDM 2024

181	Politeknik Negeri Banyuwangi	Klaster III
182	Politeknik Ubaya	Klaster III
183	Politeknik Wilmar Bisnis Indonesia	Klaster III
184	Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Bima	Klaster III
185	Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Putra Bangsa	Klaster III
186	Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Rajekwesi Bojonegoro	Klaster III
187	Sekolah Tinggi Pariwisata Bali Internasional	Klaster III
188	STKIP Nurul Huda di Sukaraja	Klaster III
189	Universitas Harapan Bangsa	Klaster III
190	Universitas Faletahan	Klaster III
191	Universitas Garut	Klaster III
192	Universitas Islam Riau	Klaster III
193	Universitas Langlang Buana	Klaster III
194	Universitas Muhammadiyah Mataram	Klaster III
195	Universitas Muhammadiyah Purwokerto	Klaster III
196	Universitas Muhammadiyah Yogyakarta	Klaster III
197	Universitas Nusa Mandiri	Klaster III
198	Universitas Pendidikan Nasional	Klaster III
199	Universitas PGRI Ronggolawe	Klaster III
200	Universitas Serang Raya	Klaster III
201	Universitas Siber Asia	Klaster III
202	Universitas Sriwijaya	Klaster III
203	Universitas Widyatama	Klaster III
204	Politeknik Aisiyiah Pontianak	Klaster III
205	Universitas Narotama	Klaster III
206	IKIP PGRI Pontianak	Klaster III
207	Institut Ilmu Kesehatan dan Teknologi Muhammadiyah Palembang	Klaster III
208	STMIK Pontianak	Klaster III
209	Universitas Muhammadiyah Riau	Klaster III
210	Universitas Sampoerna	Klaster III

211	Akademi Kebidanan La Tansa Mashiro	Klaster III
212	Akademi Manajemen Informatika Dan Komputer Mdp	Klaster III
213	Institut Keu Perbankan Dan Inf Asia Perbanas	Klaster III
214	Institut Teknologi Telkom Jakarta	Klaster III
215	Politeknik Negeri Semarang	Klaster III
216	Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Trisakti	Klaster III
217	Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Muhammadiyah Kendal	Klaster III
218	Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Widya Nusantara Palu	Klaster III
219	STAI Muhammadiyah Bandung	Klaster III
220	STIKES Bina Usada Bali	Klaster III
221	STIKES Muhammadiyah Cirebon	Klaster III
222	STKIP PGRI Banjarmasin	Klaster III
223	Universitas Flores	Klaster III
224	Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin	Klaster III
225	Universitas Kristen Indonesia Paulus	Klaster III
226	Universitas Maarif Hasyim Latif	Klaster III
227	Universitas Multimedia Nusantara	Klaster III
228	Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya	Klaster III
229	Universitas Negeri Gorontalo	Klaster III
230	Universitas Nusa Cendana	Klaster III
231	Universitas Wijaya Kusuma Purwokerto	Klaster III
232	Politeknik LP3I Medan	Klaster III
233	Universitas Hindu Indonesia	Klaster III
234	Universitas Kadiri	Klaster III
235	Universitas Kristen Petra	Klaster III
236	Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global	Klaster III
237	Universitas Bangka Belitung	Klaster III
238	Universitas Katolik Soegijapranata	Klaster III
239	Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen	Klaster III
240	Universitas PGRI Kanjuruhan Malang	Klaster III





# Klasterisasi LIDM 2024

241	Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta	Klaster III
242	STKIP Muhammadiyah Aceh Barat Daya	Klaster III
243	Universitas Nasional	Klaster III
244	Institut Komunikasi Dan Bisnis LSPR	Klaster III
245	Politeknik Negeri Sriwijaya	Klaster III
246	Universitas Muhammadiyah Prof Dr Hamka	Klaster III
247	Universitas Multi Data Palembang	Klaster III
248	Akademi Analisis Farmasi Dan Makanan Banda Aceh	Klaster III
249	Akademi Kebidanan Husada Gemilang	Klaster III
250	Institut Bisnis Nusantara	Klaster III
251	Institut Sains dan Teknologi Al-Kamal	Klaster III
252	Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan Lamongan	Klaster III
253	Politeknik Caltex	Klaster III
254	Politeknik Negeri Bandung	Klaster III
255	Politeknik Negeri Sambas	Klaster III
256	Politeknik Pos Indonesia	Klaster III
257	Politeknik Pusmanu	Klaster III
258	Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Media Nusantara Citra	Klaster III
259	Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bali	Klaster III
260	Sekolah Tinggi Teknologi YBS Internasional	Klaster III
261	STIE Multi Data Palembang	Klaster III
262	STIKES Katolik St Vincentius A Paulo Surabaya	Klaster III
263	STIKES Kusuma Husada Surakarta	Klaster III
264	STIKES Telogorejo Semarang	Klaster III
265	STISIPOL Candradimuka	Klaster III
266	STKIP PGRI Bangkalan	Klaster III
267	STMIK Mikroskil	Klaster III
268	STMIK Nusa Mandiri Jakarta	Klaster III
269	STMIK Primakara	Klaster III
270	Universitas Bakrie	Klaster III
271	Universitas Cokroaminoto	Klaster III

272	Universitas Duta Bangsa	Klaster III
273	Universitas Halu Oleo	Klaster III
274	Universitas Indo Global Mandiri	Klaster III
275	Universitas Islam Malang	Klaster III
276	Universitas Kristen Satya Wacana	Klaster III
277	Universitas Majalengka	Klaster III
278	Universitas Muhammadiyah Kudus	Klaster III
279	Universitas Muhammadiyah Magelang	Klaster III
280	Universitas Ngudi Waluyo	Klaster III
281	Universitas Nusantara PGRI Kediri	Klaster III
282	Universitas Palangka Raya	Klaster III
283	Universitas Pancasila	Klaster III
284	Universitas Persada Indonesia Yai	Klaster III
285	Universitas Wijaya Kusuma Surabaya	Klaster III
286	STIKES Karsa Husada Garut	Klaster III
287	Universitas Katolik Darma Cendika	Klaster III
288	Universitas Kristen Maranatha	Klaster III
289	Universitas Riau	Klaster III
290	Institut Ilmu Kesehatan Bhakti Wiyata Kediri	Klaster III
291	Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bala Keselamatan Palu	Klaster III
292	Universitas Nurul Jadid	Klaster III
293	Universitas Trisakti	Klaster III
294	Institut Sains Dan Teknologi Akprind	Klaster III
295	Politeknik Bosowa	Klaster III
296	Politeknik Negeri Padang	Klaster III
297	Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Pancasetia	Klaster III
298	STIKES Dirgahayu Samarinda	Klaster III
299	STIKES Mercubaktijaya Padang	Klaster III
300	Universitas Hang Tuah Pekanbaru	Klaster III
301	Universitas Muhammadiyah Banjarmasin	Klaster III
302	Universitas Samudra	Klaster III



BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA  
PUSAT PRESTASI NASIONAL  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI



**TERIMA KASIH  
SELAMAT BERKARYA**



BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA  
PUSAT PRESTASI NASIONAL  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI



# Sosialisasi Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) Tahun 2024

Jum'at, 15 Maret 2024

Divisi : Inovasi Teknologi Digital Pendidikan



<https://bpti.kemdikbud.go.id>

**MERDEKA BELAJAR** Kampus Merdeka INDONESIA JAYA



BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA  
PUSAT PRESTASI NASIONAL  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI



# DIVISI INOVASI TEKNOLOGI DIGITAL PENDIDIKAN



## Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan

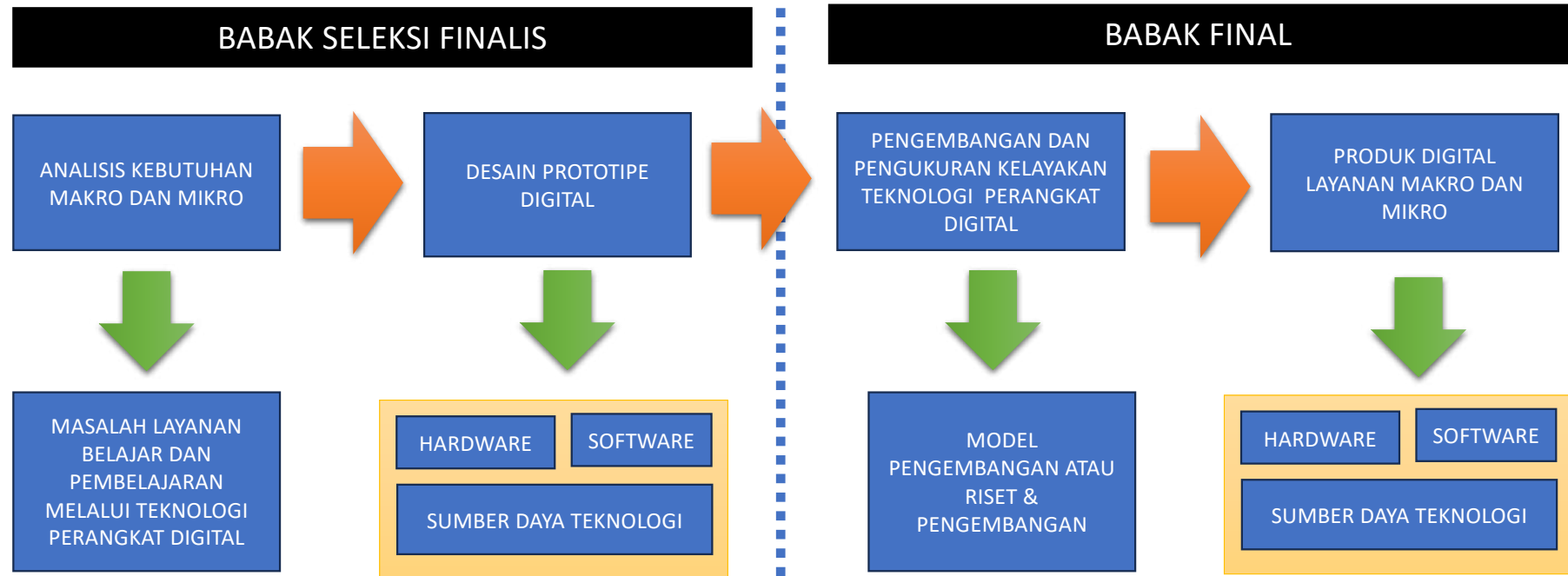


Diarahkan pada pengembangan inovasi teknologi digital pendidikan dengan lingkup:

- » **makro** yaitu inovasi sistem dan teknologi informasi **manajemen dan administrasi pendidikan** di satuan dan jenjang pendidikan dari tahap perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi pendidikan;
- » **mikro** yaitu inovasi sistem dan teknologi informasi dalam **pembelajaran klasikal** dari tahap perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi pembelajaran.

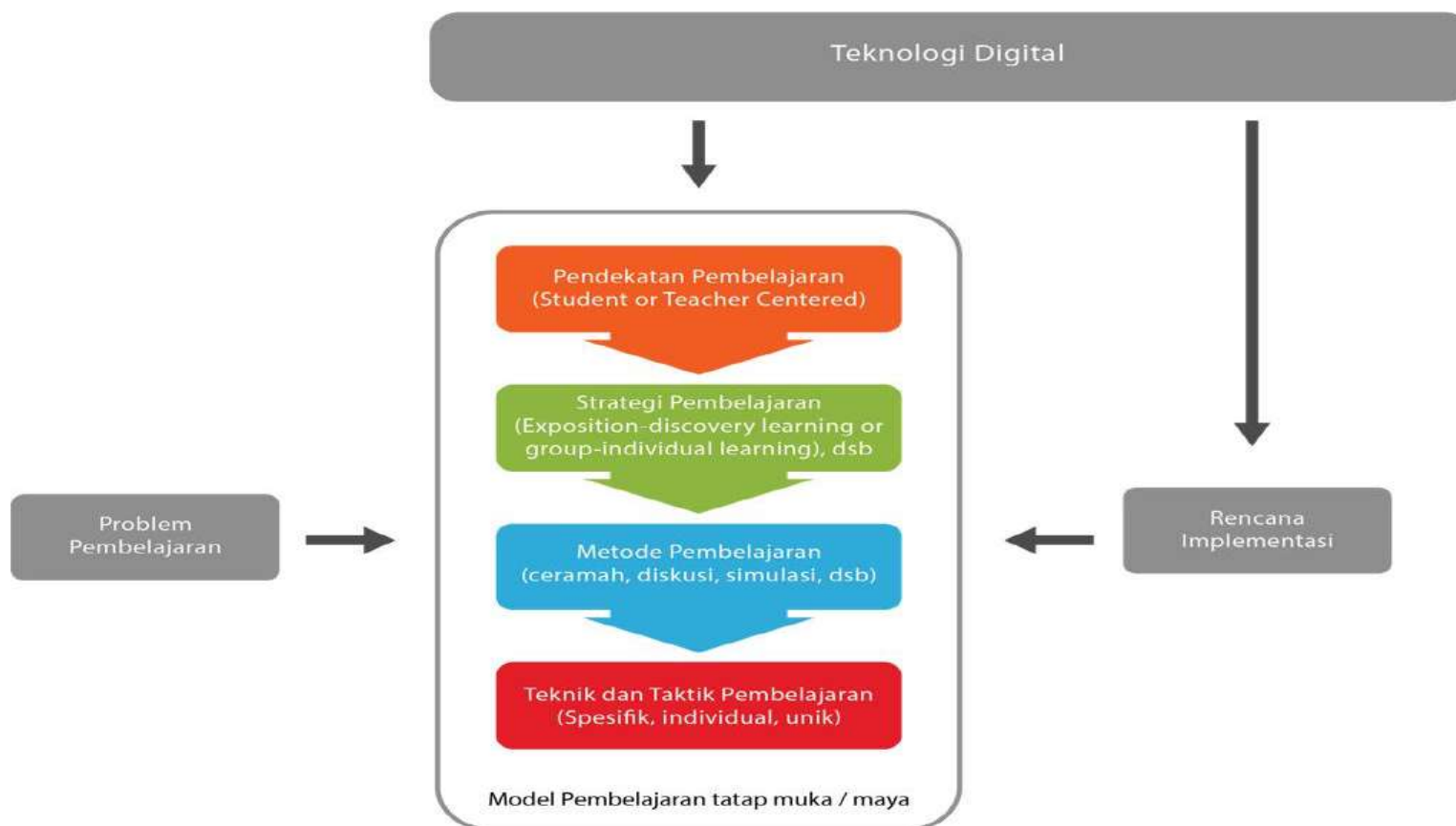


## Alur Berpikir – Div. ITDP





## Alur Berpikir – Div. IPDP





## Seleksi Internal PT dan Nasional



- a. Tim peserta menyusun proposal dan membuat video proses pengembangan model karya inovasi.
- b. Sistematika Proposal terdiri dari:
  - ✓ Cover (Lampiran 1)
  - ✓ Lembar Pengesahan (Lampiran 2)
  - ✓ Abstrak
  - ✓ Latar belakang
  - ✓ Tujuan dan manfaat
  - ✓ Metode Pengembangan Produk Teknologi Digital
  - ✓ Analisa Fungsional Teknologi Digital
  - ✓ Desain Produk Teknologi Digital
  - ✓ Rencana implementasi dan validasi pengembangan teknologi
  - ✓ Tautan video proses pengembangan model karya inovasi
  - ✓ Daftar pustaka





## Seleksi Internal PT dan Nasional



- c. Video proses pengembangan model karya inovasi harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:
  - ✓ Video menggambarkan **proses pengembangan** model karya inovasi dengan pencapaian minimal 50%.
  - ✓ Video mencantumkan **intro dan subtitle**.
  - ✓ Video format **MP4 720p** berdurasi maksimum **3 menit** (di luar intro dan subtitle).
  - ✓ Video diunggah ke Youtube dengan format judul: **“LIDM 2024 - Divisi Inovasi Teknologi Pendidikan- Kode PT - Nama Tim - Judul Karya - Proposal”**
- d. Proposal diunggah ke aplikasi lomba dalam bentuk **PDF maksimal 8 MB** dengan subjek **“LIDM 2024 – Divisi Inovasi Teknologi Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Proposal”** dan penamaan file **“LIDM 2024 – Divisi Inovasi Teknologi Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Proposal.pdf”**. Kode PT dapat dilihat di laman <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>. File proposal dibuat dalam format PDF dan tidak diperkenankan untuk dilakukan kompresi lanjutan ke dalam format ZIP maupun RAR.



## Kriteria Penilaian Seleksi

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Dampak penggunaan produk inovasi teknologi digital terhadap peningkatan kualitas pendidikan yang diharapkan <ul style="list-style-type: none"><li>• Pembelajaran mandiri</li><li>• Interaksi dalam pembelajaran</li><li>• hasil belajar (kognitif/afektif/psikomotorik)</li></ul>	20
2	Aspek permasalahan terhadap kebutuhan teknologi digital <ul style="list-style-type: none"><li>• Kejelasan tujuan</li><li>• Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi</li></ul>	20
3	Idea <ul style="list-style-type: none"><li>• Orisinalitas produk</li><li>• Tingkat kecerdasan karya inovasi teknologi digital</li><li>• Problem solving</li></ul>	25
4	Aspek pengembangan produk teknologi digital <ul style="list-style-type: none"><li>• Fungsionalitas (keberfungsian) produk teknologi</li><li>• Kualitas teknis pengembangan produk teknologi</li><li>• Daya tarik penyajian proses pengembangan produk teknologi</li><li>• Aspek audio, visual, narasi, animasi (teknis) produk teknologi</li></ul>	25
5	Validitas penggunaan produk teknologi digital terhadap pengguna (peserta didik dan pendidik) <ul style="list-style-type: none"><li>• Keluasan fungsi dan fleksibilitas produk teknologi</li><li>• Usabilitas produk teknologi (kemudahan penggunaan)</li><li>• Efisiensi dan adaptabilitas terhadap karakteristik pengguna</li><li>• Efektivitas produk teknologi kepada pengguna</li></ul>	10
Total		100



## Babak Final



- a. Tim finalis melakukan registrasi ulang secara daring untuk keikutsertaan sebagai peserta pada babak final yang dilakukan secara luring sesuai jadwal yang ditentukan dan memenuhi berbagai persyaratan final.
- b. Lomba babak final dilaksanakan dengan dua kegiatan, yaitu sesi presentasi dan demo karya inovasi serta sesi tanya jawab dengan dewan juri dalam ruang pertemuan yang disediakan oleh Penyelenggara.
- c. Finalisasi Produk Teknologi Digital terdiri dari analisa, desain, dan implementasi yang wajib melibatkan data *evident* yang menjadi pengukuran validitas Produk Teknologi Digital terhadap pengguna berdasarkan usabilitas, fleksibilitas, Adaptabilitas, efektifitas dan efisiensi Produk.
- d. Untuk setiap tim finalis dialokasikan waktu maksimal 25 menit (10 menit presentasi dan demo, 15 menit tanya-jawab dengan tim juri).
- e. Penyajian tim finalis terdiri dari 7 menit presentasi tim dan 3 menit demo karya inovasi yang menggambarkan proses pengembangan model karya inovasi dengan pencapaian minimal 100%.



## Babak Final



- f. Penyajian presentasi diharapkan lebih dominan menampilkan fungsionalitas dan desain inovasi.
- g. File presentasi karya akhir diunggah ke aplikasi pendaftaran dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan penamaan file "LIDM 2024 - Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan - Kode PT - Nama Tim – Karya Akhir.pdf". Kode PT sesuai laman <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>. File presentasi dalam format PDF tidak diperkenankan untuk dilakukan kompresi ke dalam format ZIP maupun RAR.
- h. Penyelenggaraan babak final dilaksanakan secara luring, maka presentasi tim dan demo karya disediakan oleh tim peserta langsung disampaikan pada ajang final, dan dilanjutkan tanya jawab dengan tim juri.
- i. Rekaman video dibuat dalam format MP4 720p, dilengkapi dengan intro dan subtitle, dilengkapi dengan logo-logo LIDM 2024, perguruan tinggi peserta, kampus merdeka, dan puspresnas. Video diunggah ke Youtube dengan format judul "LIDM 2024- Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan - Kode PT - Nama Tim - Judul Karya – Karya Akhir.mp4".



## Kriteria Penilaian Final

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Dampak penggunaan produk inovasi teknologi digital terhadap peningkatan kualitas pendidikan yang diharapkan <ul style="list-style-type: none"><li>• Pembelajaran mandiri</li><li>• Interaksi dalam pembelajaran</li><li>• hasil belajar (kognitif/afektif/psikomotorik)</li></ul>	15
2	Aspek permasalahan terhadap kebutuhan teknologi digital <ul style="list-style-type: none"><li>• Kejelasan tujuan</li><li>• Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi</li></ul>	10
3	Idea <ul style="list-style-type: none"><li>• Orisinalitas produk</li><li>• Tingkat kecerdasan karya inovasi teknologi digital</li><li>• <i>Problem solving</i></li></ul>	25
4	Aspek pengembangan produk teknologi digital <ul style="list-style-type: none"><li>• Fungsionalitas (keberfungsian) produk teknologi</li><li>• Kualitas teknis pengembangan produk teknologi</li><li>• Daya tarik penyajian proses pengembangan produk teknologi</li><li>• Aspek audio, visual, narasi, animasi (teknis) produk teknologi</li></ul>	25
5	Validitas penggunaan produk teknologi digital terhadap pengguna (peserta didik dan pendidik) <ul style="list-style-type: none"><li>• Keluasan fungsi dan fleksibilitas produk teknologi</li><li>• Usabilitas produk teknologi (kemudahan penggunaan)</li><li>• Efisiensi dan adaptabilitas terhadap karakteristik pengguna</li><li>• Efektivitas produk teknologi kepada pengguna</li></ul>	25
Total		100



## Juara LIDM 2019 DIVISI ITDP



### **UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

*Upaya Standardisasi Laboratorium Sekolah Menengah Melalui Laboratorium Virtual Berbasis Android*



### **UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

*Dr. Kama: Platform Konsultasi dan Media Seks Edukasi Berbasis Chat-Bot*



### **UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

*Aplikasi Hijnafi Pengenalan Hijaiah Berbasis 3D Hologram*



## Juara LIDM 2020 DIVISI ITDP



### **UNIVERSITAS NEGERI MALANG - Al-Fatih, Al Qur'an for Life Sciences-Proposal**

[https://www.youtube.com/watch?v=h\\_FKIUrMO5s](https://www.youtube.com/watch?v=h_FKIUrMO5s)

LIDM 2020-Divisi I-001033-Fatih Project-Al-Fatih, Al Qur'an for Life Sciences-Proposal - YouTube

<https://www.youtube.com/watch?v=m3mhPYNXw1Q>

LIDM 2020-Divisi I-001033-Fatih Project-Al-Fatih, Al Qur'an for Life Sciences-Presentasi - YouTube



### **UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA - Sistem Pembelajaran Merdeka (SiPeka)**

<https://www.youtube.com/watch?v=uxw6krcXi1g>

LIDM 2020 - Divisi I - 001034 - Annenin duasi - Sistem Pembelajaran Merdeka (SiPeka) - Proposal - YouTube



### **UNIVERSITAS BINA NUSANTARA - Portal Studi**

<https://www.youtube.com/watch?v=-HJt8bS9LDM>

LIDM 2020 - Divisi I - 031038 - PRODI - PORTAL STUDI - Proposal.mp4 - YouTube



BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA  
PUSAT PRESTASI NASIONAL  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI



## Juara LIDM 2021 DIVISI ITDP



**UNIVERSITAS NEGERI Yogyakarta** - Tim DikasihflegexDong



**UNIVERSITAS JEMBER** – SERVER KITA: Inovasi STB sebagai server elearning [<https://www.youtube.com/watch?v=JOonqqm5Jls>]



**TELKOM UNIVERSITY-** Tim Kemendikbud





BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA  
PUSAT PRESTASI NASIONAL  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI



## Juara LIDM 2023 DIVISI ITDP



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA – TimTXT**  
OPENLIT: WEB-BASED AI DAN VIRTUAL ASSISTANT INTERAKTIF UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI MEMBACA MASYARAKAT INDONESIA



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA – Tim Tiwai**  
Calmy : The Anxiety Disorder Education and Consultation Platform with Talk  
Therapy Voice Chatbot uses Artificial Intelligence for Undergraduate  
Student



**UNIVERSITAS NEGERI MALANG – BARQHA TEAMU**  
Clean: Platform Pembelajaran Pemrograman  
Berbasis Gamifikasi dan Live Coding



BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA  
PUSAT PRESTASI NASIONAL  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI



Terima Kasih



BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA  
PUSAT PRESTASI NASIONAL  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI



# Sosialisasi Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) Tahun 2024

Jum'at, 15 Maret 2024

Divisi : INOVASI PEMBELAJARAN DIGITAL  
PENDIDIKAN



<https://bpti.kemdikbud.go.id>

**MERDEKA BELAJAR** Kampus Merdeka INDONESIA JAYA



## Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan

Inovasi pembelajaran digital pendidikan difokuskan pada inovasi penggunaan teknologi digital yang sudah ada disertai dengan strategi, pendekatan dan metode pembelajaran serta evaluasi untuk memudahkan pemahaman, kebermaknaan dan pencapaian kompetensi proses pembelajaran. Lingkup divisi ini meliputi:

- Perangkat pembelajaran digital berupa materi ajar/materi belajar dan media pembelajaran untuk pembelajaran berbasis kelas tatap muka maupun maya yang menggunakan jenis pembelajaran klasikal / kolaboratif / interaktif / personal pada berbagai jenjang pendidikan formal dan non formal;
- Perangkat pembelajaran digital berupa materi ajar/belajar dan media pembelajaran untuk pembelajaran (praktikum) di laboratorium nyata maupun maya;
- Perangkat pembelajaran digital berupa materi ajar/belajar dan media pembelajaran untuk pendidikan anak berkebutuhan khusus.



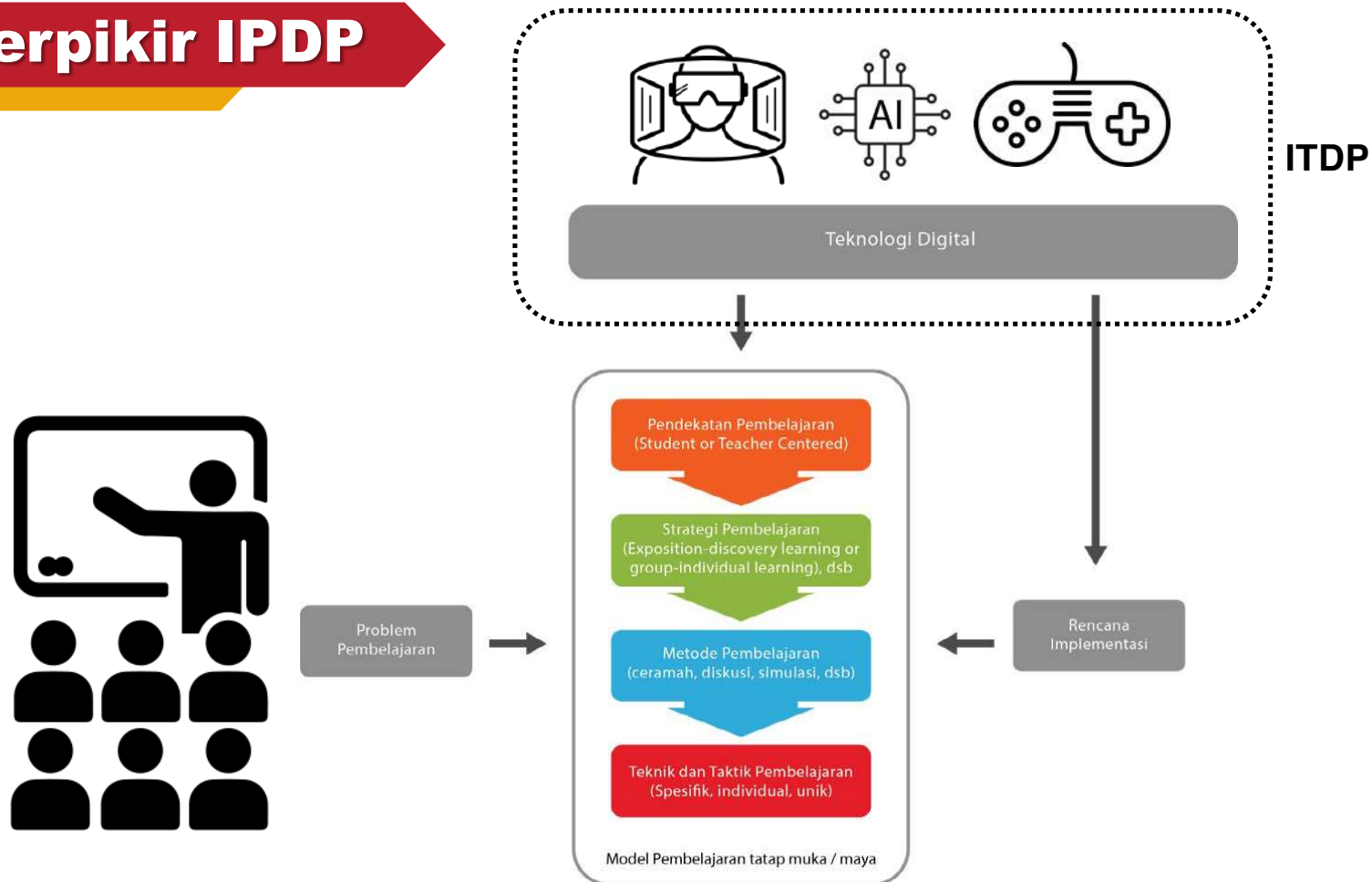
## INOVASI PEMBELAJARAN

- Inovasi pada proses belajar berupa bahan belajar/ajar (*Instructional/learning materials*) : Sesuatu yang dipelajari siswa untuk mencapai kompetensi yang menjadi tujuan pembelajaran dengan menggunakan teknologi
- Inovasi perlu diimplementasikan pada proses belajar secara sistematis dengan mengacu strategi, pendekatan dan metode belajar yang sesuai
- Hakekat inovasi pembelajaran pada kemudahan belajar, kebermaknaan belajar dan ketercapaian kompetensi baik pengetahuan/keterampilan maupun sikap





# Alur Berpikir IPDP





## Seleksi Internal PT dan Nasional



- a. Tim peserta menyusun proposal dan membuat video gagasan inovasi penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran
- b. Sistematika proposal memuat setidaknya :
  - ✓ Cover (Lampiran 1)
  - ✓ Lembar Pengesahan (Lampiran 2)
  - ✓ Abstrak
  - ✓ Latar belakang memuat problematika yang telah terjadi dalam proses pencapaian kompetensi dengan didasarkan pada fakta yang terdokumentasikan oleh tim pengusul maupun tersedia pada penelitian lain yang terpublikasikan
  - ✓ Tujuan dan manfaat inovasi penggunaan teknologi digital dalam menyelesaikan masalah belajar
  - ✓ Inovasi penggunaan teknologi digital yang diusulkan oleh tim
  - ✓ Penjelasan strategi, pendekatan, metode dan evaluasi pembelajaran dalam mengintegrasikan inovasi teknologi digital dalam menyelesaikan masalah belajar yang telah diidentifikasi
  - ✓ Rencana implementasi sesuai dengan pendekatan maupun strategi pembelajaran yang digunakan
  - ✓ Tautan video gagasan
  - ✓ Daftar pustaka



## Seleksi Internal PT dan Nasional



- c. Video gagasan inovasi penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:
  - ✓ Video gagasan menggambarkan strategi, pendekatan, metode dan evaluasi pembelajaran yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan belajar dalam mencapai kompetensi
  - ✓ Video mencantumkan intro dan subtitle.
  - ✓ Video format MP4 720p berdurasi maksimum 3 menit (di luar intro dan subtitle).
  - ✓ Video diunggah ke Youtube dengan format judul: “LIDM 2024 – Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan– Kode IDE – Nama Tim – Judul Karya – Proposal.mp4”
- c. Proposal diunggah ke aplikasi lomba dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan subjek “LIDM 2024 – Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan– Kode IDE – Nama Tim – Proposal” dan penamaan file “LIDM 2024 – Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan – Kode IDE – Nama Tim – Proposal.pdf”. Kode PT dapat dilihat di laman <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>. File proposal dibuat dalam format PDF dan tidak diperkenankan untuk dilakukan kompresi lanjutan ke dalam format ZIP maupun RAR.





## Video Proses Pengembangan Model Karya Inovasi babak evaluasi

Video menggambarkan proses pengembangan model karya kreasi dengan pencapaian **minimal 50%**



Video format MP4 720p berdurasi maksimum 3 menit (di luar intro)

Video mencantumkan intro dan subtitle



Video diunggah ke Youtube dengan format judul:

**LIDM 2024 – Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Judul Karya - Proposal**



## Kriteria Penilaian Babak Seleksi Internal PT dan Seleksi Nasional

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Latar belakang dan analisis permasalahan dalam pembelajaran sesuai dengan fakta	15
2	Inovasi penggunaan teknologi digital	20
3	Aspek pembelajaran <ul style="list-style-type: none"><li>• Strategi</li><li>• Pendekatan</li><li>• Metode</li><li>• Evaluasi</li></ul>	30
4	Rencana implementasi sesuai dengan pendekatan maupun strategi pembelajaran yang digunakan	15
5	Dampak <ul style="list-style-type: none"><li>• Meningkatkan peran pendidik sebagai fasilitator</li><li>• Memberikan pengalaman yang nyata kepada peserta didik</li><li>• Memberikan pengaruh pada karakter peserta didik</li><li>• Efektivitas, efisiensi, adaptabilitas</li></ul>	20
Total		100



## Babak Final



- a. Tim finalis melakukan registrasi ulang secara daring untuk keikutsertaan sebagai peserta pada babak final yang dilakukan secara luring sesuai jadwal yang ditentukan dan memenuhi berbagai persyaratan final.
- b. Tim finalis membuat dan mengirim file presentasi dan tautan Youtube video karya akhir di aplikasi pendaftaran babak final.
- c. Video proses pengembangan model karya inovasi pembelajaran harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:
  - ✓ Video menggambarkan proses pengembangan model karya inovasi pembelajaran dengan pencapaian minimal 100%.
  - ✓ Video mencantumkan intro dan subtitle
  - ✓ Video format MP4 720p berdurasi maksimum 3 menit (di luar intro dan subtitle).
  - ✓ Video diunggah ke Youtube dengan format judul "LIDM 2023 - Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan - Kode PT - Nama Tim - Judul Karya – Karya Akhir.mp4"
- d. File presentasi karya akhir diunggah ke aplikasi pendaftaran babak final dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan penamaan file LIDM 2023 - Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan- Kode PT - Nama Tim – Karya Akhir.pdf". Kode PT sesuai laman diperkenankan untuk dilakukan kompresi dalam format ZIP maupun RAR.



## Babak Final

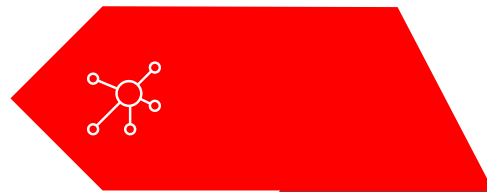


- e. Pelaksanaan babak final dilaksanakan dengan dua kegiatan, yaitu sesi presentasi dan demo inovasi pembelajaran yang telah dilakukan serta sesi tanya jawab dengan dewan juri dalam ruang pertemuan luring yang disediakan oleh Penyelenggara.
- f. Tim finalis melakukan presentasi dan menampilkan karya inovasi pembelajaran selama 10 menit.
- g. Untuk setiap tim finalis dialokasikan waktu maksimal 25 menit (10 menit presentasi dan demo karya inovasi pembelajaran, 15 menit tanya-jawab dengan tim juri).
- h. Urutan presentasi ditentukan dari undian pada saat technical meeting.
- i. Setiap tim peserta sudah siap di ruang tunggu ruang transit finalis paling lambat 15 menit sebelum jadwal sesuai undian



## Video Proses Pengembangan Model Karya Inovasi babak Final

Video menggambarkan proses pengembangan model karya inovasi dengan pencapaian **100%**



Video format MP4 720p berdurasi maksimum 3 menit (di luar intro)

Video mencantumkan intro dan subtitle



Video diunggah ke Youtube dengan format judul:

**LIDM 2024 – Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Judul Karya Akhir.mp4**



## Kriteria Penilaian Babak Final

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Latar belakang dan analisis permasalahan	10
2	Inovasi penggunaan teknologi digital	15
3	Aspek pembelajaran	30
4	Implementasi dan dampak sesuai dengan pendekatan maupun strategi pembelajaran yang digunakan	15
5	Presentasi, Penguasaan dan Kekompakan Tim	30
	Total	100



## Juara LIDM 2019 DIVISI IPDP



### **ISI Surakarta**

*Augmented Reality sebagai media pembelajaran Interaktif Rantaya Seni Tari di ISI Surakarta*

### **Universitas Budi Luhur**

*Volumetry Reality*

### **Universitas Negeri Malang**

*Villa-Chem: Virtual Laboratory On Analytical Chemistry Terintegrasi Android Sebagai Pengembangan Inovasi Media Pembelajaran Pada Praktikum Pemisahan Kimia*



## Juara LIDM 2020 DIVISI IPDP



### **Universitas Negeri Malang**

*B-Lab: Virtual and Multiple Representative Laboratory*

### **Universitas Negeri Yogyakarta**

*Aplikasi Pembelajaran Virtual Gaya Lorentz Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Gaya Lorentz*

### **Universitas Sultan Ageng Tirtayasa**

*Pengembangan Teknologi AR (Augmented Reality) berbasis Web sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Saraf*





## Juara LIDM 2021 DIVISI IPDP



### **Universitas Negeri Yogyakarta**

*Aplikasi Modul Discovery Learning Berbasis V-Lab & AR untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Optika Geometri*  
[<https://www.youtube.com/watch?v=boINE9q5PVg>]



### **Universitas Negeri Yogyakarta**

*EDUGRAPH: Media Pembelajaran Berbasis Web dengan OCR untuk Evaluasi Tulisan*  
[<https://www.youtube.com/watch?v=oCSU7CmRKxE>]



### **Universitas Negeri Malang**

*Cell Space: Cell Study Place Media Pembelajaran Triplerepresentatif Berbasis Website sebagai Langkah Digitalisasi*  
[[https://www.youtube.com/watch?v=qynjLBN\\_zmA&t=47s](https://www.youtube.com/watch?v=qynjLBN_zmA&t=47s)]



## Juara LIDM 2023 DIVISI IPDP



**Universitas Negeri Yogyakarta**

*Self Determination Mat*

[[https://www.youtube.com/watch?v=38d\\_mE7GEE8](https://www.youtube.com/watch?v=38d_mE7GEE8)]



**Telkom University**

*Biology Fun*

[<https://www.youtube.com/watch?v=W1WhWBs1Mdw>]



**Universitas Negeri Jakarta**

*TPERSONIC–Wisdom Education*

[<https://www.youtube.com/watch?v=S8wTf7Akveg>]



BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA  
PUSAT PRESTASI NASIONAL  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI



Terima Kasih



BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA  
PUSAT PRESTASI NASIONAL  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI



# Sosialisasi Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) Tahun 2024

Jum'at, 15 Maret 2024

Divisi : Video Digital Pendidikan

<https://bpti.kemdikbud.go.id>

**MERDEKA** Kampus  
**BELAJAR** Merdeka  
INDONESIA JAYA





BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA  
PUSAT PRESTASI NASIONAL  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI



# DIVISI

## *Video Digital Pendidikan*

**Dadi Mulyadi**  
**Antonius Edi Widiargo**  
**Singgih Arie Prasetyo**



Diarahkan sebagai media/sarana pendidikan bagi masyarakat dalam mendukung pemecahan masalah-masalah terkini yang dipecahkan melalui pendekatan pendidikan.

- Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan (ESD) untuk mencapai Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs);
- Pemecahan masalah terkait isu-isu nasional terkini;
- Media promosi untuk menjaga dan melestarikan lingkungan dari perubahan iklim (climate change) melalui pendidikan.



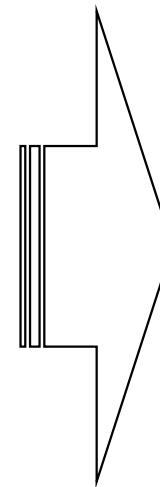
# Permasalahan yang dapat diangkat

## TUJUAN PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN





# JENIS KREASI VIDEO



**EDUTAINMENT**





Contoh Poster Video



# Proposal



Sistematika proposal terdiri dari:

- ❑ Cover (Lampiran 1)
- ❑ Lembar Pengesahan (Lampiran 2)
- ❑ Daftar Isi
- ❑ Abstrak
- ❑ Latar Belakang
- ❑ Tujuan
- ❑ Sasaran
- ❑ Manfaat
- ❑ Analisis Ide Cerita
- ❑ Susunan Tim dan Deskripsi Tugasnya
- ❑ Penutup
- ❑ Daftar Pustaka
- ❑ Lampiran:  
Biodata (Mahasiswa & Dosen Pembimbing)

**PROPOSAL TIDAK  
DIBATASI JUMLAH  
HALAMAN, TETAPI HARUS  
MEMPERHATIKAN  
KEJELASAN!!!**



# Dokumen Shooting



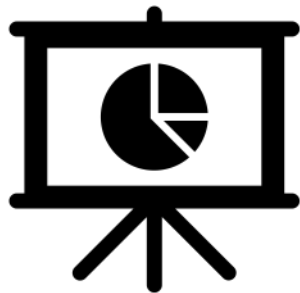
Dokumen shooting :

- Sinopsis
- Treatment
- Storyboard
- Naskah

**DOKUMEN SHOOTING  
TIDAK DIBATASI JUMLAH  
HALAMAN, TETAPI HARUS  
MEMPERHATIKAN  
KEJELASAN !!!**



# Poster Video



Dokumen shooting :

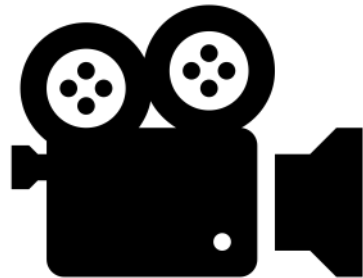
- Ukuran 2480 x 3508 piksel
- File bertipe JPEG



INGAT !!!! BUKAN FLYER



# Karya Video



- Video berdurasi rentang antara 3-5 menit, tidak termasuk opening countdown title dan credit title.
- Video diunggah ke laman Youtube dengan visibilitas “public” dan resolusi video yang disarankan adalah 720p atau 1080p
- Video harus bersifat orisinal dan bukan cuplikan yang diambil dari video orang lain.
- Footage (video mentah), aset (sound recording, musik latar, dll), dan bentuk audio visual lainnya yang digunakan dalam video harus memperhatikan hak cipta.
- Video harus memuat logo LIDM 2024 sebagai watermark di bagian kanan atas.



# Kriteria Penilaian Seleksi

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Meningkatkan kepedulian pendidikan	20
2	Muatan Promosi/Kepedulian terhadap masalah dan solusi	25
3	Kualitas teknis media <ul style="list-style-type: none"><li>• Kemenarikan tampilan opening</li><li>• Daya tarik penyajian</li><li>• Aspek audio, visual, narasi, animasi</li></ul>	15
4	Poster Video	10
5	Memberikan pengaruh pada perubahan perilaku masyarakat	10
6	Ide baru (orisinalitas)	15
7	Rekognisi dan feedback (jumlah Like, View, Share)	5
Total		100



# Kriteria Penilaian Final

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Ide dasar pembuatan	30
2	Kejelasan pesan	25
3	Teknis pembuatan video (akting, teknik pengambilan gambar, teknik editing, suara, musik, dan lain-lain)	25
4	Teknis presentasi (suara, kelancaran, bahasa yang digunakan, proses tanya jawab)	20
Total		100



# Juara LIDM 2020



**Universitas Pendidikan Indonesia**  
*Nuraga*



**STKIP PGRI Tulungagung**  
*Ada Pelangi Setelah Hujan Mereda*



**Universitas Muhammadiyah Malang**  
*Hari Esok*





# Juara LIDM 2021



**Institut Pariwisata dan Bisnis  
Internasional**  
*Abirupa*



**Universitas Brawijaya**  
*Kabar Baik Untuk Indonesia*



**Institut Seni Indonesia Surakarta**  
*Ruang Gerak*



# Juara LIDM 2023



**Universitas Gadjah Mada**  
*Hamemayu*

**Universitas Pendidikan Indonesia**  
*Risau*

**Institut Pariwisata dan Bisnis**  
*Internasional*  
*Baruna*



BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA  
PUSAT PRESTASI NASIONAL  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI



Terima Kasih



BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA  
PUSAT PRESTASI NASIONAL  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI



# Sosialisasi Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) Tahun 2024

Jum'at, 15 Maret 2024

Divisi : Poster Digital Pendidikan (PDP)



<https://bpti.kemdikbud.go.id>

**MERDEKA** Kampus  
**BELAJAR** Merdeka  
INDONESIA JAYA



# PENDAHULUAN

PERAN MAHASISWA DALAM GERAKAN PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN





## Poster Digital Pendidikan (PDP)

Diarahkan sebagai media/sarana bagi gerakan kepedulian mahasiswa terhadap percepatan tercapainya SDG's melalui penerapan teknologi digital dalam bentuk poster.

- Gerakan kepedulian peningkatan literasi dan kualitas pendidikan berkelanjutan (ESDG's);
- Gerakan kepedulian terhadap isu-isu kesetaraan gender untuk pembangunan sumber daya manusia Indonesia berkualitas; dan
- Gerakan kepedulian peningkatan kualitas ketahanan pangan dan kesehatan untuk pembangunan sumber daya berkualitas dan berdaya saing.





Gerakan kepedulian peningkatan literasi dan kualitas pendidikan berkelanjutan (ESDG's)



Memastikan pendidikan berkualitas yang inklusif dan merata serta mempromosikan kesempatan belajar seumur hidup untuk semua



Semua anak perempuan dan laki-laki menyelesaikan pendidikan dasar dan menengah yang gratis, adil dan berkualitas yang mengarah pada hasil pembelajaran yang relevan dan efektif



Semua anak perempuan dan laki-laki memiliki akses ke pengembangan anak usia dini yang berkualitas, perawatan dan pendidikan pra-sekolah dasar sehingga mereka siap untuk pendidikan dasar



Akses yang sama bagi semua perempuan dan laki-laki terhadap pendidikan teknis, kejuruan, dan tersier yang terjangkau dan berkualitas, termasuk universitas



Meningkatkan jumlah pemuda dan orang dewasa yang memiliki keterampilan yang relevan, termasuk keterampilan teknis dan kejuruan, untuk pekerjaan, pekerjaan yang layak dan kewirausahaan



Menghilangkan kesenjangan gender dalam pendidikan dan memastikan akses yang sama ke semua tingkat pendidikan dan pelatihan kejuruan bagi mereka yang rentan, termasuk penyandang disabilitas, masyarakat adat dan anak-anak dalam situasi rentan



Semua remaja dan sebagian besar orang dewasa, baik pria maupun wanita, mencapai literasi dan numerasi.



Semua peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk mempromosikan pembangunan berkelanjutan



Membangun dan meningkatkan fasilitas pendidikan yang sensitif terhadap anak, disabilitas, dan gender serta menyediakan lingkungan belajar yang aman, tanpa kekerasan, inklusif, dan efektif untuk semua.



Memperluas secara global jumlah beasiswa yang tersedia untuk negara-negara berkembang.



Meningkatkan pasokan guru yang berkualitas, termasuk melalui kerja sama internasional untuk pelatihan guru di negara-negara berkembang.



Gerakan kepedulian terhadap isu-isu kesetaraan gender untuk pembangunan sumber daya manusia Indonesia berkualitas

## KESETARAAN GENDER SEBAGAI SEBUAH TUJUAN (SDGs)

- Untuk melaksanakan SDGs, Presiden Jokowi telah menandatangani Peraturan Presiden (Perpres) SDGs Nomor 59 Tahun 2017 tentang Pelaksanaan Pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan
- Pelaksanaan Pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan, (SDG's) menyebutkan tujuan ke-5 adalah "mencapai kesetaraan gender dan memberdayakan perempuan"



- Kesetaraan Gender adalah kesamaan kondisi bagi perempuan dan laki-laki untuk memperoleh kesempatan dan hak-haknya sebagai manusia, agar mampu berperan dan berpartisipasi dalam kegiatan politik, ekonomi, sosial budaya, pertahanan dan keamanan, dan kesamaan dalam menikmati hasil pembangunan
- Indeks Pemberdayaan Gender (IDG) mengukur partisipasi aktif perempuan pada kegiatan ekonomi



Penghapusan kejahatan berbasis gender (*elimination of gender based violence*)



Penghapusan praktek berbahaya terhadap perempuan dan gadis di ruang public dan privat (*elimination of harmful practices against women and girls in the public and private spheres, including trafficking and sexual and other types of exploitation*)



Akses universal terhadap kesehatan dan hak azasi seksual dan reproduksi (*universal access to sexual and reproductive health and rights*)



Partisipasi setara dalam pengambilan keputusan (*equal participation in decision-making*)



Menghilangkan semua praktik berbahaya, seperti anak, pernikahan dini dan paksa, serta mutilasi alat kelamin perempuan (*Eliminate all harmful practices, such as child, early and forced marriage and female genital mutilation*)



Hak-hak yang setara terhadap sumber-sumber ekonomi dan kepemilikan (*equal rights to economic resources and ownership*)



Peningkatan penggunaan teknologi (*enhanced use of technologies*)



Penghapusan segala bentuk diskriminasi bagi semua perempuan dan gadi dimanapun (*End all forms of discrimination against all women and girls everywhere*)



Kebijakan dan legislasi untuk mempromosikan kesetaraan gender (*policies and legislations to promote gender equality*)





Gerakan kepedulian peningkatan kualitas ketahanan pangan dan kesehatan untuk pembangunan sumber daya berkualitas dan berdaya saing



Mengakhiri kelaparan, mencapai ketahanan pangan dan perbaikan gizi serta mempromosikan pertanian berkelanjutan



Memastikan hidup sehat dan mempromosikan kesejahteraan untuk semua usia



## LIDM V/2024-DIVISI POSTER DIGITAL PENDIDIKAN

- Pengumuman/Launching LIDM 2024
- Penyiapan Proposal dan Poster
- Pendaftaran kepesertaan PT
- Pendaftaran kepesertaan Tim
- Unggah Poster di IG dengan tagar #LIDM 2024 - Divisi Poster Digital Pendidikan- Kode PT -Nama Tim -Judul Karya
- Pengiriman Proposal beserta tautan IG Posternya ke aplikasi dengan judul tautan "LIDM 2024 Divisi Poster Digital Puspresnas Kemdikbud" untuk seleksi internal dan seleksi nasional
- Kode PT lihat <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>

Upload Daring  
15 Maret – 15 April 2024

Penjurian babak Seleksi Nasional  
16 April – 2 Mei 2024

- Penilaian Proposal
- Penilaian tampilan poster, kreativitas substansi, originalitas, muatan pendidikan
- Jumlah like dan comment

- Pembuatan video proses pembuatan poster (maksimum 3 menit) dan PPT presentasi (maksimum 7 menit) dan cetak poster dengan ukuran 100 cm x 80 cm tanpa bingkai
- Unggah video pembuatan poster ke youtube
- Pendaftaran Tim Finalis dengan pengiriman PPT dan link youtube video dan file poster asli format A2.
- Babak Final: Pemajangan Poster, sesi Presentasi dan Pemutaran Video proses pembuatan video dan sesi tanya jawab.

Penjurian Babak Final  
LIDM 2024 Luring  
09 – 13 Juni 2024

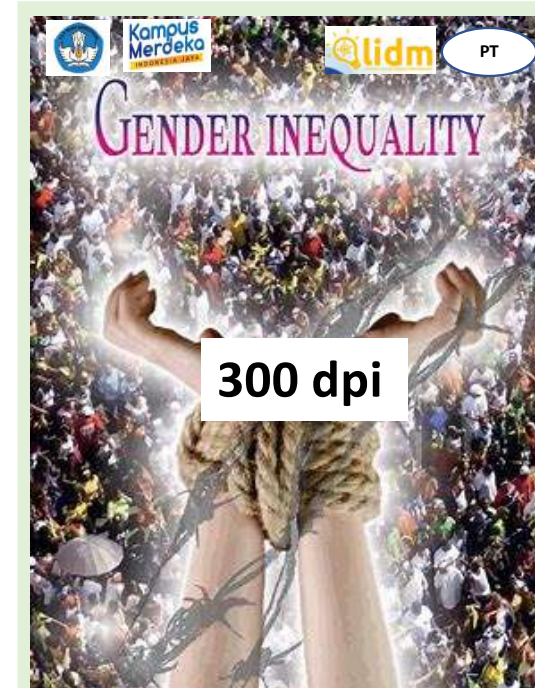


# Babak Seleksi Internal dan Nasional

## 1. Proposal

- Cover (lihat lampiran panduan).
- Lembar Pengesahan
- Daftar Isi
- Judul Poster (dibuat menarik dengan kata-kata persuasif dan inspiratif) dan sesuai dengan ruang lingkup yang dipilih.
- Pendahuluan (300-350 kata): memuat latar belakang dari gerakan persuasif dan inspiratif yang digagas dalam poster, masalah yang diungkap, solusi kreatif dan inovatif terhadap masalah tersebut, tujuan dan target dampak yang akan dicapai dari gerakan yang dimuat dalam poster.
- Landasan Ilmiah Pendukung Gerakan (300-350 kata): ringkasan kajian literatur yang menjadi landasan masalah dan solusi kreatif dan inovatifnya sesuai dengan ruang lingkup yang dipilih.
- Metode Pembuatan Karya Poster Digital Pendidikan (250-300 kata): rencana metode/pendekatan yang digunakan dalam membuat karya poster, rencana *layout* poster, aplikasi/software yang digunakan, rencana pemilihan font, warna, gambar dan simbol yang digunakan, dan tahapan pembuatan poster yang dilakukan.
- Karya Poster yang dihasilkan (berisi tautan atau link unggahan poster di Instagram yang dilombakan, isikan keterangan tautan untuk Babak Seleksi Internal PT atau Babak Seleksi Nasional)
- Daftar Referensi : menggunakan Vancouver style)
- Lampiran-lampiran

## 2. Karya Poster Digital Pendidikan



100 X 80

- Poster adalah gambar tidak bergerak dalam satu halaman;
- Poster merupakan presentasi persuasif tentang gagasan solutif atau gerakan konstruktif dalam ruang lingkup divisi poster digital pendidikan.
- Poster dibuat secara digital.
- Tidak diperkenankan menggunakan stok gambar/foto yang telah ada/terpublikasi.



## Babak Seleksi Internal dan Nasional

- Proposal diunggah ke aplikasi lomba dalam bentuk PDF dengan subjek “LIDM 2024– Divisi Poster Digital Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Proposal” dan penamaan file “LIDM 2024 – Divisi Poster Digital Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Proposal.pdf”.
- Poster diunggah ke Instagram dengan tagar: #LIDM 2024 – Divisi Poster Digital Pendidikan - Kode PT - Nama Tim - Judul Karya (Kode PT sesuai laman <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>)

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
1	<b>Kualitas Proposal Poster Digital Pendidikan</b>	
	• Kreativitas, orisinalitas dan kesesuaian judul, latar belakang, tujuan dan target dampak dengan ruang lingkup yang dipilih.	15
	• Kualitas state of the arts landasan ilmiah masalah dan solusi serta inti gerakan pembaharuan yang konstruktif dan persuasif yang menjadi gagasan dalam pembuatan karya poster.	15
	• Ketepatan pemilihan metode/pendekatan, kesesuaian dan kemutakhiran software/hardware yang digunakan serta kesesuaian tahapan yang dilakukan untuk mewujudkan karya poster.	10
2	<b>Kualitas Karya Poster Digital Pendidikan</b>	
	• Meningkatkan kepedulian pendidikan	10
	• Muatan inisiatif dan persuasif sesuai ruang lingkup yang dipilih	10
	• Kualitas teknis media	15
	○ Daya tarik penyajian	
	○ Aspek visual dan narasi	
	• Memberikan pengaruh pada karakter masyarakat (sesuai kebutuhan di Era 4.0)	10
• Ide baru (orisinalitas)	10	
	• Rekognisi dan feedback (jumlah Like, View, Share)	5
	<b>Total</b>	<b>100</b>



## Babak Final

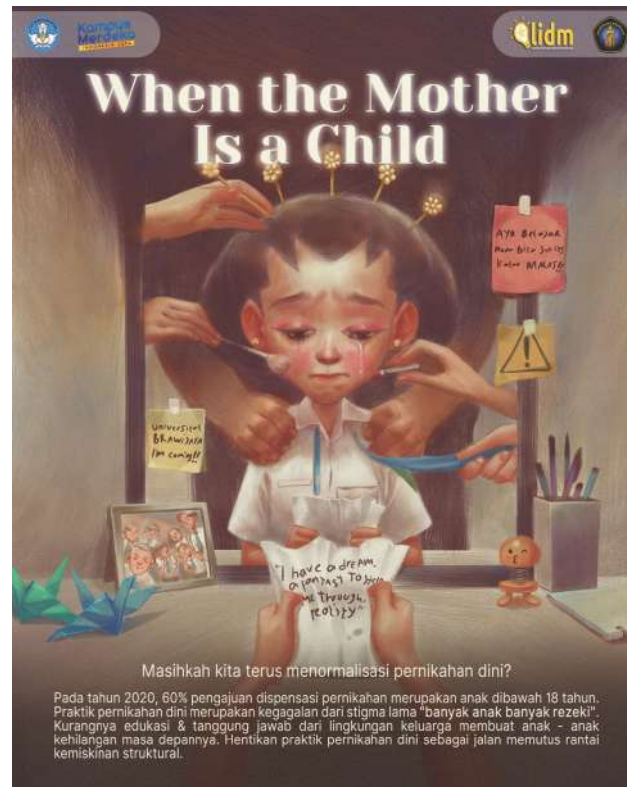
1. Tim peserta membuat **persiapan presentasi (ppt) dengan durasi presentasi 7 menit.**
2. Tim peserta finalis membuat **video proses pembuatan poster (durasi 3 menit)** dan diunggah di youtube
3. Tim peserta finalis **registrasi kepesertaan babak final secara daring** dengan mengunggah semua persyaratan;
4. Tim finalis **menyetor poster yang telah dicetak sendiri kepada panitia saat registrasi ulang;**
5. Babak final terdiri dari tiga kegiatan:
  - a) **Pemajangan poster** di ruangan yang disediakan panitia;
  - b) **Presentasi (7 menit) dan pemutaran video proses pembuatan poster (3 menit).**
  - c) **Tanya-jawab** Juri dan Tim Peserta Finalis (15 menit).

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
1	<b>Penampilan presentasi:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Daya tarik penyajian secara verbal</li><li>• Kemampuan menginspirasi dan persuasi</li><li>• Peran dan kerja sama tim</li></ul>	30
2	<b>Muatan/konten kreativitas masalah dan solusi pada topik yang dibawakan</b>	25
3	<b>Kemampuan tanya jawab</b>	25
4	<b>Kualitas video proses pembuatan poster</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• kualitas konten kreativitas gagasan</li><li>• kualitas dan kelengkapan proses pembuatan poster</li><li>• software yang digunakan dalam pembuatan poster</li><li>• kualitas audio-visual</li></ul>	10
5	<b>Hasil penilaian audiens/penonton (Like, View, Share) terhadap poster di IG</b>	10
	<b>Total</b>	<b>100</b>

Skor Penentuan Juara = 30% x Skor Babak Seleksi + 70% x Skor Babak Final



# Juara Lomba Poster Digital LIDM Tahun 2023





## Tampilan Poster dan Video Presentasi Juara Lomba Poster Digital LIDM Tahun 2020

**JUARA 1**

DALAM LOMBA INOVASI DIGITAL MAHASISWA (LIDM) 2020

LIDM 2020 Divisi IV 001034 HIMIKASI JUARA Dari Keluarga, K

Haristawidya F.P. Anggota Tim  
 Muhammad Rafi Shelahudin Ketua Tim HIMIKASI JUARA  
 Helmi Anggota Tim

DARI KELUARGA  
 KITA JAGA INDONESIA  
 Dengan langkah sederhana, kita melindungi keluarga. Dengan peran satara, kita menjaga Indonesia.

JANGAN BIARKAN MEREKA BERHENTI HANYA KARENA CORONA

masa depan mereka bukan di atas berita corona

arifhidayatid

Masa depan mereka bukan diatas berita corona

"Jangan Biarkan Mereka Berhenti Hanya Karena Corona"

Pandemi virus corona telah menyebabkan "darurat pendidikan yang belum pernah terjadi sebelumnya", dengan 5,7 juta anak yang terkena dampak penutupan sekolah berskala penuh sekolah secara permanen (lembaga amal Save the Children)

Mengutip data UNESCO yang menunjukkan bahwa pada bulan April, 1,6 miliar pelajar diliburkan dari sekolah dan universitas karena langkah-langkah untuk menekan penyebaran Covid-19. Anak-anak

Seragam dan Keluarga Akan Menjadi Saksi Mereka Untuk Generasi Emas Indonesia

505 likes  
 AGUST 7, 2020

Add a comment...

**JUARA 2**

HARI INI, SETELAH DATANG PANDEMI...

BUKAN Peran yang Tertukar

amaliasholihah\_

amaliasholihah\_ #LIDM 2020 - Divisi IV - 002003 - WUEN - (Bukan) Peran Yang Tertukar

(Bukan) Peran Yang Tertukar

Dimasa pandemi COVID-19 sudah saatnya kita meleak gender. jika sebelum pandemi peran orang tua berjabku dengan pekerjaan dan sang anak menuntut ilmu pada umumnya.

Saksikan, saat ini kondisi dibanting oleh pandemi. Peran gender turut menguatkan dan mengokohkan. Pentingnya keterbukaan satu sama lain menjadi kunci untuk menguatkan keadaan. Labelisasi menjadi hal kuno yang perlu dihapuskan. Sadar peran

1,407 likes  
 AGUST 7, 2020



# Juara Lomba Poster Digital LIDM Tahun 2021

Juara 1  
(Aurum/Universitas Negeri Yogyakarta)

Juara 2  
(Amerta/Universitas Gadjah Mada)

Juara 3  
(Pandeka/Universitas Andalas)







BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA  
PUSAT PRESTASI NASIONAL  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI



Terima Kasih



BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA  
PUSAT PRESTASI NASIONAL  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI



# Sosialisasi Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) Tahun 2024

Jum'at, 15 Maret 2024

Divisi : MIKROTEACHING DIGITAL



<https://bpti.kemdikbud.go.id>

**MERDEKA** Kampus  
**BELAJAR** Merdeka  
INDONESIA JAYA



KEMENTERIAN PENDIDIKAN,  
KEBUDAYAAN, RISET  
DAN TEKNOLOGI

*Puspresnas*  
Pusat Prestasi Nasional

Balai Pengembangan  
Talenta Indonesia



**MERDEKA** Kampus  
**BELAJAR** Merdeka  
INDONESIA JAYA



# **DIVISI MICROTEACHING DIGITAL**



**THEMA LIDM-05/2024 “Literasi digital untuk menumbuh kembangkan sumber daya manusia pendidik sebagai talenta nasional menuju Indonesia Maju dengan tatanan kehidupan baru”.**

## SIAPA YANG DIMAKSUD PENDIDIK ITU ?

- GURU
  - DOSEN
  - KONSELOR
  - PAMONG BELAJAR
  - WIDYAIWARA
  - TUTOR
  - INSTRUKTUR
  - PENYULUH
  - PELATIH
  - SEBUTAN LAIN yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan.
- (SUMBER: UU SISDIKNAS NOMOR 20 TAHUN 2003)





## Divisi Microteaching Digital



**Diarahkan pada peningkatan kompetensi pedagogik mahasiswa yang dapat mengintegrasikan aspek-aspek keterampilan mengajar, melalui penerapan teknologi digital dalam bentuk *microteaching*.**

**Lingkup divisi ini meliputi:**

- » **Pembelajaran mikro klasikal untuk pendidikan formal di semua satuan pendidikan dan atau Pendidikan tinggi.**
- » **Pembelajaran mikro klasikal untuk pendidikan non formal terdiri atas lembaga kursus, lembaga pelatihan, kelompok belajar, pusat kegiatan belajar masyarakat serta satuan pendidikan yang sejenis.**
- » **Pembelajaran klasik untuk pendidikan berkebutuhan khusus.**



# SELINTAS TAHAPAN SELEKSI LIDM DIVISI MIKROTEACHING”

SELEKSI INTERNAL PERGURUAN  
TINGGI **Februari-15 April 2024**

BABAK SELEKSI NASIONAL  
**16 April-2 Mei 2024**

BABAK FINAL PENENTUAN JUARA  
NASIONAL  
**9-13 Juni 2024**

Perguruan Tinggi **WAJIB**  
**MENYELENGGARAKAN**  
**SELEKSI INTERNAL** Dengan  
Dibuktikan Adanya Berita  
Acara Seleksi

Nilai SELEKSI Nasional = nilai  
RPP/Modul Ajar (50%) + Nilai  
Video Microteaching (50%)

Nilai PENENTUAN JUARA  
NASIONAL = Nilai SELEKSI  
Nasional (40%) + BABAK FINAL  
(60%)



## Seleksi Internal PT dan Penyisihan Nasional



- a. Peserta mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan di microteaching-kan dengan platform digital sebagai berikut:
  - ✓ Halaman Cover (Lampiran 1)
  - ✓ Halamana Pengesahan (Lampiran 2)
  - ✓ RPP (modul ajar), lihat lampiran TERAKHIR DARI PEDOMAN .
  - ✓ Bahan Ajar,
  - ✓ Media Pembelajaran, dan
  - ✓ LKPD (lembar kerja peserta didik) dan
  - ✓ Video microteaching berdurasi maksimal 10 menit
  - ✓ Lampiran-lampiran
- b. Divisi Microteaching Digital ini *memperlombakan kemampuan dan keterampilan mengajar berbantuan media/teknologi/alat pembelajaran digital.*
- c. Materi yang akan diajarkan sesuai dengan kurikulum satuan pendidikan atau kurikulum merdeka yang dipilih dengan menyesuaikan tema LIDM 2024.



### Kriteria Penilaian RPP/Modul Ajar

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Kejelasan identitas mata pelajaran	5
2	Kejelasan rumusan indikator & tujuan pembelajaran:	10
3.	Kejelasan topik dan materi pembelajaran	10
4.	Kesesuaian model/ strategi/pendekatan/metode dan langkah-langkah pembelajaran dengan karakteristik pembelajaran.	20
5.	Kesesuaian pemilihan media, dan sumber belajar.	25
6.	Kesesuaian penilaian dengan indikator & tujuan pembelajaran.	20
7.	Kelengkapan perangkat pembelajaran (RPP, alat, media, sumber belajar, bahan ajar, alat penilaian)	10
Total		100 (50%)

Nilai Penyisihan Nasional = nilai RPP/Modul Ajar (50%) + Nilai Video Microteaching (50%)

### Kriteria Penilaian Video Microteaching

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
1.	Keterampilan membuka dan menutup pelajaran.	10
2.	Keterampilan menjelaskan konsep, prinsip, dan prosedur dalam materi pelajaran tertentu.	15
3.	Keterampilan melaksanakan pembelajaran sesuai rancangan yang telah disusun.	15
4.	Keterampilan menggunakan alat, media, dan sumber belajar	15
5.	Keterampilan bertanya (berkomunikasi)	10
6	Keterampilan mengadakan variasi dalam pembelajaran	10
7	Keterampilan mengelola kelas	15
8	Keterampilan mengevaluasi.	10
Total		100 (50%)





## Seleksi Final nuntuk Penentuan Juara Nasional

- a. Tim finalis melakukan registrasi ulang secara daring untuk keikutsertaan sebagai peserta pada babak final yang dilakukan secara luring sesuai jadwal yang ditentukan dan memenuhi berbagai persyaratan final.
- b. Lomba babak final **UNTUK PENENTUAN JUARA DI Divisi Microteaching Digital** dilaksanakan dengan dua kegiatan, yaitu : 1. sesi presentasi dan 2. sesi tanya jawab dengan dewan juri dalam ruang pertemuan
- c. Tim finalis membuat dan mengunggah: 1. File presentasi, 2. Hasil uji similaritas perangkat pembelajaran yang digunakan saat babak seleksi nasional tanpa perubahan (bisa menggunakan Turnitin, iThenticate, atau lainnya). Dokumen hasil pengecekan similarity merupakan hasil unduhan langsung dari aplikasi pengecekan similarity yang digunakan.
- d. Bukti pendaftaran (beserta dokumen pendaftaran) atau sertifikat HKI
- e. Tim finalis mempersiapkan file presentasi yang menjelaskan poin-poin sebagai berikut:
  - ▣ Dasar pengambilan materi yang disampaikan
  - ▣ Penguasaan perencanaan hingga pelaksanaan pembelajaran
  - ▣ Penguasaan delapan aspek keterampilan dasar mengajar
  - ▣ Penggunaan teknologi/Media/Alat pembelajaran
  - ▣ Penguasaan evaluasi pembelajaran (jenis dan tekni)
- d. Waktu presentasi maksimal 10 menit





## Kriteria Penilaian BABAK Final NASIONAL



### SECARA OFF LINE berfokus PENILAIAN :

1. Presentasi TAYANGAN materi
2. Sesi tanya jawab dengan dewan juri.

No.	Kriteria Penilaian Babak Final	Bobot
1	Penguasaan substansi materi yang dipilih dalam microteaching	10
2	Penguasaan perencanaan pembelajaran	10
3	Penguasaan delapan aspek keterampilan dasar mengajar	25
4	Penguasaan dan ketepatan pemilihan teknologi/Media/Alat pembelajaran	25
5	Penguasaan evaluasi/asesment pembelajaran (jenis, teknik, instrumen).	10
6	Kerjasama Tim	10
7	Keterampilan Menjawab	10
<b>Total</b>		100
<b>Bobot Babak Final</b>		60%



KEMENTERIAN PENDIDIKAN,  
KEBUDAYAAN, RISET  
DAN TEKNOLOGI

*Puspresnas*  
Pusat Prestasi Nasional

Balai Pengembangan  
Talenta Indonesia



**MERDEKA** Kampus  
**BELAJAR** Merdeka  
INDONESIA JAYA



# **PENILAIAN JUARA LIDM NASIONAL ADALAH**

**NILAI BABAK PENYISIHAN NASIONAL ( 40 %) + NILAI BABAK FINAL NASIONAL (60%)**



## JUARA LIDM DIVISI MICROTEACHING TAHUN 2023



<b>Tim Relawan Lab</b>	<b>Universitas Negeri Yogyakarta</b>	<b>Juara 1</b>
<b>Newtonic</b>	<b>Universitas Negeri Surabaya</b>	<b>Juara 2</b>
<b>Wie Out</b>	<b>Universitas Pendidikan Ganesha</b>	<b>Juara 3</b>
<b>Smart Duash</b>	<b>Universitas Pendidikan Indonesia</b>	<b>Juara Harapan</b>



## BEBERAPA TEMUAN YANG PERLU DIPERHATIKAN DALAM UPAYA PENINGKATAN KUALITAS DIVISI MICROTEACHING

No	TEMUAN-TEMUAN	SARAN YANG DIBERIKAN
1.	DOKUMEN-2 YANG DIKIRIMKAN TIDAK DISERTAI PENGESAHAN PIMPINAN PERGURUAN TINGGI	PERLU KOORDINASI ANATARA MHS-PEMBIMBING-PIMPINAN LEMBAGA PT
2.	MATERI PEMBELAJARAN YANG DI SUSUN DALAM RPP TERLALU UMUM	MATERI YANG DISUSUN RPPNYA CUKUP MATERI YANG DIPILIH SESUAI TOPIK/OBYEK PEMBELAJARAN
3.	ALOKASI WAKTU PEMBELAJARAN MELEBIHI KETENTUAN 10 MENIT	MENYESUAIAN KETENTUAN WAKTU DALAM LOMBA
4.	REKAMAN VIDEO PEMBELAJARAN KURANG MENUNJUKKAN “PROSES PEMBELAJARAN YANG SESUAI DENGAN SASARAN YANG DIAJAR ” BAHKAN DITEMUKAN PERAN PEMBELAJARAN DIWAKILI OLEH : GAMBAR ANIMASI	BERUSAHA MEMBUAT REKAMAN VIDEO MIKROTEACHING SEBAIK MUNGKIN, SE-ALAMIAH MUNGKIN, DENGAN OBYEK SESUAI SASARAN PEMBELAJARAN DAN MENGHIDARI ADANYA ANIMASI
5.	REKAMAN VIDEO KURANG MENUNJUKKAN PROSES AKTIFITAS PEMBELAJARAN YAITU TERJADINYA INTERKASI PENDIDIK DENGAN PESERTA DIDIK SERTA PENGGUNAAN MEDIA/SUMBER BELAJAR	REKAMAN VIDEO DIUSAHAKAN MELIPUT INTERAKSI PROSES PEMBELAJARAN KOMPONEN : GURU MODEL-SISWA DAN MEDIA/SUMBER BELAJAR



KEMENTERIAN PENDIDIKAN,  
KEBUDAYAAN, RISET  
DAN TEKNOLOGI

*Puspresnas*  
Pusat Prestasi Nasional

Balai Pengembangan  
Talenta Indonesia



**MERDEKA** Kampus  
**BELAJAR** Merdeka  
INDONESIA JAYA



*TERIMA KASIH*