



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

Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA

MERDEKA
BELAJAR

DIKTI



PEDOMAN Lomba Inovasi Digital Mahasiswa Tahun 2023



MERDEKA BERPRESTASI
Talenta Sains Menginspirasi

KATA PENGANTAR

Pada era revolusi industri 4.0 dan di tengah perkembangan masyarakat informasi kini, dunia pendidikan dituntut harus dapat memanfaatkan teknologi digital dengan utuh bahkan harus mampu menyiapkan talenta digitalnya yang mumpuni. Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI), sebagai implementasi dari amanat Manajemen Talenta Nasional (MTN), berupaya untuk turut mengembangkan talenta dan prestasi digital mahasiswa Indonesia yang dilaksanakan diantaranya melalui ajang Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM).

Dengan semangat Merdeka Belajar, Merdeka Berprestasi, ajang LIDM adalah arena bebas dan luas mahasiswa untuk unjuk kabisa dalam berinovasi dan berkreasi memecahkan berbagai permasalahan yang ada di lingkungan mahasiswa melalui pendekatan literasi digital. Ajang LIDM ini juga telah menjadi arena positif bagi mahasiswa untuk menguji kemampuan terbaiknya dalam berpikir kritis, meningkatkan kepercayaan diri, membangun kolaborasi dan mengembangkan jejaring antar perguruan tinggi, serta memupuk rasa persatuan dan kebangsaan sebagai generasi emas bangsa.

Untuk menjamin penyelenggaraan LIDM baik di tingkat perguruan tinggi, tingkat wilayah hingga ke tingkat nasional dapat berjalan dengan baik maka disusunlah Pedoman Ajang LIDM tahun 2023. Semoga para mahasiswa Indonesia dapat mengikuti ajang LIDM ini dengan penuh semangat dan kita dapat menyaksikan talenta-talenta terbaik di bidang digital lahir dan segera akan menjadi calon-calon pemimpin bangsa yang handal. Demikian juga dapat menjadi pedoman bagi kampus, dosen, pembina dan para pemangku lainnya untuk bersama mendukung para mahasiswa Indonesia untuk terus berprestasi di bidang digital.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah ikut membantu menyusun pedoman ini dan telah bekerja sama untuk membina ajang LIDM sejauh ini sehingga dapat diselenggarakan dengan baik

Jakarta, 10 Maret 2023
Kepala

ttd

Asep Sukmayadi,
NIP. 197206062006041001

PEDOMAN

LOMBA INOVASI DIGITAL MAHASISWA 2023

Diterbitkan oleh:

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

Pengarah:

Asep Sukmayadi, S.Ip., M.Si.
Sugeng Riyadi, SE., M.M.
Setiawan Witaradya
Ibrahim

Tim Penyusun:

Ir. Muhammad Izzuddin Mahali, S.Pd.T., M.Cs. (Universitas Negeri Yogyakarta)
Dr. Ir. Rina Pudji Astuti, M.T (Universitas Telkom)
Dr. RA Murti Kusuma WS.IP., M.Si (Universitas Negeri Jakarta)
Dr. Ir. Heroe Wijanto, M.T (Universitas Telkom)
Eddy Prasetyo Nugroho, M.T (Universitas Pendidikan Indonesia)
Dr. Henry Praherdhiono, S.Si., M.Pd (Universitas Negeri Malang)
Dr. Sukinah. M.Pd (Universitas Negeri Yogyakarta)
Dr. Ketut Prasetyo, M.S (Universitas Negeri Surabaya)
Dr. Arnidah, S.Pd., M.Si (Universitas Negeri Makassar)
Dr.rer.nat. I Wayan Karyasa, S.Pd., M.Sc. (Universitas Pendidikan Ganesha)
Sugiyanto, S.Pd., M.Si (Universitas Negeri Semarang)
Dini Faisal, S.Ds., M.Ds (Universitas Negeri Padang)
Antonius Edi Widiargo, S.T., M.I.Kom (Politeknik Media Kreatif)
Singgih Ari Prasetyo (Profesional)
Dadi Mulyadi, S.Pd., M.T. (Universitas Pendidikan Indonesia)

Penyunting:

Topanal Gustiranda, M.M

Cetakan Pertama, Maret 2023

©2023 Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi

DAFTAR ISI

| | |
|---|----|
| KATA PENGANTAR | 2 |
| PEDOMAN | 3 |
| Pengarah: | 3 |
| Tim Penyusun: | 3 |
| Penyunting:..... | 3 |
| Topanal Gustiranda, M.M | 3 |
| DAFTAR ISI | 4 |
| BAB I. PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Dasar Hukum | 2 |
| C. Tujuan | 2 |
| D. Penanggung Jawab..... | 2 |
| BAB II. KETENTUAN LOMBA | 3 |
| A. Tema dan Ruang Lingkup LIDM-04/2023 | 3 |
| B. Aturan Umum | 7 |
| C. Pendaftaran Perguruan Tinggi dan Tim Peserta..... | 9 |
| D. Persyaratan Umum Peserta..... | 9 |
| E. Jadwal Pelaksanaan Lomba | 10 |
| BAB III. ATURAN PELAKSANAAN LOMBA BABAK SELEKSI INTERNAL PT DAN NASIONAL | 11 |
| A. Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan | 11 |
| B. Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan | 13 |
| C. Divisi Video Digital Pendidikan | 16 |
| D. Divisi Poster Digital Pendidikan | 17 |
| E. Divisi Microteaching Digital..... | 19 |
| BAB IV. ATURAN PELAKSANAAN LOMBA BABAK FINAL | 26 |
| A. Babak Final Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan | 26 |
| B. Babak Final Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan..... | 27 |
| C. Babak Final Divisi Video Digital Pendidikan | 29 |
| D. Babak Final Divisi Poster Digital | 29 |
| E. Babak Final Divisi Microteaching Digital | 31 |
| BAB V. PENUTUP | 33 |
| Lampiran 1: Halaman Cover | 34 |
| Lampiran 2: Halaman Pengesahan | 35 |
| Lampiran 3: Biodata Ketua dan Anggota Tim Peserta..... | 36 |
| Lampiran 4. Biodata Dosen Pendamping | 37 |
| Lampiran 5: Surat Pernyataan Keterangan Karya..... | 39 |
| Lampiran 6: Daftar Klasterisasi Perguruan Tinggi Peserta LIDM IV/2023..... | 40 |
| Lampiran 7: Modul Ajar/RPP Divisi Microteaching Digital Pendidikan | 51 |

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI) Pusat Prestasi Nasional (Puspresnas) - Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan teknologi (Kemdikbudristek) Republik Indonesia kembali menyelenggarakan Lomba Inovasi Digital Mahasiswa Ke-4 Tahun 2023 (LIDM-04/2023). Penyelenggaraan kegiatan LIDM-04/2023 Balai Pengembangan Talenta Indonesia Kemdikbudristek-RI menjalin kemitraan dengan Universitas Pendidikan Indonesia sebagai tuan rumah.

LIDM-04/2023 ditujukan secara umum untuk meningkatkan literasi digital mahasiswa. Tujuan khusus LIDM-04/2023 adalah mengembangkan inovasi dalam pendidikan dan pembelajaran melalui penerapan teknologi digital. Sebagaimana pada tahun sebelumnya, LIDM-04/2023 memperlombakan 5 (lima) divisi karya-karya inovasi pendidikan dan pembelajaran, yaitu terdiri dari: 1) Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan; 2) Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan; 3) Divisi Video Digital pendidikan; 4) Divisi Poster Digital), dan 5) Divisi *Microteaching* Digital.

Perkembangan dunia digital saat ini menunjukkan situasi dimana masyarakat sudah mulai menggunakan teknologi digital dalam berbagai aspek kehidupan. Masyarakat menggunakan uang digital (*e-money*) atau M-Banking untuk aktivitas perekonomian seperti belanja *online*. Bahkan di era pandemi, masyarakat melakukan pekerjaan di rumah (*work from home*) memanfaatkan teknologi digital seperti absensi, dokumen digital, dan tandatangan digital. Tak terkecuali bidang pendidikan yang bertransformasi memanfaatkan teknologi digital dalam penyelenggaraan pendidikan maupun pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pendidikan/pembelajaran. Teknologi dalam pendidikan dapat digunakan diantaranya: 1) sebagai alat bantu untuk administrasi sekolah seperti penggunaan sistem informasi manajemen sekolah, dan sebagainya; 2) sebagai alat bantu pembelajaran seperti media pembelajaran atau sarana penyampaian materi, dan lain sebagainya.

Pendidikan menjadi kunci untuk membangun masyarakat yang melek terhadap teknologi agar kehidupannya menjadi optimal. Penerapan inovasi digital pendidikan, inovasi pembelajaran digital, pengembangan video digital dalam mendukung pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan, pengembangan poster sebagai media/sarana bagi gerakan kepedulian, dan peningkatan pedagogik melalui penerapan teknologi digital merupakan kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan agar manusia dapat memahami dan terampil dalam memberdayakan dan mendayagunakan teknologi untuk mendukung setiap pelaksanaan tugasnya.

Sejalan dengan hal tersebut di atas, kebijakan nasional Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) mendorong pendidikan dan pembelajaran di semua jenjang pendidikan untuk lebih memberikan perhatian pada pemercepatan pencapaian kompetensi Abad-21 generasi muda bangsa untuk siap bersaing di Era Revolusi Industri 4.0 dan turut berkontribusi dalam meraih hasil-hasil gemilang tujuan-tujuan pembangunan berkelanjutan (*Sustainable Development Goals*, *SDG's*). Melalui ajang kompetisi talenta nasional Lomba Inovasi Digital Mahasiswa ke-4 Tahun 2023 (LIDM-04/2023) diharapkan mahasiswa Indonesia berperan aktif memajukan pendidikan Indonesia berkelanjutan (ESD) melalui penerapan teknologi digital untuk menghasilkan

berbagai inovasi dalam bidang pendidikan dan pembelajaran sehingga literasi digital dapat tumbuh dan berkembang di dunia pendidikan. Dengan demikian, LIDM-04/2023 mengusung tema “**Literasi digital untuk menumbuhkembangkan talenta pendidikan nasional menuju Indonesia Maju dengan tatanan kehidupan baru**”.

B. 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 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
7. Peraturan Menteri Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 45 Tahun 2019 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

C. Tujuan

Tujuan dari Lomba Inovasi Digital Mahasiswa:

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

D. Penanggung Jawab

1. Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
2. Perguruan Tinggi

BAB II. KETENTUAN LOMBA

A. Tema dan Ruang Lingkup LIDM-04/2023

1. Tema LIDM-04/2023

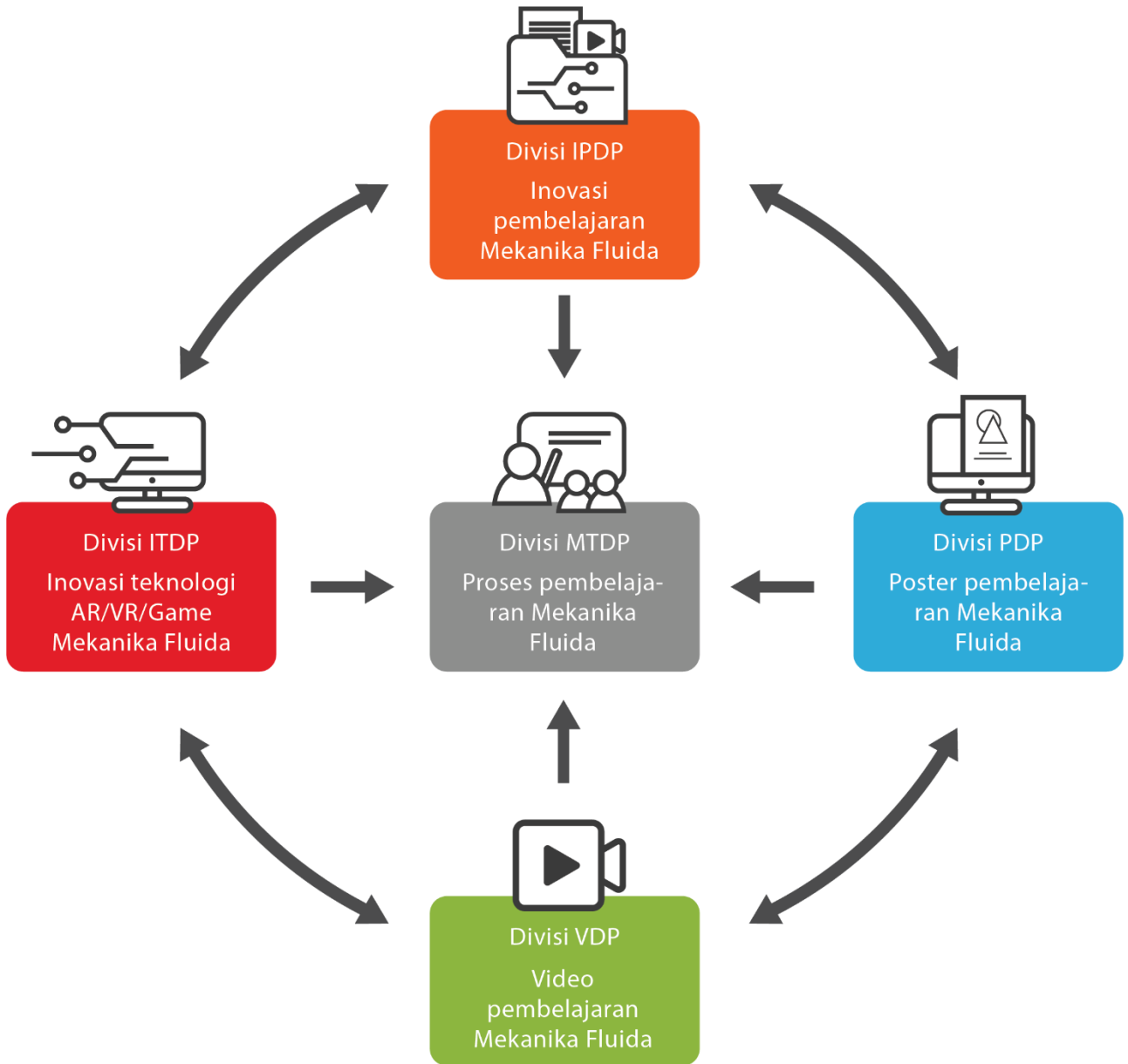
Kebijakan nasional Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) mendorong pendidikan dan pembelajaran di semua jenjang pendidikan untuk lebih memberikan perhatian pada pemercepatan pencapaian kompetensi Abad-21 generasi muda bangsa untuk siap bersaing di Era Revolusi Industri 4.0 dan turut berkontribusi dalam meraih hasil-hasil gemilang tujuan-tujuan pembangunan berkelanjutan (SDG's) hingga tercapai agenda pendidikan dunia pada 2030. Melalui ajang kompetisi talenta nasional Lomba Inovasi Digital Mahasiswa ke-4 Tahun 2023 (LIDM-04/2023) diharapkan mahasiswa Indonesia berperan aktif memajukan pendidikan Indonesia berkualitas melalui penerapan teknologi digital untuk menghasilkan berbagai inovasi dalam bidang pendidikan dan pembelajaran sehingga literasi digital dapat tumbuh dan berkembang di dunia pendidikan. Dengan demikian, LIDM-04/2023 mengusung tema **“Literasi digital untuk menumbuhkembangkan sumber daya manusia pendidik sebagai talenta nasional menuju Indonesia Maju dengan tatanan kehidupan baru”**.

2. Divisi-Divisi LIDM-04/2023 dan Ruang Lingkup Lomba

| Divisi | Ruang Lingkup Lomba |
|---|---|
| Inovasi Teknologi Digital Pendidikan | <p>Diarahkan pada pengembangan inovasi teknologi digital pendidikan dengan lingkup:</p> <ul style="list-style-type: none">● 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. |
| Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan | <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 kompetensi proses pembelajaran. Lingkup divisi ini meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none">● 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. |

| Divisi | Ruang Lingkup Lomba |
|---------------------------|---|
| Video Digital Pendidikan | <p>Diarahkan sebagai media/sarana pendidikan bagi masyarakat dalam mendukung pemecahan masalah-masalah terkini yang dipecahkan melalui pendekatan pendidikan. Lingkup divisi ini terdiri dari:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan (ESD) untuk mencapai Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs); ● Pemecahan masalah terkait isu-isu pendidikan terkini; ● Media promosi untuk menjaga dan melestarikan lingkungan dari perubahan iklim (<i>climate change</i>) melalui pendidikan. |
| Poster Digital Pendidikan | <p>Diarahkan sebagai media/sarana bagi gerakan kepedulian mahasiswa terhadap percepatan tercapainya SDG's melalui penerapan teknologi digital dalam bentuk poster. Lingkup divisi ini terdiri dari:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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. |
| Microteaching Digital | <p>Diarahkan pada peningkatan kompetensi pedagogik mahapeserta didik yang dapat mengintegrasikan aspek-aspek keterampilan mengajar, melalui penerapan teknologi digital dalam bentuk <i>microteaching</i>. Lingkup divisi ini meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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 |

Contoh pemetaan ruang lingkup divisi LIDM terkait topik Mekanika Fluida (Hk. Pascal, Hk. Bernauli, Hk. Archimedes, dll).



| Divisi | Contoh Judul |
|--------|--|
| ITDP | Pengembangan platform AR/VR/Game untuk peraga hukum-hukum mekanika Fluida |
| IPDP | Inovasi pembelajaran perilaku pesawat terbang menurut Hukum Bernauli, perilaku kapal menurut Hukum Archimedes, dll. |
| VDP | Video pembelajaran rancangan kapal sederhana menurut Hukum Archimedes, kampanye kemartiman, kehidupan nelayan sejahtera, dll. |
| PDP | Poster SDGs Air Bersih dan Sanitasi, Pengendalian Banjir, dll. |
| MTDP | Inovasi microteaching tentang Hukum Bernauli, Kehidupan Sosial Nelayan, Pengenalan Wilayah Perairan Indonesia, Pengelolaan Sumberdaya Air, dll |

Contoh bidang terkait pengelolaan limbah

| Divisi | Contoh Judul |
|--------|---|
| ITDP | Pengembangan model rantai pasok pengelolaan sampah kota berbasis IoT |
| IPDP | Inovasi pembelajaran dengan menerapkan gamifikasi tentang pemilahan sampah organik dan anorganik. |
| VDP | Video kampanye pengelolaan sampah, dll. |
| PDP | Poster SDGs Sustainable Cities and Communities (Waste Management) |
| MTDP | Inovasi microteaching tentang pemilahan sampah organik dan anorganik |

B. Aturan Umum

Kepesertaan LIDM dapat diikuti oleh mahasiswa dari perguruan tinggi di bawah naungan Kemendikbudristek RI. Perguruan tinggi yang menjadi peserta LIDM dilakukan klasterisasi kuota oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia Puspresnas untuk menjaga mutu/kualitas usulan dan memberikan akses pemerataan peserta kepada seluruh Perguruan tinggi yang ada di Indonesia. Klasterisasi kuota dilakukan dengan cara mengevaluasi rekam jejak kepesertaan dan peringkat perguruan tinggi pada penyelenggaraan LIDM sebelumnya. Perguruan Tinggi yang dapat berpartisipasi dalam LIDM dibagi atas 4 klaster kuota sebagaimana dapat dilihat pada Tabel berikut:

| 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 perguruan tinggi I, II, III, sampai IV ditentukan berdasarkan skor yang mempertimbangkan kriteria rekam jejak kepesertaan pada kegiatan kompetisi LIDM dalam tiga tahun terakhir, yaitu:

- jumlah kepesertaan tim perguruan tinggi,
- jumlah tim yang memenangkan juara 1, 2, 3, juara harapan, dan sebagai finalis, serta
- rasio jumlah tim juara terhadap jumlah tim peserta.

Klasterisasi perguruan tinggi untuk kepesertaan pada LIDM Tahun 2023 dapat dilihat dalam Daftar Klasterisasi Perguruan Tinggi Yang Pernah Menjadi Peserta LIDM 2019-2021 sebagaimana pada Lampiran 6 pada Pedoman ini. Perguruan tinggi yang belum pernah atau tidak mengikutsertakan tim dalam tiga tahun terakhir diperlakukan sebagai Klaster IV.

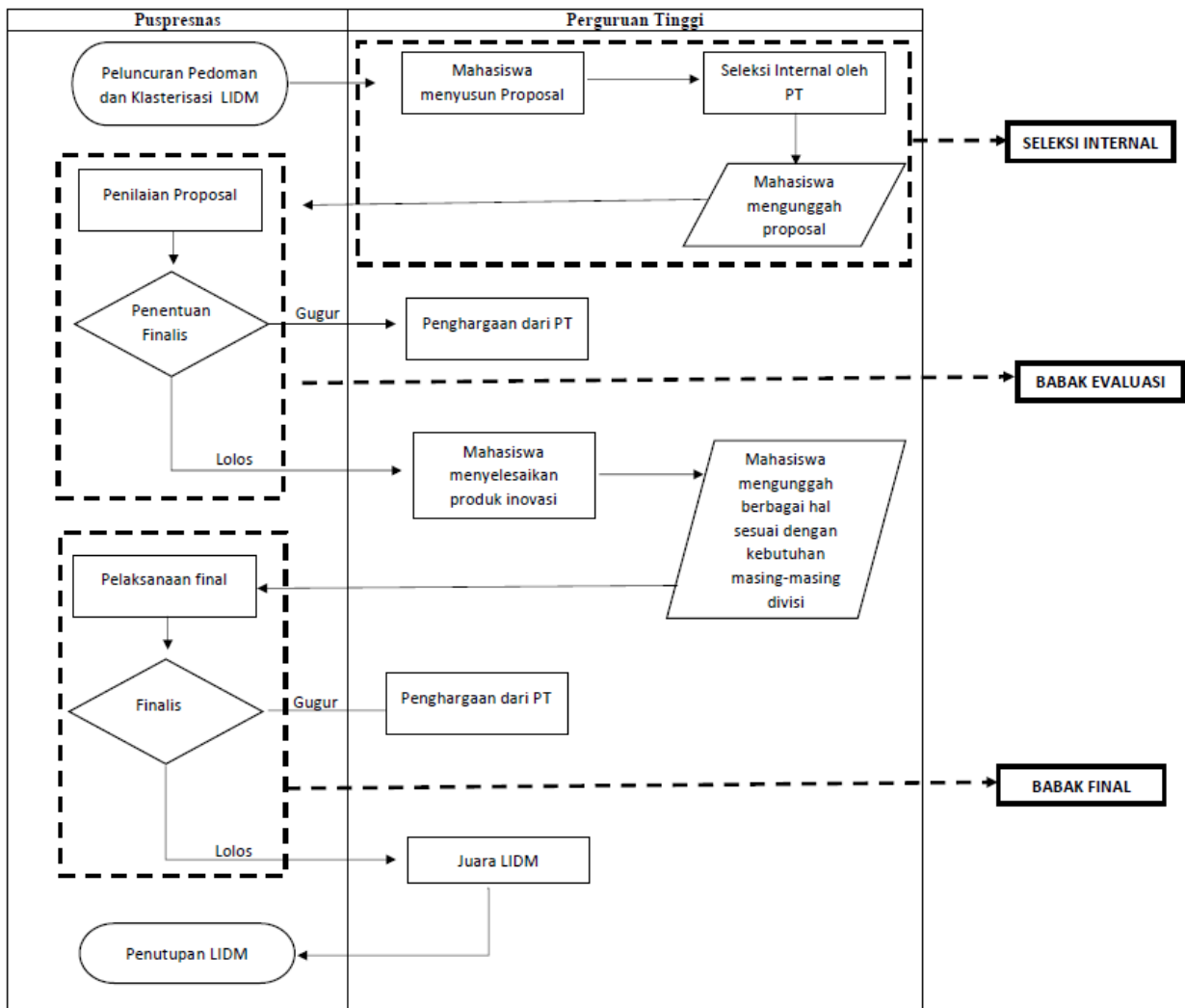
Pengisian kuota tim kepesertaan pada setiap divisi kompetisi LIDM diharapkan berasal dari tim dengan mutu karya terbaik yang merupakan hasil seleksi atau kompetisi internal di perguruan tinggi.

Kegiatan perlombaan semua divisi dalam LIDM-04/2023 dilaksanakan dalam 3 (tiga) babak lomba, yaitu Babak Seleksi Internal Perguruan Tinggi, Babak Seleksi Nasional dan Babak Final.

- Babak Seleksi Internal Perguruan Tinggi wajib diikuti oleh seluruh tim peserta di perguruan tinggi masing-masing pada semua divisi dengan terlebih dahulu mendaftarkan ke sistem di laman <https://daftar-bpti.kemdikbud.go.id/> Berita acara hasil seleksi atau kompetisi internal disampaikan pada pendaftaran tingkat nasional dengan jumlah maksimal tim yang didaftarkan sesuai dengan klaster perguruan tinggi masing-masing. Berita acara hasil seleksi atau kompetisi internal di perguruan tinggi yang ditandatangani

oleh Pimpinan Perguruan Tinggi Bidang Kemahasiswaan dan diunggah melalui aplikasi pendaftaran tingkat nasional.

2. Babak Seleksi Nasional diikuti oleh seluruh tim peserta yang dikirim oleh seluruh perguruan tinggi peserta dengan jumlah peserta maksimal sesuai dengan klaster masing-masing. Seleksi nasional dilaksanakan secara daring oleh tim penilai/juri, dan hasil penjurian babak ini digunakan sebagai pertimbangan dalam memilih tim peserta yang akan masuk Babak Final untuk masing-masing divisi kompetisi.
3. Babak Final diikuti oleh para tim peserta yang dinyatakan lolos pada Babak Seleksi Nasional pada masing-masing divisi kompetisi. Tim yang lolos akan diumumkan oleh Balai Pengembangan Talenta IndonesiaPuspresnas baik melalui surat maupun laman situs.
4. Babak Seleksi Tingkat Perguruan Tinggi, Babak Seleksi Nasional dan Babak Final LIDM-04/2023 diselenggarakan sesuai dengan Aturan Pelaksanaan masing-masing divisi kompetisi.



Gambar : Babak lomba Kegiatan perlombaan dalam LIDM-04/2023

C. Pendaftaran Perguruan Tinggi dan Tim Peserta

1. Pendaftaran Kepesertaan Perguruan Tinggi

- a. Perguruan Tinggi yang mengikutsertakan mahasiswa pada LIDM terlebih dahulu mendaftarkan kepesertaan Perguruan Tinggi secara daring melalui aplikasi pendaftaran pada laman <https://daftar-bpti.kemdikbud.go.id/> untuk mendapatkan akun Perguruan Tinggi.
- b. Surat Pengantar Perguruan Tinggi ditandatangani oleh Pimpinan Perguruan Tinggi Bidang Kemahasiswaan diunggah ke aplikasi pendaftaran tersebut di atas.
- c. Proses alur pendaftaran dan penggunaan aplikasi pendaftaran akan disampaikan saat sosialisasi diselenggarakan. Operator perguruan tinggi yang ingin mengikuti kegiatan LIDM 2023 wajib mengajukan akun operator PT.

2. Pendaftaran Kepesertaan Tim Peserta untuk Babak Seleksi Internal Perguruan Tinggi

- a. Pendaftaran Tim Peserta untuk **Babak Seleksi Internal Perguruan Tinggi** dilaksanakan oleh masing-masing perguruan tinggi dengan mengunggah daftar tim peserta tiap-tiap divisi untuk mengikuti seleksi internal tingkat perguruan tinggi dan mengisi profil tim peserta dan mengunggah proposal/naskah akademik penyusunan karya tim peserta di laman <https://lidm.kemdikbud.go.id>
- b. Peserta wajib mengunggah Kartu Tanda Mahasiswa pada aplikasi LIDM: <https://lidm.kemdikbud.go.id>

3. Pendaftaran Kepesertaan Tim Peserta untuk Babak Seleksi Nasional

- a. Pendaftaran Tim Peserta untuk Babak Seleksi Nasional dilaksanakan secara daring melalui aplikasi pendaftaran pada laman <https://lidm.kemdikbud.go.id>, dengan jumlah maksimal tim peserta secara keseluruhan dan jumlah maksimal tim peserta untuk tiap divisi sesuai dengan klaster LIDM masing-masing perguruan tinggi.
- b. Proposal dan karya tiap divisi yang diunggah oleh perguruan tinggi peserta adalah proposal atau karya yang telah direvisi hasil seleksi internal perguruan tinggi .

4. Pendaftaran Peserta Babak Final

- a. Pendaftaran Tim Peserta Babak Final dilakukan secara daring melalui aplikasi pendaftaran Babak Final pada laman <https://lidm.kemdikbud.go.id> setelah Pengumuman Hasil Babak Seleksi Nasional.
- b. Pendaftaran dilakukan oleh masing-masing Tim Finalis (Mahasiswa) pada semua divisi LIDM dengan mengunggah Pengantar Perguruan Tinggi Bidang Kemahasiswaan untuk kepesertaan pada Babak Final.
- c. Perguruan Tinggi Bidang Kemahasiswaan melaksanakan pendaftaran kehadiran Pembina dan Pimpinan Perguruan Tinggi di Babak Final.
- d. Persyaratan finalis:
 - i. Karya finalis dilengkapi hasil uji periksa similaritas (Turnitin, iThenticate, lainnya).
 - ii. Karya finalis telah didaftarkan Hak Cipta (HKI).

D. Persyaratan Umum Peserta

- a. Persyaratan Peserta:
 - 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 -04/2023
- b. Karya yang diikutsertakan tidak diperkenankan mengandung unsur SARA (suku – agama – ras – antargolongan), penistaan agama, pelecehan gender, radikalisme dan plagiarisme
- c. Untuk setiap karya yang diikutsertakan, peserta wajib mengunggah pernyataan bahwa karya yang diikutsertakan pada LIDM adalah karya asli dan belum pernah diikutsertakan pada kompetisi lain dan LIDM tahun sebelumnya, diketahui oleh Dosen Pendamping dan disetujui oleh Pimpinan Fakultas/Departemen/Jurusan Bidang Kemahasiswaan (Lampiran 5).

E. Jadwal Pelaksanaan Lomba

| No. | Kegiatan | Jadwal |
|-----|---|---------------------------|
| 1 | Peluncuran Informasi LIDM-04/2023 | 10 Maret 2023 |
| 2 | Sosialisasi LIDM-04/2023 | Maret 2023 |
| 3 | Pendaftaran Perguruan Tinggi Peserta | 15 Maret - 11 April 2023 |
| 4 | Pengiriman Proposal untuk Seleksi Internal Perguruan Tinggi | 15 Maret - 11 April 2023 |
| 5 | Seleksi Internal Perguruan Tinggi | 15- Maret - 11 April 2023 |
| 6 | Pendaftaran dan pengiriman proposal untuk Seleksi Nasional | 15 Maret - 12 April 2023 |
| 7 | Penjurian Babak Seleksi Nasional | 12 April - 7 Mei 2023 |
| 8 | Pengumuman Finalis LIDM-04/2023 | 9 Mei 2023 |
| 9 | Penyelesaian Karya Babak Final | 9 Mei - 20 Juni 2023 |
| 10 | Pendaftaran Peserta Babak Final | 21 - 27 Juni 2023 |
| 11 | Pelaksanaan Babak Final LIDM-04/2023 | 4 - 7 Juli 2023 |
| 12 | Pengumuman Pemenang dan Penutupan LIDM-04/2023 | 6 Juli 2023 |

Pelaksanaan lomba sejak tahap awal hingga seleksi/penyisihan menuju babak final dilaksanakan secara daring. Babak final dilaksanakan secara luring untuk seluruh tim peserta finalis.

BAB III. ATURAN PELAKSANAAN LOMBA BABAK SELEKSI INTERNAL PT DAN NASIONAL

Perguruan tinggi pengusul harus memastikan kualitas usulan dari mahasiswanya. Oleh karena itu perguruan tinggi harus memastikan ketaatan terhadap peraturan lomba dan karya yang akan dilombakan. Perguruan tinggi menggunakan aturan lomba dan penilaian babak seleksi nasional dalam melakukan seleksi internal dengan kriteria sebagai berikut:

1. Satu proposal divisi dinilai oleh dua orang reviewer
2. Memiliki pengalaman dalam membimbing perlombaan sejenis divisi yang dilombakan

Aturan lomba dan penilaian setiap divisi yang dilombakan sebagai berikut:

A. Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan

1. Deskripsi Lomba

Inovasi teknologi digital pendidikan atau edutech (*educational technology*) adalah pengembangan teknologi digital untuk proses pembelajaran dan pengajaran. Pengembangan teknologi pendidikan mencakup pemanfaatan perangkat keras, perangkat lunak, serta sumber daya teknologi seperti internet dan media sosial untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Contoh teknologi pendidikan antara lain perangkat lunak pembelajaran, video pembelajaran, aplikasi mobile, platform e-learning, perangkat interaktif, dan peralatan multimedia. Teknologi pendidikan dapat membantu mempercepat dan mempermudah akses informasi dan sumber belajar, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dan memperluas ruang lingkup pembelajaran.

Pengembangan inovasi teknologi pendidikan juga dapat ditujukan membantu para pendidik dalam melakukan tugas-tugas administratif, seperti mengelola catatan nilai dan memantau kemajuan belajar peserta didik. Dalam konteks pembelajaran jarak jauh (*distance learning*), teknologi pendidikan sangat penting untuk memungkinkan siswa dan guru berinteraksi secara virtual dan belajar dari jarak jauh.

2. Aturan Lomba (Internal Perguruan Tinggi dan Seleksi 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
- 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 2023 - 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 2023 – Divisi Inovasi Teknologi Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Proposal”** dan penamaan file **“LIDM 2023 – 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.
3. Penilaian Babak Seleksi Internal PT dan Babak Seleksi Nasional
- Kriteria penilaian untuk Babak Seleksi Internal PT dan Babak Seleksi Nasional Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan adalah sebagai berikut:

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

| No. | Kriteria Penilaian | Bobot |
|-------|---|-------|
| | <ul style="list-style-type: none"> ● Efisiensi dan adaptabilitas terhadap karakteristik pengguna ● Efektivitas produk teknologi kepada pengguna | |
| Total | | 100 |

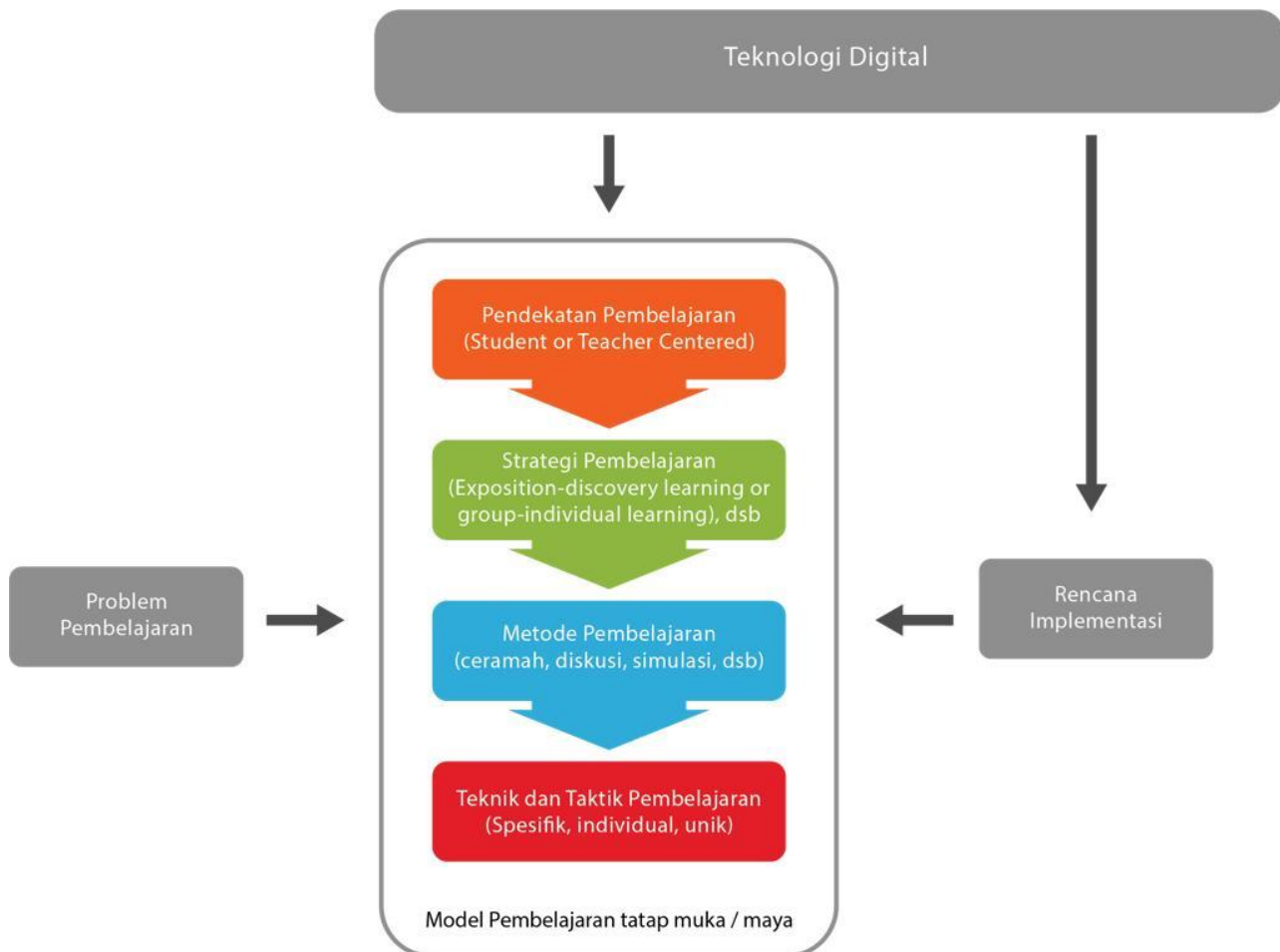
B. Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan

1. Deskripsi Lomba

Inovasi pembelajaran digital pendidikan difokuskan pada inovasi penggunaan teknologi digital yang sudah ada sebagai sarana pendukung belajar dan pembelajaran. Selain itu, juga mengintegrasikan pada strategi, pendekatan, dan metode pembelajaran serta evaluasi untuk memudahkan pemahaman, kebermaknaan, dan pencapaian kompetensi proses pembelajaran. Dalam hal ini, teknologi digital yang digunakan akan diintegrasikan dengan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta pembelajaran bermakna.

Implementasi inovasi pembelajaran digital dapat digunakan pada berbagai jenis pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Perangkat tersebut dapat meliputi materi ajar/belajar dan media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran berbasis kelas tatap muka maupun maya dengan jenis pembelajaran klasikal/kolaboratif/interaktif/personal, dapat juga diterapkan pada pembelajaran (praktikum) di laboratorium nyata maupun maya, dan juga untuk pendidikan anak berkebutuhan khusus. Dengan adanya perangkat pembelajaran digital ini diharapkan dapat memudahkan pemahaman, kebermaknaan, dan pencapaian kompetensi dalam proses pembelajaran.

Logika berpikir Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan yang dapat dijadikan acuan dalam mengusulkan proposal bagi calon peserta



Gambar Alur Berpikir Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan

2. Aturan Lomba

- 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
 - ❖ **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**

- 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 2023 – Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan– Kode IDE – Nama Tim – Judul Karya – Proposal.mp4**”
- d. Proposal diunggah ke aplikasi lomba dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan subjek “**LIDM 2023 – Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan– Kode IDE – Nama Tim – Proposal**” dan penamaan file “**LIDM 2023 – 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.

3. Penilaian Babak Seleksi Internal PT dan Babak Seleksi Nasional Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan

Kriteria penilaian untuk Babak Seleksi Internal PT dan Babak Seleksi Nasional Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan adalah sebagai berikut:

| 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"> ● Strategi ● Pendekatan ● Metode ● Evaluasi | 30 |
| 4 | Rencana implementasi sesuai dengan pendekatan maupun strategi pembelajaran yang digunakan | 15 |
| 5 | Dampak <ul style="list-style-type: none"> ● Meningkatkan peran pendidik sebagai fasilitator ● Memberikan pengalaman yang nyata kepada peserta didik ● Memberikan pengaruh pada karakter peserta didik ● Efektivitas, efisiensi, adaptabilitas | 20 |
| Total | | 100 |

C. Divisi Video Digital Pendidikan

1. Deskripsi Lomba

Inovasi Video Digital Pendidikan difokuskan pada penciptaan video yang ditujukan untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kesadaran audien terhadap permasalahan - permasalahan seperti pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs), pemecahan masalah berkaitan problematika Pendidikan, dan kehidupan yang memperhatikan perubahan iklim (climate change).

Video diciptakan sesuai dengan standar teknis yang diatur lebih lanjut pada point aturan lomba dibawah ini, termasuk penciptaan video lebih menekankan pada kreativitas pencipta untuk menyampaikan pesan yang terkandung dalam video agar dapat dicerna oleh audien sehingga audiens tergugah untuk beraksi sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

2. Aturan Lomba

- a. Tim peserta menyusun proposal, dokumen shooting, poster video, dan membuat karya video.
- b. 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
- c. Poster Video
- d. *Dokumen shooting* memuat sebagai berikut:
 - ❖ Sinopsis
 - ❖ Treatment
 - ❖ Storyboard
 - ❖ Naskah
- e. Proposal, poster dan *dokumen shooting* diunggah ke aplikasi lomba dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan subjek “LIDM 2023 – Divisi Video Digital Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Proposal” dan penamaan file “LIDM 2023 – Divisi Video Digital Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Proposal.pdf”,

sedangkan penamaan file *dokumen shooting* “**LIDM 2023 – Divisi Video Digital Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Dokumen Shooting.pdf**”. Kode PT dapat dilihat di laman <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>. File proposal dan dokumen shooting dibuat dalam format PDF dan **tidak diperkenankan** untuk dilakukan kompresi lanjutan ke dalam format ZIP maupun RAR.

- f. Karya kreasi video sesuai dengan ruang lingkup dari Divisi Video Digital Pendidikan LIDM-04/2023.
- g. Format video dapat berbentuk feature, dokumenter, animasi motion grafis, drama, video musik, dll.
- h. Video berdurasi rentang antara 3-5 menit, tidak termasuk *opening countdown title* dan *credit title*.
- i. Video diunggah ke laman Youtube dengan visibilitas “*public*” dan resolusi video yang disarankan adalah 720p atau 1080p serta diberi judul “**LIDM 2023 – Divisi Video Digital Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Judul Karya**”
- j. Video harus bersifat orisinal dan bukan cuplikan yang diambil dari video orang lain.
- k. *Footage* (video mentah), aset (*sound recording*, musik latar, dll), dan bentuk audio visual lainnya yang digunakan dalam video harus memperhatikan hak cipta.
- l. Video harus memuat logo LIDM 2023 sebagai *watermark* di bagian kanan atas.
- m. Peserta dapat menggunakan kamera *handphone*, kamera saku, atau kamera profesional.
- n. Penggunaan cuplikan video milik pihak lain wajib menyebutkan *courtesy* pemiliknya dan dibatasi sebanyak 10% dari total durasi video.
- o. Segala bentuk plagiarisme (termasuk mengambil cuplikan atau menggunakan karya orang lain hingga dilakukan pemblokiran oleh Youtube) akan menyebabkan sanksi diskualifikasi dan juri berhak membatalkan segala bentuk kemenangan jika di kemudian hari terbukti terdapat indikasi Plagiarisme.

3. Penilaian Babak Seleksi Internal PT dan Babak Seleksi Nasional Divisi Video Digital Pendidikan

Kriteria penilaian untuk Babak Seleksi Internal PT dan Babak Seleksi Nasional Divisi Video Digital Pendidikan adalah sebagai berikut:

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

D. Divisi Poster Digital Pendidikan

1. Aturan Lomba

- a. Tim peserta menyusun proposal dan membuat karya poster digital.
- b. Sistematika proposal terdiri dari:
 - ❖ Cover (Lampiran 1)
 - ❖ Lembar Pengesahan (Lampiran 2)

- ❖ Daftar Isi
 - ❖ Judul Poster (dibuat menarik dengan kata-kata persuasif dan inspiratif) dan sesuai dengan ruang lingkup Divisi Poster Digital Pendidikan LIDM-04/2023.
 - ❖ 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, menyajikan ringkasan kajian literatur yang menjadi landasan masalah dan solusi kreatif dan inovatifnya sesuai dengan ruang lingkup Divisi Poster Digital Pendidikan LIDM-04/2023 sebagai inti gerakan yang diangkat dalam poster.
 - ❖ Metode Pembuatan Karya Poster Digital Pendidikan (250-300 kata, memuat 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. Pada pembuatan poster tidak diperkenankan menggunakan stok gambar/foto yang telah ada/terpublikasi.
 - ❖ 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 (berisi daftar literatur yang digunakan sebagai rujukan dalam teks Pendahuluan hingga Metode Pembuatan Karya Poster Digital Pendidikan, cara merujuk dan menuliskan daftar referensi menggunakan **Vancouver style**)
 - ❖ Lampiran-Lampiran
 - Biodata Ketua dan Anggota Tim Peserta (Lampiran 3)
 - Biodata Dosen Pendamping (Lampiran 4)
 - Surat Pernyataan Keterangan Karya (Lampiran 5)
- c. Proposal diunggah ke aplikasi lomba dalam bentuk PDF dengan subjek "**LIDM 2023 – Divisi Poster Digital Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Proposal**" dan penamaan file "**LIDM 2023 – Divisi Poster Digital Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Proposal.pdf**". Kode PT dapat dilihat di laman <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>. File proposal dan dokumen shooting dibuat dalam format PDF dan **tidak diperkenankan** untuk dilakukan kompresi lanjutan ke dalam format ZIP maupun RAR.
- d. Kreasi dan konten poster harus memperhatikan hal-hal berikut:
- ❖ Poster berisi muatan pesan yang sesuai dengan ruang lingkup dari Divisi Poster Digital Pendidikan LIDM-04/2023.
 - ❖ Mencantumkan logo Kemendikbudristek dan logo kampus merdeka di pojok kiri atas, logo LIDM dan logo perguruan tinggi di pojok kanan atas
 - ❖ Poster merupakan gambar diam sebanyak satu halaman, dengan format portrait perbandingan panjang x lebar = 100 x 80 dengan resolusi 300 dpi (harap dipastikan poster tidak pecah saat diupload ke platform Instagram dan jika sewaktu-waktu dibutuhkan untuk dicetak pada babak final)
 - ❖ Poster dibuat dengan komposisi pesan visual maupun verbal yang kuat. Pada pembuatan poster tidak diperkenankan menggunakan stok gambar/foto yang telah ada/terpublikasi.
 - ❖ Poster diunggah ke Instagram dengan tagar:

#LIDM 2023 – Divisi Poster Digital Pendidikan - Kode PT - Nama Tim - Judul Karya
(Kode PT sesuai laman <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>)

- ❖ Poster harus menarik perhatian masyarakat.

2. Penilaian Babak Seleksi Internal PT dan Babak Seleksi Nasional

Kriteria penilaian untuk Babak Seleksi Internal PT dan Babak Seleksi Nasional Divisi Poster Digital adalah sebagai berikut:

| No. | Kriteria Penilaian | Bobot |
|-------|---|-------|
| 1 | Kualitas Proposal Poster Digital Pendidikan | |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Kreativitas, orisinalitas dan kesesuaian judul, latar belakang, tujuan dan target dampak dengan ruang lingkup yang dipilih. | 15 |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Kualitas <i>state of the arts</i> landasan ilmiah masalah dan solusi serta inti gerakan pembaharuan yang konstruktif dan persuasif yang menjadi gagasan dalam pembuatan karya poster. | 15 |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan pemilihan metode/pendekatan, kesesuaian dan kemutakhiran <i>software/hardware</i> yang digunakan serta kesesuaian tahapan yang dilakukan untuk mewujudkan karya poster. | 10 |
| 2 | Kualitas Karya Poster Digital Pendidikan | |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan kepedulian pendidikan | 10 |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Muatan inisiatif dan persuasif sesuai ruang lingkup yang dipilih | 10 |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Kualitas teknis media | 15 |
| | <ul style="list-style-type: none"> ○ Daya tarik penyajian | |
| | <ul style="list-style-type: none"> ○ Aspek visual dan narasi | |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan pengaruh pada karakter masyarakat (sesuai kebutuhan di Era 4.0) | 10 |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Ide baru (orisinalitas) | 10 |
| | <ul style="list-style-type: none"> • Rekognisi dan <i>feedback</i> (jumlah Like, View, Share) | 5 |
| Total | | 100 |

E. Divisi Microteaching Digital

Microteaching digital adalah teknik pembelajaran yang disimulasikan dalam skala kecil (mikro) meliputi: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan platform digital sebagai media dan sumber belajar, sehingga dapat mengembangkan dan meningkatkan aspek-aspek keterampilan calon pendidik di depan kelompok kecil secara luring. Microteaching dapat dilakukan di dalam kelas Pendidikan formal (pada satuan Pendidikan serta Pendidikan tinggi) dan non formal (balai diklat, tempat kursus dan lain-lain),

1. Aturan Lomba

- 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 7.
 - 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 2023.
 - d. Luaran *microteaching* digital ini berupa video dengan durasi maksimal 10 menit.
 - e. Jumlah minimal peserta didik 25 orang (kecuali pendidikan khusus).
 - f. Peserta lomba mendaftar pada <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>
 - g. *Microteaching* didokumentasikan dalam bentuk video durasi maksimal 10 menit dan diupload ke laman Youtube dengan judul “LIDM 2023 – Divisi *Microteaching* Digital –Kode PT – Nama Tim – Judul Karya.mp4” (Kode PT sesuai laman <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>).
 - h. Video tidak boleh mengandung unsur SARA, bully, kekerasan, keasusilaan dan/atau pornografi dan teknis lainnya yang dapat mengakibatkan video tidak dapat dilihat.
 - i. Video menyematkan logo LIDM 2023 sebagai watermark di bagian kanan atas.
- ## 2. Kriteria dan Bobot Penilaian *Microteaching* Digital

| No | Kriteria Penilaian | Uraian | Bobot |
|----|--|--|-------|
| | Kejelasan identitas mata pelajaran | Cantumkan: a) nama mata pelajaran b) materi pokok c) nama sekolah/tingkat pendidikan dan kelas, d) semester dan alokasi waktu pertemuan pembelajaran e) nama penyusun. | 5 |
| | Kejelasan rumusan indikator & tujuan pembelajaran: | Rumusan indikator dan tujuan pembelajaran jelas (terukur). | 10 |

| No | Kriteria Penilaian | Uraian | Bobot |
|----|---|---|-------|
| | Kejelasan topik dan materi pembelajaran | a) topik yang dipilih mendukung pencapaian tujuan pembelajaran b) keluasan topik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan dan alokasi waktu | 10 |
| | Kesesuaian model/ strategi/pendekatan/ metode dan langkah-langkah pembelajaran dengan karakteristik pembelajaran. | a) sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, alokasi waktu. b) rancangan aktivitas belajar terfokus pada pencapaian tujuan pembelajaran c) memuat rancangan aktivitas belajar peserta didik yang menuntut interaksi dengan sumber belajar. d) memuat ringkasan materi sesuai dengan indikator dan alokasi waktu. e) memanfaatkan pengetahuan sebelumnya. f) rancangan aktivitas belajar sesuai tahap perkembangan peserta didik. g) menekankan pada pembelajaran berpusat pada peserta didik (<i>Student centre learning</i>). | 20 |
| | Kesesuaian pemilihan media, dan sumber belajar. | a) sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, dan karakteristik peserta didik. b) menggunakan media dan sumber belajar digital yang melibatkan peserta didik dalam penggunaannya. | 25 |

| No | Kriteria Penilaian | Uraian | Bobot |
|-------|---|--|--------------|
| | Kesesuaian penilaian dengan indikator & tujuan pembelajaran. | a) teknik, prosedur, dan instrumen penilaian jelas /lengkap b) instrumen sesuai indikator c) rumusan pertanyaan jelas sesuai jawaban yang diharapkan. d) soa/pertanyaan mendorong peserta didik mengembangkan komunikasi matematika e) instrumen dilengkapi kunci jawaban & panduan penyekoran | 20 |
| | Kelengkapan perangkat pembelajaran (RPP, alat, media, sumber belajar, bahan ajar, alat penilaian) | a) RPP (modul ajar) ditulis lengkap, memuat semua komponen b) ada uraian materi c) ada LKS, media pembelajaran d) penulisan RPP (modul ajar) dan kelengkapannya sesuai dengan kaidah tata bahasa yang baik dan benar | 10 |
| Total | | | 100 (50%) |

B.2. Penilaian Video Microteaching

Form Penilaian Proses Pembelajaran Pengajaran Mikro Untuk Mengukur Keterampilan Dasar Mengajar.

| No. | Kriteria Penilaian | Uraian | Bobot |
|-----|---|--|-------|
| 1. | Keterampilan membuka dan menutup pelajaran. | a) mengaitkan topik yang akan dibahas dengan topik-topik lain. b) mengkomunikasikan tujuan pembelajaran. c) membangkitkan keinginan belajar peserta didik. d) mengarahkan perhatian peserta didik. dengan permasalahan menarik yg sesuai topik. e) memberikan penguatan. f) melakukan refleksi pada akhir pelajaran. g) memberikan tindak lanjut. | 10 |
| 2. | Keterampilan menjelaskan konsep, prinsip, dan prosedur dalam materi pelajaran tertentu. | a) menguasai materi pelajaran. b) menguasai perbendaharaan istilah-istilah. c) menguasai pemecahan masalah materi. d) menyampaikan materi secara hierarkis dan logis serta terstruktur. | 15 |
| 3. | Keterampilan melaksanakan pembelajaran sesuai rancangan yang telah disusun. | a) melaksanakan pembelajaran sesuai rencana di RPP/modul ajar. b) mengarahkan pembelajaran pada pencapaian indikator & tujuan pembelajaran. c) melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu. d) melaksanakan pembelajaran sesuai konteks dan realistik. e) menumbuhkan kebiasaan positif (kerja sama, toleransi, berfikir kritis, kreatif, dan analitis). f) melibatkan peserta didik belajar secara aktif. g) menimbulkan suasana nyaman dan senang dalam belajar. h) menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah. | 15 |

| No. | Kriteria Penilaian | Uraian | Bobot |
|-----|--|---|-------|
| 4. | Keterampilan menggunakan alat, media, dan sumber belajar | a) menggunakan media yang mendukung proses pembelajaran. b) melibatkan peserta didik dalam penggunaan alat/media pembelajaran. c) menggunakan media yang dapat mengaktifkan peserta didik dalam belajar. d) menggunakan alat/media/sumber pembelajaran secara efektif. e) menggunakan alat/media pembelajaran yang bervariasi. | 15 |
| 5. | Keterampilan bertanya (berkomunikasi) | a) mampu mengajukan pertanyaan secara tepat sesuai permasalahan b) mampu mengajukan pertanyaan secara variatif, baik dengan bahasa verbal maupun simbol. c) membangkitkan sikap kritis pada peserta didik. d) mengarahkan peserta didik pada pemecahan masalah. e) menumbuhkan komunikasi secara verbal dan simbolik f) merespon positif pada partisipasi peserta didik. g) membantu peserta didik menemukan konsep, prinsip, dan h) menumbuhkan sikap positif terhadap materi | 10 |
| 6 | Keterampilan mengadakan variasi dalam pembelajaran | a) mampu mengatasi kemacetan dalam belajar. b) mampu menciptakan suasana pembelajaran yang produktif dan efektif. | 10 |

| No. | Kriteria Penilaian | Uraian | Bobot |
|-------|------------------------------|--|---------------------|
| 7 | Keterampilan mengelola kelas | a) memantau kemajuan belajar. c) mampu mengatasi gangguan belajar yang terjadi di kelas. b) mengkondisikan lingkungan belajar yang kondusif. | 15 |
| 8 | Keterampilan mengevaluasi. | a) melakukan evaluasi secara kontinu baik tertulis maupun lisan. b) mengajukan pertanyaan/soal-soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. | 10 |
| Total | | | 100% (bobot 50%) |

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

BAB IV. ATURAN PELAKSANAAN LOMBA BABAK FINAL

A. Babak Final Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan

1. Aturan Lomba 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 usability, 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%.
- 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 2023 - 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 2023, perguruan tinggi peserta, kampus merdeka, dan puspresnas. Video diunggah ke Youtube dengan format judul "LIDM 2023- Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan - Kode PT - Nama Tim - Judul Karya – Karya Akhir.mp4".

2. Penilaian Babak Final

Kriteria penilaian untuk babak final Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan adalah sebagai berikut:

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

B. Babak Final Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan

1. Aturan Lomba 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.
- 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

2. 2. Penilaian Babak Final

Kriteria penilaian untuk babak final Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan adalah sebagai berikut:

| 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 |

C. Babak Final Divisi Video Digital Pendidikan

1. Aturan Lomba 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 Divisi Video Digital Pendidikan dilaksanakan dengan dua kegiatan, yaitu sesi presentasi dan sesi tanya jawab dengan dewan juri di ruang pertemuan yang disediakan oleh Penyelenggara.
- c. Lomba babak final Divisi Video Digital Pendidikan dilaksanakan secara terbuka dengan dihadiri oleh penonton di ruang pertemuan yang disediakan oleh Penyelenggara.
- d. Babak final lomba dilakukan kegiatan pemutaran video dan presentasi oleh tim peserta finalis meliputi:
 - Ide dasar pembuatan
 - Pesan dan informasi yang ada dalam karya video
 - Teknis pembuatan video (akting, teknik pengambilan gambar, teknik editing, suara, musik dan lain-lain).
 - Teknis presentasi
- f. Tim peserta akan diminta menjawab pertanyaan yang diajukan oleh dewan juri. Penilaian akan melibatkan peserta finalis untuk menilai video peserta lainnya melalui formulir online dengan azas objektif.

2. Penilaian Babak Final

Kriteria penilaian untuk babak final Divisi Video Digital Pendidikan adalah sebagai berikut:

| 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 |

D. Babak Final Divisi Poster Digital

1. Aturan Lomba Babak Final

- a. Tim finalis melakukan registrasi ulang secara online untuk keikutsertaan sebagai peserta pada babak final yang dilakukan secara luring sesuai jadwal yang ditentukan dan memenuhi berbagai persyaratan final.
- b. Lomba babak final Divisi Poster Digital Pendidikan dilaksanakan dengan tiga kegiatan, yaitu (1) sesi pemajangan poster di ruang pameran poster yang disediakan Panitia, (2) sesi presentasi dan pemutaran video proses pembuatan poster, dan (3) sesi tanya jawab dengan dewan juri dalam ruang pertemuan yang disediakan oleh Penyelenggara.
- c. Sesi kegiatan pemajangan poster dilakukan di ruang pameran poster yang sebelumnya telah dipasang pada rentang waktu yang ditentukan Panitia (rentang waktu setelah acara

- technical meeting sampai dengan acara dimulainya sesi presentasi) dan poster dipamerkan pada selama acara berlangsung. Pengunjung pameran poster akan menilai dengan cara memberi “like” terhadap poster di platform Instagram (IG) yang linknya dicantumkan pada data poster yang letaknya di bawah poster yang bersangkutan.
- d. Sesi presentasi (7 menit) yang menyajikan orasi tentang kampanye ajakan/gerakan yang dimuat pada Poster Digital Pendidikan sesuai ruang lingkup Divisi Poster Digital Pendidikan LIDM-04/2023 dan dilanjutkan pemutaran video (berdurasi maksimum 3 menit) tentang proses pembuatan poster yaitu tahapan kegiatan yang telah dilakukan dari riset, concept development, design development, final design, dengan menunjukkan keterlibatan tim dan dosen pendamping. Tim peserta finalis mengupload video proses pembuatan poster tersebut di kanal Youtube resmi LIDM Puspresnas Kemdikbudristek.
- d. Sesi tanya jawab (selama 15 menit) merupakan kelanjutan sesi presentasi dan pemutaran video proses pembuatan poster.
- e. Tim Juri melaksanakan penjurian dengan cara:
- Tim Juri menyimak presentasi tiap finalis secara langsung pada sesi presentasi dan menyimak video proses pembuatan poster.
 - Tim Juri bertanya jawab kepada finalis tentang gagasan, gerakannya, realisasinya dalam tindakan, hasil, dan dampak yang diharapkan dari gagasan pada poster.
 - Tim Juri akan memilih pemenang berdasarkan: (1) 30% (tiga puluh persen) nilai babak seleksi nasional tentang proposal dan karya poster sesuai pedoman penilaian babak seleksi nasional dan (2) 70% (tujuh puluh persen) nilai babak final sesuai pedoman penilaian babak final yang meliputi penampilan presentasi finalis, muatan/konten kreativitas masalah dan solusi pada topik yang dibawakan, kemampuan tanya jawab, kualitas video proses pembuatan poster dan hasil penilaian audiens/penonton terhadap poster.
2. Format poster yang dipajang di ruang pameran poster saat Babak Final.
- Ukuran poster cetak: 100 cm X 80 cm yang dicetak portrait.
 - Posster dibuat tanpa bingkai, dicetak sendiri oleh tim peserta, dan dikumpulkan kepada panitia saat registrasi.
 - Poster yang dicetak tersebut adalah poster yang diupload di instagram (IG) resmi LIDM.
 - Data poster (yang disediakan oleh panitia) adalah identitas poster yang berukuran kertas A5 yang dipajang landscape dan berisi informasi: Judul Poster, Nama Tim, Nama Ketua dan Anggota Tim Finalis, Nama Dosen Pendamping, dan Nama Perguruan Tinggi Finalis serta QR code yang menghubungkan dengan link IG dari poster tersebut dan nomor undi presentasi.

3. Penilaian Babak Final

Kriteria penilaian untuk babak final Divisi Poster Digital adalah sebagai berikut:

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

3. Penentuan Juaraan:

Nilai Babak Seleksi Nasional (30%) + Nilai Babak Final (70%)

E. Babak Final Divisi Microteaching Digital

1. Aturan Lomba 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 Divisi Microteaching Digital dilaksanakan dengan dua kegiatan, yaitu sesi presentasi dan sesi tanya jawab dengan dewan juri dalam ruang pertemuan yang disediakan oleh Penyelenggara.
- c. Tim finalis mempersiapkan bahan tayang yang menjelaskan poin-poin sebagai berikut:
 - Ø Dasar pengambilan materi yang disampaikan
 - Ø Penguasaan perencanaan hingga pelaksanaan pembelajaran
 - Ø Penguasaan delapan aspek keterampilan dasar mengajar
 - Ø Penggunaan teknologi/Media/Alat pembelajaran
 - Ø Penguasaan evaluasi pembelajaran (jenis dan teknik).
- d. Waktu presentasi maksimal 10 menit

2. Penilaian Babak Final

Kriteria penilaian untuk babak final Divisi Divisi Microteaching Digital adalah sebagai berikut:

| 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 |
| Total | | 100 |
| Bobot Babak Final | | 60% |

Penentuan Kejuaraan:

Nilai Babak Penyisihan (40%) + Nilai Babak Final (60%)

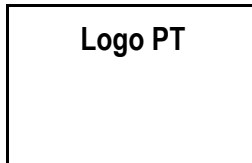
BAB V. PENUTUP

Selamat berinovasi dan berkreasi kepada para peserta LIDM. Indonesia menantikan karya-karya cemerlang Anda. Selamat berjuang dan berkompetisi dengan sportivitas tinggi. Karya-karya Anda dalam LIDM merupakan keping sejarah dan kontribusi bagi pembangunan kesejahteraan masyarakat luas.

Karena itu, pada sisi bersebelahan kepesertaan Anda merupakan kompetisi antar-mahasiswa dari berbagai kampus perguruan tinggi di seluruh penjuru tanah air, namun di sisi lain hendaknya berlangsung pula saling berbagi gagasan, saling berkabar perkembangan dalam berkarya, serta persahabatan kebangsaan yang membuka ruang kebersamaan dan kolaborasi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, inovasi dan kreativitas untuk Indonesia Maju.

Semoga sukses mengembangkan karya-karya inovasi dan kreasi berkualitas serta bermanfaat bagi masyarakat luas.

Lampiran 1: Halaman Cover



PROPOSAL LOMBA INOVASI DIGITAL MAHASISWA (LIDM)

DIVISI...

JUDUL

Ketua Pelaksana

Nama/NIM

Anggota

Nama/NIM

PT Pengusul

Kota Pengusul

Tahun

Lampiran 2: Halaman Pengesahan

**Halaman Pengesahan
PROPOSAL KARYA LOMBA INOVASI DIGITAL MAHASISWA (LIDM)**

1. Judul Karya :
2. Divisi :
3. Jumlah Tim Peserta orang mahasiswa
4. Susunan Tim Peserta:

| No. | Posisi | NIM | Nama | Prodi/Departemen/Fakultas |
|-----|---------|-----|------|---------------------------|
| 1 | Ketua | | | |
| 2 | Anggota | | | |
| 3 | Anggota | | | |
| 4 | Anggota | | | |

Kota Pengusul, Tanggal, bulan-tahun

| | | |
|--|--|--|
| <p style="text-align: center;">Mengetahui, Dosen Pendamping</p> <p style="text-align: center;">..... NIP/NIDN/NIDK/NUP</p> | | <p style="text-align: center;">Kota, Tanggal-Bulan-Tahun Yang menyatakan,</p> <p style="text-align: center;">Tanda tangan asli/digital NIM</p> |
| <p>Menyetujui, Pimpinan Bidang Kemahasiswaan PT</p> <p style="text-align: center;">..... NIP/NIDN/NIDK/NUP</p> | | |

Lampiran 3: Biodata Ketua dan Anggota Tim Peserta

**BIODATA PESERTA
(KETUA/ANGGOTA)* TIM PESERTA**

A. Identitas Diri

- 1 Nama Lengkap
- 2 Jenis Kelamin Laki-laki / Perempuan
- 3 Program Studi
- 4 NIM
- 5 Tempat dan Tanggal Lahir
- 6 Alamat Email
- 7 Nomor Telepon/HP

B. Kegiatan Kemahasiswaan yang Sedang/Pernah Diikuti

| No. | Jenis Kegiatan | Status dalam Kegiatan | Waktu | Tempat |
|-----|----------------|-----------------------|-------|--------|
| 1. | | | | |
| 2. | | | | |
| 3. | | | | |

C. Penghargaan yang Pernah Diterima

| No. | Jenis Kegiatan | Pemberi Penghargaan | Tahun |
|-----|----------------|---------------------|-------|
| 1. | | | |
| 2. | | | |
| 3. | | | |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) 2023.

Kota, tanggal-bulan-tahun

Ketua/Anggota Tim

Tanda tangan (asli TT basah*)

(Nama Lengkap)

Lampiran 4. Biodata Dosen Pendamping

BIODATA DOSEN PENDAMPING**A. Identitas Diri**

- 1 Nama Lengkap (dengan gelar)
- 2 Jenis Kelamin Laki-laki / Perempuan
- 3 Program Studi
- 4 NIP/NIDN/NIDK/NUP
- 5 Tempat dan Tanggal Lahir
- 6 Alamat Email
- 7 Nomor Telepon/HP

B. Riwayat Pendidikan

| No. | Jenjang | Bidang Ilmu | Institusi | Tahun Lulus |
|-----|---------------|-------------|-----------|-------------|
| 1. | Sarjana (S1) | | | |
| 2 | Magister (S2) | | | |
| 3. | Doktor (S3) | | | |

C. Rekam Jejak Tri Dharma PT (dalam 3 tahun terakhir)**Pendidikan/Pengajaran**

| No. | Nama Mata Kuliah | Wajib/Pilihan | SKS |
|-----|------------------|---------------|-----|
| 1. | | | |
| 2 | | | |
| 3. | | | |

Penelitian

| No. | Judul Riset | Penyandang Dana | Tahun |
|-----|-------------|-----------------|-------|
| 1. | | | |
| 2 | | | |
| 3. | | | |

Pengabdian kepada Masyarakat

| No. | Judul Pengabdian kepada Masyarakat | Penyanggah Dana | Tahun |
|-----|------------------------------------|-----------------|-------|
| 1. | | | |
| 2 | | | |
| 3. | | | |

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan sebagai dosen pendamping dalam Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) 2023.

Kota, tanggal-bulan-tahun

Dosen Pendamping

Tanda tangan (asli TT basah*)

(Nama Lengkap)

Lampiran 5: Surat Pernyataan Keterangan Karya**SURAT PERNYATAAN KETERANGAN KARYA**

Yang bertandatangan di bawah ini:

Ketua Tim :

Nomor Induk Mahasiswa :

Program Studi :

Dosen Pendamping :

Perguruan Tinggi :

Dengan ini menyatakan bahwa proposal/karya Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) tim saya pada Divisi yang diikutsertakan dalam kompetisi merupakan karya asli tim kami dan belum pernah diikutsertakan pada kompetisi lain dan LIDM tahun sebelumnya.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan menerima sanksi.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

| | | |
|--|--|---|
| Mengetahui, Dosen Pendamping NIP/NIDN/NIDK/NUP | | Kota, Tanggal-Bulan-Tahun Yang menyatakan, Materai Rp 10.000 Tanda tangan asli/digital NIM |
| Menyetujui, Pimpinan Bidang Kemahasiswaan NIP/NIDN/NIDK/NUP | | |

**Lampiran 6: Daftar Klasterisasi Perguruan Tinggi Peserta LIDM IV/2023
Berdasarkan Kepesertaan dan Prestasi pada LIDM 2019 s. d. 2021**

| No. | Perguruan Tinggi | Klaster |
|-----|--|------------|
| 1 | Universitas Negeri Yogyakarta | Klaster I |
| 2 | Universitas Pendidikan Indonesia | Klaster I |
| 3 | Universitas Negeri Malang | Klaster I |
| 4 | Universitas Telkom | Klaster I |
| 5 | Institut Seni Indonesia Surakarta | Klaster I |
| 6 | Universitas Negeri Surabaya | Klaster I |
| 7 | Universitas Pendidikan Ganesha | Klaster I |
| 8 | Universitas Muhammadiyah Malang | Klaster I |
| 9 | Universitas Muhammadiyah Surabaya | Klaster I |
| 10 | Universitas Brawijaya | Klaster I |
| 11 | Universitas Ahmad Dahlan | Klaster I |
| 12 | Institut Seni Indonesia Yogyakarta | Klaster I |
| 13 | Institut Ilmu Kesehatan Strada Indonesia | Klaster I |
| 14 | Universitas Jember | Klaster I |
| 15 | Universitas Teknokrat Indonesia | Klaster I |
| 16 | Universitas Gadjah Mada | Klaster I |
| 17 | Universitas Diponegoro | Klaster I |
| 18 | Universitas Bina Nusantara | Klaster I |
| 19 | Universitas Katolik Parahyangan | Klaster II |
| 20 | Universitas Muhammadiyah Makassar | Klaster II |
| 21 | Universitas Bina Sarana Informatika | Klaster II |
| 22 | Universitas Pamulang | Klaster II |

| No. | Perguruan Tinggi | Klaster |
|-----|---|------------|
| 23 | Universitas Negeri Makassar | Klaster II |
| 24 | IKIP PGRI Bojonegoro | Klaster II |
| 25 | STKIP Modern Ngawi | Klaster II |
| 26 | Universitas Muhammadiyah Lamongan | Klaster II |
| 27 | Universitas Muhammadiyah Semarang | Klaster II |
| 28 | Universitas Prima Indonesia | Klaster II |
| 29 | Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin | Klaster II |
| 30 | Universitas Negeri Manado | Klaster II |
| 31 | Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya | Klaster II |
| 32 | Universitas Gunadarma | Klaster II |
| 33 | Universitas Islam Lamongan | Klaster II |
| 34 | Universitas Esa Unggul | Klaster II |
| 35 | Universitas Budi Luhur | Klaster II |
| 36 | Institut Teknologi Sepuluh Nopember | Klaster II |
| 37 | Universitas Atma Jaya Yogyakarta | Klaster II |
| 38 | Institut Teknologi Telkom Surabaya | Klaster II |
| 39 | Universitas Mulawarman | Klaster II |
| 40 | Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara | Klaster II |
| 41 | Universitas Pekalongan | Klaster II |
| 42 | Institut Pertanian Bogor | Klaster II |
| 43 | Universitas Sultan Ageng Tirtayasa | Klaster II |
| 44 | Institut Teknologi Indonesia | Klaster II |
| 45 | Institut Teknologi Telkom Purwokerto | Klaster II |
| 46 | Universitas Andalas | Klaster II |

| No. | Perguruan Tinggi | Klaster |
|-----|--|------------|
| 47 | Politeknik Manufaktur Astra | Klaster II |
| 48 | Politeknik Elektronika Negeri Surabaya | Klaster II |
| 49 | Universitas Indraprasta PGRI | Klaster II |
| 50 | Universitas Muhammadiyah Surakarta | Klaster II |
| 51 | Universitas Bandar Lampung | Klaster II |
| 52 | Politeknik Negeri Pontianak | Klaster II |
| 53 | Universitas Terbuka | Klaster II |
| 54 | STIKI Malang | Klaster II |
| 55 | Universitas Bhinneka PGRI | Klaster II |
| 56 | Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya | Klaster II |
| 57 | Universitas Muhammadiyah Purworejo | Klaster II |
| 58 | Institut Manajemen Koperasi Indonesia | Klaster II |
| 59 | Universitas Kristen Indonesia Toraja | Klaster II |
| 60 | Universitas Negeri Semarang | Klaster II |
| 61 | Universitas Sebelas Maret | Klaster II |
| 62 | STKIP PGRI Sidoarjo | Klaster II |
| 63 | Universitas Kristen Indonesia | Klaster II |
| 64 | Universitas Singaperbangsa Karawang | Klaster II |
| 65 | Institut Pariwisata dan Bisnis Internasional | Klaster II |
| 66 | STKIP PGRI Tulungagung | Klaster II |
| 67 | Universitas Presiden | Klaster II |
| 68 | Universitas Negeri Medan | Klaster II |
| 69 | Politeknik Negeri Batam | Klaster II |
| 70 | Universitas Teknologi Yogyakarta | Klaster II |

| No. | Perguruan Tinggi | Klaster |
|-----|---|------------|
| 71 | Universitas Wisnuwardhana | Klaster II |
| 72 | Universitas Dian Nuswantoro | Klaster II |
| 73 | Sekolah Tinggi Ilmu Hukum Habaring Hurung Sampit | Klaster II |
| 74 | Universitas Islam Sultan Agung | Klaster II |
| 75 | Universitas Lambung Mangkurat | Klaster II |
| 76 | Universitas Kuningan | Klaster II |
| 77 | Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo | Klaster II |
| 78 | Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng | Klaster II |
| 79 | Universitas Muhammadiyah Sukabumi | Klaster II |
| 80 | Universitas Victory Sorong | Klaster II |
| 81 | STMIK Global Informatika Mdp | Klaster II |
| 82 | Universitas Bunda Mulia | Klaster II |
| 83 | Universitas Islam Makassar | Klaster II |
| 84 | Universitas Muria Kudus | Klaster II |
| 85 | Universitas Sanata Dharma | Klaster II |
| 86 | Universitas Tanjungpura | Klaster II |
| 87 | Institut Teknologi Kalimantan | Klaster II |
| 88 | Universitas Tarumanagara | Klaster II |
| 89 | Universitas Wiraraja | Klaster II |
| 90 | Universitas Komputer Indonesia | Klaster II |
| 91 | Universitas Jambi | Klaster II |
| 92 | Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri | Klaster II |
| 93 | Institut Medika Drg. Suherman | Klaster II |
| 94 | Universitas Djuanda | Klaster II |

| No. | Perguruan Tinggi | Klaster |
|-----|---|-------------|
| 95 | Universitas Kristen Krida Wacana | Klaster II |
| 96 | Universitas Muhammadiyah Sidoarjo | Klaster II |
| 97 | Universitas Pakuan | Klaster II |
| 98 | Universitas PGRI Semarang | Klaster II |
| 99 | Universitas Sembilanbelas November Kolaka | Klaster II |
| 100 | Universitas Tadulako | Klaster II |
| 101 | Universitas PGRI Palembang | Klaster II |
| 102 | Universitas Sains dan Teknologi Komputer | Klaster II |
| 103 | Universitas Surabaya | Klaster II |
| 104 | Universitas Trunojoyo | Klaster II |
| 105 | Universitas Muslim Indonesia | Klaster III |
| 106 | Institut Teknologi Telkom Surabaya | Klaster III |
| 107 | Institut Shanti Bhuana | Klaster III |
| 108 | Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi IPWI Jakarta | Klaster III |
| 109 | Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Binawan | Klaster III |
| 110 | Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Sapta Bakti | Klaster III |
| 111 | Universitas Bumigora | Klaster III |
| 112 | Universitas Darma Agung | Klaster III |
| 113 | Universitas Fort De Kock | Klaster III |
| 114 | Universitas Kristen Duta Wacana | Klaster III |
| 115 | Universitas Muhammadiyah Jember | Klaster III |
| 116 | Universitas Mulia | Klaster III |
| 117 | Universitas Nusa Putra | Klaster III |
| 118 | Universitas Pertamina | Klaster III |

| No. | Perguruan Tinggi | Klaster |
|-----|---|-------------|
| 119 | Sekolah Tinggi Desain Bali | Klaster III |
| 120 | Institut Pendidikan Indonesia Garut | Klaster III |
| 121 | Institut Teknologi Del | Klaster III |
| 122 | Politeknik Muhammadiyah Tegal | Klaster III |
| 123 | Sekolah Tinggi Perikanan Sibolga | Klaster III |
| 124 | STIKES Bhakti Husada Mulia | Klaster III |
| 125 | STIKES Patria Husada | Klaster III |
| 126 | STIKES Surya Mitra Husada | Klaster III |
| 127 | Universitas Al-Muslim | Klaster III |
| 128 | Universitas Ciputra Surabaya | Klaster III |
| 129 | Universitas Islam Balitar | Klaster III |
| 130 | Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya | Klaster III |
| 131 | Universitas Merdeka Madiun | Klaster III |
| 132 | Universitas Negeri Jakarta | Klaster III |
| 133 | Universitas Wahid Hasyim | Klaster III |
| 134 | Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama Pasuruan | Klaster III |
| 135 | Universitas Sahid | Klaster III |
| 136 | Sekolah Tinggi Teknik Malang | Klaster III |
| 137 | STIKES Widya Cipta Husada | Klaster III |
| 138 | Universitas Bengkulu | Klaster III |
| 139 | Universitas Internasional Semen Indonesia | Klaster III |
| 140 | Universitas Khairun | Klaster III |
| 141 | Universitas Madura | Klaster III |
| 142 | Universitas PGRI Adi Buana | Klaster III |

| No. | Perguruan Tinggi | Klaster |
|-----|---|-------------|
| 143 | Akademi Akuntansi Denpasar | Klaster III |
| 144 | Akademi Manajemen Belitung | Klaster III |
| 145 | Institut Teknologi dan Bisnis Bank Rakyat Indonesia | Klaster III |
| 146 | Politeknik Negeri Banyuwangi | Klaster III |
| 147 | Politeknik Negeri Medan | Klaster III |
| 148 | Politeknik Ubaya | Klaster III |
| 149 | Politeknik Wilmar Bisnis Indonesia | Klaster III |
| 150 | Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Bima | Klaster III |
| 151 | Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Putra Bangsa | Klaster III |
| 152 | Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Rajekwesi Bojonegoro | Klaster III |
| 153 | Sekolah Tinggi Pariwisata Bali Internasional | Klaster III |
| 154 | STKIP Nurul Huda di Sukaraja | Klaster III |
| 155 | Universitas Harapan Bangsa | Klaster III |
| 156 | Universitas Faletihan | Klaster III |
| 157 | Universitas Garut | Klaster III |
| 158 | Universitas Islam Riau | Klaster III |
| 159 | Universitas Langlang Buana | Klaster III |
| 160 | Universitas Muhammadiyah Mataram | Klaster III |
| 161 | Universitas Muhammadiyah Purwokerto | Klaster III |
| 162 | Universitas Muhammadiyah Yogyakarta | Klaster III |
| 163 | Universitas Nusa Mandiri | Klaster III |
| 164 | Universitas Pendidikan Nasional | Klaster III |
| 165 | Universitas PGRI Ronggolawe | Klaster III |
| 166 | Universitas Serang Raya | Klaster III |

| No. | Perguruan Tinggi | Klaster |
|-----|--|-------------|
| 167 | Universitas Siber Asia | Klaster III |
| 168 | Universitas Sriwijaya | Klaster III |
| 169 | Universitas Widyatama | Klaster III |
| 170 | Akademi Kebidanan La Tansa Mashiro | Klaster III |
| 171 | Akademi Manajemen Informatika Dan Komputer Mdp | Klaster III |
| 172 | Institut Keu Perbankan Dan Inf Asia Perbanas | Klaster III |
| 173 | Institut Teknologi Telkom Jakarta | Klaster III |
| 174 | Politeknik Aisyiyah Pontianak | Klaster III |
| 175 | Politeknik Negeri Semarang | Klaster III |
| 176 | Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Trisakti | Klaster III |
| 177 | Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Muhammadiyah Kendal | Klaster III |
| 178 | Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Widya Nusantara Palu | Klaster III |
| 179 | STAI Muhammadiyah Bandung | Klaster III |
| 180 | STIKES Bina Usaha Bali | Klaster III |
| 181 | STIKES Muhammadiyah Cirebon | Klaster III |
| 182 | STKIP PGRI Banjarmasin | Klaster III |
| 183 | Universitas Flores | Klaster III |
| 184 | Universitas Indonesia | Klaster III |
| 185 | Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin | Klaster III |
| 186 | Universitas Kristen Indonesia Paulus | Klaster III |
| 187 | Universitas Maarif Hasyim Latif | Klaster III |
| 188 | Universitas Merdeka Malang | Klaster III |
| 189 | Universitas Multimedia Nusantara | Klaster III |
| 190 | Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya | Klaster III |

| No. | Perguruan Tinggi | Klaster |
|-----|--|-------------|
| 191 | Universitas Narotama | Klaster III |
| 192 | Universitas Negeri Gorontalo | Klaster III |
| 193 | Universitas Nusa Cendana | Klaster III |
| 194 | Universitas Udayana | Klaster III |
| 195 | Universitas Wijaya Kusuma Purwokerto | Klaster III |
| 196 | Akademi Analis Farmasi Dan Makanan Banda Aceh | Klaster III |
| 197 | Akademi Kebidanan Husada Gemilang | Klaster III |
| 198 | IKIP PGRI Pontianak | Klaster III |
| 199 | Institut Bisnis Nusantara | Klaster III |
| 200 | Institut Ilmu Kesehatan dan Teknologi Muhammadiyah Palembang | Klaster III |
| 201 | Institut Sains dan Teknologi Al-Kamal | Klaster III |
| 202 | Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan Lamongan | Klaster III |
| 203 | Institut Teknologi Nasional Bandung | Klaster III |
| 204 | Politeknik Caltex | Klaster III |
| 205 | Politeknik LP3I Medan | Klaster III |
| 206 | Politeknik Negeri Bandung | Klaster III |
| 207 | Politeknik Negeri Sambas | Klaster III |
| 208 | Politeknik Pos Indonesia | Klaster III |
| 209 | Politeknik Pusmanu | Klaster III |
| 210 | Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Media Nusantara Citra | Klaster III |
| 211 | Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bali | Klaster III |
| 212 | Sekolah Tinggi Teknologi YBS Internasional | Klaster III |
| 213 | STIE Multi Data Palembang | Klaster III |
| 214 | STIKES Katolik St Vincentius A Paulo Surabaya | Klaster III |

| No. | Perguruan Tinggi | Klaster |
|-----|----------------------------------|-------------|
| 215 | STIKES Kusuma Husada Surakarta | Klaster III |
| 216 | STIKES Telogorejo Semarang | Klaster III |
| 217 | STISIPOL Candradimuka | Klaster III |
| 218 | STKIP PGRI Bangkalan | Klaster III |
| 219 | STMIK Mikroskil | Klaster III |
| 220 | STMIK Nusa Mandiri Jakarta | Klaster III |
| 221 | STMIK Pontianak | Klaster III |
| 222 | STMIK Primakara | Klaster III |
| 223 | Universitas Bakrie | Klaster III |
| 224 | Universitas Cokroaminoto | Klaster III |
| 225 | Universitas Duta Bangsa | Klaster III |
| 226 | Universitas Halu Oleo | Klaster III |
| 227 | Universitas Hasanuddin | Klaster III |
| 228 | Universitas Hindu Indonesia | Klaster III |
| 229 | Universitas Indo Global Mandiri | Klaster III |
| 230 | Universitas Islam Bandung | Klaster III |
| 231 | Universitas Islam Malang | Klaster III |
| 232 | Universitas Kadiri | Klaster III |
| 233 | Universitas Kristen Petra | Klaster III |
| 234 | Universitas Kristen Satya Wacana | Klaster III |
| 235 | Universitas Lampung | Klaster III |
| 236 | Universitas Majalengka | Klaster III |
| 237 | Universitas Muhammadiyah Gresik | Klaster III |
| 238 | Universitas Muhammadiyah Kudus | Klaster III |

| No. | Perguruan Tinggi | Klaster |
|-----|------------------------------------|-------------|
| 239 | Universitas Muhammadiyah Magelang | Klaster III |
| 240 | Universitas Muhammadiyah Riau | Klaster III |
| 241 | Universitas Negeri Padang | Klaster III |
| 242 | Universitas Ngudi Waluyo | Klaster III |
| 243 | Universitas Nusantara PGRI Kediri | Klaster III |
| 244 | Universitas Palangka Raya | Klaster III |
| 245 | Universitas Pancasila | Klaster III |
| 246 | Universitas Persada Indonesia Yai | Klaster III |
| 247 | Universitas Setia Budi | Klaster III |
| 248 | Universitas Sumatera Utara | Klaster III |
| 249 | Universitas Syiah Kuala | Klaster III |
| 250 | Universitas Wijaya Kusuma Surabaya | Klaster III |

Lampiran 7: Modul Ajar/RPP Divisi Microteaching Digital Pendidikan

Contoh Format: RPP/MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

I. Informasi Umum**A. Identitas**

Penyusun :

Instansi :

Tahun Penyusunan :

Jenjang Sekolah :

Mata Pelajaran :

Fase / Kelas :

Bab / Tema :

Materi Pembelajaran :

Alokasi Waktu :

B. Kompetensi Awal :

Kompetensi awal adalah pengetahuan dan/atau keterampilan yang perlu dimiliki siswa sebelum mempelajari topik tertentu. Kompetensi awal merupakan ukuran seberapa dalam modul ajar dirancang.

C. Profil Pelajar Pancasila :

Merupakan tujuan akhir dari suatu kegiatan pembelajaran yang berkaitan erat dengan pembentukan karakter peserta didik. Profil Pelajar Pancasila (PPP) dapat tercermin dalam konten dan/atau metode pembelajaran.

Di dalam modul pembelajaran, Profil Pelajar Pancasila tidak perlu mencantumkan seluruhnya, namun dapat memilih Profil Pelajar Pancasila yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran dalam modul ajar.

Enam dimensi Profil Pelajar Pancasila saling berkaitan dan terintegrasi dalam seluruh mata pelajaran melalui (terlihat dengan jelas di dalam):

- o materi/isi pelajaran,
- o pedagogi, dan/atau

- o kegiatan proyek atau
- o asesmen

Setiap modul ajar memuat satu atau beberapa unsur dimensi Profil Pelajar Pancasila yang telah ditetapkan.

D. Sarana dan Prasarana :

Merupakan fasilitas dan bahan yang dibutuhkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Sarana merujuk pada alat dan bahan yang digunakan, sementara prasarana di dalamnya termasuk materi dan sumber bahan ajar lain yang relevan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Ketersediaan materi disarankan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik baik dengan keterbatasan atau kelebihan. Teknologi, termasuk sarana dan prasarana yang penting untuk diperhatikan, dan juga dimanfaatkan agar pembelajaran lebih dalam dan bermakna.

E. Target Peserta Didik :

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

Peserta didik dengan kesulitan belajar: memiliki gaya belajar yang terbatas hanya satu gaya misalnya dengan audio. Memiliki kesulitan dengan Bahasa dan pemahaman materi ajar, kurang percaya diri, kesulitan berkonsentrasi jangka panjang, dsb.

Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

F. Jumlah Peserta Didik : Klasikal maksimal 25 Peserta didik (kecuali bidang Pendidikan Khusus disesuaikan)

G. Model Pembelajaran :

Merupakan model atau kerangka pembelajaran yang memberikan gambaran sistematis pelaksanaan pembelajaran. Model pembelajaran dapat berupa model pembelajaran tatap muka, pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (PJJ Daring), pembelajaran jarak jauh luar jaringan (PJJ Luring), dan blended learning.

II. Komponen Inti

A. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran harus mencerminkan hal-hal penting dari pembelajaran dan harus bisa diuji dengan berbagai bentuk asesmen sebagai bentuk dari unjuk pemahaman.

Tujuan pembelajaran menentukan kegiatan belajar, sumber daya yang digunakan, kesesuaian dengan keberagaman murid, dan metode asesmen yang digunakan.

Tujuan pembelajaran bisa dari berbagai bentuk, yaitu pengetahuan yang berupa fakta dan informasi, dan juga prosedural, pemahaman konseptual, pemikiran dan penalaran keterampilan, dan kolaboratif dan strategi komunikasi.

B. Pemahaman Bermakna

Pemahaman bermakna adalah informasi tentang manfaat yang akan peserta didik peroleh setelah mengikuti proses pembelajaran. Manfaat tersebut nantinya dapat peserta didik terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Contoh kalimat pemahaman bermakna:

Manusia berorganisasi untuk memecahkan masalah dan mencapai suatu tujuan.
Makhluk hidup beradaptasi dengan perubahan habitat.

C. Pertanyaan Pemantik

Pertanyaan pemantik dibuat oleh guru untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis dalam diri peserta didik. Pertanyaan pemantik memandu siswa untuk memperoleh pemahaman bermakna sesuai dengan tujuan pembelajaran. Contohnya pada pembelajaran menulis cerpen, guru dapat mendorong pertanyaan pemantik sebagai berikut:

Apa yang membuat sebuah cerpen menarik untuk dibaca?
Jika kamu diminta untuk membuat akhir cerita yang berbeda, apa yang akan kamu usulkan?

D. Kegiatan Pembelajaran

Urutan kegiatan pembelajaran inti dalam bentuk langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang dituangkan secara konkret, disertakan opsi/pembelajaran alternatif dan langkah untuk menyesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa. Langkah kegiatan pembelajaran ditulis secara berurutan sesuai dengan durasi waktu yang direncanakan, meliputi tiga tahap, yakni pendahuluan, inti, dan penutup berbasis metode pembelajaran aktif.

E. Asesmen

Asesmen digunakan untuk mengukur capaian pembelajaran di akhir kegiatan. Kriteria pencapaian harus ditentukan dengan jelas sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Jenis asesmen yang bisa dilakukan ada 3, yaitu

Asesmen sebelum pembelajaran (diagnostik)
Asesmen selama proses pembelajaran (formatif)
Asesmen pada akhir proses pembelajaran (sumatif).

Bentuk asesmen yang bisa dilakukan:

1. Sikap (Profil Pelajar Pancasila) dapat berupa:
2. observasi, penilaian diri, penilaian teman sebaya, dan anekdot.
3. Performa (presentasi, drama, pameran hasil karya, jurnal, dsb.)
4. Tertulis (tes objektif: essay, pilihan ganda, isian, jawaban singkat, benar-salah).

F. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan adalah kegiatan pembelajaran yang diberikan pada peserta didik dengan capaian tinggi agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang. Saat merancang kegiatan pengayaan, perlu diperhatikan mengenai diferensiasi contohnya lembar belajar/kegiatan yang berbeda dengan kelas.

Lampiran Modul Ajar/RPP

a. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar kerja siswa ini ditujukan untuk peserta didik (bukan guru) dan dapat diperbanyak sesuai kebutuhan untuk diberikan kepada peserta didik termasuk peserta didik nonreguler. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

Bahan bacaan guru dan peserta didik digunakan sebagai pemantik sebelum kegiatan dimulai atau untuk memperdalam pemahaman materi pada saat atau akhir

kegiatan pembelajaran.

b. Glosarium

Glosarium merupakan kumpulan istilah-istilah dalam suatu bidang secara alfabetikal yang dilengkapi dengan definisi dan artinya. Glosarium diperlukan untuk kata atau istilah yang memerlukan penjelasan lebih mendalam.

c. Daftar Pustaka

Daftar pustaka adalah sumber-sumber referensi yang digunakan dalam pengembangan modul ajar. Referensi yang dimaksud adalah semua sumber belajar (buku siswa, buku referensi, majalah, koran, situs internet, lingkungan sekitar, narasumber, dsb.)

