



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS UDAYANA

Alamat : Jln. Raya Kampus Unud, Jimbaran, Badung, Bali 80361

Telepon : (0361) 701954, 701797, Fax. (0361) 701907

Laman : www.unud.ac.id

Nomor : B/1075/UN14.III/KM.05.03/2024 4 Maret 2024
Lampiran : 1 (satu) gabung
Hal : Permohonan Ikut Serta Lomba Inovasi Digital Mahasiswa

Yth. Para Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Informasi
Universitas Udayana
Denpasar/Jimbaran.

Sehubungan dengan telah terbitnya Buku Pedoman Lomba Inovasi Digital mahasiswa 2024, dengan ini kami sampaikan hal-hal sebagai berikut:

1. 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-5 Tahun 2024 (LIDM-05/2024). Penyelenggaraan kegiatan LIDM-05/2024 Balai Pengembangan Talenta Indonesia Kemdikbudristek menjalin kemitraan dengan IPB University sebagai tuan rumah yang diselenggarakan pada tanggal 9-13 Juni 2024.
2. LIDM-05/2024 ditujukan secara umum untuk meningkatkan literasi digital mahasiswa. Tujuan khusus LIDM-05/2024 adalah mengembangkan Inovasi dalam Pendidikan dan Pembelajaran melalui Penerapan Teknologi Digital. Sebagaimana pada tahun sebelumnya, LIDM-05/2024 memperlombakan 5 (lima) divisi karya-karya inovasi pendidikan dan pembelajaran, yaitu terdiri dari: 1) Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan (ITDV) ; 2) Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan (IPDP) ; 3) Divisi Video Digital pendidikan (VDP) ; 4) Divisi Poster Digital Pendidikan (PDV), dan 5) Divisi Microteaching Digital (MD) (panduan terlampir).
3. Sehubungan dengan hal dimaksud, mengingat LIDM-05/2024 merupakan salah satu perlombaan yang sangat kompetitif dan bermanfaat, diharapkan agar seluruh fakultas ikut serta dalam perlombaan dimaksud minimal pada 1 Divisi lomba setiap tim terdiri dari 3-4 orang mahasiswa yang dibimbing oleh oleh Dosen aktif ber NIDN/NIDK/NUP yang terdaftar pada laman Pangkalan Data Pendidikan Tinggi PD-DIKTI <https://pddikti.kemendikbut.go.id> seorang Dosen dapat membimbing paling banyak 5 (lima) tim proposal untuk keseluruhan divisi. Berkenaan dengan itu, keikutsertaan dapat dilakukan melalui pembuatan proposal sebagaimana panduan dan mengisi registrasi pada link <https://bit.ly/lidmunud2024> maksimal 24 Maret pukul 23.59 WITA.

Catatan :

- UU ITE No.11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE.

4. Untuk kebutuhan data dalam rangka pendaftaran ke BPTI peserta juga diwajibkan untuk mengisi form pada link berikut : https://bit.ly/PENDAFTRAN-PESERTA_BPTI-PUSPRESNAS2024 dan Dosen Pembimbing juga diwajibkan untuk mengisi form pada link berikut : https://bit.ly/PENDAFTARAN-PEMBIMBING_BPTI2024, kedua form di atas paling lambat diisi pada tanggal 20 Maret 2024 pukul 23.59 WITA.

5. Untuk informasi lebih lanjut dapat menghubungi: Gede Sutawan (081337309579)

Atas perhatian dan kerjasamanya, diucapkan terima kasih

Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan,

#

I Ketut Sudarsana
NIP 196910161996011001

Tembusan:
Rektor Universitas Udayana.



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

Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA

**MERDEKA
BELAJAR**



**PENDIDIKAN
TINGGI**

PEDOMAN

Lomba Inovasi Digital Mahasiswa 2024



MERDEKA BERPRESTASI
Talenta Riset dan Inovasi Menginspirasi



Puspresnas
Pusat Prestasi Nasional

BPTI
Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia



**MERDEKA
BELAJAR**



PEDOMAN
Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM)
Perguruan Tinggi 2024

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



Diterbitkan oleh:

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

Pengarah:

Asep Sukmayadi
Sugeng Riyadi

Penanggung Jawab:

Setiawan Witaradya
Faisal Saleh

Tim Penyusun:

Muhammad Izzuddin Mahali	Rina Pudji Astuti
RA Murti Kusuma W	Heroe Wijanto
Henry Praherdhiono	Eddy Prasetyo Nugroho
Ketut Prasetyo	Sukinah
I Wayan Karyasa	Arnidah
Dini Faisal	Sugiyanto
Dadi Mulyadi	Antonius Edi Widiargo
Singgih Ari Prasetyo	

Penyunting:

Angger Pramono
Yusuf Budi Sartono

Desain Sampul:

Tri Isti Wahyuningsih

Tata Letak:

Topanal Gustiranda
Achmad Latif

©2023 Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Hak cipta dilindungi Undang-Undang.

All rights reserved.



KATA PENGANTAR

Kegiatan ajang talenta merupakan wahana aktualisasi unjuk prestasi peserta didik, yang juga menjadi momentum untuk menemukenali anak-anak berbakat atau yang mempunyai potensi talenta di atas rata-rata. Dalam mengikuti ajang talenta, mereka akan mendapatkan tantangan terutama dalam menghasilkan suatu karya dan menjadi yang terbaik. Kegiatan ajang talenta merupakan bagian dari proses pembinaan prestasi talenta secara berkelanjutan, dan turut andil dalam mengembangkan karakter peserta didik menuju profil pelajar Pancasila.

Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI) menyelenggarakan ajang talenta setiap tahun di berbagai bidang. Dalam kerangka program Manajemen Talenta Nasional (MTN), BPTI/Puspresnas melakukan pembinaan berkelanjutan untuk menghasilkan bibit-bibit talenta unggul di bidang-bidang Riset dan Inovasi; Seni dan Budaya; serta Olahraga.

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 2024. 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, November 2023

Kepala



Asep Sukmayadi

NIP. 197206062006041001



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	5
DAFTAR ISI.....	7
BAB I PENDAHULUAN.....	9
A. Latar Belakang.....	9
B. Dasar Hukum.....	11
C. Tujuan.....	12
D. Tema dan Ruang Lingkup LIDM-05/2024.....	13
BAB II PENYELENGGARAAN	14
A. Asas dan Prinsip	14
B. Sasaran	16
C. Penyelenggara	16
D. Unsur Penyelenggara.....	16
E. Bidang dan Cabang Lomba.....	17
F. Jadwal Pelaksanaan Lomba	22
G. Mekanisme Pelaksanaan Lomba	23
BAB III NORMA DAN KETENTUAN	29
A. Peristilahan	29
B. Ketentuan Dan Persyaratan Peserta.....	30
C. Ketentuan Pelaksanaan Tingkat Perguruan Tinggi dan Babak Seleksi Nasional ...	31
1. Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan.....	32
2. Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan	35
3. Divisi Video Digital Pendidikan.....	40
4. Divisi Poster Digital Pendidikan.....	43
5. Divisi Microteaching Digital.....	47



D. Ketentuan Pelaksanaan Lomba Babak Final (Nasional).....	56
1. Inovasi Teknologi Digital Pendidikan.....	56
2. Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan	59
3. Video Digital Pendidikan	61
4. Poster Digital Pendidikan.....	63
5. Microteaching Digital	67
BAB IV KETENTUAN KHUSUS	69
BAB V. PENUTUP	70
Lampiran 1: Halaman Cover	71
DIVISI.....	71
Ketua Pelaksana Nama/NIM Anggota Nama/NIM	71
Lampiran 2: Halaman Pengesahan	72
PROPOSAL KARYA LOMBA INOVASI DIGITAL MAHASISWA (LIDM).....	72
Lampiran 3: Biodata Ketua dan Anggota Tim Peserta	73
A. Identitas Diri.....	73
B. Kegiatan Kemahasiswaan yang Sedang/Pernah Diikuti.....	73
Lampiran 4. Biodata Dosen Pendamping.....	74
BIODATA DOSEN PENDAMPING.....	74
B. Riwayat Pendidikan.....	74
Penelitian.....	75
Lampiran 5: Surat Pernyataan Keterangan Karya.....	76
Lampiran 7: Daftar Klasterisasi Perguruan Tinggi Peserta LIDM V/2024	79
Berdasarkan Kepesertaan dan Prestasi pada LIDM 2019 s. d. 2022	79

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI) Pusat Prestasi Nasional (Puspresnas) - Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemdikbud Ristek) Republik Indonesia kembali menyelenggarakan Lomba Inovasi Digital Mahasiswa Ke-5 Tahun 2024 (LIDM-05/2024). Penyelenggaraan kegiatan LIDM-05/2024 Balai Pengembangan Talenta Indonesia Kemdikbud Ristek-RI menjalin kemitraan dengan perguruan tinggi tuan rumah.

LIDM-05/2024 ditujukan secara umum untuk meningkatkan literasi digital mahasiswa. Tujuan khusus LIDM-05/2024 adalah mengembangkan inovasi dalam pendidikan dan pembelajaran melalui penerapan teknologi digital. Sebagaimana pada tahun sebelumnya, LIDM-05/2024 memperlombakan 5 (lima) divisi karya-karya inovasi pendidikan dan pembelajaran, yaitu terdiri dari:

- 1) Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan (ITDV);
- 2) Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan (IPDP);
- 3) Divisi Video Digital Pendidikan (VDP);
- 4) Divisi Poster Digital Pendidikan (PDV), dan
- 5) Divisi Microteaching Digital (MD).

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 tanda



tangan 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 diatas, kebijakan pendidikan nasional Merdeka Belajar - Kampus Merdeka (MBKM) mendorong pendidikan dan pembelajaran di semua jenjang pendidikan untuk lebih memberikan perhatian pada percepatan 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-5 Tahun 2024 (LIDM-05/2024) 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-05/2024 mengusung tema ***“Literasi digital untuk menumbuhkembangkan sumber daya manusia pendidik sebagai talenta nasional menuju Indonesia Maju dengan tatanan kehidupan baru”***.

B. Dasar Hukum

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4496);
2. Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang Kementerian Negara (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 166, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4916);
3. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 244, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5587) sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang 9 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2015 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5679);
4. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 23, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5105) sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan



- Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 112, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5157);
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi Dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500)
 6. Peraturan Presiden Nomor 62 Tahun 2021 tentang Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomor 156);
 7. Peraturan Presiden Nomor 68 Tahun 2022 tentang Revitalisasi Pendidikan Vokasi dan Pelatihan Vokasi
 8. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 39 tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan
 9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter
 10. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 27 tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Balai Pengembangan Talenta Indonesia
 11. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 28 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomor 963);
 12. Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Balai Pengembangan Talenta Indonesia Tahun 2024

C. Tujuan

Tujuan dari Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) Tahun 2024 sebagai berikut:



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 pemecahan isu-isu nasional dan pencapaian pembangunan berkelanjutan melalui penerapan teknologi digital;
4. Menumbuhkembangkan talenta pendidik melalui ajang kompetisi talenta di bidang inovasi digital mahasiswa.

D. Tema dan Ruang Lingkup LIDM-05/2024

Kebijakan pendidikan nasional Merdeka Belajar - Kampus Merdeka (MBKM) mendorong pendidikan dan pembelajaran di semua jenjang pendidikan untuk lebih memberikan perhatian pada percepatan 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-5 Tahun 2024 (LIDM-05/2024) 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-05/2024 mengusung tema ***“Literasi digital untuk menumbuhkembangkan sumber daya manusia pendidik sebagai talenta nasional menuju Indonesia Maju dengan tatanan kehidupan baru”***.

BAB II

PENYELENGGARAAN

A. Asas dan Prinsip

Asas dan prinsip mencakup nilai, norma, asas penyelenggaraan, dan prinsip penyelenggaraan. Penyelenggaraan Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) Tahun 2024 harus mencerminkan dan menerapkan asas dan prinsip yang sesuai dengan tujuan pendidikan.

1. Nilai

Nilai-nilai yang dikandung dalam pelaksanaan ajang talenta tidak bertentangan dengan nilai-nilai pendidikan, seperti pembelajaran, objektivitas, produktivitas, estetika, keteladanan, kedisiplinan, kejujuran, dan nilai-nilai karakter positif lainnya. Nilai-nilai tersebut perlu disosialisasikan kepada seluruh komponen yang terlibat dalam penyelenggaraan agar dipahami dan diaktualisasikan dalam berbagai aspek kegiatan.

2. Norma

Norma ajang talenta mencakup norma etika yang tidak tertulis, yang berlaku sesuai dengan kebudayaan setempat, serta norma tertulis yang berwujud ketentuan atau peraturan, termasuk tata tertib acara seremonial dan kegiatan ajang itu sendiri. Selain untuk mengatur berlangsungnya kegiatan yang tertib, lancar, dan aman, penegakan norma diharapkan dapat mendorong tumbuh dan berkembangnya motivasi berprestasi para peserta, mengekspresikan kreativitas dan keindahan, serta keterbukaan. Selain itu, penyelenggaraan ajang talenta juga harus mengikuti asas dan prinsip penyelenggaraan yang ditentukan dalam dokumen ini.

3. Asas penyelenggaraan

- a. diselenggarakan dalam rangka pembangunan pendidikan Nasional;
- b. menjadi bagian dari gerakan perubahan menuju kemajuan;
- c. menjadi wadah bagi aktualisasi prestasi talenta mahasiswa;
- d. terbuka bagi peserta didik dan mahasiswa dari semua jenjang dan jenis pendidikan

4. Prinsip penyelenggaraan

Penyelenggaraan Ajang Talenta mengikuti prinsip ***Inclusive, Growth, Participative*** dan ***Sustain***, yang dimanifestasikan dengan upaya-upaya berikut:

- a. pemerataan kesempatan bagi seluruh mahasiswa Indonesia tanpa membedakan suku, agama, rupa, dan ras;
- b. pemberian kebebasan pengenalan diri dan kesempatan tumbuh-kembang mahasiswa tanpa intervensi yang eksploitatif;
- c. pembinaan yang membuka peluang mahasiswa untuk berprestasi internasional dan berkarya sebagai pionir perubahan bangsa meraih keunggulan kompetitif (*competitive advantage*);
- d. tata kelola penyelenggaraan yang objektif, efisien, akuntabel dan transparan;
- e. intensifikasi pembinaan di perguruan tinggi dalam rangka mengupayakan pemerataan prestasi melalui kegiatan pencarian dan pemanduan bakat (*talent scouting*) yang melibatkan seluruh pemangku kepentingan;
- f. partisipasi seluruh pemangku kepentingan di semua aspek penyelenggaraan;
- g. perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang konsisten dan berkesinambungan;
- h. implementasi penjaminan mutu yang berkelanjutan.



B. Sasaran

Sasaran penyelenggaraan Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) Tahun 2024 adalah seluruh mahasiswa dari seluruh Perguruan Tinggi yang terdapat di Republik Indonesia, yang terdaftar pada Pangkalan Data Pendidikan Tinggi. Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) Tahun 2024 tidak terbatas pada Perguruan Tinggi yang berada dalam lingkungan Kemendikbud Ristek.

C. Penyelenggara

Penyelenggara kegiatan Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) Tahun 2024 adalah Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi bekerjasama dengan Perguruan Tinggi sebagai tuan rumah pelaksana.

Alamat Penyelenggara :

Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI)

Jl. Gardu, Srengseng Sawah, Jagakarsa, Jakarta Selatan

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

D. Unsur Penyelenggara

Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) Tahun 2024 diselenggarakan atas kerjasama/kolaborasi antara Balai Pengembangan Talenta Indonesia dengan Perguruan Tinggi. Unsur penyelenggara Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) Tahun 2024 antara lain:

1. Panitia pusat dan panitia perguruan tinggi
2. Tim Juri
3. Penyedia aplikasi dan/atau *platform* lomba
4. Tim pendukung (tim media dan publikasi, tim medis, dll.)

E. Bidang dan Cabang Lomba

Divisi	Ruang Lingkup Lomba
1. 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.
2. 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

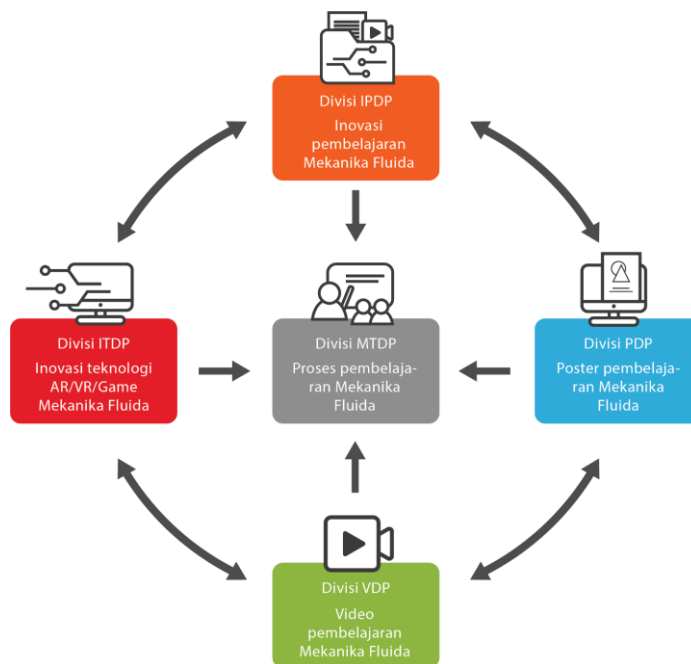


Divisi	Ruang Lingkup Lomba
	<p>non formal;</p> <ul style="list-style-type: none">- Perangkat pembelajaran digital berupa materi ajar/belajar dan media pembelajaran untuk pembelajaran (praktikum) di laboratorium nyata maupun maya;- Perangkat pembelajaran digital berupa materi ajar/belajar dan media pembelajaran untuk pendidikan anak berkebutuhan khusus.
3. 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 nasional terkini;- Media promosi untuk menjaga dan melestarikan lingkungan dari perubahan iklim (<i>climate change</i>) melalui pendidikan.

Divisi	Ruang Lingkup Lomba
4. 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.
5. Microteaching Digital	<p>Diarahkan pada peningkatan kompetensi pedagogik mahasiswa yang dapat mengintegrasikan aspek-aspek keterampilan mengajar, melalui penerapan teknologi digital dalam bentuk microteaching. 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

Divisi	Ruang Lingkup Lomba
	<p>lembaga kursus, lembaga pelatihan, kelompok belajar, pusat kegiatan belajar masyarakat serta satuan pendidikan yang sejenis.</p> <ul style="list-style-type: none">- Pembelajaran klasik untuk pendidikan berkebutuhan khusus

Contoh pemetaan ruang lingkup divisi LIDM terkait topik Mekanika Fluida (Hukum. Pascal, Hukum Bernoulli, 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 Bernoulli, perilaku kapal menurut Hukum Archimedes, dll.
VDP	Video pembelajaran rancangan kapal sederhana menurut Hukum Archimedes, kampanye kemaritiman, kehidupan nelayan sejahtera, dll.
PDP	Poster SDGs Air Bersih dan Sanitasi, Pengendalian Banjir, dll.
MTDP	Inovasi microteaching tentang Hukum Bernoulli, 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

F. Jadwal Pelaksanaan Lomba

No.	Kegiatan	Jadwal
1.	Peluncuran Informasi LIDM-05/2024	Desember 2023
2.	Sosialisasi LIDM-05/2024	Februari 2024
3.	Pendaftaran Perguruan Tinggi Peserta	Februari - April 2024
4.	Pengiriman Proposal untuk Seleksi Internal Perguruan Tinggi	Februari - April 2024
5.	Seleksi Internal Perguruan Tinggi	Februari- April 2024
6.	Pendaftaran dan pengiriman proposal untuk Seleksi Nasional	Maret - April 2024
7.	Penjurian Babak Seleksi Nasional	Maret - April 2024
8.	Pengumuman Finalis LIDM-05/2024	April 2024
9.	Penyelesaian Karya Babak Final	April - Mei 2024
10.	Pendaftaran Peserta Babak Final	Mei 2024
11.	Pelaksanaan Babak Final LIDM-05/2024	9-13 Juni 2024

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

G. Mekanisme Pelaksanaan Lomba

1. Klasterisasi Peserta

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 empat tahun terakhir, yaitu:

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

Klasterisasi perguruan tinggi untuk kepesertaan pada LIDM Tahun 2024 dapat dilihat dalam Daftar Klasterisasi Perguruan Tinggi Yang Pernah Menjadi Peserta LIDM 2019-2023 sebagaimana pada Lampiran 7 pada pedoman ini. Perguruan tinggi yang belum pernah atau tidak mengikutsertakan tim dalam empat 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.

2. Proses Seleksi Peserta

Kegiatan perlombaan semua divisi dalam LIDM-05/2024 dilaksanakan dalam 3 (tiga) babak lomba, yaitu Babak Seleksi Internal Perguruan Tinggi, Babak Seleksi Nasional dan Babak Final Nasional. Babak Seleksi Tingkat Perguruan Tinggi, Babak Seleksi Nasional dan Babak Final Nasional LIDM-05/2024 diselenggarakan sesuai dengan Aturan Pelaksanaan masing-masing divisi kompetisi.

a. Babak Seleksi Internal Perguruan Tinggi

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 WAJIB 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 (format tersedia pada lampiran 6). Penilaian babak seleksi internal perguruan tinggi wajib menggunakan kriteria penilaian pada seleksi nasional.

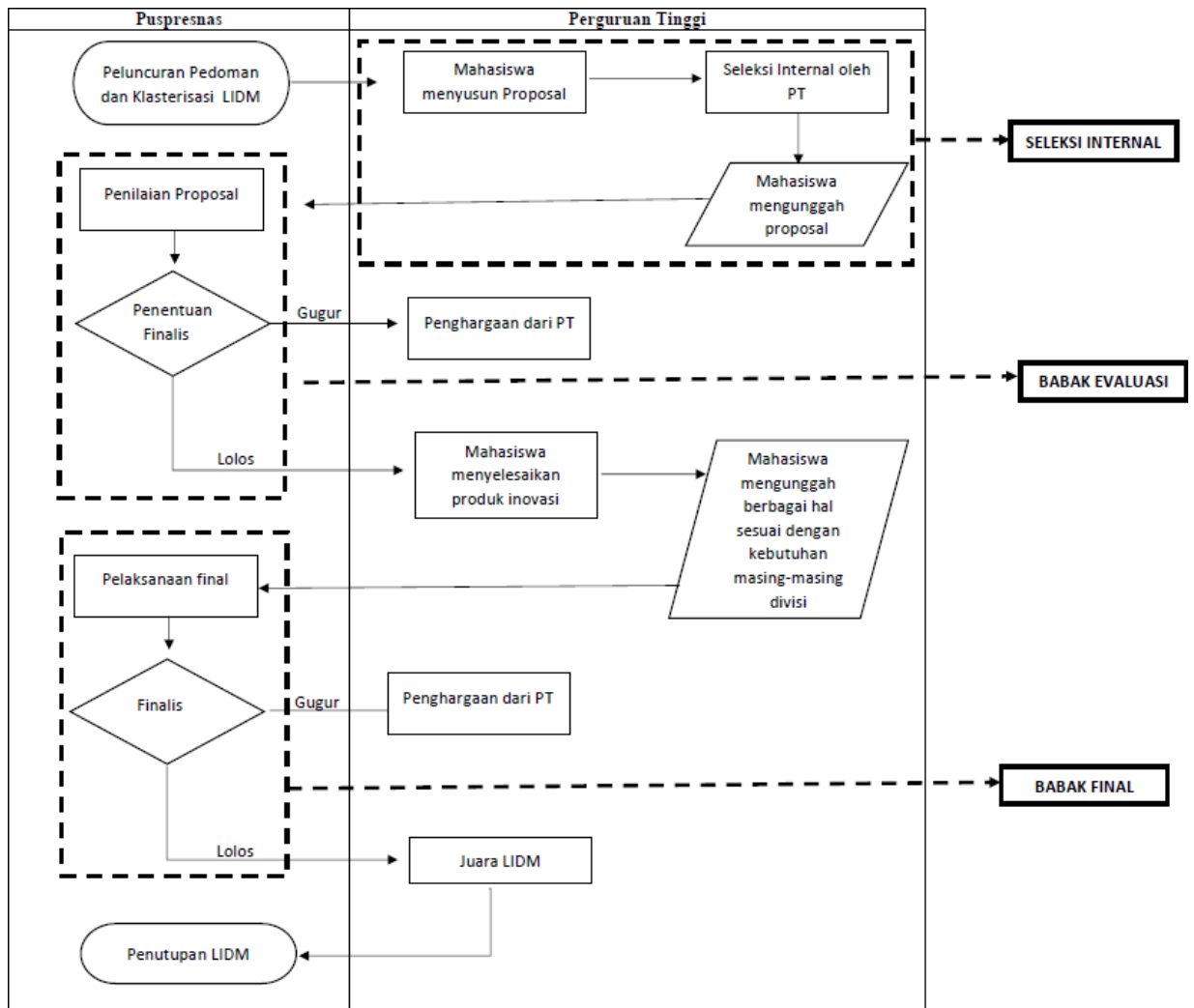
b. Babak Seleksi Nasional

Babak ini 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.

c. Babak Final Nasional

Babak ini 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 Indonesia Puspresnas baik melalui surat maupun laman situs.

Gambar : Babak lomba Kegiatan perlombaan dalam LIDM



Tahun 2024

3. Pendaftaran Kepesertaan

a. Pendaftaran Kepesertaan Perguruan Tinggi

- 1) 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.
- 2) Surat Pengantar Perguruan Tinggi ditandatangani oleh Pimpinan Perguruan Tinggi Bidang Kemahasiswaan diunggah ke aplikasi pendaftaran tersebut di atas.
- 3) Proses alur pendaftaran dan penggunaan aplikasi pendaftaran akan disampaikan saat sosialisasi diselenggarakan. Operator perguruan tinggi yang ingin mengikuti kegiatan LIDM 2024 wajib mengajukan akun operator PT.

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

- 1) 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>
- 2) Peserta wajib mengunggah Kartu Tanda Mahasiswa pada aplikasi LIDM: <https://lidm.kemdikbud.go.id>

c. Pendaftaran Kepesertaan Tim Peserta untuk Babak Seleksi Nasional

- 1) 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 masing-masing perguruan tinggi.



- 2) Proposal dan karya tiap divisi yang diunggah oleh perguruan tinggi peserta adalah proposal atau karya yang telah direvisi hasil seleksi internal perguruan tinggi .

d. Pendaftaran Peserta Babak Final Nasional

- 1) 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.
- 2) Pendaftaran dilakukan oleh masing-masing Tim Finalis (Mahasiswa) pada semua divisi LIDM dengan mengunggah Pengantar Perguruan Tinggi Bidang Kemahasiswaan untuk kepesertaan pada Babak Final.
- 3) Perguruan Tinggi Bidang Kemahasiswaan melaksanakan pendaftaran kehadiran Pembina dan Pimpinan Perguruan Tinggi di Babak Final.
- 4) Persyaratan finalis:
 - 1) Karya finalis dilengkapi hasil uji periksa similaritas (Turnitin, iThenticate, lainnya) yang dilakukan oleh pihak perguruan tinggi
 - 2) Karya finalis telah didaftarkan Hak Cipta (HKI).

BAB III

NORMA DAN KETENTUAN

A. Peristilahan

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

1. Talenta mempunyai dua arti, sebagai kata sifat dan kata benda. Sebagai kata sifat, talenta diartikan sebagai performa bakat yang menghasilkan prestasi setelah mendapatkan pembinaan atau pengembangan melalui program yang sistematis dan berkelanjutan. Sebagai kata benda (menurut dokumen MTN), talenta diartikan sebagai individu yang memiliki kemampuan terbaik dari yang terbaik di bidangnya pada tingkat nasional untuk bersaing di kancah internasional, dengan misi untuk mengangkat kebanggaan nasional
2. Bakat adalah kemampuan istimewa yang bersifat bawaan sejak lahir pada bidang talenta tertentu.
3. Manajemen Talenta Nasional adalah rangkaian upaya terstruktur dan berkelanjutan dalam menghasilkan Talenta, melalui pendekatan makro yang berfokus pada ekosistem pendukung di tingkat negara serta pendekatan mikro yang berfokus pada sinergi dan keberlanjutan proses pembibitan, pengembangan potensi, dan penguatan ketalentaan
4. Prestasi talenta adalah capaian kemampuan peserta didik sesuai dengan talentanya (minat dan bakat) pada tingkatan tertentu, melalui ajang talenta/non-ajang yang diselenggarakan BPTI/Puspresnas atau pihak lainnya yang diakui melalui proses kurasi talenta.

5. Bidang talenta adalah bidang-bidang yang diuraikan dari subyek ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan olah raga, yang digunakan untuk pengorganisasian ajang talenta dan jenis prestasi talenta
6. Kelompok bidang talenta adalah hasil pengelompokan bidang-bidang prestasi talenta BPTI/Puspresnas yang mengacu pada kebijakan Manajemen Talenta Nasional (MTN) tentang bidang talenta sebagai berikut,: (1) Bidang Riset dan Inovasi; (2) Bidang Seni dan Budaya; (3) Bidang Olah Raga.
7. Ajang talenta merupakan kegiatan yang memberikan wadah aktualisasi talenta peserta didik yang dapat bersifat kompetisi/lomba, festival, dan pameran, untuk menghasilkan capaian prestasi dalam berbagai bidang sesuai minat dan bakat.
8. Cabang Ajang, atau dapat disebut juga Cabang Kompetisi, atau Cabang Lomba, adalah satuan di bawah cabang yang menjadi subyek yang dikompetisikan /dilombakan.
9. Lomba Inovasi Digital Mahasiswa adalah ajang talenta yang diselenggarakan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI), Kemendikbudristek bagi mahasiswa (jenjang pendidikan tinggi) dalam inovasi dalam pendidikan dan pembelajaran melalui penerapan teknologi digital.

B. Ketentuan Dan Persyaratan Peserta

1. Persyaratan Peserta:

- a. Perguruan Tinggi peserta adalah perguruan tinggi yang terdaftar pada laman Pangkalan Data Pendidikan Tinggi PD-DIKTI <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>.
- b. 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.

- c. 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.
- d. Peserta wajib mengikuti seluruh jadwal dan aturan ketentuan kompetisi sesuai Panduan LIDM -05/2024
- e. Karya yang diikutsertakan tidak diperkenankan mengandung unsur SARA (suku - agama - ras - antargolongan), penistaan agama, pelecehan gender, radikalisme dan plagiarisme
- f. 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).

C. Ketentuan Pelaksanaan Tingkat Perguruan Tinggi dan Babak Seleksi 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:

1. Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan

a. 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.

b. 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 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.

- e) Penilaian Babak Seleksi Internal PT dan Babak Seleksi Nasional
- f) 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">1) Pembelajaran mandiri2) Interaksi dalam pembelajaran3) hasil belajar (kognitif/afektif/psikomotorik)	20
2	Aspek permasalahan terhadap kebutuhan teknologi digital <ul style="list-style-type: none">1) Kejelasan tujuan2) Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi	20
3	Idea <ul style="list-style-type: none">1) Orisinalitas produk2) Tingkat kecerdasan karya inovasi teknologi digital3) Problem solving	25
4	Aspek pengembangan produk teknologi digital <ul style="list-style-type: none">1) Fungsionalitas (keberfungsian) produk teknologi2) Kualitas teknis pengembangan produk teknologi3) Daya tarik penyajian proses pengembangan produk teknologi4) Aspek audio, visual, narasi, animasi (teknis) produk teknologi	25

5	Validitas penggunaan produk teknologi digital terhadap pengguna (peserta didik dan pendidik) 1) Keluasan fungsi dan fleksibilitas produk teknologi 2) Usabilitas produk teknologi (kemudahan penggunaan) 3) Efisiensi dan adaptabilitas terhadap karakteristik pengguna 4) Efektivitas produk teknologi kepada pengguna	10
Total		100

2. Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan

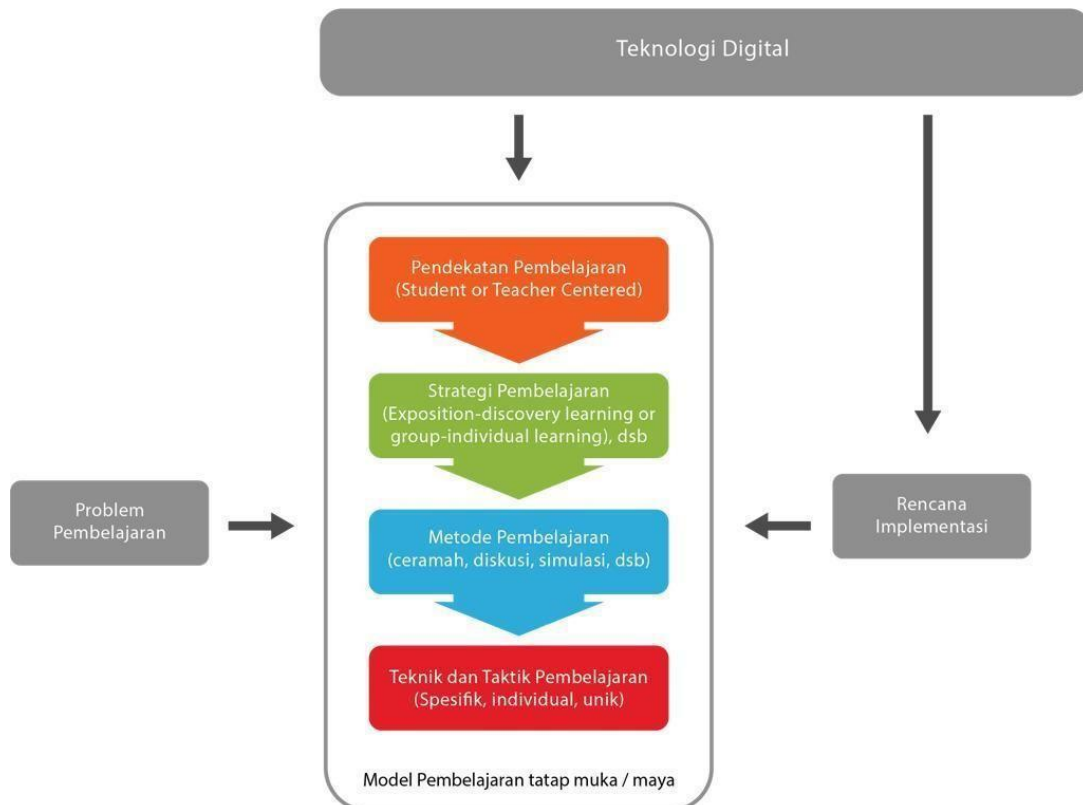
a. Deskripsi Lomba

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

b. Aturan Lomba

- 1) Tim peserta menyusun proposal dan membuat video gagasan inovasi penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran
- 2) 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
- 3) 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"
- 4) 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.

c. 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

3. Divisi Video Digital Pendidikan

a. Deskripsi Lomba

Inovasi Video Digital Pendidikan difokuskan pada penciptaan video yang ditujukan untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kesadaran penonton spesifik 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.

b. Aturan Lomba

- 1) Tim peserta menyusun proposal, dokumen shooting, poster video, dan membuat karya video.
- 2) 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:
 - a) Biodata
 - b) Poster Video
 - c) Dokumen shooting memuat sebagai berikut:
 - Sinopsis
 - Treatment
 - Storyboard
 - Naskah
- 3) Proposal, poster dan dokumen shooting diunggah ke aplikasi lomba dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan subjek “LIDM 2024 - Divisi Video Digital Pendidikan - Kode PT - Nama Tim - Proposal” dan penamaan file “LIDM 2024 - Divisi Video Digital Pendidikan - Kode PT - Nama Tim - Proposal.pdf”, sedangkan penamaan file dokumen shooting “LIDM 2024 - 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.
- 4) Karya kreasi video sesuai dengan ruang lingkup dari Divisi Video Digital Pendidikan LIDM-05/2024.
- 5) Format video dapat berbentuk feature, dokumenter, animasi motion grafis, drama, video musik, dll.
- 6) Video berdurasi rentang antara 3-5 menit, tidak termasuk opening countdown title dan credit title.
- 7) Video diunggah ke laman Youtube dengan visibilitas “*public*” dan resolusi video yang disarankan adalah 720p atau 1080p serta



diberi judul “LIDM 2024 - Divisi Video Digital Pendidikan - Kode PT - Nama Tim - Judul Karya”

- 8) Video harus bersifat orisinal dan bukan cuplikan yang diambil dari video orang lain.
- 9) Footage (video mentah), aset (sound recording, musik latar, dll), dan bentuk audio visual lainnya yang digunakan dalam video harus memperhatikan hak cipta.
- 10) Video harus memuat logo LIDM 2024 sebagai watermark di bagian kanan atas.
- 11) Peserta dapat menggunakan kamera handphone, kamera saku, atau kamera profesional.
- 12) Penggunaan cuplikan video milik pihak lain wajib menyebutkan courtesy pemiliknya dan dibatasi sebanyak 10% dari total durasi video.
- 13) 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.

c. Aspek dan Bobot Penilaian

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 Promosi/Kepedulian terhadap masalah dan solusi	25
3	Kualitas teknis media	15



No.	Kriteria Penilaian	Bobot
	Kemenarikan tampilan opening	
	Daya tarik penyajian	
	Aspek audio, visual, narasi, animasi	
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

4. Divisi Poster Digital Pendidikan

a. Aturan Lomba

- 1) Tim peserta menyusun proposal dan membuat karya poster digital.
- 2) 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-05/2024.
 - 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-05/2024 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** (1) stok gambar/foto yang telah ada/terpublikasi, dan (2) template yang telah ada, dan (3) software AI (Artificial Intelligence)
 - 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)
- 3) 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”. 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.

- 4) Kreasi dan konten poster harus memperhatikan hal-hal berikut:
- Poster berisi muatan pesan yang sesuai dengan ruang lingkup dari Divisi Poster Digital Pendidikan LIDM-05/2024.
 - Mencantumkan logo Kemendikbud Ristek 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 2024 - Divisi Poster Digital Pendidikan - Kode PT - Nama Tim - Judul Karya
 - (Kode PT sesuai laman <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>)
 - Poster harus menarik perhatian masyarakat.

b. 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	
	➤ 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	Kualitas Karya Poster Digital Pendidikan	
	➤ Meningkatkan kepedulian pendidikan	10
	➤ Muatan inisiatif dan persuasif sesuai ruang lingkup yang dipilih	10
	➤ Kualitas teknis media	15
3	Daya tarik penyajian atau aspek visual dan narasi	
4	Aspek visual dan narasi (delete raw)	
	➤ Memberikan pengaruh pada karakter masyarakat (sesuai kebutuhan di Era 4.0)	10
	➤ Ide baru (orisinalitas)	10

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
	➤ Rekognisi dan feedback (jumlah Like, View, Share)	5
Total		100

5. 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),

a. Aturan Lomba

- 1) Peserta mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan di microteaching-kan dengan platform digital sebagai berikut:
 - Halaman Cover (Lampiran 1)
 - Halaman Pengesahan (Lampiran 2)
 - RPP (modul ajar), lihat Lampiran 8.
 - Bahan Ajar,
 - Media Pembelajaran, dan
 - LKPD (lembar kerja peserta didik) dan
 - Video microteaching berdurasi maksimal 10 menit
 - Lampiran-lampiran
- 2) Divisi Microteaching Digital ini memperlombakan kemampuan dan keterampilan mengajar berbantuan media/teknologi/alat pembelajaran digital.



- 3) Materi yang akan diajarkan sesuai dengan kurikulum satuan pendidikan atau kurikulum merdeka yang dipilih dengan menyesuaikan tema LIDM 2024.
- 4) Luaran microteaching digital ini berupa video dengan durasi maksimal 10 menit.
- 5) Jumlah minimal peserta didik 25 orang (kecuali pendidikan khusus).
- 6) Peserta lomba mendaftar pada <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>
- 7) Microteaching didokumentasikan dalam bentuk video durasi maksimal 10 menit dan diupload ke laman Youtube dengan judul “LIDM 2024 - Divisi Microteaching Digital -Kode PT - Nama Tim - Judul Karya.mp4” (Kode PT sesuai laman <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>).
- 8) Video tidak boleh mengandung unsur SARA, bully, kekerasan, keausilaan dan/atau pornografi dan teknis lainnya yang dapat mengakibatkan video tidak dapat dilihat.
- 9) Video menyematkan logo LIDM 2024 sebagai watermark di bagian kanan atas.

b. Kriteria dan Bobot Penilaian Microteaching Digital

No	Kriteria Penilaian	Uraian	Bobot
1.	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	5



No	Kriteria Penilaian	Uraian	Bobot
		2) nama penyusun.	
2.	Kejelasan rumusan indikator & tujuan pembelajaran:	Rumusan indikator dan tujuan pembelajaran jelas (terukur).	10
3.	Kejelasan topik dan materi pembelajaran	1) topik yang dipilih mendukung pencapaian tujuan pembelajaran 2) keluasan topik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan dan alokasi waktu	10
4.	Kesesuaian model/ strategi/pendekatan/ metode dan langkah- langkah pembelajaran dengan karakteristik pembelajaran.	1) sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, alokasi waktu. 2) rancangan aktivitas belajar berfokus pada pencapaian tujuan pembelajaran 3) memuat rancangan aktivitas belajar peserta didik yang menuntut interaksi dengan sumber belajar. 4) memuat ringkasan materi sesuai dengan indikator dan alokasi	20



No	Kriteria Penilaian	Uraian	Bobot
		waktu. 5) memanfaatkan pengetahuan sebelumnya. 6) rancangan aktivitas belajar sesuai tahap perkembangan peserta didik. 7) menekankan pada pembelajaran berpusat pada peserta didik (Student centered learning).	
5.	Kesesuaian pemilihan media, dan sumber belajar.	1) sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, dan karakteristik peserta didik. 2) menggunakan media dan sumber belajar digital yang melibatkan peserta didik dalam penggunaannya.	25



No	Kriteria Penilaian	Uraian	Bobot
6.	Kesesuaian penilaian dengan indikator & tujuan pembelajaran.	<ol style="list-style-type: none">1) teknik, prosedur, dan instrumen penilaian jelas /lengkap2) instrumen sesuai indikator3) rumusan pertanyaan jelas sesuai jawaban yang diharapkan.4) soa/pertanyaan mendorong peserta didik mengembangkan komunikasi matematika5) instrumen dilengkapi kunci jawaban & panduan penskoran	20
7.	Kelengkapan perangkat pembelajaran (RPP, alat, media, sumber belajar, bahan ajar, alat penilaian)	<ol style="list-style-type: none">1) RPP (modul ajar) ditulis lengkap, memuat semua komponen2) ada uraian materi3) ada LKS, media pembelajaran4) penulisan RPP (modul ajar) dan kelengkapannya sesuai dengan kaidah tata bahasa yang baik dan benar	10
Total			100 (50%)

c. 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.	<ol style="list-style-type: none">1) mengaitkan topik yang akan dibahas dengan topik-topik lain.2) mengkomunikasikan tujuan pembelajaran.3) membangkitkan keinginan belajar peserta didik.4) mengarahkan perhatian peserta didik. dengan permasalahan menarik yg sesuai topik.5) memberikan penguatan.6) melakukan refleksi pada akhir pelajaran.7) memberikan tindak lanjut.	10
2.	Keterampilan menjelaskan konsep, prinsip, dan prosedur dalam materi pelajaran tertentu.	<ol style="list-style-type: none">1) menguasai materi pelajaran.2) menguasai perbendaharaan istilah-istilah.3) menguasai pemecahan masalah materi.4) menyampaikan materi secara hierarkis dan logis serta terstruktur.	15



No.	Kriteria Penilaian	Uraian	Bobot
3.	Keterampilan melaksanakan pembelajaran sesuai rancangan yang telah disusun.	<ol style="list-style-type: none">1) melaksanakan pembelajaran sesuai rencana di RPP/modul ajar.2) mengarahkan pembelajaran pada pencapaian indikator & tujuan pembelajaran.3) melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu.4) melaksanakan pembelajaran sesuai konteks dan realistik.5) menumbuhkan kebiasaan positif (kerja sama, toleransi, berfikir kritis, kreatif, dan analitis).6) melibatkan peserta didik belajar secara aktif.7) menimbulkan suasana nyaman dan senang dalam belajar.8) menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah.	15
4.	Keterampilan menggunakan alat, media, dan sumber belajar	<ol style="list-style-type: none">1) menggunakan media yang mendukung proses pembelajaran.2) melibatkan peserta didik dalam penggunaan alat/media pembelajaran.3) menggunakan media yang dapat mengaktifkan peserta didik dalam belajar.4) menggunakan alat/media/sumber pembelajaran secara efektif.5) menggunakan alat/media	15



No.	Kriteria Penilaian	Uraian	Bobot
		pembelajaran yang bervariasi.	
5.	Keterampilan bertanya (berkomunikasi)	<ol style="list-style-type: none">1) mampu mengajukan pertanyaan secara tepat sesuai permasalahan2) mampu mengajukan pertanyaan secara variatif, baik dengan bahasa verbal maupun simbol.3) membangkitkan sikap kritis pada peserta didik.4) mengarahkan peserta didik pada pemecahan masalah.5) menumbuhkan komunikasi secara verbal dan simbolik6) merespon positif pada partisipasi peserta didik.7) membantu peserta didik menemukan konsep, prinsip, dan8) menumbuhkan sikap positif terhadap materi	10
6	Keterampilan mengadakan variasi dalam pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1) mampu mengatasi kemacetan dalam belajar.2) mampu menciptakan suasana pembelajaran yang produktif dan efektif.	10
7	Keterampilan mengelola kelas	<ol style="list-style-type: none">1) memantau kemajuan belajar.2) mampu mengatasi gangguan belajar yang terjadi di kelas.3) mengkondisikan lingkungan belajar yang kondusif.	15



No.	Kriteria Penilaian	Uraian	Bobot
8	Keterampilan mengevaluasi.	1) melakukan evaluasi secara kontinu baik tertulis maupun lisan. 2) 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%)

D. Ketentuan Pelaksanaan Lomba Babak Final (Nasional)

1. Inovasi Teknologi Digital Pendidikan

a. Aturan Lomba Babak Final

- 1) 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.
- 2) 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.
- 3) Tim finalis membuat dan mengirim file :
 - Laporan akhir mencakup penyelesaian produk inovasi teknologi yang telah mencapai 100%.
 - File presentasi
 - Tautan Youtube video karya akhir di aplikasi pendaftaran babak final.
 - Hasil uji similaritas laporan akhir penyelesaian produk inovasi teknologi 100%, (bisa menggunakan Turnitin, iThenticate, atau lainnya). Dokumen hasil pengecekan similarity merupakan hasil unduhan langsung dari aplikasi pengecekan similarity yang digunakan.
 - Bukti pendaftaran (beserta dokumen pendaftaran) atau sertifikat HKI
- 4) 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.

- 5) Untuk setiap tim finalis dialokasikan waktu maksimal 25 menit (10 menit presentasi dan demo, 15 menit tanya-jawab dengan tim juri).
- 6) 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%.
- 7) Penyajian presentasi diharapkan lebih dominan menampilkan fungsionalitas dan desain inovasi.
- 8) File laporan akhir karya diunggah ke aplikasi pendaftaran babak final dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan penamaan file LIDM 2024 - Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan- Kode PT - Nama Tim - Laporan Akhir.pdf". Kode PT sesuai laman, diperkenankan untuk dilakukan kompresi dalam format ZIP maupun RAR.
- 9) 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.

- 10) 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.
- 11) 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".

b. 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• Problem solving	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

2. Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan

a. Aturan Lomba Babak Final

1) 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.

2) Tim finalis membuat dan mengunggah :

Laporan akhir 100% sebagai kelanjutan dari proposal yang menunjukkan proses pengembangan sampai menjadi karya akhir. Lingkup dokumen laporan ini mencakup penyelesaian produk inovasi teknologi yang telah mencapai 100%.

File presentasi

Tautan Youtube video karya akhir di aplikasi pendaftaran babak final.

Hasil uji similaritas laporan akhir (bisa menggunakan Turnitin, iThenticate, atau lainnya). Dokumen hasil pengecekan similarity merupakan hasil unduhan langsung dari aplikasi pengecekan similarity yang digunakan.

Bukti pendaftaran (beserta dokumen pendaftaran) atau sertifikat HKI

- 3) File laporan akhir karya diunggah ke aplikasi pendaftaran babak final dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan penamaan file LIDM 2024 - Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan- Kode PT - Nama Tim - Laporan Akhir.pdf". Kode PT sesuai laman diperkenankan untuk dilakukan kompresi dalam format ZIP maupun RAR.
- 4) 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 2024 - Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan - Kode PT - Nama Tim - Judul Karya - Karya Akhir.mp4"
- 5) File presentasi karya akhir diunggah ke aplikasi pendaftaran babak final dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan penamaan file LIDM 2024 - Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan- Kode PT - Nama Tim - Presentasi Karya .pdf". Kode PT sesuai laman, diperkenankan untuk dilakukan kompresi dalam format ZIP maupun RAR.
- 6) 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.

- 7) Tim finalis melakukan presentasi dan menampilkan karya inovasi pembelajaran selama 10 menit.
- 8) Untuk setiap tim finalis dialokasikan waktu maksimal 25 menit (10 menit presentasi dan demo karya inovasi pembelajaran, 15 menit tanya-jawab dengan tim juri).
- 9) Urutan presentasi ditentukan dari undian pada saat technical meeting.
- 10) Setiap tim peserta sudah siap di ruang tunggu ruang transit finalis paling lambat 15 menit sebelum jadwal sesuai undian

b. 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

3. Video Digital Pendidikan

a. Aturan Lomba Babak Final

- 1) 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.

- 2) 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.
- 3) Lomba babak final Divisi Video Digital Pendidikan dilaksanakan secara terbuka dengan dihadiri oleh penonton di ruang pertemuan yang disediakan oleh Penyelenggara.
- 4) 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
- 5) 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.
- 6) Tim finalis membuat dan mengunggah :
 - Dokumen shooting
 - File presentasi
 - Tautan Youtube video karya akhir di aplikasi pendaftaran babak final.
 - Hasil uji similaritas proposal tanpa perubahan dan dokumen shooting (bisa menggunakan Turnitin, iThenticate, atau lainnya). Dokumen hasil pengecekan similarity merupakan hasil unduhan langsung dari aplikasi pengecekan similarity yang digunakan.
 - Bukti pendaftaran (beserta dokumen pendaftaran) atau sertifikat HKI

b. 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

4. Poster Digital Pendidikan

a. Aturan Lomba Babak Final

- 1) 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.
- 2) 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.

3) Tim finalis membuat dan mengunggah:

File presentasi

File asli poster berukuran A2 format .pdf

Tautan Youtube video proses pembuatan poster (juga akan digunakan untuk presentasi secara offline)

Hasil uji similaritas proposal tanpa perubahan (bisa menggunakan Turnitin, iThenticate, atau lainnya). Dokumen hasil pengecekan similarity merupakan hasil unduhan langsung dari aplikasi pengecekan similarity yang digunakan. Bukti pendaftaran (beserta dokumen pendaftaran) atau sertifikat HKI

4) 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.

5) 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-05/2024 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 Kemdikbud Ristek.

- 6) Sesi tanya jawab (selama 15 menit) merupakan kelanjutan sesi presentasi dan pemutaran video proses pembuatan poster.
- 7) 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.

b. Format poster yang dipajang di ruang pameran poster saat Babak Final.

- Ukuran poster cetak: 100 cm X 80 cm yang dicetak portrait.
- Poster 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.

c. 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

d. Penentuan Kejuaraan

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

5. Microteaching Digital

a. Aturan Lomba Babak Final

- 1) 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.
- 2) 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.
- 3) Tim finalis membuat dan mengunggah:
 - File presentasi
 - 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. Bukti pendaftaran (beserta dokumen pendaftaran) atau sertifikat HKI
- 4) 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 teknik).
- 5) Waktu presentasi maksimal 10 menit

b. Penilaian Babak Final

Kriteria penilaian untuk babak final *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/asesmen pembelajaran (jenis, teknik, instrumen).	10
6	Kerjasama Tim	10
7	Keterampilan Menjawab	10
Total		100
Bobot Babak Final		60%

c. Penentuan Kejuaraan

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



BAB IV

KETENTUAN KHUSUS

Semua hal yang menyangkut penyelenggaraan ajang talenta yang diatur dalam pedoman ini dapat berubah sesuai dengan kondisi dan perkembangan kebijakan di masa yang akan datang. Untuk itu, BPTI akan memberitahukannya pada saat perubahan itu sudah ditetapkan, dan akan disampaikan secepatnya melalui mekanisme tertentu atau dokumen tersendiri yang terpisah dari buku pedoman ini.



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

Logo PT



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>Mengetahui, Dosen Pendamping</p> <p>.....</p> <p>NIP/NIDN/NIDK/NUP</p>		<p>Kota, Tanggal-Bulan- Tahun Yang menyatakan,</p> <p>Tanda tangan asli/digital</p> <p>.....</p> <p>NIM</p>
<p>Menyetujui, Pimpinan Bidang Kemahasiswaan PT</p> <p>.....</p> <p>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) 2024.

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	SK S
1.			
2			
3.			

Penelitian

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

Pengabdian kepada Masyarakat

No.	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Penyandang 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) 2024.

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.

<p>Mengetahui, Dosen Pendamping</p> <p>..... NIP/NIDN/NIDK/NUP</p>		<p>Kota, Tanggal-Bulan-Tahun</p> <p>Yang menyatakan,</p> <p>Materai Rp 10.000 Tanda tangan asli/digital</p> <p>..... NIM</p>
--	--	--



Menyetujui,
Pimpinan Bidang Kemahasiswaan

.....
NIP/NIDN/NIDK/NUP



Lampiran 6. Format Berita Acara Seleksi Internal Perguruan Tinggi

KOP PERGURUAN TINGGI

BERITA ACARA SELEKSI INTERNAL PERGURUAN TINGGI

LOMBA INOVASI DIGITAL MAHASISWA TAHUN 2024

Pada hari ini, tanggal.....bulan.....tahun....., kami menyatakan telah melakukan seleksi internal proposal Lomba Inovasi Digital Mahasiswa, dengan rincian sebagai berikut:

Divisi	No	Judul Proposal	Nama Ketua Tim	Total Nilai

Demikian berita acara ini dibuat untuk digunakan sebagai dasar pada pendaftaran peserta seleksi nasional Lomba Inovasi Digital Mahasiswa berdasarkan total nilai yang diperoleh pada setiap divisi.

Kota, Tanggal-Bulan-Tahun

Pimpinan Bidang Kemahasiswaan
Perguruan Tinggi

(Nama Lengkap)
NIP/NIDN/NIDK

Lampiran 7: Daftar Klasterisasi Perguruan Tinggi Peserta LIDM

V/2024

Berdasarkan Kepesertaan dan Prestasi pada LIDM 2019 s. d.

2022

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
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



No.	Perguruan Tinggi	Klaster
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
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



No.	Perguruan Tinggi	Klaster
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
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
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



No.	Perguruan Tinggi	Klaster
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
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



No.	Perguruan Tinggi	Klaster
139	Universitas Internasional Semen Indonesia	Klaster III
140	Universitas Khairun	Klaster III
141	Universitas Madura	Klaster III
142	Universitas PGRI Adi Buana	Klaster III
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
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



No.	Perguruan Tinggi	Klaster
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
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 Analisis 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



No.	Perguruan Tinggi	Klaster
213	STIE Multi Data Palembang	Klaster III
214	STIKES Katolik St Vincentius A Paulo Surabaya	Klaster III
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
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



No.	Perguruan Tinggi	Klaster
250	Universitas Wijaya Kusuma Surabaya	Klaster III



Lampiran 8: 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):

- materi/isi pelajaran,
- pedagogi, dan/atau
- kegiatan proyek atau
- 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).



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

Jalan Gardu Rt. 10 Rw. 02, Srengseng Sawah, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12640