



**BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA**  
PUSAT PRESTASI NASIONAL  
SKRETARIAT JENDRAL  
KEMENTRIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI

**Kampus  
Merdeka**  
INDONESIA JAYA

**MERDEKA  
BELAJAR**

# **PANDUAN LOMBA INOVASI DIGITAL MAHASISWA**

## **TAHUN 2024**



**MERDEKA BERPRESTASI**  
**TALENTA SAINS MENGINSPIRASI**

## 1. KETENTUAN LOMBA

### A. Tema dan Ruang Lingkup LIDM-05/2024

#### 1. Tema LIDM-05/2024

Kebijakan 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*). hingga tercapai agenda pendidikan dunia pada 2030. Melalui ajang kompetisi talenta nasional Lomba Inovasi Digital Mahasiswa ke-4 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 Universitas Nurul Jadi Mengadakan Seleksi Lomba Invoasi Digital, yang nantinya pemenang seleksi akan diikuti dalam Lomba Inovasi Digital Mahasiswa. (LDIM)-05/2024 mengusung tema “**Literasi digital menumbuh kembangkan sumber daya manusia pendidik sebagai talenta nasional menuju indonesia maju dengan tatanan kehidupan baru**”

#### 2. Divisi-Divisi LIDM-05/2024 dan Ruang Lingkup Lomba

Divisi	Ruang Lingkup Lomba
Inovasi Teknologi Digital Pendidikan	<p>Diarahkan pada pengembangan inovasi teknologi digital pendidikan dengan lingkup:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• makro yaitu inovasi sistem dan teknologi informasi manajemen dan administrasi pendidikan di satuan dan jenjang pendidikan dari tahap perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi pendidikan;</li><li>• mikro yaitu inovasi sistem dan teknologi informasi dalam pembelajaran klasikal dari tahap perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi</li></ul>

	pembelajaran.
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"> <li>• Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan (ESD) untuk mencapai Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs);</li> <li>• Pemecahan masalah terkait isu-isu pendidikan terkini;</li> </ul> <p>Media promosi untuk menjaga dan melestarikan lingkungan dari perubahan iklim (<i>climate change</i>) melalui pendidikan.</p>
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"> <li>• Perangkat pembelajaran digital berupa materi ajar/materi belajar dan media pembelajaran untuk pembelajaran berbasis kelas tatap muka maupun maya yang menggunakan jenis pembelajaran klasikal/kolaboratif/interaktif/personal pada berbagai jenjang pendidikan formal dan non formal;</li> <li>• Perangkat pembelajaran digital berupa materi ajar/belajar dan media pembelajaran untuk pembelajaran (praktikum) di laboratorium nyata maupun maya;</li> <li>• Perangkat pembelajaran digital berupa materi ajar/belajar dan media pembelajaran untuk pendidikan anak berkebutuhan khusus.</li> </ul>

<p>Microteaching Digital</p>	<p>Diarahkan pada peningkatan kompetensi pedagogik mahasiswa didik yang dapat mengintegrasikan aspek-aspek keterampilan mengajar, melalui penerapan teknologi digital dalam bentuk <i>microteaching</i>. Lingkup divisi ini meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembelajaran mikro klasikal untuk pendidikan formal di semua satuan pendidikan dan atau Pendidikan tinggi.</li> <li>• Pembelajaran mikro klasikal untuk pendidikan non formal terdiri atas lembaga kursus, lembaga pelatihan, kelompok belajar, pusat kegiatan belajar masyarakat serta satuan pendidikan yang sejenis.</li> </ul> <p>Pembelajaran klasik untuk pendidikan berkebutuhan khusus</p>
------------------------------	---

Divisi	Ruang Lingkup Lomba
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"> <li>• Gerakan kepedulian peningkatan literasi dan kualitas pendidikan berkelanjutan (ESDG's);</li> <li>• Gerakan kepedulian terhadap isu-isu kesetaraan gender untuk pembangunan sumber daya manusia Indonesia berkualitas; dan</li> <li>• Gerakan kepedulian peningkatan kualitas ketahanan pangan dan kesehatan untuk pembangunan sumber daya berkualitas dan berdaya saing.</li> </ul>

## B. Persyaratan Umum Peserta

### a. Persyaratan Peserta:

- Peserta adalah mahasiswa semester 3, 5 dan 7 Universitas Nurul Jadid.
- Setiap tim terdiri dari 3 – 4 orang mahasiswa yang dibimbing oleh seorang dosen aktif ber- NIDN, dosen dapat membimbing paling banyak 5 (lima) tim peserta untuk keseluruhan divisi.

## 2. DEVISI LOMBA

### A. Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan

#### 1. Deskripsi Lomba

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

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

dan memperluas ruang lingkup pembelajaran.

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

## **2. Aturan Lomba (Internal Perguruan Tinggi dan Seleksi Nasional)**

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

## **B. Divisi Inovasi Pembelajaran Digital pendidikan**

### **1.Deskripsi Lomba**

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

Implementasi inovasi pembelajaran digital dapat digunakan pada berbagai jenis pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Perangkat tersebut dapat meliputi materi ajar/belajar dan media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran berbasis kelas tatap muka maupun maya dengan jenis pembelajaran klasikal/kolaboratif/interaktif/personal, dapat juga diterapkan pada pembelajaran (praktikum) di laboratorium nyata

maupun maya, dan juga untuk pendidikan anak berkebutuhan khusus. Dengan adanya perangkat pembelajaran digital ini diharapkan dapat memudahkan pemahaman, kebermaknaan, dan pencapaian kompetensi dalam proses pembelajaran.

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

## **2. Aturan Lomba**

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

## **C. Divisi Video Digital Pendidikan**

### **1. Deskripsi Lomba**

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

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

### **2. Aturan Lomba**

- a) Tim peserta menyusun proposal, dokumen shooting, poster video, dan membuat karya video.
- b) Sistematika proposal terdiri dari:
  - Cover (Lampiran 1)
  - Lembar Pengesahan (Lampiran 2)
  - Daftar Isi
  - Abstrak
  - Latar Belakang
  - Tujuan
  - Sasaran
  - Manfaat
  - Analisis Ide Cerita
  - Susunan Tim dan Deskripsi Tugasnya
  - Penutup
  - Daftar Pustaka
  - Lampiran:
- c) Poster Video
- d) Biodata
- e) Dokumen shooting memuat sebagai berikut:
  - Sinopsis
  - Treatment
  - Storyboard
  - Naskah



## **D. Divisi Poster Digital Pendidikan**

### **1. Aturan Lomba**

- a) Tim peserta menyusun proposal dan membuat karya poster digital.
- b) Sistematika proposal terdiri dari:
  - Cover (Lampiran 1)
  - Lembar Pengesahan (Lampiran 2)
  - Daftar Isi
  - Judul Poster (dibuat menarik dengan kata-kata persuasif dan inspiratif) dan sesuai dengan ruang lingkup Divisi Poster Digital Pendidikan LIDM-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 stok gambar/foto yang telah ada/terpublikasi.
  - Daftar Referensi (berisi daftar literatur yang digunakan sebagai rujukan dalam teks Pendahuluan hingga Metode Pembuatan Karya Poster Digital Pendidikan, cara merujuk dan menuliskan daftar referensi menggunakan Vancouver style)
  - Lampiran-Lampiran
    - Biodata Ketua dan Anggota Tim Peserta (Lampiran 3)
    - Biodata Dosen Pendamping (Lampiran 4)
    - Surat Pernyataan Keterangan Karya (Lampiran 5)
- c) 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 Kemendikbudristek dan logo kampus merdeka di

- pojok kiri atas, logo LIDM dan logo perguruan tinggi di pojok kanan atas
- Poster merupakan gambar diam sebanyak satu halaman, dengan format portrait perbandingan panjang x lebar = 100 x 80 dengan resolusi 300 dpi (harap dipastikan poster tidak pecah saat diupload ke platform Instagram dan jika sewaktu-waktu dibutuhkan untuk dicetak pada babak final)
  - Poster dibuat dengan komposisi pesan visual maupun verbal yang kuat. Pada pembuatan poster tidak diperkenankan menggunakan stok gambar/foto yang telah ada/terpublikasi.
  - Poster harus menarik perhatian masyarakat.

### 3. Jadwal Kegiatan Lomba

No	Kegiatan	Jadwal	Keterangan
1	Pengiriman berkas proposal lomba	Kamis 8 Februari 2024	Berkas dikirim melalui google form <a href="#">Link</a>
2	Seleksi berkas proposal	9 - 15 Februari 2024	Dilakukan oleh tim seleksi universitas
3	Pengumuman lolos seleksi	Sabtu 17 Februari 2024	Di upload di halaman ig resmi lomba
4	Presentasi proposal oleh tim pengusul	Senin 19 Februari 2024	Dilakukan daring oleh tim pengusul (daring)
5	Pengumuman pemenang lomba	Kamis 22 Februari 2024	Di upload di halaman ig resmi lomba