



PETUNJUK PELAKSANAAN LOMBA INOVASI DIGITAL MAHASISWA (LIDM) TAHUN 2020



**PUSAT PRESTASI NASIONAL
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

KATA PENGANTAR

Revolusi Industri 4.0 menjadikan Pendidikan harus memanfaatkan teknologi dengan utuh. Pusat Prestasi Nasional berkomitmen untuk mengembangkan prestasi didik dan satuan Pendidikan. Berkaitan dengan peningkatan prestasi pada revolusi industri tersebut, maka dilaksanakan Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) sebagai upaya komprehensif untuk meningkatkan *Soft Skill* dan literasi teknologi.

Lomba ini sebagai momentum yang tepat untuk mendorong semangat mahasiswa di era Revolusi Industri 4.0 untuk berkompetisi menciptakan inovasi-inovasi dalam memecahkan permasalahan yang ada di lingkungan mahasiswa. Lomba ini menuntut wawasan dan pemahaman mahasiswa yang luas dalam bidang teknologi informasi dan ilmu digitalisasi. Kemampuan *Soft Skill* yang baik akan meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam berinovasi, serta komunikasi yang baik dalam tim akan membentuk rasa kerja sama dan tanggung jawab bersama pada diri mahasiswa.

Lomba Inovasi Digital Mahasiswa yang sebelumnya dilaksanakan dengan daring menjadikan kegiatan ini tidak mengalami kendala untuk tetap dilaksanakan di tengah pandemik COVID-19. Lomba ini memberikan dampak positif dan animo mahasiswa untuk mengikuti LIDM yang terus meningkat setiap tahunnya.

Menyadari pentingnya Lomba Inovasi Digital Mahasiswa ini bagi peningkatan kualitas lulusan dari Perguruan Tinggi, Pusat Prestasi Nasional Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengembangkan kegiatan ini melalui Lomba Inovasi Digital Mahasiswa. Kegiatan tahunan ini telah menjadi ajang positif bagi mahasiswa se-Indonesia untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya dalam berpikir kritis, berinovasi dalam pemecahan masalah, meningkatkan kepercayaan diri, mengembangkan jejaring antar perguruan tinggi, dan memupuk rasa kesatuan dan kebanggaan terhadap kebhinekaan bangsa dan budaya.

Petunjuk pelaksanaan ini disusun agar penyelenggaraan LIDM di tingkat perguruan tinggi, tingkat wilayah maupun di tingkat nasional dapat terlaksana dengan baik. Kepada semua pihak yang membantu tersusunnya petunjuk pelaksanaan ini kami mengucapkan terima kasih.

Jakarta, Juli 2020
Plt. Kepala Pusat Prestasi Nasional

Asep Sukmayadi, S.I.P., M.Si.
NIP. 197206062006041001

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| KATA PENGANTAR | 2 |
| DAFTAR ISI | 3 |
| BAB I. PENDAHULUAN | 5 |
| A. Latar Belakang..... | 5 |
| B. Dasar Hukum | 6 |
| C. Tujuan | 6 |
| D. Penanggung Jawab | 6 |
| BAB II. KETENTUAN LOMBA | 7 |
| A. Tema LIDM-02/2020 | 7 |
| 1. Tema Umum LIDM-02/2020 | 7 |
| 2. Sub-Tema Per Divisi LIDM-02/2020..... | 7 |
| B. Lingkup Karya-Karya Kompetisi LIDM..... | 8 |
| 1. Divisi I – Inovasi Teknologi Digital Pendidikan | 8 |
| 2. Divisi II – Kreasi Materi Digital Pendidikan | 8 |
| 3. Divisi III – Kreasi Video Digital SDGs..... | 8 |
| 4. Divisi IV – Kreasi Poster Digital Penghormatan Gender | 9 |
| C. Aturan Umum | 9 |
| D. Pendaftaran Perguruan Tinggi dan Tim Peserta | 9 |
| 1. Pendaftaran Kepesertaan Perguruan Tinggi | 9 |
| 2. Pendaftaran Kepesertaan Tim | 10 |
| 3. Pendaftaran Peserta Babak Final | 10 |
| 4. Persyaratan Umum Peserta | 10 |
| 5. Jadwal Pelaksanaan Lomba | 11 |
| BAB III. ATURAN PELAKSANAAN LOMBA BABAK EVALUASI | 12 |
| A. Babak Evaluasi Divisi I – Inovasi Teknologi Digital Pendidikan | 12 |
| 1. Aturan Lomba Babak Evaluasi Divisi I | 12 |
| 2. Penilaian Babak Evaluasi Divisi I..... | 13 |
| B. Babak Evaluasi Divisi II – Inovasi Materi Digital Pendidikan | 13 |
| 1. Aturan Lomba Babak Evaluasi Divisi II | 13 |
| 2. Penilaian Babak Evaluasi Divisi II | 15 |
| C. Babak Evaluasi Divisi III – Kreasi Video Digital SDGs | 15 |
| 1. Aturan Lomba Babak Evaluasi Divisi III..... | 15 |
| 2. Penilaian Babak Evaluasi Divisi III | 16 |
| D. Babak Evaluasi Divisi IV – Poster Digital Penghormatan Gender | 17 |
| 1. Aturan Lomba Babak Evaluasi Divisi IV | 17 |
| 2. Penilaian Babak Evaluasi Divisi IV | 18 |
| BAB IV. ATURAN PELAKSANAAN LOMBA BABAK FINAL | 19 |
| A. Babak Final Divisi I – Inovasi Teknologi Digital Pendidikan | 19 |
| 1. Aturan Lomba Babak Final Divisi I | 19 |

| | | |
|----------------------|---|----|
| 2. | Penilaian Babak Final Divisi I | 20 |
| B. | Babak Final Divisi II – Inovasi Materi Digital Pendidikan..... | 20 |
| 1. | Aturan Lomba Babak Final Divisi II..... | 20 |
| 2. | Penilaian Babak Final Divisi II..... | 21 |
| C. | Babak Final Divisi III – Kreasi Video Digital SDGs | 21 |
| 1. | Aturan Lomba Babak Final Divisi III | 21 |
| 2. | Penilaian Babak Final Divisi III | 22 |
| D. | Babak Final Divisi IV – Kreasi Poster Digital Penghormatan Gender | 22 |
| 1. | Aturan Lomba Babak Final Divisi IV..... | 22 |
| 2. | Penilaian Babak Final Divisi IV | 23 |
| BAB V. PENUTUP | | 24 |

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pusat Prestasi Nasional - Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Puspresnas Kemdikbud-RI) kembali menyelenggarakan LOMBA INOVASI DIGITAL MAHASISWA KE-2 TAHUN 2020 (LIDM-02/2020). Untuk pelaksanaan kegiatan LIDM-02/2020 Kemdikbud-RI juga masih menunjuk Universitas Negeri Yogyakarta sebagai tuan rumah.

Sebagaimana pada tahun sebelumnya, LIDM-02/2020 memperlombakan empat divisi karya-karya inovasi dan kreasi, yaitu terdiri dari:

1. Divisi I – Inovasi Teknologi Digital Pendidikan,
2. Divisi II – Inovasi Materi Digital Pendidikan,
3. Divisi III – Kreasi Video Digital Sustainable Development Goals (SDGs), dan
4. Divisi IV – Kreasi Poster Digital Penghormatan Gender.

LIDM-02/2020 kali ini diselenggarakan dalam masa pandemi COVID-19 yang belum usai sepenuhnya dan masih berada pada masa peralihan menuju tatanan kehidupan baru pasca-pandemi. Situasi tersebut menyebabkan harus dilakukan penyesuaian terhadap penyelenggaraannya untuk pelaksanaan daring secara keseluruhan sejak babak awal hingga babak akhir kegiatan lomba. Karena itu, kesiapan dalam hal ketersediaan sarana dan prasarana digital sangat diperlukan, baik oleh penyelenggara maupun para peserta, agar seluruh rangkaian kegiatan LIDM-02/2020 dapat terselenggara sebaik-baiknya. Kiranya kesiapan digital tersebut justru sangat sejalan dengan sifat perlombaan pada LIDM yang memang merupakan ajang ujuk karya-karya inovasi dan kreasi digital.

Situasi pandemik dan pelaksanaan dalam moda daring tentunya diharapkan tidak menurunkan semangat dan tujuan LIDM agar tetap dapat dicapai dengan menghasilkan karya-karya yang memberikan peningkatan kualitas dari tahun sebelumnya serta mampu berkontribusi bagi upaya-upaya bersama yang sedang dilakukan oleh seluruh elemen bangsa untuk bangkit dari berbagai permasalahan kehidupan akibat dari dampak pandemi, khususnya dari perspektif pendidikan.

Sebagai insan pendidikan yang selalu berpikiran positif dan memiliki kemampuan tinggi untuk bertahan dalam berbagai situasi apapun, maka semangat dan upaya kebangkitan tersebut perlu sekaligus diwujudkan dalam karya-karya inovasi dan kreatif yang akan berkontribusi positif yang nyata bagi kemaslahatan kehidupan masyarakat luas. Untuk itu, pada LIDM-02/2020 kali ini dicanangkan tema “Indonesia Bangkit” yang diharapkan akan tertuang dalam

wujud karya-karya inovasi dan kreativitas yang diikutsertakan oleh para mahasiswa seluruh perguruan tinggi dari segala penjuru tanah air.

B. Dasar Hukum

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi.
5. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
7. Peraturan Menteri Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 45 Tahun 2019 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

C. Tujuan

Tujuan dari Lomba Inovasi Digital Mahasiswa:

1. Meningkatkan motivasi belajar mahasiswa di bidang Informasi Teknologi dan berbagai macam mengenai digital.
2. Mendorong peningkatan kemampuan mahasiswa dalam menumbuhkembangkan kreativitas dan inovasi dalam digitalisasi.
3. Memberikan masukan untuk perbaikan kondisi di lingkungan dalam bidang digital.
4. Mendorong peningkatan kualitas pembelajaran dibidang informasi teknologi

D. Penanggung Jawab

1. Pusat Prestasi Nasional Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
2. Perguruan Tinggi

BAB II. KETENTUAN LOMBA

A. Tema LIDM-02/2020

1. Tema Umum LIDM-02/2020

Untuk mendorong sekaligus menggali kesiapan *civitas academica* perguruan tinggi di Indonesia dalam mengimplementasikan kebijakan nasional Merdeka Belajar – Kampus Merdeka, khususnya bagaimana kebijakan tersebut diterapkan dan dapat mendukung keberlangsungan Pendidikan pada masa pandemi maupun adaptasi tata kehidupan baru pasca-pandemi COVID-19, karya-karya inovasi dan kreasi LIDM-02/2020 diharapkan merupakan cerminan semangat dari tema yang dicanangkan untuk LIDM-02/2020, yaitu “Indonesia Bangkit”.

2. Sub-Tema Per Divisi LIDM-02/2020

| Divisi | Kompetisi | Sub-Tema |
|--------|--|---|
| I | Inovasi Teknologi Digital Pendidikan | Inovasi teknologi digital pendidikan untuk mendukung implementasi Kampus Merdeka – Merdeka Belajar dan menjaga keberlangsungannya pada masa pandemi serta memasuki era tatanan kehidupan baru pasca-pandemi |
| II | Inovasi Materi Digital Pendidikan | Inovasi materi digital pendidikan untuk mengefektifkan Kampus Merdeka – Merdeka Belajar dan menjaga keberlangsungannya pada masa pandemi serta memasuki era tatanan kehidupan baru pasca-pandemi |
| III | Kreasi Video Digital <i>Sustainable Development Goals</i> (SDGs) | Kreasi video digital SDGs untuk membangun ketahanan masyarakat dalam menghadapi pandemi dan memasuki era tatanan kehidupan baru pasca-pandemi |
| IV | Kreasi Poster Digital Penghormatan Gender | Poster digital untuk peningkatan peran gender dalam ketahanan keluarga dan masyarakat untuk menghadapi pandemi dan kesiapan memasuki era tatanan kehidupan baru pasca-pandemi. |

B. Lingkup Karya-Karya Kompetisi LIDM

1. Divisi I – Inovasi Teknologi Digital Pendidikan

- a. Divisi I ini memperlombakan karya inovasi teknologi digital untuk Pendidikan.
- b. Lingkup karya inovasi Divisi I meliputi pengembangan media digital pendidikan, sumber belajar, perangkat pembelajaran, platform dan aplikasi digital untuk implementasi metode pembelajaran berbasis SCL (*Student Centered Learning*), aplikasi digital untuk pengelolaan pendidikan, dan lain-lain.
- c. Karya inovasi teknologi digital pendidikan memuat tema implementasi Kampus Merdeka – Merdeka Belajar dan menjaga keberlangsungan Pendidikan pada masa pandemi serta memasuki era tatanan kehidupan baru pasca-pandemi.
- d. Keseluruhan lomba diselenggarakan secara daring dari Babak Evaluasi hingga Babak Final dengan menggunakan media digital sesuai Aturan Pelaksanaan LIDM.

2. Divisi II – Inovasi Materi Digital Pendidikan

- a. Divisi II ini memperlombakan inovasi materi dan konten digital untuk Pendidikan.
- b. Karya kreasi digital Divisi II dapat berbentuk video interaktif, animasi, *Augmented Reality*, *Virtual Reality*, dan lain-lain yang memiliki tujuan pembelajaran, indikator dan evaluasi yang jelas.
- c. Karya inovasi materi digital pada Divisi II memuat tema karya untuk mengefektifkan kampus merdeka belajar dan menjaga keberlangsungan Pendidikan pada masa pandemi serta memasuki era tatanan kehidupan baru pasca-pandemi
- d. Keseluruhan lomba diselenggarakan secara daring dari babak evaluasi hingga Babak Final dengan menggunakan media digital sesuai aturan pelaksanaan LIDM.

3. Divisi III – Kreasi Video Digital SDGs

- a. Divisi III ini memperlombakan karya kreasi video digital berdurasi maksimal 3 menit yang diunggah pada aplikasi Youtube.
- b. Karya kreasi video Divisi III memuat tema SDGs berbasis pendidikan untuk membangun ketahanan masyarakat dalam menghadapi pandemi dan memasuki era tatanan kehidupan baru pasca-pandemi.

- c. Keseluruhan lomba diselenggarakan secara daring dari Babak Evaluasi hingga Babak Final dengan menggunakan media digital sesuai Aturan Pelaksanaan LIDM.

4. Divisi IV – Kreasi Poster Digital Penghormatan Gender

- a. Divisi IV ini memperlombakan karya kreasi poster dalam format digital yang diunggah di Instagram berupa gambar diam satu halaman.
- b. Karya kreasi poster digital memuat tema Peran Gender dalam Ketahanan Keluarga dan Masyarakat Menghadapi Pandemi Covid-19 (optimalisasi peran kesetaraan gender dalam ketahanan sosial, ekonomi, kesehatan, keharmonisan, dan sebagainya terkait ketahanan keluarga dan masyarakat dalam menghadapi pandemi Covid-19) berbasis pendidikan.
- c. Karya kreasi poster digital memuat tema peningkatan peran gender dalam membangun ketahanan keluarga dan masyarakat untuk menghadapi pandemi dan kesiapan memasuki era tatanan kehidupan baru pascapandemi
- d. Keseluruhan lomba diselenggarakan secara daring dari Babak Evaluasi hingga Babak Final dengan menggunakan media digital sesuai Aturan Pelaksanaan LIDM.

C. Aturan Umum

Kegiatan perlombaan dalam LIDM-02/2020 dilaksanakan dalam 2 (dua) babak lomba untuk semua divisi, yaitu Babak Evaluasi dan Babak Final.

1. Babak Evaluasi wajib diikuti oleh seluruh peserta pada masing-masing divisi.
2. Babak Final diikuti oleh para peserta yang dinyatakan lolos pada Pengumuman Babak Evaluasi pada masing-masing divisi kompetisi.
3. Babak Evaluasi maupun Babak Final pada LIDM-02/2020 dilaksanakan secara daring, dengan penyelenggaraan sesuai yang dijelaskan pada Aturan Pelaksanaan masing-masing divisi kompetisi.

D. Pendaftaran Perguruan Tinggi dan Tim Peserta

1. Pendaftaran Kepesertaan Perguruan Tinggi

- a. Perguruan Tinggi yang mengikutsertakan mahasiswa pada LIDM terlebih dahulu mendaftarkan kepesertaan Perguruan Tinggi secara daring melalui aplikasi pendaftaran pada laman <https://lidm2020.uny.ac.id> untuk mendapatkan akun Perguruan Tinggi.

- b. Pengantar Perguruan Tinggi ditandatangani oleh Pimpinan Perguruan Tinggi Bidang Kemahasiswaan diunggah ke aplikasi pendaftaran tersebut di atas.

2. Pendaftaran Kepesertaan Tim

- a. Pendaftaran Tim Peserta dilaksanakan secara daring melalui melalui aplikasi pendaftaran pada laman <https://lidm2020.uny.ac.id> setelah pendaftaran kepesertaan Perguruan Tinggi diselesaikan.
- b. Pendaftaran Tim Peserta diwajibkan untuk setiap tim peserta seluruh divisi lomba.
- c. Peserta wajib mengunggah Kartu Tanda Mahasiswa dan Pengantar Perguruan Tinggi yang ditandatangani Pimpinan Perguruan Tinggi Bidang Kemahasiswaan.
- d. Untuk setiap karya yang diikutsertakan, peserta wajib melampirkan pernyataan bahwa karya yang diikutsertakan pada LIDM belum pernah diikutsertakan pada kompetisi lain dan LIDM tahun sebelumnya, diketahui oleh Pimpinan Fakultas/Departemen/Jurusan Bidang Kemahasiswaan.

3. Pendaftaran Peserta Babak Final

1. Pendaftaran Tim Peserta Babak Final dilakukan secara daring melalui aplikasi pendaftaran pada laman <https://lidm2020.uny.ac.id> setelah Pengumuman Hasil Babak Evaluasi.
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.

Perguruan Tinggi Bidang Kemahasiswaan melaksanakan pendaftaran kehadiran Pembina dan Pimpinan Perguruan Tinggi di Babak Final.

4. Persyaratan Umum 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 aktif yang terdaftar pada perguruan tinggi dan terdaftar pada pada laman PD-DIKTI <https://pddikti.kemdikbud.go.id/> pada saat dilakukan pendaftaran tim peserta.
 - c. Peserta adalah mahasiswa Program D3 (maksimal semester 6) atau D4/S1 (maksimal semester 8) pada jadwal saat Babak Final LIDM berlangsung.
 - d. Setiap tim terdiri dari 2 – 4 orang mahasiswa.

- e. Peserta wajib mengikuti seluruh jadwal dan aturan ketentuan kompetisi sesuai Panduan LIDM edisi mutakhir pada setiap kompetisi tahunan.
- f. Presentasi Divisi I dan Divisi II pada tahapan final dilaksanakan dalam ruang pertemuan daring yang disediakan oleh Penyelenggara dan dimungkinkan terbuka (dihadiri oleh peserta lain). Seluruh peserta presentasi dan penonton selama hadir dalam ruang pertemuan daring diwajibkan menghidupkan kamera video untuk menampilkan wajah, dengan keluar-masuk penonton hanya diizinkan pada saat pergantian tim presentasi.
- g. Karya yang diikutsertakan tidak diperkenankan mengandung unsur SARA (suku – agama – ras – antargolongan), penistaan agama, pelecehan gender, radikalisme dan plagiarisme, serta belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi lain.

5. Jadwal Pelaksanaan Lomba

| No. | Kegiatan | Jadwal |
|-----|--|---------------------------|
| 1 | Peluncuran Informasi LIDM-02/2020 | 06 Juli 2020 |
| 2 | Sosialisasi LIDM-02/2020 | 07 – 21 Juli 2020 |
| 3 | Pendaftaran Perguruan Tinggi Peserta | 14 – 28 Juli 2020 |
| 4 | Pengiriman Proposal Karya Peserta Divisi I dan Divisi II | 14 Juli – 07 Agustus 2020 |
| 5 | Pengiriman Karya Peserta Divisi III dan Divisi IV | 07 Juli – 07 Agustus 2020 |
| 6 | Penjurian Babak Evaluasi | 08 – 11 Agustus 2020 |
| 7 | Pengumuman Finalis LIDM-02/2020 | 14 Agustus 2020 |
| 8 | Penyelesaian Karya Babak Final Divisi I dan II | 15 – 31 Agustus 2020 |
| 9 | Pendaftaran Peserta Babak Final | 27 – 31 Agustus 2020 |
| 10 | Pelaksanaan Babak Final LIDM-02/2020 | 04 – 06 September 2020 |
| 11 | Pengumuman Pemenang dan Penutupan LIDM-02/2020 | 6 September 2020 |

BAB III. ATURAN PELAKSANAAN LOMBA BABAK EVALUASI

A. Babak Evaluasi Divisi I – Inovasi Teknologi Digital Pendidikan

1. Aturan Lomba Babak Evaluasi Divisi I

- a. Tim peserta menyusun proposal dan membuat video proses pengembangan model karya inovasi.
- b. Sistematika Proposal terdiri dari:
 - Cover, memuat judul atau nama inovasi, nama tim dan anggota, logo Kemdikbud-RI di pojok kiri atas, dan logo Perguruan Tinggi peserta di pojok kanan atas.
 - Abstrak
 - Latar belakang
 - Tujuan dan manfaat
 - Metode
 - Desain model
 - Analisis fungsional dan cara kerja
 - Rencana implementasi
 - 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 2020 - Divisi I - Kode PT - Nama Tim - Judul Karya - Proposal.mp4**”
- d. Proposal diunggah ke aplikasi lomba pada laman <https://lidm2020.uny.ac.id> dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan penamaan file “**LIDM 2020 - Divisi I - Kode PT - Nama Tim - Proposal.pdf**”. Kode PT sesuai laman <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>. File proposal dalam format PDF **tidak diperkenankan** untuk dilakukan kompresi lanjutan ke dalam format ZIP maupun RAR.
- e. Untuk setiap karya yang diikutsertakan, peserta wajib mengunggah pernyataan bahwa karya yang diikutsertakan pada LIDM belum pernah diikutsertakan pada kompetisi lain dan LIDM tahun sebelumnya,

diketahui oleh Pimpinan Fakultas/Departemen/Jurusan Bidang Kemahasiswaan.

2. Penilaian Babak Evaluasi Divisi I

Kriteria penilaian untuk Babak Evaluasi Divisi I adalah sebagai berikut:

| No. | Kriteria Penilaian | Bobot |
|-------|--|-------|
| 1 | Meningkatkan kualitas pendidikan <ul style="list-style-type: none"> • Mendorong untuk belajar mandiri • Meningkatkan partisipasi/interaksi dalam pembelajaran • Meningkatkan hasil belajar (kognitif/afektif/psikomotorik) | 10 |
| 2 | Aspek Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> • Kejelasan tujuan • Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi | 10 |
| 3 | Idea <ul style="list-style-type: none"> • Orisinalitas • Tingkat kecerdasan karya inovasi • Problem Solving | 30 |
| 4 | Desain/Model <ul style="list-style-type: none"> • Fungsionalitas • Kualitas teknis media • Daya tarik penyajian • Aspek audio, visual, narasi, animasi (teknis) | 30 |
| 5 | Memberikan pengaruh pada karakter peserta didik pada masa pembelajaran daring (sesuai kebutuhan di era pandemik COVID-19 dan normal baru) <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan pengalaman yang nyata kepada pengguna • Menghemat sumber daya (Biaya, Waktu, SDM) • Efektivitas, efisiensi, adaptibilitas | 20 |
| Total | | 100 |

B. Babak Evaluasi Divisi II – Inovasi Materi Digital Pendidikan

1. Aturan Lomba Babak Evaluasi Divisi II

- a. Tim peserta menyusun proposal dan membuat video proses pengembangan model karya kreasi
- b. Sistematika Proposal terdiri dari :

-
- Cover, memuat judul atau nama inovasi, nama tim dan anggota, logo Kemdikbud di pojok kiri atas, dan logo Perguruan Tinggi di pojok kanan atas
 - Abstrak
 - Latar belakang
 - Tujuan dan manfaat
 - Dasar pengembangan materi pendidikan
 - Desain model pengembangan materi
 - Analisis fungsional dan cara kerja
 - Rencana implementasi
 - Tautan video proses pengembangan model karya kreasi
 - Daftar pustaka
- c. Video proses pengembangan model karya kreasi harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:
- Video menggambarkan proses pengembangan model karya kreasi 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 2020 – Divisi II – Kode PT – Nama Tim – Judul Karya – Proposal.mp4**”
- d. Proposal diunggah ke aplikasi lomba pada laman <https://lidm2020.uny.ac.id> dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan subjek “**LIDM 2020 – Divisi II – Kode PT – Nama Tim – Proposal**” dan penamaan file “**LIDM 2020 – Divisi II – Kode PT – Nama Tim – Proposal.pdf**”. Kode PT 14ari dilihat di laman <https://pddikti.kemdikbud.go.id/> . File proposal dalam format PDF **tidak diperkenankan** untuk dilakukan kompresi lanjutan ke dalam format ZIP maupun RAR.
- e. Untuk setiap karya yang diikutsertakan, peserta wajib mengunggah pernyataan bahwa karya yang diikutsertakan pada LIDM belum pernah diikutsertakan pada kompetisi lain dan LIDM tahun sebelumnya, diketahui oleh Pimpinan Fakultas/Departemen/Jurusan Bidang Kemahasiswaan.

2. Penilaian Babak Evaluasi Divisi II

Kriteria penilaian untuk Babak Evaluasi Divisi II adalah sebagai berikut:

| No. | Kriteria Penilaian | Bobot |
|-------|--|-------|
| 1 | Meningkatkan kualitas Pendidikan <ul style="list-style-type: none"> • Mendorong untuk belajar mandiri • Meningkatkan partisipasi/interaksi dalam pembelajaran • Meningkatkan hasil belajar (kognitif/afektif/psikomotorik) | 15 |
| 2 | Aspek Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> • Kejelasan tujuan • Kesesuaian Indikator pencapaian kompetensi | 20 |
| 3 | Idea <ul style="list-style-type: none"> • Orisinalitas • Tingkat kecerdasan karya inovasi • Problem Solving | 20 |
| 4 | Desain/Model <ul style="list-style-type: none"> • Fungsionalitas • Kualitas teknis media • Daya tarik penyajian • Aspek audio, visual, narasi, animasi (Teknis) | 30 |
| 5 | Memberikan pengaruh pada karakter peserta didik pada masa pembelajaran daring (sesuai kebutuhan di Era pandemic covid 19) <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan pengalaman yang nyata kepada pengguna • Menghemat sumber daya (Biaya, Waktu, SDM) • Efektivitas, efisiensi, adaptibilitas | 15 |
| Total | | 100 |

C. Babak Evaluasi Divisi III – Kreasi Video Digital SDGs

1. Aturan Lomba Babak Evaluasi Divisi III

- a. Peserta lomba adalah mahasiswa yang terdaftar dalam <https://pddikti.kemdikbud.go.id>
- b. Karya kreasi video memuat tema (*Sustainable Development Goals*) SDGs untuk membangun ketahanan masyarakat dalam menghadapi pandemi dan memasuki era tatanan kehidupan baru pasca-pandemi.
- c. Video harus berdurasi 3 (tiga) menit, tidak termasuk *opening countdown title* dan *credit title*.
- d. Revolusi video yang disarankan adalah 720p atau 1080p

- e. Video diupload ke Youtube dengan judul “**LIDM 2020 – Divisi III – Kode PT – Nama Tim – Judul Karya.mp4**” (Kode PT sesuai laman <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>).
- f. Video harus bersifat orisinal dan tidak pernah dan/atau tidak sedang diikutsertakan dalam lomba serupa, serta bukan cuplikan yang diambil dari video orang lain.
- g. Video tidak boleh mengandung unsur SARA, kekerasan, keasusilaan dan/atau pornografi.
- h. Musik latar (*backsound*) yang digunakan dalam video harus menggunakan tarik bebas *royalty*.
- i. Video harus memuat logo LIDM 2020 sebagai *watermark* di bagian kanan atas.
- j. Peserta dapat menggunakan kamera handphone, kamera saku, kamera profesional.
- k. Penggunaan cuplikan video wajib menyebutkan *courtesy* pemiliknya.
- l. Segala bentuk plagialisme (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.
- m. Untuk setiap karya yang diikutsertakan, peserta wajib mengunggah pernyataan bahwa karya yang diikutsertakan pada LIDM belum pernah diikutsertakan pada kompetisi lain dan LIDM tahun sebelumnya, diketahui oleh Pimpinan Fakultas/Departemen/Jurusan Bidang Kemahasiswaan.

2. Penilaian Babak Evaluasi Divisi III

Kriteria penilaian untuk Babak Evaluasi Divisi III adalah sebagai berikut:

| No. | Kriteria Penilaian | Bobot |
|-----|---|-------|
| 1 | Meningkatkan kepedulian Pendidikan | 20 |
| 2 | Muatan <i>Ketahanan Masyarakat menghadapi Pandemi/New Normal</i> dalam Pendidikan | 25 |
| 3 | Kualitas teknis media | 20 |
| | Kemenaikan tampilan <i>opening</i> | |
| | Daya tarik penyajian | |
| | Aspek audio, visual, narasi, animasi | |

| No. | Kriteria Penilaian | Bobot |
|-------|--|-------|
| 4 | Memberikan pengaruh pada perubahan perilaku masyarakat | 15 |
| 5 | Ide baru (orisinalitas) | 15 |
| 6 | Rekognisi dan <i>feedback</i> (jumlah Like, View, Share) | 5 |
| Total | | 100 |

D. Babak Evaluasi Divisi IV – Poster Digital Penghormatan Gender

1. Aturan Lomba Babak Evaluasi Divisi IV

- a. Lomba kreasi poster ini dilaksanakan secara daring sepenuhnya dan berlangsung dalam dua tahapan yaitu tahap penyisihan dan tahap final.
- b. Peserta membuat karya kreasi poster digital dengan tema Peran Gender dalam Ketahanan Keluarga dan Masyarakat Menghadapi Pandemi Covid-19.
- c. Peserta mengirim tautan Instagram ke diunggah ke aplikasi lomba pada laman <https://lidm2020.uny.ac.id> dengan judul tautan “**LIDM 2020 Puspresnas Kemdikbud**”.
- d. Kreasi dan konten poster harus memperhatikan hal-hal berikut:
 - Poster berisi muatan pesan yang sesuai dengan tema Peran Gender dalam Ketahanan Keluarga dan Masyarakat Menghadapai Pandemi Covid-19 berbasis pendidikan.
 - Mencantumkan logo Kemendikbud di pojok kiri atas, logo perguruan tinggi di pojok kanan atas
 - Poster merupakan gambar diam sebanyak satu halaman.
 - Poster dibuat dengan komposisi pesan visual maupun verbal yang kuat.
 - Poster diunggah ke Instagram dengan tagar:

#LIDM 2020 - Divisi IV - Kode PT - Nama Tim - Judul Karya

(Kode PT sesuai laman <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>)

- Poster harus menarik perhatian masyarakat.
- Untuk setiap karya yang diikutsertakan, peserta wajib mengunggah pernyataan bahwa karya yang diikutsertakan pada LIDM belum pernah diikutsertakan pada kompetisi lain dan LIDM tahun sebelumnya, diketahui oleh Pimpinan Fakultas/Departemen/Jurusan Bidang Kemahasiswaan.

2. Penilaian Babak Evaluasi Divisi IV

Kriteria penilaian untuk Babak Evaluasi Divisi IV adalah sebagai berikut:

| No. | Kriteria Penilaian | Bobot |
|-----|---|-------|
| 1 | Meningkatkan kepedulian pendidikan | 20 |
| 2 | Muatan inisiatif peningkatan peran gender dalam ketahanan keluarga dan masyarakat menghadapi pandemi Covid-19 melalui pendidikan (aspek sosial, ekonomi, kesehatan, ketentraman (psikologis, spritual, keharmonisan dan sebagainya) | 25 |
| 3 | Kualitas teknis media | 20 |
| | Daya tarik penyajian | |
| | Aspek visual dan narasi | |
| 4 | Memberikan pengaruh pada karakter masyarakat (sesuai kebutuhan di Era 4.0) | 15 |
| 5 | Ide baru (orisinalitas) | 15 |
| 6 | Rekognisi dan feedback (jumlah Like, View, Share) | 5 |
| | Total | 100 |

BAB IV. ATURAN PELAKSANAAN LOMBA BABAK FINAL

A. Babak Final Divisi I – Inovasi Teknologi Digital Pendidikan

1. Aturan Lomba Babak Final Divisi I

- a. Tim finalis melakukan registrasi kehadiran secara daring.
- b. Lomba babak final Divisi II dilaksanakan dengan dua kegiatan, yaitu sesi presentasi dan demo serta sesi tanya jawab dengan dewan juri dalam ruang pertemuan daring yang disediakan oleh Penyelenggara.
- c. Tim finalis membuat dan mengirim file presentasi dan tautan Youtube video karya akhir di aplikasi pendaftaran babak final pada laman <https://lidm2020.uny.ac.id>.
- d. Video proses pengembangan model karya inovasi harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:
 - Video menggambarkan proses pengembangan model karya inovasi 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 2020 - Divisi I - Kode PT - Nama Tim - Judul Karya - Karya Akhir.mp4**"
- e. File presentasi karya akhir diunggah ke aplikasi pendaftaran babak final pada laman <https://lidm2020.uny.ac.id> dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan penamaan file "**LIDM 2020 - Divisi I - 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.
- f. Tim finalis melaksanakan presentasi daring dan memutar video demo karya akhir inovasi selama 10 menit.
- g. Untuk setiap tim finalis dialokasikan waktu maksimal 25 menit (10 menit video daring presentasi dan demo, 15 menit tanya-jawab dengan tim juri).
- h. Urutan presentasi ditentukan dari undian pada saat *technical meeting* daring.
- i. Setiap tim peserta sudah siap di ruang tunggu ruang pertemuan daring paling lambat 15 menit sebelum jadwal presentasi.

2. Penilaian Babak Final Divisi I

| No. | Kriteria Penilaian | Bobot |
|-------|--|-------|
| 1 | Tingkat Kecerdasan Karya Inovasi | 10 |
| 2 | Pemecahan Masalah | 10 |
| 3 | Fungsionalitas | 10 |
| 4 | Desain/Model | 30 |
| 5 | Efektivitas, Efisiensi, Biaya, Adaptibilitas | 20 |
| 6 | Presentasi dan Demo | 20 |
| Total | | 100 |

B. Babak Final Divisi II – Inovasi Materi Digital Pendidikan

1. Aturan Lomba Babak Final Divisi II

- a. Tim Finalis melakukan registrasi kehadiran secara daring
- b. Lomba babak final Divisi II dilaksanakan dengan dewan juri dalam ruang pertemuan daring yang disediakan oleh penyelenggara.
- c. Tim finalis membuat dan mengirim file presentasi dan tautan Youtube video karya akhir di aplikasi pendaftaran babak final pada laman <https://lidm2020.uny.ac.id>.
- d. Video proses pengembangan model karya inovasi harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:
 - Video menggambarkan proses pengembangan model karya inovasi 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 2020 - Divisi II - Kode PT - Nama Tim - Judul Karya - Karya Akhir.mp4**"
- e. File presentasi karya akhir diunggah ke aplikasi pendaftaran babak final pada laman <https://lidm2020.uny.ac.id> dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan penamaan file **LIDM 2020 - Divisi II - Kode PT - Nama Tim - Karya Akhir.pdf**. Kode PT sesuai laman diperkenankan untuk dilakukan kompresi dalam format ZIP maupun RAR.
- f. Tim finalis melakukan presentasi daring dan memutar video demo karya akhir inovasi selama 10 menit.

- g. Untuk setiap tim finalis dialokasikan waktu maksimal 25 menit (10 menit video daring presentasi dan demo, 15 menit tanya-jawab dengan tim juri).
- h. Urutan presentasi ditentukan dari undian pada saat *technical meeting* daring.
- i. Setiap tim peserta sudah siap di ruang tunggu ruang pertemuan daring paling lambat 15 menit sebelum jadwal presentasi

2. Penilaian Babak Final Divisi II

| No. | Kriteria Penilaian | Bobot |
|-------|----------------------------------|-------|
| 1 | Latar belakang inovasi | 10 |
| 2 | Aspek Pendidikan | 25 |
| 3 | Tingkat Kecerdasan Karya Inovasi | 25 |
| 4 | Fungsionalitas | 10 |
| 5 | Desain/Model | 20 |
| 7 | Presentasi dan Demo | 10 |
| Total | | 100 |

C. Babak Final Divisi III – Kreasi Video Digital SDGs

1. Aturan Lomba Babak Final Divisi III

- a. Tim finalis melakukan registrasi kehadiran secara daring.
- b. Lomba babak final Divisi III dilaksanakan dengan dua kegiatan, yaitu sesi presentasi dan sesi tanya jawab dengan dewan juri dalam ruang pertemuan daring yang disediakan oleh Penyelenggara.
- c. Lomba babak final Divisi III dilaksanakan secara terbuka dengan dihadiri oleh penonton dalam ruang pertemuan daring yang disediakan oleh Penyelenggara.
- d. Babak final lomba dilakukan kegiatan pemutaran video dan presentasi oleh tim peserta finalis meliputi:
 - Ide dasar pembuatan
 - Kejelasan pesan
 - Teknis pembuatan video (akting, teknik pengambilan gambar, teknik editing, suara, music dan lain-lain).
 - Teknis presentasi
- e. Tim peserta akan diminta menjawab pertanyaan yang diajukan oleh dewan juri. Penilaian akan melibatkan peserta finalis untuk menilai video peserta lainnya melalui google form dengan azas objektif.

2. Penilaian Babak Final Divisi III

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

D. Babak Final Divisi IV – Kreasi Poster Digital Penghormatan Gender**1. Aturan Lomba Babak Final Divisi IV**

- a. Tim finalis melakukan registrasi kehadiran secara daring.
- b. Lomba babak final Divisi IV dilaksanakan dengan dua kegiatan, yaitu sesi presentasi dan sesi tanya jawab dengan dewan juri dalam ruang pertemuan daring yang disediakan oleh Penyelenggara.
- c. Sesi kegiatan menyajikan video presentasi orasi tentang gerakan yang dimuat pada Poster Digital Peran Gender dalam Ketahanan Keluarga dan Masyarakat Menghadapi Pandemi Covid-19 oleh tim peserta finalis di kanal Youtube resmi LIDM Puspresnas Kemdikbud dalam durasi video 8-10 menit. Presentasi dilakukan dalam bentuk orasi/pidato tanpa teks untuk mengajak penonton untuk terlibat aktif dalam gerakan yang digagas seperti tersaji di poster. Penonton video di Youtube yang menyimak orasi finalis diharapkan memberikan “like” dan atau komentar.
- d. Sesi tanya jawab dilaksanakan dalam ruang pertemuan daring yang disediakan oleh Penyelenggara sesuai jadwal yang ditentukan oleh Panitia Babak Final LIDM-02 /2020. Durasi tanya jawab untuk setiap tim finalis adalah 10 menit.
- e. Tim Juri melaksanakan penjurian dengan cara:
 - Tim Juri menyimak video presentasi orasi tiap finalis di kanal Youtube.

- Tim Juri bertanya jawab layaknya reporter berita kepada finalis tentang gagasan, gerakannya, realisasinya dalam tindakan, hasil, dan dampak yang diharapkan dari gagasan tersebut.
- Tim Juri akan memilih pemenang berdasarkan penampilan orasi finalis, muatan/konten kreativitas masalah dan solusi pada topik yang dibawakan, kemampuan tanya jawab, kualitas video orasi dan hasil penilaian audiens/penonton.

2. Penilaian Babak Final Divisi IV

| No. | Kriteria Penilaian | Bobot |
|-----|---|-------|
| 1 | Penampilan orasi dalam video presentasi: <ul style="list-style-type: none"> • Daya tarik penyajian secara verbal • Kemampuan menginspirasi dan persuasi • Peran dan kerjasama tim | 20 |
| 2 | Muatan/konten kreativitas masalah dan solusi pada topik yang dibawakan | 15 |
| 3 | Kemampuan tanya jawab | 10 |
| 4 | Kualitas video orasi <ul style="list-style-type: none"> • kualitas konten/kraektivitas substansi • kualitas bahasa Indonesia (mudah dipahami) • kualitas gambar • koherensi dan kesatuan alur pikir | 15 |
| 5 | Hasil penilaian audiens/penonton (Like, View, Share) | 10 |
| 6 | Poster (hasil penilaian poster sebelumnya) | 30 |
| | Total | 100 |

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.