



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

**MERDEKA  
BELAJAR**

**Kampus  
Merdeka**  
INDONESIA JAYA

# DIVISI POSTER DIGITAL PENDIDIKAN



# lidm

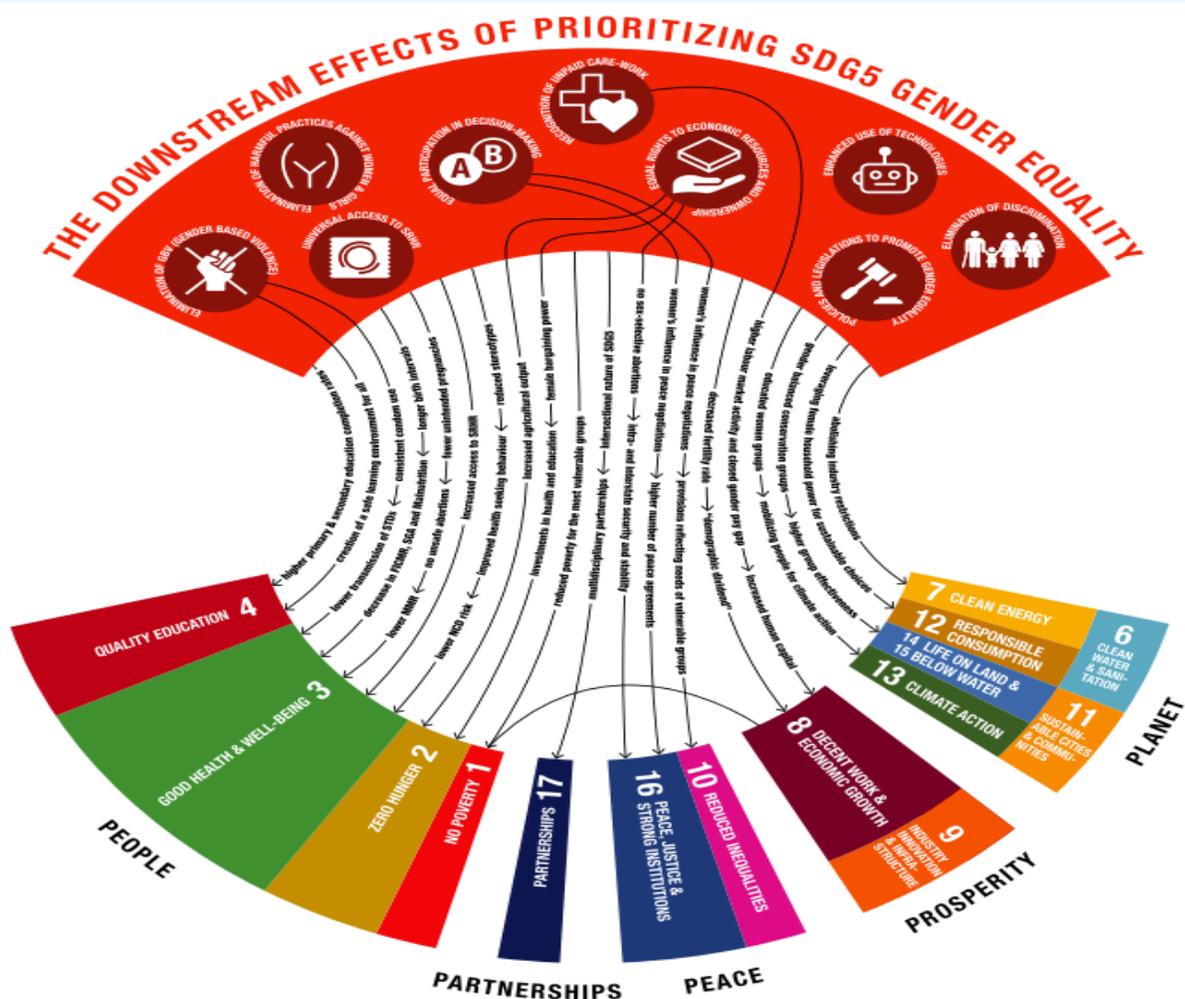
Lomba Inovasi Digital Mahasiswa



# PENDAHULUAN



Prinsip dari agenda pembangunan berkelanjutan adalah bahwa tidak seorangpun ditinggalkan dalam pencapaiannya (**No One Left Behind**).



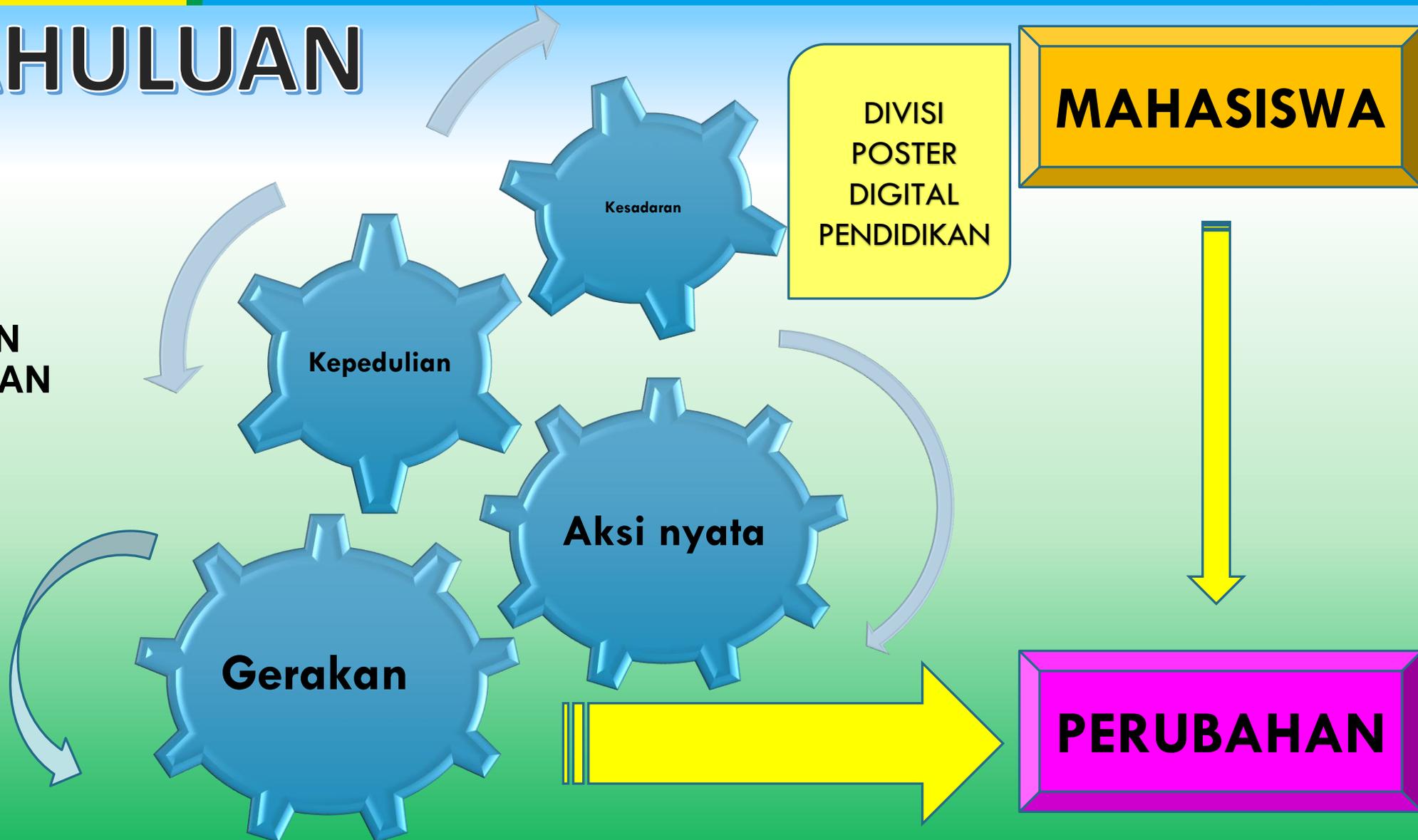
**Keterkaitan  
9 target  
dan 17 SDGs  
berdasarkan 5P  
(People, Planet,  
Prosperity, Peace  
and Partnership)**

Hepp, P., Somerville, C., & Borisch, B. (2019). Accelerating the United Nation's 2030 Global Agenda: Why prioritization of the gender goal is essential. *Global Policy*, 10(4), 677-685.



# PENDAHULUAN

**PERAN  
MAHASISWA  
DALAM  
GERAKAN  
PEMBANGUNAN  
BERKELANJUTAN**



# Poster Digital Pendidikan (PDP)

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

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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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

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

## KESETARAAN GENDER SEBAGAI SEBUAH TUJUAN (SDGs)

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



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



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



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



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



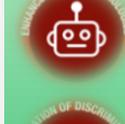
Partisipasi setara dalam pengambilan keputusan (*equal participation in decision-making*)



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



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



Peningkatan penggunaan teknologi (*enhanced use of technologies*)



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



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

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



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



**Memastikan hidup sehat dan mempromosikan kesejahteraan untuk semua usia**



## LIDM IV/2023-DIVISI POSTER DIGITAL PENDIDIKAN

- Pengumuman/Launching LIDM 2022
- Penyiapan Proposal dan Poster
- Pendaftaran kepesertaan PT
- Pendaftaran kepesertaan Tim
- Unggah Poster di IG dengan tagar #LIDM 2022 - Divisi Poster Digital Pendidikan- Kode PT -Nama Tim -Judul Karya
- Pengiriman Proposal beserta tautan IG Posternya ke aplikasi dengan judul tautan "LIDM 2023 Divisi Poster Digital Puspresnas Kemdikbud" untuk seleksi internal dan seleksi nasional
- Kode PT lihat <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>

Upload Daring  
12 Maret– 11 April 2023

Penjurian babak Seleksi Nasional  
14 April– 07 Mei 2023

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

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

Penjurian Babak Final  
LIDM 2023 Luring di UPI Bandung  
04 – 07 Juli 2023

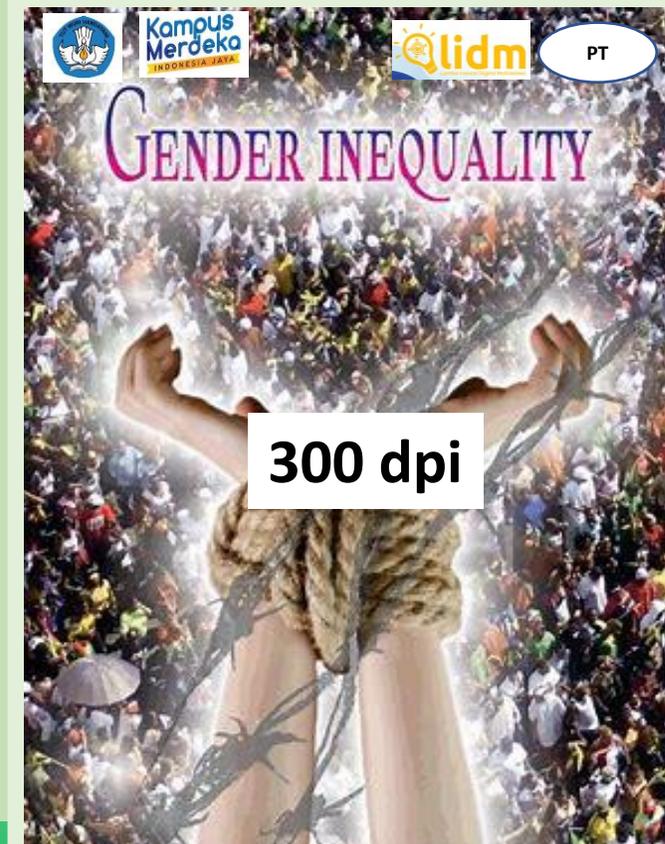
# Babak Seleksi Internal dan Nasional

## 1. Proposal

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

## 2. Karya Poster Digital Pendidikan

100



80

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



# Babak Seleksi Internal dan Nasional

- ❑ Proposal diunggah ke aplikasi lomba dalam bentuk PDF dengan subjek “LIDM 2023 – Divisi Poster Digital Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Proposal” dan penamaan file “LIDM 2023 – Divisi Poster Digital Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Proposal.pdf”.
- ❑ Poster diunggah ke Instagram dengan tagar: #LIDM 2023 – Divisi Poster Digital Pendidikan - Kode PT - Nama Tim - Judul Karya (Kode PT sesuai laman <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>)

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



# Babak Final

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

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

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



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





# Juara Lomba Poster Digital LIDM Tahun 2021

Juara 1  
(Aurum/Universitas Negeri Yogyakarta)

Juara 2  
(Amerta/Universitas Gadjah Mada)

Juara 3  
(Pandeka/Universitas Andalas)



