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

MERDEKA BELAJAR

Kampus Merdeka
INDONESIA JAYA

Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan (ITDP)

lidm

Lomba Inovasi Digital Mahasiswa

Deskripsi Lomba ITDP

- 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.

Babak Seleksi Internal dan Evaluasi Nasional

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

- Cover (Lampiran 1)
- Lembar Pengesahan (Lampiran 2)
- Abstrak
- Latar belakang
- Tujuan dan manfaat
- Metode Pengembangan Produk Teknologi Digital
- Analisa Fungsional Teknologi Digital
- Desain Produk Teknologi Digital
- Rencana implementasi dan validasi pengembangan teknologi
- Tautan video proses pengembangan model karya inovasi
- Daftar pustaka

c. Video proses pengembangan model karya inovasi harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- Video menggambarkan proses pengembangan model karya inovasi dengan pencapaian minimal 50%.
- Video mencantumkan intro dan *subtitle*.
- Video format MP4 720p berdurasi maksimum 3 menit (di luar intro dan *subtitle*).
- Video diunggah ke Youtube dengan format judul: "**LIDM 2023 - Divisi Inovasi Teknologi Pendidikan- Kode PT - Nama Tim - Judul Karya - Proposal**"

d. Proposal diunggah ke aplikasi lomba dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan subjek "**LIDM 2023 – Divisi Inovasi Teknologi Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Proposal**" dan penamaan file "**LIDM 2023 – Divisi Inovasi Teknologi Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Proposal.pdf**". Kode PT dapat dilihat di laman https://pddikti.kemdikbud.go.id/. File proposal dibuat dalam format PDF dan **tidak diperkenankan** untuk dilakukan kompresi lanjutan ke dalam format ZIP maupun RAR.

Babak Final

a. Tim finalis melakukan registrasi ulang secara daring untuk keikutsertaan sebagai peserta pada babak final yang dilakukan secara luring sesuai jadwal yang ditentukan dan memenuhi berbagai persyaratan final.

b. Lomba babak final dilaksanakan dengan dua kegiatan, yaitu sesi presentasi dan demo karya inovasi serta sesi tanya jawab dengan dewan juri dalam ruang pertemuan yang disediakan oleh Penyelenggara.

c. Finalisasi Produk Teknologi Digital terdiri dari analisa, desain, dan implementasi yang wajib melibatkan data evidence yang menjadi pengukuran validitas Produk Teknologi Digital terhadap pengguna berdasarkan usabilitas, fleksibilitas, Adaptabilitas, efektifitas dan efisiensi Produk.

d. Untuk setiap tim finalis dialokasikan waktu maksimal 25 menit (10 menit presentasi dan demo, 15 menit tanya-jawab dengan tim juri).

e. Penyajian tim finalis terdiri dari 7 menit presentasi tim dan 3 menit demo karya inovasi yang menggambarkan proses pengembangan model karya inovasi dengan pencapaian minimal 100%.

f. Penyajian presentasi diharapkan lebih dominan menampilkan fungsionalitas dan desain inovasi.

g. File presentasi karya akhir diunggah ke aplikasi pendaftaran dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan penamaan file "LIDM 2023 - Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan - Kode PT - Nama Tim – Karya Akhir.pdf". Kode PT sesuai laman https://pddikti.kemdikbud.go.id/. File presentasi dalam format PDF tidak diperkenankan untuk dilakukan kompresi ke dalam format ZIP maupun RAR.

h. Penyelenggaraan babak final dilaksanakan secara luring, maka presentasi tim dan demo karya disediakan oleh tim peserta langsung disampaikan pada ajang final, dan dilanjutkan tanya jawab dengan tim juri.

i. Rekaman video dibuat dalam format MP4 720p, dilengkapi dengan intro dan subtitle, dilengkapi dengan logo-logo LIDM 2023, perguruan tinggi peserta, kampus merdeka, dan puspresnas. Video diunggah ke Youtube dengan format judul "LIDM 2023- Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan - Kode PT - Nama Tim - Judul Karya – Karya Akhir.mp4".

Penilaian Babak Seleksi Internal dan Babak Evaluasi Nasional

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Dampak penggunaan produk inovasi teknologi digital terhadap peningkatan kualitas pendidikan yang diharapkan • Pembelajaran mandiri • Interaksi dalam pembelajaran • hasil belajar (kognitif/afektif/psikomotorik)	20
2	Aspek permasalahan terhadap kebutuhan teknologi digital • Kejelasan tujuan • Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi	20
3	Idea • Orisinalitas produk • Tingkat kecerdasan karya inovasi teknologi digital • *Problem solving*	25
4	Aspek pengembangan produk teknologi digital • 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) • Keluasan fungsi dan fleksibilitas produk teknologi • Usabilitas produk teknologi (kemudahan penggunaan) • Efisiensi dan adaptabilitas terhadap karakteristik pengguna • Efektivitas produk teknologi kepada pengguna	10
Total		100

Penilaian Babak Final

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Dampak penggunaan produk inovasi teknologi digital terhadap peningkatan kualitas pendidikan yang diharapkan ● Pembelajaran mandiri ● Interaksi dalam pembelajaran ● hasil belajar (kognitif/afektif/psikomotorik)	15
2	Aspek permasalahan terhadap kebutuhan teknologi digital ● Kejelasan tujuan ● Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi	10
3	Idea ● Orisinalitas produk ● Tingkat kecerdasan karya inovasi teknologi digital ● *Problem solving*	25
4	Aspek pengembangan produk teknologi digital ● 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) ● 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