



PANDUAN LOMBA INOVASI DIGITAL MAHASISWA



2025



PANDUAN LOMBA INOVASI DIGITAL MAHASISWA (LIDM) TAHUN 2025

Diterbitkan oleh:

Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi

Pengarah:

Khairul Munadi

Penanggung Jawab:

Beny Bandanadjaja
Sukino

Tim Penyusun:

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

Penyunting:

Tim Pengembangan Karakter dan Kesejahteraan Mahasiswa

Desain dan Layout:

Tim Pengembangan Karakter dan Kesejahteraan Mahasiswa

Juli 2025

©2025 Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi

Hak cipta dilindungi Undang-Undang

All rights reserved

KATA PENGANTAR

Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) merupakan bagian dari pengembangan talenta nasional yang mendorong mahasiswa untuk meningkatkan kreativitas dan literasi digital, sekaligus menghasilkan karya inovatif di bidang pendidikan dan pembelajaran berbasis teknologi digital. Kompetisi ini selaras dengan arah kebijakan pembangunan dalam Asta Cita Pembangunan Indonesia, khususnya penguatan sumber daya manusia, sains, teknologi, dan pendidikan, serta sejalan dengan arah kebijakan Kampus Berdampak yang mengedepankan peran nyata perguruan tinggi dalam menjawab tantangan dan kebutuhan masyarakat.

Melalui pelaksanaan LIDM, mahasiswa diharapkan dapat mengasah kemampuan berpikir kritis, berkolaborasi, dan memecahkan berbagai permasalahan pendidikan melalui pemanfaatan teknologi digital secara kreatif dan bertanggung jawab. Kompetisi ini juga menjadi ruang bagi pengembangan karakter mahasiswa yang adaptif terhadap perubahan zaman, serta mampu berkontribusi pada penguatan kualitas pendidikan nasional yang berkelanjutan.

Panduan ini disusun untuk memberikan acuan yang seragam dan terstandar bagi seluruh pihak yang terlibat dalam penyelenggaraan LIDM 2025, baik di tingkat perguruan tinggi, panitia, juri, maupun peserta. Dengan adanya panduan ini, diharapkan seluruh tahapan pelaksanaan kegiatan dapat berjalan secara profesional, akuntabel, dan berdampak, serta mendorong tumbuhnya inovasi digital yang mendukung transformasi pendidikan di Indonesia.

Jakarta, Juli 2025
Direktur Pembelajaran
dan Kemahasiswaan

Beny Bandanadjaja
NIP. 197009302000031001

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Dasar Hukum	2
C. Tujuan	2
D. Tema dan Ruang Lingkup LIDM Tahun 2025	2
BAB II PENYELENGGARAAN	4
A. Penyelenggara	4
B. Unsur Penyelenggara.....	4
C. Bidang dan Cabang Lomba	4
D. Jadwal Pelaksanaan Lomba	7
E. Mekanisme Pelaksanaan Lomba	8
F. Kategori Pemenang dan Pemberian Penghargaan	12
BAB III NORMA DAN KETENTUAN.....	13
A. Ketentuan Penggunaan Aset Teknologi dan Konten Digital.....	13
B. Persyaratan Peserta.....	13
C. Persyaratan Peserta.....	14
D. Ketentuan Pelaksanaan Lomba Tahap Final (Nasional)	32
BAB IV KETENTUAN KHUSUS	43
BAB V PENUTUP.....	44
Lampiran 1: Halaman Cover.....	45
Lampiran 2: Halaman Pengesahan	46
Lampiran 3: Biodata Ketua dan Anggota Tim Peserta	47
Lampiran 4. Biodata Dosen Pendamping.....	48
Lampiran 5: Surat Pernyataan Keterangan Karya.....	50
Lampiran 6. Format Berita Acara Seleksi Internal Perguruan Tinggi.....	51
Lampiran 7. Format Laporan Akhir (Divisi ITDP, IPDP, VDP, dan PDP)	52
Lampiran 8: Modul Ajar/RPP Divisi Microteaching Digital Pendidikan	54
Lampiran 9. Daftar Klasterisasi Perguruan Tinggi Peserta LIDM 2025 Berdasarkan Kepesertaan dan Prestasi pada LIDM 2020 s.d. 2024.....	57

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan (Dit. Belmawa), Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (Ditjen Dikti), Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi (Kemendiktisaintek) Republik Indonesia menyelenggarakan Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) Tahun 2025. Dalam penyelenggaraan kegiatan LIDM Tahun 2025, Dit. Belmawa, Kemendiktisaintek menjalin kemitraan dengan perguruan tinggi tuan rumah.

LIDM Tahun 2025 ditujukan secara umum untuk meningkatkan literasi digital mahasiswa. Tujuan khusus LIDM Tahun 2025 adalah mengembangkan inovasi dalam pendidikan dan pembelajaran melalui penerapan teknologi digital. Sebagaimana tahun sebelumnya, LIDM Tahun 2025 memperlombakan 5 (lima) divisi karya-karya inovasi pendidikan dan pembelajaran, yaitu terdiri dari:

- 1) Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan (ITDP);
- 2) Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan (IPDP);
- 3) Divisi Video Digital Pendidikan (VDP);
- 4) Divisi Poster Digital Pendidikan (PDP); dan
- 5) Divisi *Microteaching* Digital Pendidikan (MDP).

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*) dengan 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 bidang pendidikan dapat digunakan diantaranya: 1) sebagai alat bantu untuk administrasi sekolah seperti penggunaan sistem informasi manajemen sekolah dan sebagainya; 2) *Learning manajemen system* (LMS), 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 bagai 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.

Misi Presiden dan Wakil Presiden Republik Indonesia yang tertuang dalam 8 Asta Cita, yang

salah satunya memperkuat pembangunan sumber daya manusia, sains, teknologi, dan pendidikan 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 tercapainya misi Presiden Republik Indonesia. Melalui ajang kompetisi talenta nasional LIDM Tahun 2025 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 Tahun 2025 mengusung tema **“Menuju Talenta Pendidik Indonesia Berinovasi dan Berliterasi Digital”**.

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 4 Tahun 2014 tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan;
5. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi; dan
6. Peraturan Menteri Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Nomor 1 Tahun 2024 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi.

C. Tujuan

Tujuan dari LIDM Tahun 2025 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 pencapaian pembangunan berkelanjutan melalui penerapan teknologi digital;
4. Menumbuhkembangkan talenta pendidik melalui ajang kompetisi talenta di bidang inovasi digital.

D. Tema dan Ruang Lingkup LIDM Tahun 2025

Misi Presiden dan Wakil Presiden Republik Indonesia tertuang dalam 8 Asta Cita, yang salah satunya memperkuat pembangunan sumber daya manusia, sains, teknologi, pendidikan, kesehatan, prestasi olahraga, kesetaraan gender serta penguatan peran perempuan, pemuda, dan penyandang disabilitas. Dengan 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 tercapainya misi Presiden Republik Indonesia. Melalui ajang kompetisi talenta nasional LIDM Tahun 2025 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 Tahun 2025 mengusung tema **“Menuju Talenta Pendidik Indonesia Berinovasi dan Berliterasi Digital”**.

BAB II PENYELENGGARAAN

Sasaran penyelenggaraan LIDM Tahun 2025 adalah seluruh mahasiswa jenjang diploma dan sarjana dari seluruh Perguruan Tinggi di lingkungan Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi, yang terdaftar pada Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PDDIKTI).

A. Penyelenggara

Penyelenggara kegiatan LIDM Tahun 2025 adalah Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi bekerja sama dengan Perguruan Tinggi sebagai tuan rumah pelaksana.

Alamat Penyelenggara:

Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan
Jalan Jenderal Sudirman, Gedung D, Lt.7, Senayan, Jakarta
Laman: <https://kemdiktisainstek.go.id/>

B. Unsur Penyelenggara

LIDM Tahun 2025 diselenggarakan atas kerja sama/kolaborasi antara Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan dengan Perguruan Tinggi. Unsur penyelenggara LIDM Tahun 2025 antara lain:

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

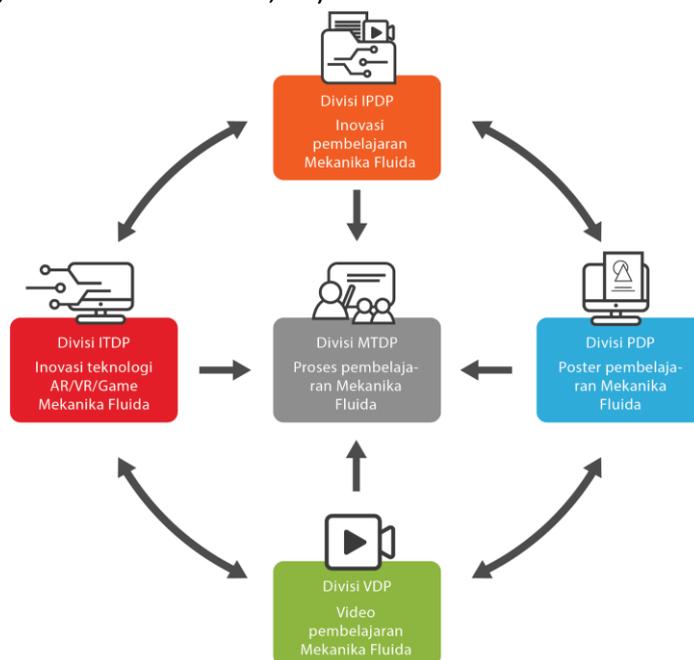
C. Bidang dan Cabang Lomba

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. <p>Penerapan karya inovasi tersebut diharapkan agar dapat mendukung pendidikan yang dimaksudkan untuk memperkuat pembangunan sumber daya manusia (SDM), sains, teknologi, pendidikan, kesehatan, prestasi olahraga, kesetaraan gender, serta penguatan peran perempuan, pemuda, dan penyandang disabilitas.</p>

<p>2. Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan</p>	<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 non formal; - Perangkat pembelajaran digital berupa materi ajar/ajar dan media pembelajaran untuk pembelajaran (praktikum) di laboratorium nyata maupun maya; dan - Perangkat pembelajaran digital berupa materi ajar/ajar dan media pembelajaran untuk pendidikan anak berkebutuhan khusus.
<p>3. Video Digital Pendidikan</p>	<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 pendidikan terkini; dan - Media promosi untuk menjaga dan melestarikan lingkungan dari perubahan iklim (<i>climate change</i>) melalui pendidikan.
<p>4. Poster Digital Pendidikan</p>	<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 kesehatan bagi semua dalam mewujudkan pembangunan sumber daya manusia Indonesia berkualitas; dan <p>Gerakan kepedulian peningkatan kualitas ketahanan pangan</p>

	<p>untuk pembangunan sumber daya berkualitas dan berdaya saing.</p>
<p>5. Microteaching Digital Pendidikan</p>	<p>Diarahkan pada peningkatan kompetensi pedagogik mahasiswa 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"> - Pembelajaran mikro klasikal untuk pendidikan formal di semua satuan pendidikan usia dini hingga perguruan tinggi, baik pendidikan umum maupun pendidikan khusus - Pembelajaran mikro klasikal untuk pendidikan non formal terdiri atas lembaga kursus, lembaga pelatihan, kelompok belajar, pusat kegiatan belajar masyarakat serta lembaga pendidikan non formal yang sejenis.

Contoh pemetaan ruang lingkup divisi LIDM terkait topik Mekanika Fluida (Hukum Pascal, Hukum Bernoulli, Hukum 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.
MDP	Inovasi <i>microteaching</i> 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 (<i>waste management</i>)
MDP	Inovasi <i>microteaching</i> tentang pemilahan sampah organik dan anorganik

D. Jadwal Pelaksanaan Lomba

No.	Kegiatan	Jadwal
1.	Peluncuran Informasi LIDM Tahun 2025	1 Agustus 2025
2.	Sosialisasi LIDM Tahun 2025	1 Agustus 2025
3.	ToT Juri Internal Perguruan Tinggi	Agustus 2025
4.	Pendaftaran Perguruan Tinggi Peserta	1 Agustus - 14 September 2025
5.	Seleksi Internal Perguruan Tinggi	1 Agustus - 14 September 2025
6.	Pendaftaran dan pengiriman proposal untuk Seleksi Nasional	1 Agustus - 14 September 2025
7.	Penjurian Tahap Seleksi Nasional	15 September - 6 Oktober 2025

8.	Pengumuman Finalis LIDM Tahun 2025	9 Oktober 2025
9.	Penyelesaian Karya Tahap Final	9 Oktober - 21 November 2025
10.	Pendaftaran Ulang Peserta Tahap Final	17-21 November 2025
11.	Pelaksanaan Tahap Final LIDM Tahun 2025	1-4 Desember 2025
12.	Pengumuman Pemenang dan Penutupan LIDM Tahun 2025	3 Desember 2025

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

E. Mekanisme Pelaksanaan Lomba

1. Klasterisasi Peserta

Perguruan tinggi yang menjadi peserta LIDM dilakukan klasterisasi kuota oleh Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Ditjen Dikti 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 (empat) 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 Pendidikan
I	10	10	10	10	10
II	7	7	7	7	7
III	5	5	5	5	5
IV	3	3	3	3	3

Klasterisasi perguruan tinggi ditentukan berdasarkan skor yang mempertimbangkan kriteria rekam jejak kepesertaan pada kegiatan kompetisi LIDM dalam empat tahun terakhir, yaitu:

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

Klasterisasi perguruan tinggi untuk kepesertaan pada LIDM Tahun 2025 dapat dilihat dalam Daftar Klasterisasi Perguruan Tinggi Yang Pernah Menjadi Peserta LIDM 2019-2024 sebagaimana pada Lampiran 9 pada panduan 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. Tahapan Lomba

Tahapan pelaksanaan LIDM Tahun 2025 semua divisi melalui 3 (tiga) tahap, yaitu Tahap Seleksi Internal Perguruan Tinggi, Tahap Penyisihan Tingkat Nasional, dan Tahap Final Tingkat Nasional. Seluruh tahap diselenggarakan sesuai dengan aturan pelaksanaan masing-masing divisi.

a. Tahap Seleksi Internal Perguruan Tinggi

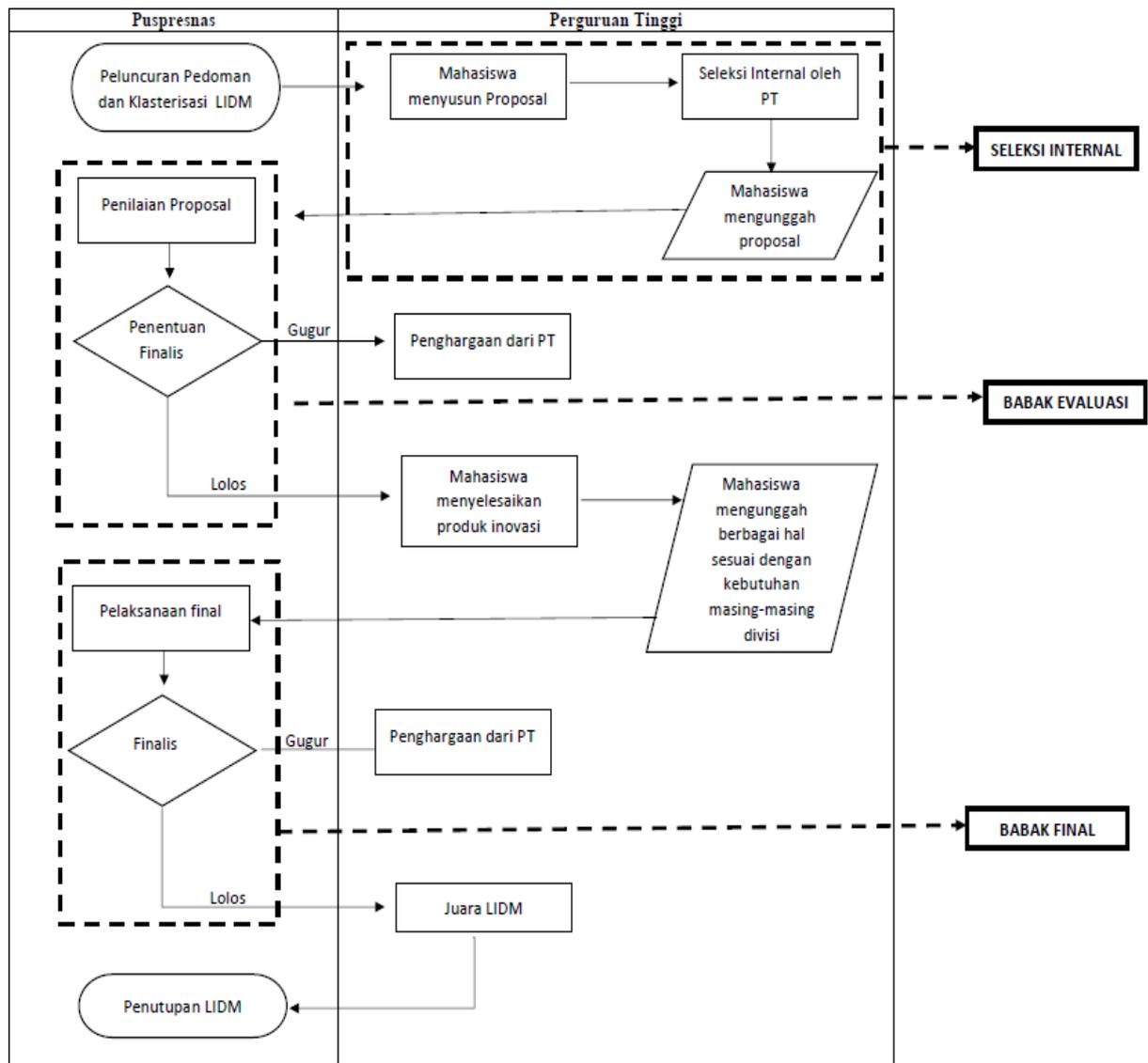
Seleksi internal pada tahap ini dilaksanakan oleh masing-masing perguruan tinggi. Berita acara hasil seleksi atau kompetisi internal WAJIB disampaikan pada pendaftaran tingkat nasional dengan jumlah maksimal tim yang didaftarkan sesuai dengan klaster perguruan tinggi masing-masing. Berita acara hasil 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). Seleksi internal dapat dilaksanakan dalam bentuk lomba di perguruan tinggi. Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan memberikan fasilitasi pelatihan/ToT untuk para pembina perguruan tinggi yang ditugaskan melaksanakan seleksi internal.

b. Tahap Penyisihan Tingkat Nasional

Tahap 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 tahap ini digunakan sebagai pertimbangan dalam memilih tim peserta yang akan masuk Tahap Final untuk masing-masing divisi kompetisi.

c. Tahap Final Tingkat Nasional

Tahap ini diikuti oleh para tim peserta yang dinyatakan lolos pada Tahap Seleksi Nasional pada masing-masing divisi kompetisi. Tim yang lolos akan diumumkan oleh Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Ditjen Dikti baik melalui surat maupun laman situs.



Gambar 1. Tahapan LIDM Tahun 2025

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://kompetisicerdas.kemdiktisaintek.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 Tahun 2025 wajib mengajukan akun operator PT.
- b. Pendaftaran Kepesertaan Tim Peserta untuk Tahap Seleksi Internal Perguruan Tinggi
 - 1) Pendaftaran Tim Peserta untuk Tahap 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://kompetisicerdas.kemdiktisaintek.go.id/>
 - 2) Peserta wajib mengunggah Kartu Tanda Mahasiswa pada aplikasi LIDM: <https://kompetisicerdas.kemdiktisaintek.go.id/>
- c. Pendaftaran Kepesertaan Tim Peserta untuk Tahap Seleksi Nasional
 - 1) Pendaftaran Tim Peserta untuk Tahap Seleksi Nasional dilaksanakan secara daring melalui aplikasi pendaftaran pada laman <https://kompetisicerdas.kemdiktisaintek.go.id/>, dengan jumlah maksimal tim peserta secara keseluruhan dan jumlah maksimal tim peserta untuk tiap divisi sesuai dengan klaster LIDM masing-masing perguruan tinggi.
 - 2) Proposal dan karya tiap divisi yang diunggah oleh perguruan tinggi peserta adalah proposal atau karya yang telah direvisi berdasarkan hasil seleksi internal perguruan tinggi.
 - 3) Pendaftaran wajib menyertakan Berita Acara Seleksi Internal Perguruan Tinggi (Format Lampiran 6).
- d. Pendaftaran Peserta Tahap Final Nasional
 - 1) Pendaftaran Tim Peserta Tahap Final dilakukan secara daring melalui aplikasi pendaftaran pada laman <https://kompetisicerdas.kemdiktisaintek.go.id/> setelah Pengumuman Hasil Tahap Seleksi Nasional.
 - 2) Pendaftaran ulang dilakukan oleh masing-masing Tim Finalis (Mahasiswa dan Dosen Pendamping/Pembimbing) pada semua divisi LIDM dengan mengunggah Pengantar Perguruan Tinggi Bidang Kemahasiswaan untuk kepesertaan pada Tahap Final.
 - 3) Perguruan Tinggi melalui Bidang Kemahasiswaan melaksanakan pendaftaran kehadiran Pimpinan Perguruan Tinggi di Penutupan.
 - 4) Peserta finalis wajib mengunggah Dokumen atau Laporan karya finalis dilengkapi

hasil uji similaritas (Turnitin, iThenticate, lainnya) yang dilakukan oleh pihak perguruan tinggi tanpa pengecualian sumber (no exclude) kecuali bibliografi, dengan indeks similaritas tidak melampaui 25%.

- 5) Peserta finalis mengunggah minimal satu Surat Pencatatan Ciptaan sebagai Hak Cipta (HKI) atas karya inovasi digital utama finalis dari Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum Republik Indonesia.

F. Kategori Pemenang dan Pemberian Penghargaan

Setiap divisi akan diberikan penghargaan berupa:

1. Juara I (“medali emas”)
2. Juara II (“medali perak”)
3. Juara III (“medali perunggu”)
4. Juara Harapan 1, 2, dan 3 (sertifikat)

Pada akhir pelaksanaan final, akan ditampilkan klasemen perolehan medali menurut sistem olimpiade untuk menentukan peringkat perguruan tinggi.

BAB III NORMA DAN KETENTUAN

A. Ketentuan Penggunaan Aset Teknologi dan Konten Digital

1. Etika ilmiah, keaslian karya inovasi dan kreativitas sangat dikedepankan.
2. Penggunaan ragam teknologi digital atau aset konten digital diperkenan sebagai elemen bantu atau sebagai bagian dalam pengembangan inovasi dan kreativitas.
3. Yang dimaksud dengan ragam teknologi digital meliputi algoritma, simulator, emulator, dan sejenisnya, yang tersedia di awan internet dan bersifat publik.
4. Yang dimaksud dengan aset konten teknologi digital meliputi gambar digital, video digital, animasi, dan sejenisnya, yang tersedia di awan internet dan bersifat publik.
5. Tidak diperkenankan menggunakan hasil langsung luaran teknologi digital atau set konten digital untuk diakui sebagai karya peserta dalam porsi keseluruhan.
6. Dalam deskripsi metode pengembangan wajib disampaikan bagian yang menggunakan ragam teknologi digital atau aset konten digital dengan mengemukakan sumber dengan jelas, serta bagian yang dikembangkan sendiri.
7. Seluruh sumber referensi dan aset yang digunakan dalam inovasi dan kreasi karya wajib disebutkan dalam deskripsi metode pengembangan dan daftar referensi.
8. Porsi maksimal penggunaan luaran teknologi dan aset digital diijinkan paling banyak dalam porsi 25%.
9. Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) diperkenankan sepanjang sesuai dengan etika ilmiah dan mengikuti buku Panduan Penggunaan *Generative Artificial Intelligence* (GEN AI) pada Perguruan Tinggi yang diterbitkan Direktorat Belmawa, Ditjen Dikti tahun 2024 (<https://s.id/PanduanGenAI>).
10. Khusus divisi video tidak diperkenankan menggunakan/memanfaatkan software AI.

B. Persyaratan Peserta

1. Perguruan Tinggi peserta adalah perguruan tinggi di lingkungan Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi yang terdaftar pada laman Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PDDikti) <https://pddikti.kemdiktisainstek.go.id>.
2. Peserta adalah mahasiswa program sarjana, sarjana terapan, atau diploma tiga yang terdaftar sebagai mahasiswa aktif pada perguruan tinggi dan pada laman PDDikti <https://pddikti.kemdiktisainstek.go.id> pada seluruh rangkaian tahapan lomba hingga tahap final.
3. Setiap tim terdiri dari 3-4 orang mahasiswa yang dibimbing oleh seorang dosen aktif memiliki NUPTK yang terdaftar pada laman PDDikti <https://pddikti.kemdiktisainstek.go.id>. Seorang dosen dapat membimbing paling banyak 5 (lima) tim peserta untuk keseluruhan divisi.
4. Peserta wajib mengikuti seluruh jadwal dan aturan ketentuan kompetisi sesuai Panduan LIDM Tahun 2025.
5. Karya yang diikutsertakan tidak diperkenankan menimbulkan kebencian dan/atau penistaan/pelecehan SARA (suku, agama, ras, antar golongan), gender, serta *body*

- shaming*, dan radikalisme.
6. 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 serta bebas dari plagiarisme, diketahui oleh Dosen Pendamping dan disetujui oleh Pimpinan Fakultas/Departemen/Jurusan Bidang Kemahasiswaan (Lampiran 5).
 7. Kepesertaan setiap mahasiswa paling banyak dalam 2 (dua) tim dengan menjadi ketua paling banyak pada 1 tim (keanggotaan boleh lintas divisi).
 8. Pergantian personil tim diperbolehkan maksimal 1 (satu) orang anggota dan paling lambat diajukan sebelum pengumuman finalis tahap final dengan melampirkan surat rekomendasi/keterangan dari pimpinan perguruan tinggi. Pergantian posisi ketua tim tidak diperbolehkan.

C. Persyaratan Peserta

Perguruan tinggi pengusul memastikan kualitas usulan dari mahasiswanya dan harus memastikan ketaatan terhadap peraturan lomba dan karya yang akan dilombakan. Perguruan tinggi menggunakan aturan lomba dan penilaian tahap seleksi nasional dalam melakukan seleksi internal dengan kriteria sebagai berikut:

1. Satu proposal divisi dinilai oleh minimal dua orang reviewer
2. Reviewer internal perguruan tinggi diprioritaskan yang sudah memiliki pengalaman dalam membimbing perlombaan divisi sejenis yang dilombakan
3. Aturan lomba dan penilaian setiap divisi yang dilombakan sebagai berikut:

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 digital 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 dalam jaringan (*online 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 (150-200 kata)
 - 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 2025 - 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 2025 – Divisi Inovasi Teknologi Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Proposal” dan penamaan file “LIDM 2025 – Divisi Inovasi Teknologi Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Proposal.pdf”. Kode PT dapat dilihat pada 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 Tahap Seleksi Internal PT dan Tahap Seleksi Nasional
- f) Kriteria penilaian untuk Tahap Seleksi Internal PT dan Tahap 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 1) Pembelajaran mandiri 2) Interaksi dalam pembelajaran 3) hasil belajar (kognitif/afektif/psikomotorik)	20
2	Aspek permasalahan terhadap kebutuhan teknologi digital 1) Kejelasan tujuan 2) Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi	20
3	Idea 1) Orisinalitas produk 2) Tingkat kecerdasan karya inovasi teknologi digital 3) <i>Problem solving</i>	25
4	Aspek pengembangan produk teknologi digital 1) Fungsionalitas (keberfungsian) produk teknologi 2) Kualitas teknis pengembangan produk teknologi 3) Daya tarik penyajian proses pengembangan produk teknologi 4) 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

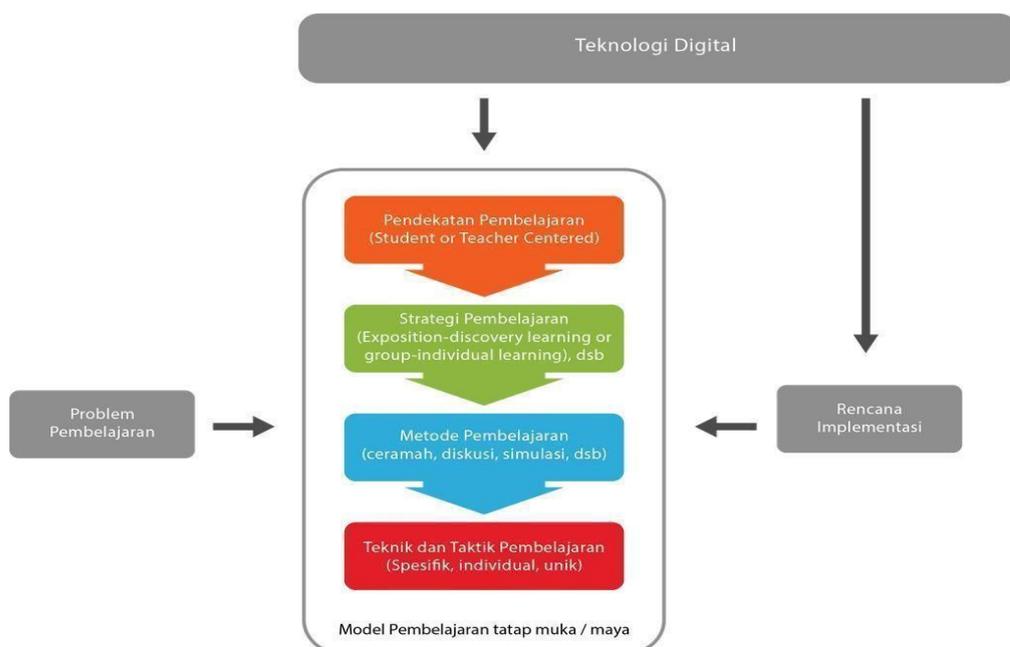
b. Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan

1) Deskripsi Lomba

Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan (IPDP) merupakan kompetisi pengembangan solusi pembelajaran berbasis teknologi digital yang sudah ada sebagai sarana pendukung belajar dan pembelajaran dan bertujuan untuk menciptakan transformasi sistemik dalam praktik pedagogi, evaluasi, dan manajemen pembelajaran. Lomba ini mendorong integrasi teknologi mutakhir seperti AI, VR/AR, dan big data analytics yang relevan dengan kondisi Indonesia, termasuk solusi low-tech untuk daerah tertinggal. Inovasi dirancang untuk menjawab tantangan global seperti kesenjangan digital, learning loss, dan kebutuhan literasi AI, sekaligus selaras dengan kebijakan nasional Kurikulum Berdampak, dan pembelajaran sepanjang hayat.

IPDP menekankan pendekatan holistik dengan menggabungkan teknologi, strategi pembelajaran aktif dan evaluasi berbasis kompetensi. Solusi dapat diimplementasikan di dalam konteks: pembelajaran atau pelatihan tatap muka, hybrid, atau daring; praktikum virtual; pendidikan inklusif untuk anak berkebutuhan khusus; pendidikan sepanjang hayat baik formal maupun non formal. Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga mendorong pembelajaran bermakna melalui pengalaman kontekstual, seperti simulasi budaya lokal atau gamifikasi mitigasi bencana.

Peran strategis Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan (IPDP) terletak pada misinya sebagai kompetisi yang mendorong mahasiswa untuk menciptakan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. IPDP menempatkan teknologi sebagai komponen utama dalam menciptakan kurikulum berdampak—kurikulum yang mampu menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21 secara nyata dan kontekstual. Melalui pendekatan ini, IPDP mendorong transformasi peran pendidik menjadi fasilitator aktif yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan Higher Order Thinking Skills (HOTS) serta memantau perkembangan learning path peserta didik secara berkelanjutan. Inovasi yang dihasilkan juga diarahkan untuk memperluas akses pendidikan berkualitas, terutama di wilayah 3T, dan mengintegrasikan prinsip keberlanjutan lingkungan baik pendidikan formal maupun non-formal. Kriteria keberhasilan karya dalam IPDP mencakup dampak terukur terhadap peningkatan literasi digital, keterlibatan aktif peserta didik, keterhubungan dengan kurikulum berdampak, serta potensi replikasi dan adopsi di tingkat nasional.



Gambar 2. Alur Berpikir Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan

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
- c) 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 2025 – Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan– Kode IDE – Nama Tim – Judul Karya – Proposal.mp4"
- d) Proposal diunggah ke aplikasi lomba dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan subjek "LIDM 2025 – Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan– Kode IDE – Nama Tim – Proposal" dan penamaan file "LIDM 2025 – 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.

3) Penilaian Tahap Seleksi Internal PT dan Tahap Seleksi Nasional Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan

Kriteria penilaian untuk Tahap Seleksi Internal PT dan tahap 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 teknologi digital	20
3	Integrasi Pembelajaran Holistik <ul style="list-style-type: none"> • Strategi Pembelajaran • Metode dan Pendekatan • Evaluasi Pembelajaran 	30
4	Rencana implementasi sesuai dengan pendekatan maupun strategi pembelajaran yang digunakan	15
5	Dampak dan Evaluasi <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

c. Divisi Video Digital Pendidikan

1) Deskripsi Lomba

Inovasi Video Digital Pendidikan difokuskan pada penciptaan video yang ditujukan untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kesadaran audiens 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 poin aturan lomba, termasuk penciptaan video lebih menekankan pada kreativitas pencipta untuk menyampaikan pesan yang terkandung dalam video agar dapat dicerna oleh audiens sehingga audiens tergugah untuk beraksi sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Penciptaan video dapat menggunakan *hardware* (perangkat keras) sederhana hingga kompleks dan *software* (perangkat lunak) berbayar maupun *open source*, dan penggunaan *artificial intelligence* dengan memperhatikan kaidah-kaidah akademik.

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 berisi 150-200 kata
 - Latar Belakang
 - Tujuan
 - Sasaran
 - Manfaat
 - Analisis Ide Cerita
 - Rencana Tindak Lanjut (berisi rencana sosialisasi, promosi, dan penjangkaran/pengumpulan respon/testimoni audiens yang disasar).
 - Susunan Tim dan Deskripsi Tugasnya
 - Penutup
 - Daftar Pustaka
 - Lampiran:
 - i. Biodata Tim
 - ii. Poster Video
 - iii. Dokumen shooting memuat sebagai berikut:
 - Sinopsis
 - Treatment

- Storyboard
 - Naskah
- c) Proposal, poster dan dokumen shooting diunggah ke aplikasi lomba dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan subjek “LIDM 2025 – Divisi Video Digital Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Proposal” dan penamaan file “LIDM 2025 – Divisi Video Digital Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Proposal.pdf”, sedangkan penamaan file dokumen shooting “LIDM 2025 – 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.
 - d) Karya kreasi video sesuai dengan ruang lingkup dari Divisi Video Digital Pendidikan LIDM Tahun 2025.
 - e) Format video dapat berbentuk feature, dokumenter, animasi motion grafis, drama, video musik, dll.
 - f) Video berdurasi rentang antara 3-5 menit, tidak termasuk *opening countdown title* dan *credit title*.
 - g) Video diunggah ke laman Youtube dengan visibilitas “*public*” dan resolusi video yang disarankan adalah 720p atau 1080p serta diberi judul “LIDM 2025 – Divisi Video Digital Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Judul Karya”
 - h) Video harus bersifat orisinal dan bukan cuplikan yang diambil/diunduh dari video karya pihak lain atau website berbayar.
 - i) Footage (video mentah), aset (sound recording, musik latar, dll), dan bentuk audio visual lainnya yang digunakan dalam video harus memperhatikan hak cipta.
 - j) Video harus memuat logo LIDM 2025 sebagai watermark dengan nilai opacity/alpha 60% di bagian kanan atas.
 - k) Peserta dapat menggunakan kamera handphone, kamera saku, atau kamera profesional.
 - l) Penggunaan cuplikan video milik pihak lain wajib menyebutkan courtesy pemiliknya dan dibatasi sebanyak 10% dari total durasi video.
 - m) 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.
 - n) Penggunaan footage/asset gambar memanfaatkan software/mesin AI tidak diperkenankan.

3) Aspek dan Bobot Penilaian

Kriteria penilaian untuk Tahap Seleksi Internal PT dan Tahap 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 solusinya	25
3	Kualitas teknis media: <ul style="list-style-type: none"> ● Kemenarik tampilan opening ● Daya tarik penyajian ● Aspek audio, visual, narasi, animasi 	15
4	Poster Video	10
5	Dokumen <i>shooting</i>	10
6	Ide baru (orisinalitas)	15
7	Rekognisi dan <i>feedback</i> (jumlah <i>Like, View, Share</i>)	5
Total		100

d. Divisi Poster Digital Pendidikan

1) Deskripsi Lomba

Lomba Poster Digital Pendidikan adalah lomba poster yang merupakan hasil inovasi digital berupa gambar tidak bergerak dalam satu halaman dan narasi singkat yang bersifat persuasif sebagai media/sarana bagi gerakan kepedulian mahasiswa terhadap percepatan tercapainya SDG's dengan lingkup (1) gerakan kepedulian peningkatan literasi dan kualitas pendidikan berkelanjutan (ESDG's); (2) gerakan kepedulian terhadap isu-isu kesehatan untuk semua dalam mewujudkan pembangunan sumber daya manusia Indonesia berkualitas; dan (3) gerakan kepedulian peningkatan kualitas ketahanan pangan untuk pembangunan sumber daya berkualitas dan berdaya saing. Pembuatan poster dapat menggunakan *hardware* (perangkat keras) sederhana hingga kompleks dan *software* (perangkat lunak) berbayar maupun *open source*, dan penggunaan *artificial intelligence* dengan memperhatikan kaidah-kaidah akademik.

2) 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 Tahun 2025.
- 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 Tahun 2025 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 **diperkenankan menggunakan** (1) stok gambar/foto yang telah ada/terpublikasi, dan (2) template yang telah ada, dan (3) software AI (*artificial intelligence*) atau software lainnya sesuai dengan ketentuan pada Bab III poin 1 huruf h dan i, tetapi harus tetap memenuhi kaidah-kaidah ilmiah (menggunakan gambar/foto/template non copyrighted, dan mencantumkan alamat situs online dari sumber stok gambar/foto/template/software yang digunakan beserta penulisan rujukan, menguraikan komposisi dan menjelaskan penggunaannya dalam karya poster yang diajukan) dan tetap mengedepankan kreativitas. Untuk menjamin kreativitas dan etika ilmiah, pada bagian ini wajib menyampaikan **link youtube video proses pembuatan poster** yang dapat diakses dengan baik. Video proses pembuatan poster yaitu video yang memperlihatkan timelapse screen recording dari layar monitor saat proses pembuatan poster.
- Rencana tindak lanjut berisi rencana sosialisasi, promosi, dan penjangkaran/pengumpulan respon/testimoni audiens yang disasar
- Karya Poster yang dihasilkan (berisi tautan atau link unggahan poster di **Instagram** yang dilombakan, isikan keterangan tautan untuk Tahap Seleksi Internal PT atau Tahap 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)
 - Link Youtube video proses pembuatan poster
- c) Proposal diunggah ke aplikasi lomba dalam bentuk PDF dengan subjek “LIDM 2025 – Divisi Poster Digital Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Proposal” dan penamaan file “LIDM 2025 – Divisi Poster Digital Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Proposal.pdf”. Kode PT dapat dilihat di laman <https://pddikti.kemdiktisaintek.go.id/>. File proposal dan dokumen shooting dibuat dalam format PDF dan tidak diperkenankan untuk dilakukan kompresi lanjutan ke dalam format ZIP maupun RAR.
- d) Kreasi dan konten poster harus memperhatikan hal-hal berikut:
 - Poster berisi muatan pesan yang sesuai dengan ruang lingkup dari Divisi Poster Digital Pendidikan LIDM Tahun 2025.
 - Mencantumkan logo Kemdiktisaintek, Diktisaintek Berdampak, dan Indonesia Emas 2045 di pojok kiri atas, logo LIDM (dapat diunduh melalui tautan <https://s.id/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 tahap final)
 - Poster dibuat dengan komposisi pesan visual maupun verbal yang kuat.
 - Poster diunggah ke Instagram dengan tagar:
 - #LIDM 2025 – Divisi Poster Digital Pendidikan - Kode PT - Nama Tim - Judul Karya
 - (Kode PT sesuai laman <https://pddikti.kemdiktisaintek.go.id/>)
 - Poster harus menarik perhatian masyarakat.

3) Penilaian Tahap Seleksi Internal PT dan Tahap Seleksi Nasional

Kriteria penilaian untuk Tahap Seleksi Internal PT dan Tahap 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 <i>state of the arts</i> landasan ilmiah masalah dan solusi serta inti gerakan pembaharuan yang konstruktif dan persuasif yang menjadi gagasan dalam pembuatan karya poster.	10
	➤ Ketepatan pemilihan metode/pendekatan, kesesuaian dan kemutakhiran software/hardware yang digunakan serta kesesuaian tahapan yang dilakukan untuk mewujudkan karya poster. Tahapan kegiatan terdokumentasi dengan baik pada video proses pembuatan poster.	15
2	Kualitas Karya Poster Digital Pendidikan	
	➤ Meningkatkan kepedulian terhadap pembangunan pendidikan berkelanjutan.	10
	➤ Muatan inisiatif dan persuasif sesuai ruang lingkup yang dipilih.	10
	➤ Kualitas teknis media.	15
3	Daya tarik penyajian atau aspek visual dan narasi	
	➤ Memberikan pengaruh pada karakter masyarakat (sesuai kebutuhan di Era 4.0)	10
	➤ Ide baru (orisinalitas)	10
	➤ Rekognisi dan feedback (jumlah Like, View, Share)	5
Total		100

e. Divisi Microteaching Digital Pendidikan

1) Deskripsi

Microteaching digital adalah pembelajaran yang disimulasikan dalam skala kecil (mikro) meliputi: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan platform digital sebagai media, sumber belajar, instrumen evaluasi pembelajaran sehingga dapat mengembangkan dan meningkatkan aspek-aspek keterampilan mengajar 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),

2) Aturan Lomba

- a) Peserta mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan di *microteaching*-kan dengan platform digital sebagai berikut:
 - Halaman Cover (Lampiran 1)
 - Halaman Pengesahan (Lampiran 2)
 - RPP (sesuai kebijakan kurikulum 2013) atau modul ajar, lihat lampiran 8.
 - Bahan/materi pembelajaran,
 - Media pembelajaran, dan
 - LKPD (lembar kerja peserta didik) dan
 - Video *microteaching* berdurasi maksimal 10 menit. Pada RPP atau modul ajar waktu ditulis 10 menit sesuai waktu dalam lomba ini (tidak mengikuti waktu ril pembelajaran yang dilaksanakan guru).
 - Lampiran-lampiran
- b) Divisi *Microteaching* Digital Pendidikan ini memperlombakan keterampilan mengajar dan pemanfaatan dan atau pengembangan media digital dalam pembelajaran.
- c) Pada pembuatan perangkat pembelajaran diperkenankan menggunakan a) stok gambar/foto yang telah ada/terpublikasi, b) template yang telah ada, serta c) software AI (*artificial intelligence*) atau software lainnya sesuai dengan ketentuan pada Bab III poin 1 huruf h dan i,, tetapi harus tetap memenuhi kaidah-kaidah ilmiah (menggunakan gambar/foto/template non copyrighted, dan mencantumkan alamat situs online dari sumber stok gambar/foto/template/software yang digunakan beserta penulisan rujukan, menguraikan komposisi penggunaan dan menjelaskan penggunaannya yang diajukan) dan tetap mengedepankan kreativitas.
- d) Perangkat pembelajaran yang dibuat dan diujikan dalam lomba inovasi digital *microteaching* pendidikan TIDAK DIPERKENANKAN berbasis hasil produk kecerdasan buatan /AI,
- e) Materi yang akan diajarkan sesuai dengan kurikulum satuan pendidikan yang dipilih dengan menyesuaikan tema LIDM 2025.
- f) Luaran *microteaching* digital ini berupa video proses pembelajaran berdurasi maksimal 10 menit (tidak disiasati dengan mempercepat tayangan video).
- g) Jumlah minimal peserta didik 15 orang real, tidak disiasati menggunakan animasi/sejenisnya sebagai pengganti kehadiran peserta didik (kecuali pendidikan khusus). Disarankan menggunakan kamera depan dan belakang agar semua peserta didik terlihat.
- h) Peserta _____ lomba _____ mendaftar _____ pada <https://kompetisicerdas.kemdiktisaintek.go.id/>

- i) *Microteaching* didokumentasikan dalam bentuk video durasi maksimal 10 menit dan diupload ke laman Youtube dengan judul “LIDM 2025 – Divisi *Microteaching* Digital –Kode PT – Nama Tim – Judul Karya.mp4” (Kode PT sesuai laman <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>).
- j) Video tidak diperkenankan menimbulkan kebencian dan/atau penistaan/pelecehan SARA (suku, agama, ras, antar golongan), gender, serta *body shaming*, dan radikalisme.
- k) Video menyematkan logo LIDM 2025 sebagai *watermark* di bagian kanan atas.

3) Kriteria dan Bobot Penilaian *Microteaching* Digital

No	Kriteria Penilaian	Uraian	Bobot
1.	Kejelasan identitas mata pelajaran	Cantumkan: a. nama mata pelajaran b. materi/pokok bahasan c. nama sekolah/tingkat pendidikan dan kelas, d. semester dan alokasi waktu 10 menit, e. nama penyusun, f. jumlah peserta didik	5
2.	Kejelasan rumusan indikator & tujuan pembelajaran pada ranah kognitif, psikomotor dan afektif.	Rumusan indikator dan tujuan pembelajaran jelas dan menggunakan kata kerja operasional (dapat diukur).	10
3.	Kejelasan topik dan materi pembelajaran	a. topik yang dipilih mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, b. keluasan topik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan dan alokasi waktu	5
4.	Kesesuaian model/strategi/pendekatan/ metode dan langkah-langkah pembelajaran dengan karakteristik pembelajaran.	a. sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, alokasi waktu, b. rancangan aktivitas belajar berfokus pada pencapaian tujuan pembelajaran, c. memuat rancangan aktivitas belajar peserta didik yang	20

		<p>menuntut interaksi dengan sumber belajar,</p> <p>d. memuat ringkasan materi sesuai dengan indikator dan alokasi waktu,</p> <p>e. memanfaatkan pengetahuan sebelumnya,</p> <p>f. rancangan aktivitas belajar sesuai tahap perkembangan peserta didik,</p> <p>g. menekankan pada pembelajaran berpusat pada peserta didik (<i>student centered learning</i>).</p>	
5.	Hasil inovasi dan kesesuaian dalam pemilihan media serta sumber belajar yang melibatkan siswa	<p>a. peserta didik dalam penggunaannya.</p> <p>b. Inovasi media dan sumber belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan karakteristik peserta didik,</p> <p>c. Pemanfaatan sumber belajar digital yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.</p>	25
6.	Kesesuaian penilaian dengan indikator & tujuan pembelajaran.	<p>a. jenis, teknik, prosedur, dan instrumen penilaian jelas /lengkap,</p> <p>b. jenis penilaian sesuai indikator,</p> <p>c. penilaian pembelajaran mendorong <i>Higher Order Thinking Skill</i> (HOTS).</p> <p>d. instrumen dilengkapi kunci jawaban & panduan penskoran.</p> <p>e. Instrumen evaluasi dibuat melalui ms. office atau aplikasi digital lain.</p>	20

7.	Kelengkapan perangkat pembelajaran (RPP/modul ajar, media, bahan ajar, instrumen penilaian)	1) RPP/modul ajar ditulis lengkap, memuat semua komponen. 2) ada uraian materi 3) ada LKPD media pembelajaran 4) penulisan perangkat pembelajaran sesuai dengan kaidah tata bahasa yang baik dan benar	15
Total			100 (50%)

4) 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.	<ul style="list-style-type: none"> a. mengaitkan topik yang akan dibahas dengan topik-topik lain (apersepsi). b. mengkomunikasikan tujuan pembelajaran. c. membangkitkan keinginan belajar peserta didik. d. mengarahkan perhatian peserta didik dengan permasalahan menarik yang sesuai topik. e. memberikan penguatan. f. melakukan refleksi pada akhir pelajaran. g. memberikan tindak lanjut. 	10
2.	Keterampilan menjelaskan konsep, prinsip, dan prosedur dalam materi pelajaran tertentu.	<ul style="list-style-type: none"> a. menguasai materi pelajaran. b. menguasai perbendaharaan istilah-istilah. c. menguasai pemecahan masalah materi. d. menyampaikan materi secara hirarki dan logis serta terstruktur. 	15
3.	Keterampilan melaksanakan pembelajaran sesuai rancangan yang telah disusun.	<ul style="list-style-type: none"> a. melaksanakan pembelajaran sesuai rencana di RPP/modul ajar. b. mengarahkan pembelajaran pada pencapaian indikator & tujuan pembelajaran. c. melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu (10 menit). d. melaksanakan pembelajaran sesuai konteks yang realistik. e. menumbuhkan kebiasaan positif (kerja sama, toleransi, berpikir kritis, kreatif, dan analitis). f. melibatkan peserta didik belajar secara aktif. g. menimbulkan suasana nyaman dan senang dalam belajar. h. menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah. 	15
4.	Keterampilan menggunakan alat, media, dan sumber belajar hasil inovatif	<ul style="list-style-type: none"> a. menggunakan media yang mendukung proses pembelajaran. b. melibatkan peserta didik dalam penggunaan alat/media pembelajaran. c. menggunakan media yang dapat mengaktifkan peserta didik dalam belajar. 	15

		<p>d. menggunakan alat/media/sumber pembelajaran secara efektif.</p> <p>e. menggunakan alat/media pembelajaran yang bervariasi.</p>	
5.	Keterampilan bertanya (berkomunikasi)	<p>a. mampu mengajukan pertanyaan secara tepat sesuai permasalahan</p> <p>b. mampu mengajukan pertanyaan secara variatif, baik dengan bahasa verbal maupun non verbal.</p> <p>c. membangkitkan sikap kritis pada peserta didik.</p> <p>d. mengarahkan peserta didik pada pemecahan masalah.</p> <p>e. menumbuhkan komunikasi secara verbal dan simbolik</p> <p>f. merespon positif pada partisipasi peserta didik.</p> <p>g. membantu peserta didik solusi atas permasalahan</p> <p>h. menumbuhkan sikap positif terhadap materi</p>	10
6	Keterampilan mengadakan variasi dalam pembelajaran	<p>a. mampu mengatasi kesulitan dalam belajar.</p> <p>b. mampu menciptakan suasana pembelajaran yang produktif dan efektif.</p>	10
7	Keterampilan mengelola kelas	<p>a. memantau kemajuan belajar.</p> <p>b. mampu mengatasi gangguan belajar yang terjadi di kelas.</p> <p>c. mengkondisikan lingkungan belajar yang kondusif.</p>	15
8	Keterampilan mengevaluasi	<p>a. melakukan evaluasi secara kontinyu baik tertulis maupun lisan.</p> <p>b. mengajukan pertanyaan/soal-soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.</p>	10
Total			100% (50%)

Nilai akhir = nilai RPP/Modul Ajar (50%) + Nilai Video *Microteaching* (50%)

D. Ketentuan Pelaksanaan Lomba Tahap Final (Nasional)

1. Inovasi Teknologi Digital Pendidikan

a. Aturan Lomba Tahap Final

- 1) Tim finalis melakukan registrasi ulang secara daring untuk keikutsertaan sebagai peserta pada tahap final yang dilakukan secara luring sesuai jadwal yang ditentukan dan memenuhi berbagai persyaratan final.
- 2) Lomba tahap 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:
 - a) Laporan Akhir (lampiran 8)
 - b) File presentasi
 - c) Tautan Youtube video karya akhir di aplikasi pendaftaran tahap final.
 - d) Hasil uji similaritas laporan akhir penyelesaian produk inovasi teknologi 100%, (bisa menggunakan Turnitin, iThenticate, atau lainnya). Dokumen hasil uji similaritas merupakan hasil unduhan langsung dari aplikasi uji similaritas yang digunakan.
 - e) 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 kebergunaan, fleksibilitas, adaptabilitas, efektifitas dan efisiensi Produk.
- 5) 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 tahap final dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan penamaan file LIDM 2025 - 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 2025 - 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 tahap final dilaksanakan secara luring, maka presentasi tim dan demo karya 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 2025, perguruan tinggi peserta, kampus merdeka, dan Ditjen Dikti. Video diunggah ke Youtube dengan format judul "LIDM 2025- Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan - Kode PT - Nama Tim - Judul Karya – Karya Akhir.mp4".

b. Penilaian Tahap Final

Kriteria penilaian untuk tahap 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

c. Pemenang Kejuaraan

Penghargaan yang diberikan pada pemenang kejuaraan terdiri dari:

- 1) Juara I (“medali emas”)
- 2) Juara II (“medali perak”)
- 3) Juara III (“medali perunggu”)
- 4) Juara Harapan 1, 2, dan 3 (sertifikat)

2. Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan

a. Aturan Lomba Tahap Final

- 1) Tim finalis melakukan registrasi ulang secara daring untuk keikutsertaan sebagai peserta pada tahap final yang dilakukan secara luring sesuai jadwal yang ditentukan dan memenuhi berbagai persyaratan final.
- 2) Tim finalis membuat dan mengunggah:
 - a) Laporan Akhir (lampiran 8)
 - b) File presentasi
 - c) Tautan Youtube video karya akhir
 - d) Tautan Youtube video proses pengembangan karya inovasi pembelajaran
 - e) Hasil uji similaritas laporan akhir (bisa menggunakan Turnitin, iThenticate, atau lainnya). Dokumen hasil uji similaritas merupakan hasil unduhan langsung dari aplikasi uji similaritas yang digunakan.
 - a. Bukti pendaftaran (berserta dokumen pendaftaran) atau sertifikat HKI
- 3) File laporan akhir karya diunggah ke aplikasi pendaftaran tahap final dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan penamaan file LIDM 2025 - 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 2025 - Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan - Kode PT - Nama Tim - Judul Karya – Karya Akhir.mp4"
- 5) File presentasi karya akhir diunggah ke aplikasi pendaftaran tahap final dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan penamaan file LIDM 2025 - Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan- Kode PT - Nama Tim – Presentasi Karya

Akhir.pdf". Kode PT sesuai laman, diperkenankan untuk dilakukan kompresi dalam format ZIP maupun RAR.

- 6) Pelaksanaan tahap 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 Tahap Final

Kriteria penilaian untuk tahap final Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan adalah sebagai berikut:

No	Kriteria Penilaian	Sub-Kriteria	Bobot
1	Analisis & Relevansi Permasalahan	<ul style="list-style-type: none"> ● Relevansi isu dengan masalah pendidikan Indonesia ● Kedalaman analisis berbasis data (survei, wawancara, studi literatur). 	10%
2	Inovasi Teknologi Digital	<ul style="list-style-type: none"> ● Kebaruan teknologi (AI, AR/VR, IoT, dll.). ● Aksesibilitas (kompatibel dengan infrastruktur daerah 3T). ● User Experience (UX) yang intuitif. 	25%
3	Integrasi Pembelajaran Holistik	<p>a. Strategi Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pemilihan strategi yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik (misal: <i>flipped classroom</i>, PjBL, blended learning). ● Penguatan peran pendidik sebagai fasilitator. ● Integrasi pendekatan student-centered learning. 	30%

		<p>b. Metode & Pendekatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian dengan Kurikulum. • Penerapan HOTS (Higher Order Thinking Skills). • Inklusivitas (akomodasi kebutuhan peserta didik disabilitas, dll.). <p>c. Evaluasi Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teknik evaluasi berbasis teknologi • Umpan balik yang mendorong refleksi peserta didik. 	
4	Rencana Implementasi & Berkelanjutan	<ul style="list-style-type: none"> • Keterlibatan pemangku kepentingan (pendidik, lembaga / organisasi, dinas/kementerian terkait). • Rencana pelatihan pendidik dan pendampingan. • Skalabilitas solusi ke berbagai daerah. • Keberlanjutan finansial/teknis pasca-lomba. 	15%
5	Dampak & Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Peningkatan kompetensi pendidik dalam penggunaan teknologi. • Peningkatan motivasi, literasi digital, dan karakter peserta didik. • Potensi replikasi di skala nasional. 	20%

c. Pemenang Kejuaraan

Penghargaan yang diberikan pada pemenang kejuaraan terdiri dari:

- 1) Juara I (“medali emas”)
- 2) Juara II (“medali perak”)
- 3) Juara III (“medali perunggu”)
- 4) Juara Harapan 1, 2, dan 3 (sertifikat)

3. Video Digital Pendidikan

a. Aturan Lomba Tahap Final

- 1) Tim finalis melakukan registrasi ulang secara daring untuk keikutsertaan sebagai peserta pada tahap final yang dilakukan secara luring sesuai jadwal yang ditentukan dan memenuhi berbagai persyaratan final.
- 2) Lomba tahap 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 tahap final Divisi Video Digital Pendidikan dilaksanakan secara terbuka dan dapat dihadiri oleh penonton di ruang pertemuan yang disediakan oleh Penyelenggara.
 - 4) Tahap final lomba dilakukan kegiatan pemutaran video dan presentasi oleh tim peserta finalis.
 - 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:
 - Laporan Akhir (lampiran 8)
 - File presentasi
 - Tautan Youtube video karya akhir
 - Hasil uji similaritas proposal tanpa perubahan, dokumen shooting, dan laporan akhir (bisa menggunakan Turnitin, iThenticate, atau lainnya). Dokumen hasil uji similaritas merupakan hasil unduhan langsung dari aplikasi uji similaritas yang digunakan.
 - Bukti pendaftaran (beserta dokumen pendaftaran) atau sertifikat HKI

b. Penilaian Tahap Final

Kriteria penilaian untuk tahap final Divisi Video Digital Pendidikan adalah sebagai berikut:

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Ide dasar pembuatan (Penjelasan tentang proses produksi, ide kreatif, tujuan, dan strategi yang digunakan dalam pengembangan video)	25
2	Nilai-nilai pendidikan (Penjelasan tentang nilai-nilai yang terkandung dalam video yang ingin disampaikan)	20
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
5	Laporan akhir	10
Total		100

c. Pemenang Kejuaraan

Penghargaan yang diberikan pada pemenang kejuaraan terdiri dari:

- 1) Juara I (“medali emas”)
- 2) Juara II (“medali perak”)
- 3) Juara III (“medali perunggu”)
- 4) Juara Harapan 1, 2, dan 3 (sertifikat)

4. Poster Digital Pendidikan

a. Aturan Lomba Tahap Final

- 1) Tim finalis melakukan registrasi ulang secara online untuk keikutsertaan sebagai peserta pada tahap final yang dilakukan secara luring sesuai jadwal yang ditentukan dan memenuhi berbagai persyaratan final.
- 2) Lomba tahap 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:
 - a) Laporan Akhir (lampiran 8)
 - b) File presentasi
 - c) File asli poster berukuran A2 format .pdf
 - d) Hasil uji similaritas proposal tanpa perubahan dan laporan akhir (bisa menggunakan Turnitin, iThenticate, atau lainnya). Dokumen hasil uji similaritas merupakan hasil unduhan langsung dari aplikasi uji similaritas yang digunakan.
 - e) 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 (10 menit) yang menyajikan orasi tentang kampanye ajakan/gerakan yang dimuat pada Poster Digital Pendidikan sesuai ruang lingkup Divisi Poster Digital Pendidikan LIDM Tahun 2025 dan 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.
- 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.
 - 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 tahap seleksi nasional tentang proposal dan karya poster sesuai panduan penilaian tahap seleksi nasional dan (2) 70% (tujuh puluh persen) nilai tahap final sesuai panduan penilaian tahap final yang meliputi penampilan presentasi finalis, muatan/konten kreativitas masalah dan solusi pada topik yang dibawakan, kemampuan tanya jawab, proses pembuatan poster dan hasil penilaian audiens/penonton terhadap poster.

8) Format poster yang dipajang di ruang pameran poster saat Tahap 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.

b. Penilaian Tahap Final

Kriteria penilaian untuk tahap 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 	25
2	Muatan/konten kreativitas masalah dan solusi pada topik yang dibawakan	20
3	Kemampuan tanya jawab	25
4	Kualitas teknis pembuatan poster <ul style="list-style-type: none"> • kualitas dan kelengkapan proses pembuatan poster • stok gambar/foto/template dan software yang digunakan secara beretika dalam pembuatan poster 	10
5	Laporan akhir	10

6	Hasil penilaian audiens/penonton (jumlah total Like, View, Share, dan Skor respon audiens yang dijarung dengan QR code yang dicantumkan pada poster oleh panitia di tempat pemajangan poster dalam kurun waktu tertentu).	10
Total		100

c. Penentuan Kejuaraan

Nilai Tahap Seleksi Nasional (30%) + Nilai Tahap Final (70%).

Penghargaan yang diberikan pada pemenang kejuaraan terdiri dari:

- 1) Juara I (“medali emas”)
- 2) Juara II (“medali perak”)
- 3) Juara III (“medali perunggu”)
- 4) Juara Harapan 1, 2, dan 3 (sertifikat)

5. Microteaching Digital

a. Aturan Lomba Tahap Final

- 1) Tim finalis melakukan registrasi ulang secara daring untuk keikutsertaan sebagai peserta pada tahap final yang dilakukan secara luring sesuai jadwal yang ditentukan dan memenuhi berbagai persyaratan final.
- 2) Lomba tahap final Divisi *Microteaching* Digital dilaksanakan dengan dua kegiatan, yaitu sesi presentasi dan sesi tanya jawab dengan dewan juri.
- 3) Tim finalis membuat dan mengunggah:
 - a) File presentasi
 - b) Hasil uji similaritas perangkat pembelajaran yang digunakan saat tahap seleksi nasional tanpa perubahan (bisa menggunakan Turnitin, iThenticate, atau lainnya). Dokumen hasil uji similaritas merupakan hasil unduhan langsung dari aplikasi uji similaritas yang digunakan.
 - c) 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 dan keunggulan inovasi yang ditawarkan dalam lomba
 - Penguasaan evaluasi pembelajaran (jenis dan teknik).
- 5) Waktu presentasi maksimal 10 menit
- 6) Dosen pembimbing memonitoring tim bimbingannya di luar ruangan presentasi.

b. Penilaian Tahap Final

Kriteria penilaian untuk tahap final *Microteaching* Digital adalah sebagai berikut:

No	Kriteria Penilaian Tahap Final	Bobot
1	Penguasaan substansi materi yang dipilih dalam microteaching berbasis digitalisasi dan inovatif	10
2	Penguasaan perencanaan pembelajaran berbasis digitalisasi dan inovatif	10
3	Penguasaan delapan keterampilan dasar mengajar berbasis digitalisasi dan inovatif	25
4	Penguasaan dan ketepatan pemilihan teknologi/media/alat pembelajaran yang berbasis digitalisasi yang inovatif	25
5	Penguasaan evaluasi/asesmen pembelajaran (jenis, teknik, instrumen) yang berbasis digitalisasi dan inovatif	10
6	Kerjasama Tim	10
7	Keterampilan Menjawab	10
Total		100
Bobot Tahap Final		60%

c. Penentuan Kejuaraan

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

Penghargaan yang diberikan pada pemenang kejuaraan terdiri dari:

- 1) Juara I (“medali emas”)
- 2) Juara II (“medali perak”)
- 3) Juara III (“medali perunggu”)
- 4) Juara Harapan 1, 2, dan 3 (sertifikat)

BAB IV

KETENTUAN KHUSUS

Semua hal yang menyangkut penyelenggaraan ajang talenta yang diatur dalam panduan ini dapat berubah sesuai dengan kondisi dan perkembangan kebijakan di masa yang akan datang. Pihak Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan (Dit. Belmawa) akan memberikan informasi pada saat perubahan itu sudah ditetapkan, dan akan disampaikan secepatnya melalui mekanisme tertentu atau dokumen tersendiri yang terpisah dari buku panduan 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, 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



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			

Mengetahui,
Dosen Pendamping

Kota, Tanggal-Bulan-Tahun
Yang menyatakan,

Tanda tangan asli/digital

.....
NIP/NUPTK

.....
NIM

Menyetujui,
Pimpinan Bidang Kemahasiswaan PT

.....
NIP/NUPTK

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) 2025.

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/NUPTK
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	SKS
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) 2025.

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.

Mengetahui,
Dosen Pendamping

Kota, Tanggal-Bulan-Tahun
Yang menyatakan,

Materai Rp 10.000
Tanda tangan asli/digital

.....
NIP/NUPTK

.....
NIM

Menyetujui,
Pimpinan Bidang Kemahasiswaan

.....
NIP/NUPTK

Lampiran 6. Format Berita Acara Seleksi Internal Perguruan Tinggi

**KOP PERGURUAN TINGGI
BERITA ACARA SELEKSI INTERNAL PERGURUAN TINGGI
LOMBA INOVASI DIGITAL MAHASISWA TAHUN 2025**

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/NUPTK

Lampiran 7. Format Laporan Akhir (Divisi ITDP, IPDP, VDP, dan PDP)

JUDUL MAKSIMUM 20 KATA

Nama penulis pertama, kedua, ketiga, keempat, dosen pembimbing*

Nama Perguruan Tinggi, alamat perguruan tinggi

Email penulis pertama, kedua, ketiga, keempat

*Penulis korespondensi: email dosen pembimbing

ABSTRAK

Abstrak berisi pentingnya karya diciptakan, tujuan penciptaan karya, metode penciptaan karya metode pengembangan teknologi pendidikan (ITDP), metode pengembangan inovasi pembelajaran (IPDP), metode pembuatan video (VDP), metode pembuatan poster (PDP), atau metode pengembangan pembelajaran mikro (MDP), hasil karya inovasi dan dampak karya (untuk ITDP, IPDP, VDP, PDP) hasil refleksi dan dampak pembelajaran mikro (MDP), serta kontribusi bagi peningkatan literasi digital talenta pendidik nasional. Abstrak ditulis dalam bahasa Indonesia maksimum 150 kata.

Kata-kata kunci: kata pertama, kata kedua, kata ketiga

TITLE (MAXIMUM 20 WORDS)

ABSTRACT

The abstract contains the importance of the work created, the purpose of creating the work, the method of creating the work, the method of developing educational technology (ITDP) or the method of developing learning innovation (IPDP), the method of making video (VDP), the method of making poster (PDP), the method of developing micro teaching (MDP), the results of innovation and impact of works (for ITDP, IPDP, VDP, PDP) the results of reflection and impact of microteaching (MDP), as well as contributions to improving digital literacy of national educator talents. Abstract written in Indonesian maximum 150 words.

Key words: first word, second word, third word

PENDAHULUAN

Pendahuluan paling tidak berisi paragraf pentingnya karya dibuat/dikembangkan, kondisi ideal dan kondisi eksisting koteks/latar belakang karya, masalah yang dipecahkan, tujuan dan manfaat serta dampak dari karya yang dibuat/dikembangkan. Tuliskan juga kontribusi karya terhadap pengembangan literasi digital pendidik nasional. Pendahuluan dapat diambil dari pendahuluan dalam proposal yang diajukan sebelumnya pada lomba ini. Pendahuluan sebaiknya maksimum 5 paragraf atau berkisar 500-600 kata atau maksimum 1 halaman. Rujukan ditulis menggunakan sistem [angka] secara berurutan sesuai kemunculan dan ditulis menggunakan sistem rujukan Vancouver.

METODE

Metode berisi uraian tentang pendekatan yang digunakan, strategi dan atau model pengembangan atau metode/teknik yang digunakan dalam menghasilkan karya atau mengembangkan karya (ITDP, IPDP, VDP, dan PDP).

Selanjutnya metode berisi perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam mengembangkan karya (ITDP, IPDP, VDP, PDP, tuliskan daftar alamat situs sumber cuplikan video stok yang digunakan (VDP) dan stok gambar/foto/template (PDP, jika menggunakan). Jika menggunakan software AI (*artificial intelligence*) tuliskan program/software AI yang digunakan dan komposisi serta kontribusi AI dalam karya tersebut (ITDP, IPDP, VDP, PDP). Uraikan tahapan kegiatan pembuatan/pengembangan karya inovasi digital sesuai dengan devisi ITDP, IPDP, VDP, dan PDP.

Metode kegiatan ditulis secara ringkas maksimum 500 kata atau 1 halaman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil menjelaskan profil dan spesifikasi karya dan keunggulan/keunikan karya sesuai dengan tujuan pemecahan masalah. Pemaknaan terhadap komponen-komponen/fitur-fitur karya perlu diberikan penjelasan secara detail (ITDP, IPDP, VDP, dan PDP)

Hasil dapat juga menjelaskan tentang respon/testimoni terhadap karya (VDP dan PDP).

Pembahasan menguraikan potensi komersialisasi dari karya, kendala yang dihadapi dan kontribusi dari hasil terhadap pengembangan talenta pendidik nasional secara umum dan peningkatan literasi digital dan kemampuan berinovasi calon talenta pendidik Indonesia.

Pada bagian hasil dan pembahasan ini diperkenankan menyajikan 1 buah gambar yang paling representatif dan paling unik dari karya inovasi karya digital yang diikuti dalam lomba.

Hasil dan pembahasan disajikan maksimum dalam 1200 kata atau maksimum 2 halaman termasuk gambar.

SIMPULAN

Sajikan simpulan yang merupakan pencapaian tujuan karya serta tindak lanjut karya. Simpulan dibuat dalam 1 paragraf maksimum 150 kata.

UCAPAN TERIMA KASIH

Sampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada Dit. Belmawa, Perguruan Tinggi dan pihak-pihak yang terlibat pada pembuatan/pengembangan karya inovasi digital yang dilombakan.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Daftar pustaka ditulis sesuai dengan Vancouver style.

[2] Hanya pustaka yang dirujuk dalam teks yang dicantumkan dalam daftar pustaka.

Lampiran 8: Modul Ajar/RPP Divisi Microteaching Digital Pendidikan

Contoh Format: RPP/MODUL AJAR

I. Informasi Umum

A. Identitas

Penyusun :
Instansi :
Tahun Penyusunan :
Jenjang Sekolah :
Mata Pelajaran :
Fase / Kelas :
Bab / Tema :
Materi Pembelajaran :
Alokasi Waktu : 10 menit (sesuai durasi video)

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. 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.

D. 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

E. Jumlah Peserta Didik : Klasikal maksimal 25 Peserta didik (kecuali bidang Pendidikan Khusus disesuaikan)

F. 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. Makhluks 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); dan
- Asesmen pada akhir proses pembelajaran (sumatif).

Bentuk asesmen yang bisa dilakukan disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang dipilih dan karakteristik peserta didik:

1. Sikap, contoh: observasi, penilaian diri, penilaian teman sebaya, atau anekdot.
2. Performa, contoh: presentasi, drama, pameran hasil karya, jurnal, dsb.
3. Tertulis, contoh: 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.)

**Lampiran 9. Daftar Klasterisasi Perguruan Tinggi Peserta LIDM 2025
Berdasarkan Kepesertaan dan Prestasi pada LIDM 2020 s.d. 2024**

No.	Perguruan Tinggi	Kluster-2025
1	Universitas Negeri Yogyakarta	Kluster I
2	Universitas Pendidikan Indonesia	Kluster I
3	Universitas Negeri Malang	Kluster I
4	STKIP PGRI Tulungagung	Kluster I
5	Universitas Telkom	Kluster I
6	Sekolah Tinggi Teknik Malang	Kluster I
7	STIKES Widya Cipta Husada	Kluster I
8	Universitas Bengkulu	Kluster I
9	Universitas PGRI Adi Buana Surabaya	Kluster I
10	Politeknik Negeri Ujung Pandang	Kluster I
11	Universitas Negeri Surabaya	Kluster I
12	Universitas Pendidikan Ganesha	Kluster I
13	Institut Seni Indonesia Surakarta	Kluster I
14	Universitas Brawijaya	Kluster I
15	Institut Pertanian Bogor	Kluster I
16	Universitas Sains dan Teknologi Komputer	Kluster I
17	Institut Pariwisata dan Bisnis Internasional	Kluster I
18	Universitas Negeri Jakarta	Kluster I
19	Universitas Gadjah Mada	Kluster I
20	Universitas Muhammadiyah Malang	Kluster I
21	Institut Seni Indonesia Yogyakarta	Kluster I
22	Institut Teknologi Bandung	Kluster I
23	Universitas Amikom Purwokerto	Kluster I
24	Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama Pasuruan	Kluster I
25	Universitas Sahid Surakarta	Kluster I
26	Universitas Ahmad Dahlan	Kluster I
27	Universitas Jember	Kluster I
28	Universitas Negeri Semarang	Kluster I
29	Universitas Bina Nusantara	Kluster I
30	Universitas Komputer Indonesia	Kluster I
31	Universitas Syiah Kuala	Kluster I
32	Universitas Muhammadiyah Surabaya	Kluster I
33	Universitas Esa Unggul	Kluster I
34	Sekolah Tinggi Desain Bali	Kluster I
35	Universitas Setia Budi	Kluster I
36	Universitas Udayana	Kluster I
37	Institut Teknologi Sepuluh Nopember	Kluster I
38	Universitas Muhammadiyah Makassar	Kluster I
39	Universitas Sultan Ageng Tirtayasa	Kluster I
40	Universitas Lambung Mangkurat	Kluster I
41	Universitas Padjadjaran	Kluster I
42	Universitas Kuningan	Kluster I
43	Universitas Muhammadiyah Semarang	Kluster I
44	Universitas Muhammadiyah Surakarta	Kluster II

No.	Perguruan Tinggi	Kluster-2025
45	Universitas Victory Sorong	Kluster II
46	Universitas Sebelas Maret	Kluster II
47	Universitas Diponegoro	Kluster II
48	Universitas Islam Makassar	Kluster II
49	Universitas Jambi	Kluster II
50	Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri	Kluster II
51	Institut Teknologi Nasional Bandung	Kluster II
52	Universitas Islam Bandung	Kluster II
53	Universitas Bandar Lampung	Kluster II
54	Universitas Negeri Medan	Kluster II
55	Universitas Islam Indonesia	Kluster II
56	Universitas Lampung	Kluster II
57	Universitas Andalas	Kluster II
58	Politeknik Manufaktur Astra	Kluster II
59	Universitas Dian Nuswantoro	Kluster II
60	Universitas Negeri Padang	Kluster II
61	Universitas Indonesia	Kluster II
62	STMIK Global Informatika Mdp	Kluster II
63	Universitas Indraprasta PGRI	Kluster II
64	Universitas Muhammadiyah Bone	Kluster II
65	Universitas Gunadarma	Kluster II
66	Universitas Hasanuddin	Kluster II
67	Universitas Riau	Kluster II
68	Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara	Kluster II
69	STIKI Malang	Kluster II
70	Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin	Kluster II
71	Sekolah Tinggi Ilmu Hukum Habaring Hurung Sampit	Kluster II
72	Universitas Satya Negara Indonesia	Kluster II
73	Universitas Internasional Semen Indonesia	Kluster II
74	Institut Ilmu Kesehatan Strada Indonesia	Kluster II
75	Universitas Tanjungpura	Kluster II
76	Universitas Bina Sarana Informatika	Kluster II
77	Universitas Sumatera Utara	Kluster II
78	Universitas Airlangga	Kluster II
79	Institut Teknologi Telkom Purwokerto	Kluster II
80	Universitas Teknokrat Indonesia	Kluster II
81	Politeknik Negeri Medan	Kluster II
82	Politeknik Negeri Pontianak	Kluster II
83	Universitas Muhammadiyah Sidoarjo	Kluster II
84	Institut Shanti Bhuana	Kluster II
85	Universitas Nias	Kluster II
86	Universitas Bhinneka PGRI	Kluster II
87	Politeknik Negeri Sriwijaya	Kluster II
88	Universitas Surabaya	Kluster II
89	Universitas Prima Indonesia	Kluster II

No.	Perguruan Tinggi	Kluster-2025
90	Institut Teknologi Telkom Surabaya	Kluster II
91	Universitas Tadulako	Kluster II
92	Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Kluster II
93	Universitas Sanata Dharma	Kluster II
94	Universitas Bunda Mulia	Kluster II
95	Universitas Muria Kudus	Kluster II
96	Politeknik Elektronika Negeri Surabaya	Kluster II
97	Politeknik Astra	Kluster II
98	Universitas Pelita Harapan	Kluster II
99	Universitas Islam Lamongan	Kluster II
100	Universitas Katolik Parahyangan	Kluster II
101	Universitas Nusa Putra	Kluster II
102	Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya	Kluster II
103	Universitas Jenderal Soedirman	Kluster II
104	Universitas Pamulang	Kluster II
105	Universitas Siliwangi	Kluster II
106	Universitas Trunojoyo	Kluster II
107	Universitas Negeri Manado	Kluster II
108	Universitas Negeri Makassar	Kluster III
109	IKIP PGRI Bojonegoro	Kluster III
110	STKIP Modern Ngawi	Kluster III
111	Universitas Muhammadiyah Lamongan	Kluster III
112	Institut Teknologi Indonesia	Kluster III
113	Universitas Terbuka	Kluster III
114	Universitas Pertamina	Kluster III
115	Universitas PGRI Semarang	Kluster III
116	Universitas Sari Mulia	Kluster III
117	Universitas Pekalongan	Kluster III
118	Universitas Islam Sultan Agung	Kluster III
119	Universitas Indonesia Membangun	Kluster III
120	Universitas Sam Ratulangi	Kluster III
121	Universitas Budi Luhur	Kluster III
122	STKIP PGRI Sidoarjo	Kluster III
123	Universitas Teknologi Yogyakarta	Kluster III
124	Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya	Kluster III
125	Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya	Kluster III
126	Universitas Muhammadiyah Purworejo	Kluster III
127	Universitas Mulawarman	Kluster III
128	Universitas Singaperbangsa Karawang	Kluster III
129	Institut Manajemen Koperasi Indonesia	Kluster III
130	Universitas Kristen Indonesia Toraja	Kluster III
131	Universitas Pakuan	Kluster III
132	Universitas Kristen Indonesia	Kluster III
133	Politeknik Negeri Batam	Kluster III
134	Universitas Wisnuwardhana	Kluster III
135	Universitas Muhammadiyah Sukabumi	Kluster III

No.	Perguruan Tinggi	Kluster-2025
136	Universitas Sari Mutiara Indonesia	Kluster III
137	Universitas Semarang	Kluster III
138	Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng	Kluster IV
139	Universitas Bina Mandiri Gorontalo	Kluster IV
140	Institut Pendidikan Indonesia Garut	Kluster IV
141	Universitas Negeri Gorontalo	Kluster IV
142	Universitas Kristen Maranatha	Kluster IV
143	Institut Teknologi Kalimantan	Kluster IV
144	Universitas Wiraraja	Kluster IV
145	Universitas Kristen Krida Wacana	Kluster IV
146	Universitas Mulia	Kluster IV
147	Universitas Merdeka Malang	Kluster IV
148	Universitas Bina Darma	Kluster IV
149	Universitas Sriwijaya	Kluster IV
150	Institut Medika Drg. Suherman	Kluster IV
151	Universitas Djuanda	Kluster IV
152	Universitas Sembilanbelas November Kolaka	Kluster IV
153	Universitas Muhammadiyah Gresik	Kluster IV
154	Universitas PGRI Madiun	Kluster IV
155	Universitas Wahid Hasyim	Kluster IV
156	Universitas Amikom Yogyakarta	Kluster IV
157	Universitas Presiden	Kluster IV
158	Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo	Kluster IV
159	Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi IPWI Jakarta	Kluster IV
160	Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Binawan	Kluster IV
161	Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Sapta Bakti	Kluster IV
162	Universitas Bumigora	Kluster IV
163	Universitas Darma Agung	Kluster IV
164	Universitas Fort De Kock	Kluster IV
165	Universitas Kristen Duta Wacana	Kluster IV
166	Universitas Muhammadiyah Jember	Kluster IV
167	Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya	Kluster IV
168	Institut Teknologi Del	Kluster IV
169	Universitas Ciputra Surabaya	Kluster IV
170	Universitas Langlang Buana	Kluster IV
171	Universitas Widyatama	Kluster IV
172	Universitas PGRI Palembang	Kluster IV
173	Politeknik Muhammadiyah Tegal	Kluster IV
174	Sekolah Tinggi Perikanan Sibolga	Kluster IV
175	STIKES Bhakti Husada Mulia	Kluster IV
176	STIKES Patria Husada	Kluster IV
177	Universitas Al-Muslim	Kluster IV
178	Universitas Merdeka Madiun	Kluster IV
179	Universitas Sulawesi Barat	Kluster IV
180	Politeknik LP3I Jakarta	Kluster IV
181	Universitas Nusa Mandiri	Kluster IV

No.	Perguruan Tinggi	Kluster-2025
182	Universitas Bangka Belitung	Kluster IV
183	Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta	Kluster IV
184	Universitas Pancasila	Kluster IV
185	Universitas Wijaya Kusuma Surabaya	Kluster IV
186	Universitas Muhammadiyah Banjarmasin	Kluster IV
187	Institut Teknologi Sumatera	Kluster IV
188	Politeknik Negeri Malang	Kluster IV
189	Universitas PGRI Banyuwangi	Kluster IV
190	Akademi Akuntansi Denpasar	Kluster IV
191	Akademi Manajemen Belitung	Kluster IV
192	Institut Teknologi dan Bisnis Bank Rakyat Indonesia	Kluster IV
193	Politeknik Negeri Banyuwangi	Kluster IV
194	Politeknik Wilmar Bisnis Indonesia	Kluster IV
195	Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Bima	Kluster IV
196	Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Putra Bangsa	Kluster IV
197	Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Rajekwesi Bojonegoro	Kluster IV
198	Sekolah Tinggi Pariwisata Bali Internasional	Kluster IV
199	Universitas Faletihan	Kluster IV
200	Universitas Garut	Kluster IV
201	Universitas Muhammadiyah Mataram	Kluster IV
202	Universitas Muhammadiyah Purwokerto	Kluster IV
203	Universitas Muhammadiyah Yogyakarta	Kluster IV
204	Universitas PGRI Ronggolawe	Kluster IV
205	Universitas Siber Asia	Kluster IV
206	Universitas Narotama	Kluster IV
207	IKIP PGRI Pontianak	Kluster IV
208	Institut Ilmu Kesehatan dan Teknologi Muhammadiyah Palembang	Kluster IV
209	STMIK Pontianak	Kluster IV
210	Universitas Sampoerna	Kluster IV
211	STIKES Bina Usada Bali	Kluster IV
212	Universitas Nasional	Kluster IV
213	Universitas Samudra	Kluster IV
214	Institut Seni Indonesia Padang Panjang	Kluster IV
215	Universitas Adzka	Kluster IV
216	Universitas Mataram	Kluster IV
217	Universitas Medika Suherman	Kluster IV
218	Universitas Teuku Umar	Kluster IV
219	Universitas Pendidikan Nasional	Kluster IV
220	Universitas Serang Raya	Kluster IV
221	Universitas Muhammadiyah Riau	Kluster IV
222	Akademi Kebidanan La Tansa Mashiro	Kluster IV
223	Akademi Manajemen Informatika Dan Komputer Mdp	Kluster IV
224	Institut Teknologi Telkom Jakarta	Kluster IV
225	Politeknik Negeri Semarang	Kluster IV
226	Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Muhammadiyah Kendal	Kluster IV
227	STAI Muhammadiyah Bandung	Kluster IV

No.	Perguruan Tinggi	Kluster-2025
228	STKIP PGRI Banjarmasin	Kluster IV
229	Universitas Flores	Kluster IV
230	Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin	Kluster IV
231	Universitas Maarif Hasyim Latif	Kluster IV
232	Universitas Multimedia Nusantara	Kluster IV
233	Universitas Nusa Cendana	Kluster IV
234	Universitas Wijaya Kusuma Purwokerto	Kluster IV
235	Politeknik LP3I Medan	Kluster IV
236	Universitas Hindu Indonesia	Kluster IV
237	Universitas Kristen Petra	Kluster IV
238	Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global	Kluster IV
239	Universitas Katolik Soegijapranata	Kluster IV
240	Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen	Kluster IV
241	Universitas PGRI Kanjuruhan Malang	Kluster IV
242	STKIP Muhammadiyah Aceh Barat Daya	Kluster IV
243	Institut Komunikasi Dan Bisnis LSPR	Kluster IV
244	Universitas Muhammadiyah Prof Dr Hamka	Kluster IV
245	Universitas Multi Data Palembang	Kluster IV
246	Universitas Nurul Jadid	Kluster IV
247	Institut Sains Dan Teknologi Akprind	Kluster IV
248	STIKES Mercubaktijaya Padang	Kluster IV
249	Universitas Darussalam Gontor	Kluster IV
250	Universitas Malikussaleh	Kluster IV
251	Universitas Prasetiya Mulya	Kluster IV
252	Universitas Tarumanagara	Kluster IV
253	STIKES Surya Mitra Husada	Kluster IV
254	Universitas Islam Riau	Kluster IV
255	Politeknik Aisyiyah Pontianak	Kluster IV
256	Universitas Kadiri	Kluster IV
257	Akademi Analis Farmasi Dan Makanan Banda Aceh	Kluster IV
258	Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan Lamongan	Kluster IV
259	Politeknik Negeri Bandung	Kluster IV
260	Politeknik Pos Indonesia	Kluster IV
261	Politeknik Pusmanu	Kluster IV
262	Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bali	Kluster IV
263	STIE Multi Data Palembang	Kluster IV
264	STIKES Katolik St Vincentius A Paulo Surabaya	Kluster IV
265	STIKES Kusuma Husada Surakarta	Kluster IV
266	STIKES Telogorejo Semarang	Kluster IV
267	STISIPOL Candradimuka	Kluster IV
268	STKIP PGRI Bangkalan	Kluster IV
269	STMIK Mikroskil	Kluster IV
270	Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri	Kluster IV
271	STMIK Primakara	Kluster IV
272	Universitas Bakrie	Kluster IV
273	Universitas Cokroaminoto	Kluster IV

No.	Perguruan Tinggi	Kluster-2025
274	Universitas Duta Bangsa Surakarta	Kluster IV
275	Universitas Indo Global Mandiri	Kluster IV
276	Universitas Islam Malang	Kluster IV
277	Universitas Kristen Satya Wacana	Kluster IV
278	Universitas Majalengka	Kluster IV
279	Universitas Muhammadiyah Magelang	Kluster IV
280	Universitas Palangka Raya	Kluster IV
281	Universitas Persada Indonesia Yai	Kluster IV
282	STIKES Karsa Husada Garut	Kluster IV
283	Universitas Katolik Darma Cendika	Kluster IV
284	Institut Ilmu Kesehatan Bhakti Wiyata Kediri	Kluster IV
285	Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bala Keselamatan Palu	Kluster IV
286	Universitas Trisakti	Kluster IV
287	Politeknik Bosowa	Kluster IV
288	Politeknik Negeri Padang	Kluster IV
289	Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Pancasetia	Kluster IV
290	STIKES Dirgahayu Samarinda	Kluster IV
291	Universitas Hang Tuah Pekanbaru	Kluster IV
292	Institut Bisnis Dan Informatika Kwik Kian Gie	Kluster IV
293	Institut Seni Budaya Indonesia Aceh	Kluster IV
294	Politeknik Harapan Bersama	Kluster IV
295	Politeknik Negeri Jakarta	Kluster IV
296	Universitas Islam Nusantara	Kluster IV
297	Universitas Katolik Widya Karya	Kluster IV
298	Universitas Media Nusantara Citra	Kluster IV
299	Universitas Mikroskil	Kluster IV
300	Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur	Kluster IV
301	Universitas Pembangunan Jaya	Kluster IV
302	Universitas PGRI Wiranegara	Kluster IV
303	Universitas Sangga Buana	Kluster IV
304	Universitas Muslim Indonesia	Kluster IV
305	Universitas Islam Balitar	Kluster IV
306	Universitas Khairun	Kluster IV
307	Universitas Madura	Kluster IV
308	Politeknik Ubaya	Kluster IV
309	STKIP Nurul Huda di Sukaraja	Kluster IV
310	Universitas Harapan Bangsa	Kluster IV
311	Institut Keu Perbankan Dan Inf Asia Perbanas	Kluster IV
312	Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Trisakti	Kluster IV
313	Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Widya Nusantara Palu	Kluster IV
314	STIKES Muhammadiyah Cirebon	Kluster IV
315	Universitas Kristen Indonesia Paulus	Kluster IV
316	Akademi Kebidanan Husada Gemilang	Kluster IV
317	Institut Bisnis Nusantara	Kluster IV
318	Institut Sains dan Teknologi Al-Kamal	Kluster IV
319	Politeknik Caltex	Kluster IV

No.	Perguruan Tinggi	Kluster-2025
320	Politeknik Negeri Sambas	Kluster IV
321	Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Media Nusantara Citra	Kluster IV
322	Sekolah Tinggi Teknologi YBS Internasional	Kluster IV
323	Universitas Halu Oleo	Kluster IV
324	Universitas Muhammadiyah Kudus	Kluster IV
325	Universitas Ngudi Waluyo	Kluster IV
326	Universitas Nusantara PGRI Kediri	Kluster IV