

PEDOMAN LOMBA INOVASI DIGITAL PENDIDIKAN

TEMA LOMBA:
**TALENTA DIGITAL
BERKARYA UNTUK
INDONESIA MAJU**



**DIES NATALIS UNM KE-63
TAHUN 2024**

KATA PENGANTAR

DIES Natalis ke-63 UNM tahun 2024 menjadi sangat istimewa, sebab selain usia UNM yang ke 63, DIES kali ini menjadi awal kebangkitan era baru menuju keemasan UNM dibawah kepemimpinan Rektor baru UNM Prof. Dr. H. Karta Jayadi, M.Sn. Kemeriahan diawal kepemimpinan rektor akan membingkai pelaksanaan DIES kali ini. Berbagai event acara telah disiapkan panitia salah satunya adalah Lomba Inovasi Digital Pendidikan.

Lomba Inovasi Digital Pendidikan menjadi salah satu bidang yang dilombakan mengusung tema "Talenta Digital Berkarya untuk Indonesia Maju". Sadar bahwa perkembangan multimedia pembelajaran menjadi suatu keniscayaan, maka UNM secara kelembagaan terus mendorong dikembangkannya media pembelajaran yang memanfaatkan platform IT. UNM konsen pada kegiatan Tridarma yang senantiasa mencirikan penggunaan multimedia digital. Pengembangan Bahan Ajar Digital, Media Ajar Digital, Penggunaan LMS yang mengkoneksikan berbagai sumber ajar, pebelajar dan pembelajar melalui program pembelajaran regular yang disajikan secara Blended Learning maupun Program Pembelajaran yang Mendukung MBKM tersaji secara Full Learning.

Lomba Inovasi Digital Pendidikan direncanakan dilombakan pada Tingkat Mahasiswa secara Nasional dengan berbagai Jenis Lomba. Tujuannya agar UNM dapat terus menjadi bagian dari kemajuan Perkembangan Teknologi Pembelajaran. Selanjutnya panduan ini dapat menjadi pedoman bagi panitia dalam mengorganisasi pelaksanaan lomba.

Selaku ketua Panitia DIES UNM, kami mengucapkan terimakasih kepada seksi Lomba Inovasi Digital Pendidikan, mari mensukseskan DIES UNM ke 63 melalui Lomba Inovasi Digital Pendidikan yang didasari atas nilai-nilai sportivitas dan objektivitas.

Makassar, 29 Mei 2024
Ketua Panitia DIES Ke- 63 UNM

Prof. Drs. Suwardi Annas, M.Si., Ph.D.
NIP. 196912311994031110



**PEDOMAN LOMBA
INOVASI DIGITAL PENDIDIKAN 2024**

Pengarah:

Prof. Dr. H. Karta Jayadi, M.Sn (Rektor UNM)
Prof. Dr. Hasnawi Haris., M.Hum (WR I UNM)
Prof. Dr. Ir A. Muhammad. Idkhan, S.T., M.T., IPM. (WR III UNM)
Prof. Dr. Ir. M. Ichsan Ali, MT. (WR IV UNM)
Prof. Drs. Suwardi, M.Si, Ph.D. (Ketua Panitia DIES Ke-63 UNM)
Prof. Dr. Hasmiyati, M.Pd (Wakil Ketua Panitia DIES Ke-63 UNM)
Dr. Khaeruddin, M.Pd (Sekretaris Panitia DIES Ke-63 UNM)

Tim Penyusun:

Prof. Dr. Muhammad Rais, S.Pd., MP., MT.
Dr. Arnida, M.Si.
Prof. Dr. Adnan, M.S.
Hartoto, S.Pd., M.Pd.
Satriadi, S.Pd., M.Sn.
Dr. Ramlawati, M.Pd.
Dr. Ians Aprilo, M.Pd.
Dr. Beny Badaru, M.Pd.

Diterbitkan oleh:

Panitia Dies Natalis Ke-63 UNM Bidang Lomba Inovasi Digital Pendidikan

DAFTAR ISI

COVER	i
KATA PENGANTAR	ii
HALAMAN PENGARAH DAN PENYUSUN	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	2
B. Dasar Hukum	2
C. Tujuan	2
D. Penanggung Jawab.....	2
BAB II. KETENTUAN LOMBA	3
A. Tema dan Ruang Lingkup Lomba.....	3
B. Aturan Umum Kepesertaan Lomba.....	5
C. Pendaftaran Peserta (Perguruan Tinggi).....	5
D. Persyaratan Umum Peserta.....	6
E. Jadwal Pelaksanaan Lomba	7
BAB III. ANGGARAN LOMBA	8
BAB IV. ATURAN PELAKSANAAN LOMBA BABAK SELEKSI DAN PRESENTASI	9
A. Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan.....	9
B. Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan.....	11
C. Divisi Video Pembelajaran Pendidikan.....	14
D. Divisi Inovasi Poster Digital Pendidikan.....	15
E. Divisi Inovasi Microteaching Digital.....	17
BAB IV. PENUTUP	19

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dies Natalis UNM ke-63 kembali melaksanakan Lomba Kegiatan Seni melalui Lomba Inovasi Digital Pendidikan. Lomba ini menjadi salah satu bidang lomba seni selain lomba MTQ, Menyanyi, dan Pemilihan Mahasiswa Duta Kampus. Lomba Inovasi Digital Pendidikan tahun 2024 dilaksanakan oleh Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA) dan Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) UNM.


Lomba Inovasi Digital Pendidikan ditujukan secara umum untuk meningkatkan talenta digital mahasiswa dalam rangka pengembangan SDM menuju Indonesia Maju. Tujuan khusus Lomba Inovasi Digital Pendidikan adalah mengembangkan inovasi desain pembelajaran melalui penerapan teknologi informasi berbasis digital. Lomba Inovasi Digital Pendidikan tahun 2024 ini memperlombakan 5 (lima) divisi karya desain pembelajaran, yaitu terdiri dari: 1) Inovasi Teknologi Digital Pendidikan, 2) Konten Pembelajaran Digital Pendidikan, 3) Video Digital Pendidikan, 4) Inovasi Poster Digital Pendidikan, dan 5) Inovasi Microteaching Digital.

Perkembangan dunia pembelajaran digital di era smart society 5.0 saat ini menunjukkan situasi dimana masyarakat pembelajar sudah mulai menggunakan teknologi digital dalam berbagai aspek kehidupan, khususnya dalam aspek pembelajaran. Masyarakat pembelajar dalam keseharian menggunakan uang digital (e-money) atau M-Banking untuk memudahkan transaksi pembelian secara online. Masyarakat pembelajar melakukan pekerjaan di rumah (work from home), seperti seminar, rapat, ujian, dan pekerjaan lainnya dengan memanfaatkan teknologi digital seperti absensi, dokumen digital, dan tandatangan digital.

Dalam bidang pendidikan, transformasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi digital telah terjadi mulai dari pendaftaran online, pembelajaran online, hingga penamatan secara online atau blended. Dalam perkembangannya, pemanfaatan Teknologi dalam pendidikan, dapat digunakan sebagai: 1) tools/alat bantu dalam mengadministrasi sekolah seperti penggunaan sistem informasi manajemen sekolah, dan sebagainya; 2) tools/alat bantu dalam mengelola materi pembelajaran (bahan ajar digital), dan 3) tools/alat bantu dalam mendeliver pembelajaran seperti multimedia pembelajaran. Perkembangan Teknologi Informasi di era Smart Society 5.0 telah menjadi kunci kemajuan peradaban manusia dalam bidang inovasi Teknologi Digital.

Penerapan desain inovasi teknologi digital pendidikan dan desain inovasi pengembangan video pembelajaran digital dalam mendukung peningkatan pedagogik melalui penerapan teknologi informasi merupakan kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan dalam mendukung akselerasi terwujudnya SDM dengan talenta digital unggul menuju Indonesia maju





dengan tatanan kehidupan baru. Melalui Lomba Inovasi Digital Pendidikan dalam rangka Dies UNM ke-63 tahun 2024, mahasiswa dapat berperan aktif berkontributif dalam memajukan pendidikan Indonesia secara berkelanjutan (Educational Sustainability Development) dengan mengembangkan inovasi teknologi pembelajaran berbasis digital. Dengan demikian, Lomba Inovasi Digital Pendidikan mengusung tema “Talenta Digital Berkarya untuk Indonesia Maju”.

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 Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi
5. Surat Keputusan Rektor Universitas Negeri Makassar No: 412/UN36/HK/2024 tentang Pengangkatan Panitia Dies Natalis ke-63 UNM.

C. Tujuan

Tujuan dari Lomba Inovasi Digital Pendidikan :

1. Meningkatkan literasi digital mahasiswa untuk mendukung peningkatan pendidikan formal dan non formal.
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.

D. Penanggung Jawab

1. Panitia Dies Natalis Ke-63 UNM Fakultas MIPA dan FIK UNM
2. Universitas Negeri Makassar

BAB II KETENTUAN LOMBA

A. Tema dan Ruang Lingkup Lomba

1. Tema Lomba

Pengembangan talenta-talenta digital Indonesia terus dilakukan, salah satunya adalah mendorong pendidikan dan pembelajaran berbasis teknologi informasi digital di semua jenjang pendidikan, termasuk di lingkungan Pendidikan Tinggi. Melalui Lomba Inovasi Digital Pendidikan tahun 2024 diharapkan segenap masyarakat pembelajar seperti mahasiswa dapat berperan aktif memajukan pendidikan Indonesia berkualitas melalui penerapan teknologi digital untuk menghasilkan berbagai desain inovasi dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Dengan demikian, Lomba Inovasi Digital Pendidikan mengusung tema **“Talenta Digital Berkarya untuk Indonesia Maju”**.

2. Divisi-divisi Lomba dan Ruang Lingkup

No	Divisi	Ruang Lingkup
1	Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan	Ruang lingkup divisi pengembangan desain inovasi teknologi digital pendidikan dengan adalah: <ul style="list-style-type: none">• makro yaitu inovasi sistem teknologi informasi manajemen dan administrasi pendidikan di satuan dan jenjang pendidikan (SD-PT) dari tahap perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi pendidikan;• mikro yaitu inovasi sistem teknologi informasi dalam pembelajaran klasikal dari tahap perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi pembelajaran.
2	Divisi Inovasi Konten Pembelajaran Digital Pendidikan	Fokus divisi pada pengembangan desain inovasi penggunaan teknologi konten pembelajaran digital yang sudah ada disertai dengan strategi, pendekatan dan metode pembelajaran serta evaluasi untuk memudahkan pemahaman, kebermaknaan dan pencapaian kompetensi proses pembelajaran. Ruang lingkup divisi meliputi: <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/ proyek/kasus/ interaktif/ personal pada berbagai jenjang pendidikan formal dan non formal;

No	Divisi	Ruang Lingkup
		<ul style="list-style-type: none"> perangkat pembelajaran digital berupa materi ajar/belajar dan media pembelajaran untuk pembelajaran (praktikum) di laboratorium nyata maupun maya;
3	Divisi Inovasi Video Digital Pendidikan	<p>Fokus divisi pada pengembangan media/sarana pendidikan bagi masyarakat dalam mendukung pemecahan masalah-masalah terkini melalui pendekatan pembelajaran. Ruang lingkup divisi meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> video pembelajaran di tingkat satuan pendidikan dasar-menengah yang mendukung pelaksanaan pembelajaran merdeka belajar; video pembelajaran di tingkat PT yang mendukung pelaksanaan pembelajaran merdeka belajar-kampus merdeka.
4	Divisi Inovasi Poster Digital Pendidikan	<p>Fokus divisi desain poster sebagai media/sarana dalam mendorong kepedulian siswa/mahasiswa/guru/dosen terhadap percepatan program pembelajaran di era merdeka belajar baik di sekolah maupun di perguruan tinggi melalui penerapan teknologi digital dalam bentuk poster. Ruang lingkup divisi ini terdiri dari:</p> <ul style="list-style-type: none"> desain poster gerakan kepedulian peningkatan literasi dan kualitas pembelajaran di satuan pendidikan dasar-menengah; desain poster gerakan kepedulian peningkatan literasi dan kualitas pembelajaran di perguruan tinggi.
5	Divisi Inovasi Microteaching Digital.	<p>Fokus divisi pada peningkatan kompetensi pedagogik mahasiswa calon guru, guru, dan dosen yang dapat mengintegrasikan aspek-aspek keterampilan dasar mengajar (generic learning skill), melalui penerapan teknologi digital dalam bentuk microteaching. Ruang lingkup divisi meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> desain pembelajaran mikro di kelas luring untuk pendidikan di perguruan tinggi desain pembelajaran mikro di kelas daring untuk pendidikan di perguruan tinggi desain pembelajaran mikro di kelas blended untuk pendidikan di perguruan tinggi

B. Aturan Umum Kepesertaan Lomba

Lomba Inovasi Digital Pendidikan dapat diikuti oleh mahasiswa dari perguruan tinggi swasta/negeri baik LPTK maupun non LPTK (dibawah semua naungan Kementerian Republik Indonesia). Perguruan tinggi yang menjadi peserta lomba adalah yang tersebar secara lokal dan nasional.

Kegiatan perlombaan semua divisi dilaksanakan dalam 2 (dua) babak lomba, yaitu:

1. Babak Seleksi karya/produk lomba. Babak ini diikuti oleh semua peserta yang memasukkan karya berdasarkan atas jenjang dan bidang yang dilombakan. Semua karya yang diseleksi adalah karya yang masuk lolos seleksi adalah karya yang memenuhi ketentuan panitia sebagaimana tertuang dalam paduan lomba. Untuk proses pendaftaran dan kepesertaan lomba dapat diakses melalui laman: <https://s.id/lidp2unm> Terdapat berita acara babak seleksi yang wajib diisi oleh peserta diketahui oleh pimpinan masing-masing peserta.
2. Babak presentasi karya/produk lomba. Babak ini adalah mereka yang lolos dan melewati tahapan seleksi karya. Presentasi dilakukan untuk melihat sejauhmana tingkat keterpaduan penguasaan konten dan pembuat konten dalam menguasai produk desain inovasi pembelajaran yang dikembangkan. Terdapat berita acara presentasi lomba yang wajib diisi oleh peserta diketahui oleh pimpinan masing-masing peserta. Peserta yang berasal dari perguruan tinggi yang berdomisili di Kota Makassar diwajibkan mengikuti sesi presentasi karya secara offline, sedangkan bagi peserta dari perguruan tinggi di luar Kota Makassar/ di luar Provinsi Sulawesi Selatan diperbolehkan diikuti secara online.

C. Pendaftaran Peserta (Perguruan Tinggi)

Pendaftaran Kepesertaan Perguruan Tinggi

1. Perguruan Tinggi yang mengikutsertakan mahasiswa pada Lomba terlebih dahulu mendaftarkan kepesertaan Perguruan Tinggi secara daring melalui aplikasi pendaftaran pada laman: <https://s.id/lidp2unm> untuk mendapatkan akun kepesertaan.
2. Formulir pendaftaran peserta ditandatangani oleh Pimpinan Perguruan Tinggi Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan diunggah ke aplikasi pendaftaran.
3. Proses alur pendaftaran dan penggunaan aplikasi pendaftaran akan disampaikan pada sosialisasi pelaksanaan lomba yang akan dikirimkan ke Perguruan Tinggi. Peserta dari Sekolah dan Perguruan Tinggi yang ingin mengikuti kegiatan lomba wajib mengajukan registrasi akun

Pendaftaran Kepesertaan Tim Peserta

1. Pendaftaran Tim Peserta dilakukan dengan mengunggah daftar tim peserta tiap-tiap divisi desain inovasi, mengisi profil tim peserta dan mengunggah proposal/naskah akademik penyusunan karya tim peserta di laman <https://s.id/lidp2unm>.
2. Peserta wajib mengunggah Kartu Mahasiswa/ surat keterangan mahasiswa aktif/ Screenshoot tampilan PD-DIKTI pada aplikasi lomba di <https://s.id/lidp2unm>.



1. Babak Seleksi

1. Seleksi untuk kelima divisi desain inovasi dilaksanakan secara daring dengan mengunggah produk karya desain inovasi pada aplikasi: <https://s.id/lidp2unm> dengan jumlah maksimal tim peserta untuk tiap divisi sesuai ketentuan lomba.
2. Karya tiap divisi yang diunggah adalah karya orisinal yang memenuhi ketentuan hak cipta perundang-undangan, bukan karya orang lain.

2. Babak Presentasi

1. Presentasi dilakukan secara hybrid (daring dan luring) bagi tim yang telah mengisi kesediaan memilih salah satu dari kedua metode babak presentasi.
2. Peserta yang berasal dari perguruan tinggi yang berdomisili di Kota Makassar diwajibkan mengikuti sesi presentasi karya secara offline, sedangkan bagi peserta dari perguruan tinggi di luar Kota Makassar/ di luar Provinsi Sulawesi Selatan diperbolehkan diikuti secara online.
3. Peserta presentasi secara luring disarankan dihadiri dosen pembimbing di lokasi presentasi

D. Persyaratan Umum Peserta

1. Persyaratan Peserta:

- o Perguruan Tinggi peserta adalah perguruan tinggi yang terdaftar pada laman Pangkalan Data Pendidikan Tinggi PD-DIKTI <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>
 - o Peserta adalah mahasiswa program sarjana, sarjana terapan, atau diploma yang terdaftar aktif pada Lembaga asal masing-masing.
 - o Setiap tim dapat terdiri dari 3-4 orang anggota (mahasiswa) untuk kelima divisi desain inovasi pembelajaran yang diikuti mahasiswa dan dibimbing oleh seorang dosen yang aktif.
 - o Peserta wajib mengikuti seluruh jadwal dan ketentuan lomba yang berlaku
2. Karya yang disertakan tidak mengandung unsur SARA, penistaan agama, kekerasan, radikalisme dan plagiarisme.
 3. Karya yang disertakan harus disertai pernyataan bahwa karya yang diikutsertakan pada lomba adalah karya asli dan belum pernah diikutsertakan pada kompetisi lain, harus diketahui oleh dosen pembimbing/pendamping dan disetujui oleh Pimpinan PT/ Prodi/ jurusan.

E. Jadwal Pelaksanaan Lomba

No	Kegiatan	Jadwal								
			Juli					Agustus		
		IV	I	II	III	IV	I	II	III	
1	Sosialisasi lomba	o	o	o						
2	Pendaftaran lomba		o	o	o	o				
3	Pengiriman karya desain		o	o	o	o				
4	Seleksi lomba (penjurian)					o	o			
5	Presentasi lomba (penjurian)						o	o		
6	Pleno Hasil Seleksi Lomba							o		
7	Pengumuman lomba								o	

Catatan:

1. Pembukaan pameran pendidikan 5 Agustus 2024
2. Pameran pendidikan 5-8 Agustus 2024
3. Malam kenangan Dies Natalis ke-62 tanggal 19 Agustus 2024
4. Setiap karya hasil produk lomba akan dipamerkan pada pameran pendidikan
5. Pengumuman lomba disampaikan pada malam kenangan



BAB III ANGGARAN LOMBA

Rincian kebutuhan hadiah Lomba Inovasi Digital Pendidikan dalam rangka Dies Natalis UNM ke 63 dibagi dalam bentuk Uang, Sertifikat dan Piala. Ketiganya diberikan untuk kelima kategori Lomba sebagai berikut:

1. Desain Inovasi Teknologi Digital Pendidikan

Juara 1 = Rp. 2.500.000

Juara 2 = Rp. 2.000.000

Juara 3 = Rp. 1.500.000

Total uang = 6.000.000

Sertifikat: 3 sertifikat untuk juara 1, 2, dan 3

Piala: 3 piala untuk juara 1, 2, dan 3

2. Desain Inovasi Konten Pembelajaran Digital

Juara 1 = Rp. 2.500.000

Juara 2 = Rp. 2.000.000

Juara 3 = Rp. 1.500.000

Total uang = 6.000.000

Sertifikat: 3 sertifikat untuk juara 1, 2, dan 3

Piala: 3 piala untuk juara 1, 2, dan 3

3. Desain Inovasi Video Digital Pendidikan

Juara 1 = Rp. 2.500.000

Juara 2 = Rp. 2.000.000

Juara 3 = Rp. 1.500.000

Total uang = 6.000.000

Sertifikat: 3 sertifikat untuk juara 1, 2, dan 3

Piala: 3 piala untuk juara 1, 2, dan 3

4. Desain Inovasi Poster Digital Pendidikan

Juara 1 = Rp. 2.500.000

Juara 2 = Rp. 2.000.000

Juara 3 = Rp. 1.500.000

Total uang = 6.000.000

Sertifikat: 3 sertifikat untuk juara 1, 2, dan 3

Piala: 3 piala untuk juara 1, 2, dan 3

5. Desain Inovasi Microteaching Digital

Juara 1 = Rp. 2.500.000

Juara 2 = Rp. 2.000.000

Juara 3 = Rp. 1.500.000

Total uang = 6.000.000

Sertifikat: 3 sertifikat untuk juara 1, 2, dan 3

Piala: 3 piala untuk juara 1, 2, dan 3

Total hadiah uang untuk Lomba Inovasi Digital Pendidikan adalah: Rp. 30.000.000



BAB IV

ATURAN PELAKSANAAN LOMBA BABAK SELEKSI DAN PRESENTASI

Untuk memandu kegiatan seleksi dan presentasi lomba, maka dibuat aturan sebagai dasar dalam melaksanakan tugas seleksi dan presentasi. Aturan lomba dan penilaian setiap divisi yang dilombakan sebagai berikut:

A. Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan

Deskripsi Lomba

Inovasi teknologi digital pendidikan atau edutech (educational technology) adalah pengembangan teknologi digital untuk proses pembelajaran dan pengajaran. Pengembangan teknologi pendidikan mencakup pemanfaatan perangkat keras, perangkat lunak, serta sumber daya teknologi seperti internet dan media sosial untuk meningkatkan proses pembelajaran. Contoh teknologi pendidikan antara lain perangkat lunak pembelajaran, video pembelajaran, aplikasi mobile, platform e-learning, perangkat interaktif, dan peralatan multimedia.

Teknologi pendidikan dapat membantu mempercepat dan mempermudah akses informasi dan sumber belajar, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dan memperluas ruang lingkup pembelajaran. Pengembangan inovasi teknologi pendidikan juga dapat ditujukan membantu para pendidik dalam melakukan tugas-tugas administratif, seperti mengelola catatan nilai dan memantau kemajuan belajar peserta didik. Dalam konteks pembelajaran jarak jauh (distance learning), teknologi pendidikan sangat penting untuk memungkinkan siswa dan guru berinteraksi secara virtual dan belajar dari jarak jauh

Segment Peserta

Peserta dalam Lomba Inovasi Teknologi Pendidikan diikuti oleh mahasiswa aktif. Semua mahasiswa aktif dari berbagai semester dapat menjadi peserta dalam lomba ini.

Aturan Lomba

Syarat Peserta:

- a. Mahasiswa aktif di PT dibuktikan dengan KTM
- b. Mahasiswa dapat individu tau tim

Sistematika Produk Desain:

1. Judul
2. Latar Belakang Produk Teknologi
3. Tujuan dan Sasaran Produk Teknologi
4. Fitur Produk Teknologi dan Fungsionalnya
5. Desain Produk Teknologi Digital
6. Tautan Desain Produk Teknologi yang memuat analisis keterterapan produk seperti review produk



Penilaian

No	Kriteria	Bobot	Rubrik
1	Dampak penggunaan produk inovasi teknologi digital terhadap peningkatan kualitas pendidikan yang diharapkan <ul style="list-style-type: none"> • Efektifitas dan efisiensi Pendidikan • Pembelajaran mandiri • Interaksi dalam pembelajaran • Evaluasi hasil belajar 	20%	<ul style="list-style-type: none"> • Produk dikemas secara menarik, efektif dan efisien • Produk memfasilitasi akses Pendidikan/pembelajaran, meliputi: perencanaan proses, dan hasil)
2	Aspek permasalahan terhadap kebutuhan teknologi digital <ul style="list-style-type: none"> • Kejelasan tujuan • Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi 	20%	<ul style="list-style-type: none"> • Produk memiliki tujuan • Memiliki manfaat yang jelas • Memiliki sasaran pengguna yang jelas
3	Idea <ul style="list-style-type: none"> • Kebaruan produk • Tingkat keinovasian produk teknologi digital • Problem solving 	20%	<ul style="list-style-type: none"> • Produk inovatif dan kreatif • Produk memiliki daya pemecahan masalah yang terukur
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 	20%	<ul style="list-style-type: none"> • Desain produk memiliki kemenarikan, estetika dan user friendly • Produk dapat dikelola dengan baik
6	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 	20%	<ul style="list-style-type: none"> • Produk mudah digunakan • Produk memiliki maintenance yang mudah dan murah • Memiliki daya kerja (kapasitas) yang memadai
Jumlah		100%	

Juri

- Dr. Ridwan Daud Mahande, M.Pd (Universitas Negeri Makassar)
- Novi Trilisiana, S.Pd., M.Pd (Universitas Negeri Yogyakarta)
- Mastur, S.Pd., M.Pd (Universitas Lampung Mangkurat)

B. Divisi Inovasi Konten Pembelajaran Digital

Deskripsi Lomba

Inovasi Konten Pembelajaran Digital merujuk pada pengembangan dan penerapan solusi kreatif yang menggunakan teknologi digital untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Inovasi ini berfokus pada merancang dan menghasilkan konten pembelajaran yang menarik, interaktif, relevan, dan dapat diakses melalui berbagai platform dan perangkat digital.

Inovasi Konten Pembelajaran Digital juga dapat mencakup pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel, di mana siswa dapat belajar secara mandiri, menyesuaikan kecepatan belajar mereka, dan mengakses materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mereka. Teknologi digital juga memungkinkan adanya interaksi dan kolaborasi antara siswa, baik dalam konteks kelas maupun dalam lingkungan pembelajaran jarak jauh.

Lomba Inovasi Konten Pembelajaran Digital diselenggarakan untuk mendorong kreativitas dan inovasi mahasiswa untuk menghasilkan konten pembelajaran digital yang efektif dan menarik. Konten pembelajaran digital nantinya dapat diintegrasikan pada learning management system.

Segment Peserta

Peserta dalam Lomba Inovasi Konten Pembelajaran Digital diikuti oleh mahasiswa yang berstatus aktif dari berbagai semester.

Aturan Lomba

Syarat peserta:

1. Mahasiswa aktif di PT dibuktikan dengan KTM
2. Mahasiswa dapat individu atau tim

Kriteria konten yang dikembangkan

1. Menunjukkan keunggulan inovatif
2. Materi memuat minimal satu capaian pembelajaran
3. Menggunakan beragam sumber belajar digital yang dibuat sendiri (by design)
4. Memenuhi prinsip-prinsip microlearning
5. Menggunakan lisensi Creative Commons CC BY
6. Terbebas dari pelanggaran karya cipta, mengandung unsur SARA, bully, kekerasan, kekusilaan dan/atau pornografi dan pelanggaran lainnya menurut peraturan yang berlaku.

File yang diunggah berupa

1. RPP / RPS yang sesuai dengan mata kuliah yang diajarkan
2. Konten pembelajaran digital sesuai dengan kurikulum satuan pendidikan atau kurikulum merdeka belajar/MBKM yang dipilih dengan menyesuaikan dengan tema lomba.

Tahapan

Tahapan Lomba Inovasi Konten Pembelajaran Digital terdiri dari

1. Peserta mendaftar sebagai peserta lomba pada <https://s.id/lidp2unm>
2. Peserta mengisi formulir dan menyetujui persyaratan yang diajukan
3. Peserta mengirimkan tautan pengunggahan konten dan menyetujui ketentuan yang dipersyaratkan
4. Penilaian konten pembelajaran inovatif
5. Pleno penentuan pemenang
6. Penyampaian hasil pemenang lomba

Instrument Penilaian

No	Kriteria	Bobot	Rubrik
1	Keterpaduan Materi	15%	<ul style="list-style-type: none">• Sesuai dengan RPP/RPS• Konten materi terorganisir dengan baik• Keterkaitan antar topik yang jelas• Mengikuti alur pembelajaran yang logis
2	Kejelasan dan Kekomprensifan Materi	20%	<ul style="list-style-type: none">• Materi disajikan dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami• Penjelasan konsep yang lengkap dan mendalam• Materi mencakup aspek-aspek yang relevan dan penting
3	Keterlibatan peserta didik	15%	<ul style="list-style-type: none">• Konten interaktif yang mendorong partisipasi peserta didik• Aktivitas atau tugas yang memicu pemikiran kritis dan refleksi• Adanya umpan balik atau evaluasi peserta didik terhadap pemahaman mereka
4	Kualitas Media dan Desain	10%	<ul style="list-style-type: none">• Desain visual menarik dan estetik• Penggunaan media yang sesuai dan efektif• Navigasi yang intuitif dan mudah digunakan



No	Kriteria	Bobot	Rubrik
5	Responsif Terhadap Kebutuhan Siswa	20%	<ul style="list-style-type: none"> Adaptasi terhadap kebutuhan dan gaya belajar peserta didik Mengakomodasi tingkat pemahaman yang berbeda-beda Dapat diakses dan digunakan dengan berbagai perangkat
6	Kreativitas dan Inovasi	10%	<ul style="list-style-type: none"> Penggunaan pendekatan atau metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif Penggunaan teknologi digital dengan cara yang unik dan efektif Ide atau konsep yang orisinal dan menarik
7	Evaluasi dan Pemantauan Kemajuan Peserta Didik	10%	<ul style="list-style-type: none"> Adanya tes atau kuis untuk mengukur pemahaman peserta didik Pembagian tugas atau aktivitas yang sesuai dengan tingkat kesulitan Adanya fitur untuk memantau dan melacak kemajuan peserta didik
Jumlah		100%	

Juri

- Hartoto, S.Pd., M.Pd (Universitas Negeri Makassar)
- Dr. Ridwan Daud Mahande, M.Pd (Universitas Negeri Makassar)
- Sella Mawarni, M.Pd (Universitas Negeri Makassar)
- Novi Trilisiana, S.Pd., M.Pd (Universitas Negeri Yogyakarta)
- Mastur, S.Pd., M.Pd (Universitas Lampung Mangkurat)

C. Divisi Inovasi Video Digital Pendidikan

Aturan Lomba

Syarat Peserta:

1. Mahasiswa aktif di PT dibuktikan dengan KTM
2. Mahasiswa dapat individu atau tim

Sistematika Produk/Desain:

1. Cover/Judul
2. Latar Belakang Produk Video Pembelajaran
3. Tujuan, Manfaat dan Sasaran Produk Video Pembelajaran
4. Analisa isi cerita video pembelajaran (Pesan Content)
5. Dokumen sooting video memuat: synopsis, storyboard, naskah)
6. Tautan Desain Produk Video Pembelajaran Penilaian

Penilaian

No	Kriteria
1	Meningkatkan kepedulian pendidikan, terdapat masalah dan solusi
2	Keterlibatan peserta didik
3	Kualitas teknis media: Kemenarikan tampilan opening, daya tarik penyajian, Aspek audio, visual, narasi, animasi
4	Ide baru (orisinalitas)
5	Rekognisi dan feedback (jumlah Like, View, Share)

D. Divisi Inovasi Poster Digital Pendidikan

Aturan Lomba

Syarat Peserta:

1. Mahasiswa aktif di PT dibuktikan dengan KTM
2. Mahasiswa dapat individu atau tim

Sistematika Inovasi Poster Digital

1. Cover
2. Judul Poster (dibuat menarik dengan kata-kata persuasif dan inspiratif) dan sesuai dengan ruang lingkup Lomba Poster Digital.
3. 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)
4. Landasan Ilmiah Pendukung Gerakan (300-350 kata, menyajikan ringkasan kajian literatur yang menjadilandaskan masalah dan solusi kreatif dan inovatifnya sesuai dengan ruang lingkup lomba desain poster sebagai inti gerakan yang diangkat dalam poster.
5. Metode Pembuatan Karya Poster Digital (250-300 kata, memuat rencana metode/pendekatan yang digunakan dalam membuat karya poster, rencana layout poster, aplikasi/software yang digunakan, rencana pemilihan font, warna, gambar dan simbol yang digunakan, dan tahapan pembuatan poster yang dilakukan. Pada pembuatan poster tidak diperkenankan menggunakan stok gambar/foto yang telah ada/terpublikasi.
6. Daftar Referensi (berisi daftar literatur yang digunakan sebagai rujukan dalam teks Pendahuluan hingga Metode Pembuatan Karya Poster Digital).
7. Poster diunggah ke aplikasi lomba dalam bentuk PDF dengan subjek
 - o Untuk segmen peserta Perguruan tinggi: penamaan file "DIES NATALIS UNM KE-63 – Poster Digital Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Proposal". Kode PT dapat dilihat di laman <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>. File proposal dan dokumen dibuat dalam format PDF dan tidak diperkenankan untuk dilakukan kompresi lanjutan ke dalam format ZIP maupun RAR.
 - o Untuk segmen peserta Satuan Pendidikan dasar-Menengah: penamaan file "DIES NATALIS UNM KE-63 – Poster Digital Pembelajaran – Nama Sekolah – Kota/Kabupaten – Provinsi - Nama Tim – Proposal.pdf" Dokumen dibuat dalam format PDF dan tidak diperkenankan untuk dilakukan kompresi lanjutan ke dalam format ZIP maupun RAR.

8. Kreasi dan konten poster harus memperhatikan hal-hal berikut:

- o Berisi muatan pesan yang sesuai dengan ruang lingkup dari Kategori Poster Digital Pendidikan (lihat Flyer)
- o Mencantumkan logo DIES Natalis UNM ke-63 dan logo perguruan tinggi di pojok kanan atas
- o Poster merupakan gambar diam sebanyak satu halaman, dengan format portrait perbandingan panjang x lebar = 100 x 80 dengan resolusi 300 dpi (harap dipastikan poster tidak pecah saat diupload ke platform Instagram dan jika sewaktu-waktu dibutuhkan untuk dicetak pada babak final)
- o Poster dibuat dengan komposisi pesan visual maupun verbal yang kuat. Pada pembuatan poster tidak diperkenankan menggunakan stok gambar/foto yang telah ada/terpublikasi.
- o Poster diunggah ke link pengunggahan karya: <https://s.id/lidp2unm>
- o Poster harus menarik perhatian masyarakat.

Penilaian Babak Seleksi Internal PT dan Babak Seleksi Nasional

Kriteria penilaian untuk Babak Seleksi Internal PT dan Babak Seleksi Nasional Kategori Poster Digital adalah sebagai berikut:

No	Kriteria
1	<ol style="list-style-type: none">1. Kualitas Proposal Poster Digital Pendidikan2. Kreativitas, orisinalitas dan kesesuaian judul, latar belakang, tujuan dan target dampak dengan ruang lingkup yang dipilih3. Kualitas state of the arts landasan ilmiah masalah dan solusi sertainti gerakan pembaharuan yang konstruktif dan persuasif yang menjadi gagasan dalam pembuatan karya poster.
2	<p>Kualitas Karya Poster Digital Pendidikan</p> <ol style="list-style-type: none">1. Meningkatkan kepedulian pendidikan2. Kualitas teknismedia<ul style="list-style-type: none">o Daya tarik penyajiano Aspek visual dan narasi3. Memberikan pengaruh pada karakter masyarakat (sesuai kebutuhan di Era 4.0)4. Ide baru (orisinalitas)



E. Divisi Inovasi Microteaching Digital

Deskripsi Lomba

Microteaching digital adalah skenario pembelajaran yang disimulasikan dalam skala kecil (mikro) meliputi: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan platform digital sebagai media dan sumber belajar, sehingga dapat mengembangkan dan meningkatkan komponen keterampilan dasar mengajar guru dan dosen sebagai pendidik di depan kelompok kecil secara luring, daring dan blended. Microteaching ini dilakukan dalam kelas satuan pendidikan formal dan mahasiswa dengan setting kelas yang didesain secara mikro dan dikemas dalam video rekaman pembelajaran.

Syarat Peserta:

1. Mahasiswa aktif di PT dibuktikan dengan KTM
2. Mahasiswa dapat individu atau tim

Aturan Lomba

1. Peserta mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan di microteachingkan dengan platform digital sebagai berikut:
 - o Halaman Cover (Lampiran 1)
 - o Halamana Pengesahan (Lampiran 2)
 - o RPP/RPS (modul ajar), lihat Lampiran 7.
 - o Bahan Ajar,
 - o Media Pembelajaran, dan
 - o LKPD (lembar kerja peserta didik)/Lembar Aktivitas dan
 - o Video microteaching berdurasi maksimal 10 menit
 - o Lampiran-lampiran
2. Divisi Microteaching Digital ini memperlombakan keterampilan dasar mengajar berbantuan media/teknologi/alat pembelajaran digital.
3. Materi yang akan diajarkan sesuai dengan kurikulum satuan pendidikan atau kurikulum merdeka belajar/MBKM yang dipilih dengan menyesuaikan dengan tema Lomba.
4. Luaran microteaching digital ini berupa video dengan durasi maksimal 10 menit.
5. Jumlah minimal peserta didik 20 orang.
6. Microteaching didokumentasikan dalam bentuk video durasi maksimal 10 menit dan diupload ke laman Youtube dengan judul "Lomba Desain Inovasi Microteaching Digital 2023 (LDIMD 2023) – Divisi Microteaching Digital – Nama Sekolah/PT – Nama Tim – Judul Karya.mp4".
7. Video tidak boleh mengandung unsur SARA, bully, kekerasan, kekusilaan dan/atau pornografi dan teknis lainnya yang dapat mengakibatkan video tidak dapat dilihat.
8. Video menyematkan logo DIES Natalis UNM ke-63 sebagai watermark di bagian kanan atas

Tahapan

Tahapan Lomba Inovasi Microteaching Digital terdiri dari

1. Peserta mendaftar sebagai peserta lomba pada link <https://s.id/lidp2unm>
2. Peserta mengisi formolir, mengunduh dan mensubmit surat kesediaan mengikuti lomba
3. Peserta memilih kategori lomba: 1) kategori satuan pendidikan dasar-menengah, atau kategori 2) perguruan tinggi
4. Peserta memilih ruang lingkup lomba 1) microteaching digital kelas luring; 2) microteaching digital kelas daring; dan 3) microteaching digital kelas blended
5. Peserta mendesaik kelas microteaching digital
6. Peserta mengirimkan link youtube video microteaching digital
7. Panitia melakukan penilaian video microteaching
8. Panitia memamerkan video microteaching digital pada sesi pameran pendidikan
9. Penyampaian hasil pemenang lomba

Penilaian Microteaching Digital

Kriteria dan Bobot Penilaian Microteaching Digital

No	Kriteria	Bobot	Rubrik
1	Kejelasan identitas mata pelajaran/mata kuliah	5%	Cantumkan: <ul style="list-style-type: none">• nama mata pelajaran/mata kuliah• materi pokok• identitas sekolah/perguruan tinggi• alokasi waktu pertemuan pembelajaran
2	Kejelasan rumusan indikator & tujuan pembelajaran/Sub-CPMK	10%	Rumusan indikator dan tujuan pembelajaran/sub-cpmk jelas (terukur) <ul style="list-style-type: none">• topik yang dipilih menjawab tujuan pembelajaran• keluasan topik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan dan alokasi waktu
3	Kejelasan topik dan materi pembelajaran	10%	<ul style="list-style-type: none">• topik yang dipilih menjawab tujuan pembelajaran• keluasan topik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan dan alokasi waktu
4	Kesesuaian model/strategi/pendekatan/metode dan langkah-langkah pembelajaran dengan karakteristik pembelajaran	25%	<ul style="list-style-type: none">• sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, alokasi waktu.• rancangan aktivitas belajar terfokus pada pencapaian tujuan pembelajaran• memuat rancangan aktivitas belajar peserta didik yang menuntut interaksi dengan sumber belajar.• memuat ringkasan materi sesuai dengan indikator dan alokasi waktu.• memanfaatkan pengetahuan sebelumnya.• rancangan aktivitas belajar sesuai tahap perkembangan peserta didik.• menekankan pada pembelajaran berpusat pada peserta didik (Student centre learning).



No	Kriteria	Bobot	Rubrik
5	Keterampilan bertanya (berkomunikasi)	15%	<ul style="list-style-type: none"> mampu mengajukan pertanyaan secara tepat sesuai permasalahan mampu mengajukan pertanyaan secara variatif, baik dengan bahasa verbal maupun simbol. membangkitkan sikap kritis pada peserta didik. mengarahkan peserta didik pada pemecahan masalah. menumbuhkan komunikasi secara verbal dan simbolik merespon positif pada partisipasi peserta didik. membantu peserta didik menemukan konsep, prinsip, dan menumbuhkan sikap positif terhadap materi
6	Keterampilan mengadakan variasi dalam pembelajaran	10%	<ul style="list-style-type: none"> mampu mengatasi kemacetan dalam belajar. mampu menciptakan suasana pembelajaran yang produktif dan efektif.
7	Keterampilan mengelola kelas	10%	<ul style="list-style-type: none"> memantau kemajuan belajar. mampu mengatasi gangguan belajar yang terjadi di kelas. mengkondisikan lingkungan belajar yang kondusif
TOTAL		100	

Catatan: Bobot penilaian 50%

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

Juri

Penilaian lomba microteaching digital akan dinilai oleh juri yang memiliki latar keilmuan dalam ilmu pedagogis. Adapaun daftar tim juri Lomba Desain Inovatif Microteaching Digital 2024 adalah:

1. Dr. Widya Karmilasari Achmad, M.Pd
2. Prof. Dr. Muhammad Rais, S.Pd., MP., MT
3. Dr. Arnidah, M.Si
4. Prof. Dr. Adnan, M.Si
5. Dr. Ramlawati, M.Pd



BAB V

PENUTUP

Panduan telah dibuat dengan memuat landasan, tujuan dan petunjuk teknis lomba. Semoga dapat melancarkan kerja teknis panitia Lomba Inovasi Digital Pendidikan. Sehingga masa lomba yang terbilang singkat dapat efektif tercapai. Sinergitas dalam bentuk komunikasi antara panitia dan peserta menjadi jembatan penghubung tercapainya kepesertaan yang optimal.

Selamat kepada tim lomba semoga panduan ini dapat memandu tim dalam melancarkan kerja panitia. Selamat berlomba.



DIES NATALIS UNM KE-63 TAHUN 2024

