



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
**DIREKTORAT JENDERAL PEMBELAJARAN
DAN KEMAHASISWAAN**

Jalan Pintu Satu Senayan, Gedung D Lantai 7, Jakarta 10270
Telepon 021-57946073 Faks 021-57946072

Laman <http://belmawa.ristekdikti.go.id>, Email: ditjenbelmawa@ristekdikti.go.id

Nomor : B/2127/B.B3/KM.02.00/2019 Jakarta, 1 Juli 2019
Lampiran : 1 (satu) berkas
Perihal : Penerimaan Proposal Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) Tahun 2019

Yth:

1. Rektor/Ketua/Direktur Perguruan Tinggi Negeri
2. Kepala Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah I s.d XIV

Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi akan mengadakan kegiatan Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) Tahun 2019, kegiatan tersebut untuk mendorong *Education 4.0*, *Sustainable Development Goals* (SDGs), dan Penghormatan *Gender* dalam kehidupan perguruan tinggi di Indonesia, khususnya di kalangan para mahasiswa dan dosen.

Lingkup LIDM meliputi 4 divisi lomba yang mewakili sejumlah solusi penting untuk menghadapi tantangan *Education 4.0*, *Sustainable Development Goals* (SDGs), dan Penghormatan *Gender* yang ditujukan bagi pembinaan generasi milenial, yaitu :

- a. Divisi I : Inovasi Teknologi Digital Pendidikan
- b. Divisi II : Kreasi Materi Pendidikan
- c. Divisi III : Kreasi Video dengan tema *Sustainable Development Goals* (SDGs)
- d. Divisi IV : Poster Instagram dengan tema Penghormatan *Gender*

Berkenaan dengan hal tersebut kami memohon Saudara untuk menginformasikan kepada mahasiswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan LIDM, Informasi awal mengenai LIDM kami sampaikan sebagaimana terlampir, Pemutakhiran informasi dan perkembangan lomba dapat dilihat pada laman <http://belmawa.ristekdikti.go.id/>.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

Direktur Kemahasiswaan,

ttd

Didin Wahidin
NIP. 196105191984031003

Tembusan:

1. Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan
2. Wakil Rektor / Wakil Ketua / Wakil Direktur PTN Bidang Kemahasiswaan
3. Sekertaris Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah I s/d XIV

LOMBA INOVASI DIGITAL MAHASISWA (LIDM) TAHUN 2019

A. Deskripsi Lomba

1. Divisi I - Inovasi Teknologi Digital Pendidikan
 - a. Divisi ini memperlombakan karya inovasi teknologi digital untuk pendidikan.
 - b. Lingkup inovasi digital meliputi: media pendidikan, sumber belajar, perangkat pembelajaran, aplikasi digital untuk implementasi metode pembelajaran berbasis SCL (*Student Centered Learning*), aplikasi digital untuk manajemen pendidikan, dan lain-lain.
 - c. Pelaksanaan lomba terdiri dari tiga babak, yaitu Tahap I, Tahap II, dan Babak Final.
2. Divisi II - Kreasi Materi Pendidikan
 - a. Divisi ini memperlombakan karya kreasi materi dan konten untuk pendidikan.
 - b. Karya kreasi digital dapat berbentuk: animasi, *Augmented Reality*, *Virtual Reality*, dan lain-lain.
 - a. Pelaksanaan lomba terdiri dari tiga babak, yaitu Tahap I, Tahap II, dan Babak Final.
3. Divisi III - Kreasi Video SDGs
 - a. Divisi ini memperlombakan karya kreasi video yang diunggah di Youtube berdurasi maksimal 3 menit.
 - b. Karya kreasi video memuat tema *Sustainable Development Goals* (SDGs) berbasis pendidikan.
 - c. Lomba kreasi video ini dilaksanakan secara daring sepenuhnya dan hanya berlangsung dalam satu babak.
4. Divisi IV - Poster Penghormatan Gender
 - a. Divisi ini memperlombakan karya kreasi poster yang diunggah di InstaGram berupa gambar diam satu halaman.
 - b. Karya kreasi poster digital memuat tema Penghormatan Gender (penghormatan terhadap kesetaraan gender, pencegahan pelecehan seksual) berbasis pendidikan.
 - c. Lomba kreasi video ini dilaksanakan secara daring sepenuhnya dan hanya berlangsung dalam satu babak.

B. Aturan Umum

Lomba dilaksanakan dalam beberapa babak:

1. Pendaftaran (bersifat daring, diwajibkan untuk seluruh peserta divisi lomba)
2. Tahap I (bersifat daring, diwajibkan untuk seluruh peserta divisi lomba)
3. Tahap II (bersifat daring, hanya untuk Divisi I dan Divisi II LIDM)
4. Babak Final (hadir di *venue* Final LIDM/*on-site*)

C. Aturan Pelaksanaan Lomba dan Penilaian

DIVISI I – LOMBA INOVASI TEKNOLOGI DIGITAL PENDIDIKAN

Tahap I – Proposal Karya Inovasi

1. Babak I, tim peserta menyusun dan mengirim proposal karya inovasi.
2. Proposal dikirim ke subdit.penalaran.kreavitas@gmail.com dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan penamaan file “**LIDM 2019 - Divisi I - ID Tim - Nama Tim – Proposal.pdf**”.
3. Proposal, terdiri dari:
 - a. Cover, memuat judul/nama inovasi, nama tim dan anggota, logo Kemenristekdikti di pojok kiri atas, logo perguruan tinggi di pojok kanan atas
 - b. Abstrak
 - c. Latar Belakang
 - d. Tujuan dan Manfaat
 - e. Metode
 - f. Desain *mock-up*/model
 - g. Analisis fungsional dan cara kerja
 - h. Rencana Implementasi
 - i. DaftarPustaka

Tahap II - Laporan Kemajuan Karya Inovasi

1. Peserta mengunggah Laporan Kemajuan dan Video → 30/42 tim.
2. Laporan Kemajuan dikirim ke subdit.penalaran.kravitas@gmail.com dalam PDF maksimal 8 MB dengan penamaan file “**LIDM 2010 - Divisi I - ID Tim - Nama Tim – Kemajuan.pdf**”. Terdiri dari:
 - a. Cover: seperti untuk proposal
 - b. Abstrak
 - c. Latar Belakang, Tujuan dan Manfaat
 - d. Metode
 - e. Kemajuan implementasi mutakhir *mock-up*/model (sumber daya, spesifikasi sensor, skema rangkaian alat, desain 3D alat)
 - f. Analisis fungsional dan cara kerja hasil implementasi
 - g. Perkembangan Implementasi (yang sudah dan yang akan dikerjakan).
 - h. Daftar Pustaka
3. Video kemajuan karya inovasi harus memperhatikan hal-hal berikut:
 - a. Video harus dapat menjelaskan gambaran umum karya inovasi.
 - b. Mencantumkan *teaser*/intro LIDM di awal dan/atau akhir.
 - c. Video MP4 720p berdurasi maks. 3 menit (di luar *teaser*).
 - d. Video diunggah ke YouTube dengan format judul: “**LIDM 2019 - Divisi I - ID Tim - Nama Tim - Judul Karya.mp4**”.
 - e. Video harus dapat menarik bagi investor dan pengguna.

Babak Final

1. Tim peserta yang dinyatakan sebagai finalis wajib hadir *on-site* di *venue* lomba babak final untuk melaksanakan presentasi dan demo karya inovasi di hadapan tim juri.
2. Untuk setiap tim finalis dialokasikan waktu maksimal 30 menit (5 menit untuk persiapan, 10 menit presentasi dan demo, 15 menit tanya-jawab dengan tim juri).
3. Urutan presentasi ditentukan dari undian pada saat *technical meeting* peserta.
4. File presentasi dikirim ke subdit.penalaran.kravitias@gmail.com dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan penamaan file “**LIDM 2010 - Divisi I - ID Tim - Nama Tim – Final.pdf**”.

Penilaian

1. Penilaian Tahap I

No.	Item Aplikasi	Bobot
1	Meningkatkan Kualitas Pendidikan	10
	Mendorong untuk belajar mandiri	
	Meningkatkan partisipasi / interaksi dalam pembelajaran	
	Meningkatkan hasil belajar (kognitif/afektif/psikomotor)	
2	Aspek Pembelajaran	10
	Kejelasan tujuan	
	Ketersediaan <i>feedback</i>	
	Kesesuaian materi	
3	Ber- <i>impact</i> kepada karakter peserta didik (sesuai kebutuhan Era 4.0)	10
4	Menghemat Sumber daya (biaya, waktu, SDM)	10
5	Menciptakan peluang pasar	10
6	Ide Baru (orisinalitas)	10
7	Kualitas Teknis Media	40
	Elemen media (antara lain: desain, user interface, visual)	
	Kemudahan digunakan	
	Interaktifitas (Keragaman pilihan menu)	
Total		100

2. Penilaian Tahap II

No.	Item Aplikasi	Bobot
1	Tingkat Kecerdasan Karya Inovasi	10
2	Problem Solving	25
3	Fungsionalitas	25
4	Desain/Model	20
5	Efektivitas, Efisiensi, Biaya, Adaptibilitas	20
Total		100

3. Penilaian Babak Final

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

DIVISI II – LOMBA KREASI MATERI PENDIDIKAN

Tahap I – Proposal Karya Kreasi

1. Untuk Babak I, tim peserta menyusun dan mengunggah proposal karya kreasi.
2. Proposal dikirim ke subdit.penalaran.kreavitas@gmail.com dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan penamaan file “**LIDM 2019 - Divisi II - ID Tim - Nama Tim – Proposal.pdf**”.
3. Proposal, terdiri dari:
 - a. Cover, memuat judul/nama inovasi, namatim dan anggota, logo Kemenristekdikti di pojok kiri atas, logo perguruan tinggi di pojok kanan atas
 - b. Abstrak
 - c. Latar Belakang
 - d. Tujuan dan Manfaat
 - e. Metode
 - f. Desain karya kreasi
 - g. Analisis kreasi dan *content*
 - h. Rencana Implementasi
 - i. DaftarPustaka

Tahap II - Laporan Kemajuan Karya Kreasi

1. Peserta mengunggah Laporan Kemajuan dan Video → 30/42 tim.
2. Laporan Kemajuan dikirim ke subdit.penalaran.kreavitas@gmail.com dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan penamaan file “**LIDM 2010 - Divisi II - ID Tim - Nama Tim – Kemajuan.pdf**”. Terdiri dari:
 - a. Cover: seperti untuk proposal
 - b. Abstrak
 - c. Latar Belakang, Tujuan dan Manfaat
 - d. Metode
 - e. Kemajuan mutakhir karya kreasi dan *content*
 - f. Analisis fungsional dan cara penggunaan hasil karya kreasi dan *content*
 - g. Perkembangan implementasi (yang sudah dan yang akan dikerjakan).
 - h. Daftar Pustaka

3. Video kemajuan karya kreasi dan konten harus memperhatikan hal-hal berikut:
 - a. Video harus dapat menjelaskan gambaran umum karya kreasi dan *content*.
 - b. Mencantumkan *teaser*/intro LIDM di awal dan/atau akhir.
 - c. Video MP4 720p berdurasi maks. 3 menit (di luar *teaser*).
 - d. Video diunggah ke YouTube dengan format judul:
 “**LIDM 2019 - Divisi II - ID Tim - Nama Tim - Judul Karya.mp4**”.
 - e. Video harus dapat menarik bagi investor dan pengguna.

Babak Final

1. Tim peserta yang dinyatakan sebagai finalis wajib hadir *on-site* di *venue* lomba babak final untuk melaksanakan presentasi dan demo karya kreasi di hadapan tim juri.
2. Untuk setiap tim finalis dialokasikan waktu maksimal 30 menit (5 menit untuk persiapan, 10 menit presentasi dan demo, 15 menit tanya-jawab dengan tim juri).
3. Urutan presentasi ditentukan dari undian pada saat *technical meeting* peserta.
4. File presentasi dikirim ke subdit.penalaran.kreavitas@gmail.com dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan penamaan file “**LIDM 2019 - Divisi II - ID Tim - Nama Tim – Final.pdf**”.

Penilaian

1. Penilaian Tahap I

No.	Item Aplikasi	Bobot
1	Meningkatkan kualitas pendidikan	20
	Mendorong untuk belajar mandiri	
	Meningkatkan partisipasi/interaksi dalam pembelajaran	
	Meningkatkan hasil belajar (kognitif/afektif/psikomotor)	
2	Aspek Pembelajaran	20
	Kejelasan tujuan	
	Ketepatan strategi penyampaian	
	Kesesuaian materi	
3	Kualitas Teknis Media	20
	Kemenarikan Tampilan opening	
	Daya tarik penyajian	
	Aspek audio, visual, narasi, animasi	
4	Ber- <i>impact</i> pada karakter peserta didik (sesuai kebutuhan di Era 4.0)	10
5	Menghemat Sumber daya (Biaya, Waktu, SDM)	10
6	Menciptakan peluang pasar	10
7	Ide Baru (Orisinalitas)	10
	Total	100

2. Penilaian Tahap II

No.	Item Aplikasi	Bobot
1	Tingkat Kecerdasan Karya Inovasi	10
2	Problem Solving	25
3	Fungsionalitas	25

No.	Item Aplikasi	Bobot
4	Desain/Model	20
5	Efektivitas, Efisiensi, Biaya, Adaptibilitas	20
Total		100

3. Penilaian Babak Final

No.	Item Aplikasi	Bobot
1	Tingkat Kecerdasan Karya Inovasi	10
2	Problem Solving	10
3	Fungsionalitas	10
4	Desain/Model	30
5	Efektivitas, Efisiensi, Biaya, Adaptibilitas	20
6	Presentasi dan Demo	20
Total		100

DIVISI III – LOMBA KREASI VIDEO SDGs

1. Lomba kreasi video ini dilaksanakan secara daring sepenuhnya dan hanya berlangsung dalam satu babak.
2. Peserta membuat karya kreasi video dengan tema *Sustainable Development Goals* (SDGs) berbasis pendidikan.
4. Kreasi dan konten video harus memperhatikan hal-hal berikut:
 - a. Video berisi muatan pesan yang sesuai dengan tema SDGs berbasis pendidikan.
 - b. Mencantumkan *teaser*/intro LIDM di awal dan/atau akhir.
 - c. Video MP4 720p berdurasi maksimal 3 menit (di luar *teaser*).
 - d. Video diunggah ke YouTube dengan format judul:
“LIDM 2019 - Divisi III - ID Tim - Nama Tim - Judul Karya.mp4”.
 - e. Video harus menarik perhatian masyarakat.
5. Penilaian

No.	Butir Penilaian	Bobot
1	Meningkatkan kepedulian pendidikan	20
2	Muatan inisiatif SDGs	25
3	Kualitas teknis media	20
	Kemenarikan tampilan <i>opening</i>	
	Daya tarik penyajian	
	Aspek audio, visual, narasi, animasi	
4	Ber-impact pada karakter masyarakat (sesuai kebutuhan Era 4.0)	15
5	Ide baru (orisinalitas)	15
6	Rekognisi dan <i>feedback</i> (jumlah Like, View, Share)	5
Total		100

DIVISI IV – LOMBA KREASI POSTER PENGHORMATAN GENDER

1. Lomba kreasi poster ini dilaksanakan secara daring sepenuhnya dan hanya berlangsung dalam satu babak.
2. Peserta membuat karya kreasi poster digital dengan tema Penghormatan Gender (penghormatan terhadap kesetaraan gender, pencegahan pelecehan seksual) berbasis pendidikan.
3. Kreasi dan konten poster harus memperhatikan hal-hal berikut:
 - a. Poster berisi muatan pesan yang sesuai dengan tema Penghormatan Gender berbasis pendidikan.
 - b. Mencantumkan logo Kemenristekdikti, Perguruan Tinggi
 - c. Poster merupakan gambar diam sebanyak satu halaman.
 - d. Poster dibuat dengan komposisi pesan visual maupun verbal yang kuat.
 - e. Poster diunggah ke InstaGram dengan tagar/hashtag:
#LIDM 2019 - Divisi IV - ID Tim - Nama Tim - Judul Karya
 - f. Poster harus menarik perhatian masyarakat.
4. Penilaian

No.	Butir Penilaian	Bobot
1	Meningkatkan kepedulian pendidikan	20
2	Muatan inisiatif penghormatan gender (pecegahan pelecehan sexual)	25
3	Kualitas teknis media	20
	Daya tarik penyajian	
	Aspek visual dan narasi	
4	Ber-impact pada karakter masyarakat (sesuai kebutuhan di Era 4.0)	15
5	Ide baru (orisinalitas)	15
6	Rekognisi dan feedback (jumlah Like, View, Share)	5
Total		100

D. Jadwal Pelaksanaan Lomba

No.	Jadwal	Kegiatan	
		Divisi I dan Divisi II	Divisi I dan Divisi II
1	23 - 30 Juni 2019	Pengumuman Informasi Lomba	
2	30 Juni - 21 Agustus 2019	Pendaftaran	
3	23 - 24 Agustus 2019	Penilaian Tahap I	Penilaian Karya
4	27 Agustus 2019	Pengumuman Lolos Tahap I	---
5	21 - 22 September 2019	Penilaian Tahap II	---
6	24 September 2019	Pengumuman Lolos Tahap II	Pengumuman Finalis
7	4 - 6 Oktober 2019	Babak Final	Babak Final*

*) Dari Divisi III dan Divisi IV, pada Babak Final hanya untuk menghadirkan para juara, karena keseluruhan lomba dan penilaian bersifat daring

E. Pendaftaran Peserta

1. Registrasi Kepesertaan:
 - a. Registrasi Perguruan Tinggi Peserta
 - b. Registrasi Tim Peserta/Karya
 - c. Pengantar Perguruan Tinggi
 - d. Pernyataan bahwa karya yang dilombakan belum pernah diikutsertakan pada kompetisi lain (diketahui Pimpinan Fakultas/Departemen/Jurusan Bidang Kemahasiswaan)
2. Registrasi Babak Final
 - a. Registrasi Tim Finalis (Mahasiswa)
 - b. Registrasi Kehadiran Pembina dan Pimpinan Perguruan Tinggi di Babak Final

F. Persyaratan Umum Peserta

1. Persyaratan Peserta:
 - a. Perguruan Tinggi peserta adalah perguruan tinggi yang terdaftar pada laman PD DIKTI (<http://forlap.dikti.go.id>).
 - b. Peserta adalah mahasiswa aktif yang terdaftar pada perguruan tinggi dan terdaftar pada laman PD DIKTI (<http://forlap.dikti.go.id>) pada saat dilakukan pendaftaran tim peserta.
 - c. Peserta adalah mahasiswa Program D3 (maksimal semester 6) atau D4/S1 (maksimal semester 8) pada Babak Final LIDM berlangsung.
 - d. 1 Tim terdiri dari 2 – 4 orang mahasiswa.
2. Peserta wajib mengikuti seluruh jadwal dan aturan ketentuan kompetisi sesuai Buku Panduan edisi mutakhir pada setiap kompetisi tahunan.
3. Untuk lomba berbasis karya kreasi, karya yang diikutsertakan tidak diperkenankan mengandung unsur SARA dan plagiarisme, serta belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi lain.
4. Presentasi karya inovasi pada babak final dimungkinkan terbuka (dihadiri oleh peserta lain). Keluar-masuk penonton hanya diijinkan pada saat pergantian tim presentasi.