



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Puspresnas
Pusat Prestasi Nasional

LIDM



Buku Pedoman



Lomba Inovasi Digital Mahasiswa

**BUKU PEDOMAN
LOMBA INOVASI DIGITAL MAHASISWA
(LIDM)
TAHUN 2021**

Pusat Prestasi Nasional
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Republik Indonesia

**BUKU PEDOMAN
LOMBA INOVASI DIGITAL MAHASISWA
TAHUN 2021**

Diterbitkan oleh:

Pusat Prestasi Nasional
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Kompleks Kemendikbud, Gedung C Lantai 19

Pengarah:

Asep Sukmayadi, M.Si.
Muslih, S.Sos, M.Si.
Rizal Alfian, S.Kom., M.A.

Tim Penyusun:

Heroe Wijanto
Eddy Prasetyo Nugroho
Ketut Prasetyo
Muhammad Izzuddin Mahal
Rina Pudji Astuti
RA Murti Kusuma
Dadi Mulyadi
Antonius Edi Widiargo
Singgih Arie Prasetyo
I Wayan Karyasa
Bambang Budi Raharjo
Sukinah

Tim Kontributor:

Staf Pokja Dikti Puspresnas

Penyunting:

Jundi Awaludin

Desain Sampul:

Bagas Aditya

Tata Letak:

Topanal Gustiranda

Cetakan Pertama, April 2021
©2021 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Hak cipta dilindungi Undang-Undang.

KATA PENGANTAR

Revolusi Industri 4.0 menjadikan Pendidikan harus memanfaatkan teknologi dengan utuh. Pusat Prestasi Nasional berkomitmen untuk mengembangkan prestasi didik dan satuan Pendidikan. Berkaitan dengan peningkatan prestasi pada revolusi industri tersebut, maka dilaksanakan Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) sebagai upaya komprehensif untuk meningkatkan *Soft Skill* dan literasi teknologi.

Lomba ini sebagai momentum yang tepat untuk mendorong semangat mahasiswa di era Revolusi Industri 4.0 untuk berkompetisi menciptakan inovasi-inovasi dalam memecahkan permasalahan yang ada di lingkungan mahasiswa. Lomba ini menuntut wawasan dan pemahaman mahasiswa yang luas dalam bidang teknologi informasi dan ilmu digitalisasi. Kemampuan *Soft Skill* yang baik akan meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam berinovasi, serta komunikasi yang baik dalam tim akan membentuk rasa kerja sama dan tanggung jawab bersama pada diri mahasiswa.

Lomba Inovasi Digital Mahasiswa yang sebelumnya dilaksanakan dengan daring menjadikan kegiatan ini tidak mengalami kendala untuk tetap dilaksanakan di tengah pandemik COVID-19. Lomba ini memberikan dampak positif dan animo mahasiswa untuk mengikuti LIDM yang terus meningkat setiap tahunnya.

Menyadari pentingnya Lomba Inovasi Digital Mahasiswa ini bagi peningkatan kualitas lulusan dari Perguruan Tinggi, Pusat Prestasi Nasional Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengembangkan kegiatan ini melalui Lomba Inovasi Digital Mahasiswa. Kegiatan tahunan ini telah menjadi ajang positif bagi mahasiswa se-Indonesia untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya dalam berpikir kritis, berinovasi dalam pemecahan masalah, meningkatkan kepercayaan diri, mengembangkan jejaring antar perguruan tinggi, dan memupuk rasa kesatuan dan kebanggaan terhadap kebhinekaan bangsa dan budaya.

Petunjuk pelaksanaan ini disusun agar penyelenggaraan LIDM di tingkat perguruan tinggi, tingkat wilayah maupun di tingkat nasional dapat terlaksana dengan baik. Kepada semua pihak yang membantu tersusunnya petunjuk pelaksanaan ini kami mengucapkan terima kasih.

Jakarta, April 2021
Plt. Kepala Pusat Prestasi Nasional



Asep Sukmayadi
NIP. 197206062006041001

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	4
BAB I. PENDAHULUAN	7
A. Latar Belakang	7
B. Dasar Hukum	8
C. Tujuan	8
D. Penanggung Jawab	8
BAB II. KETENTUAN LOMBA	9
A. Tema LIDM-03/2021	9
B. Lingkup Karya-Karya Kompetisi LIDM	10
1. Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan	10
2. Divisi Inovasi Materi Digital Pendidikan	11
3. Divisi Video Digital Pendidikan	11
4. Divisi Poster Digital	12
5. Divisi Microteaching Digital	12
C. Aturan Umum	13
D. Pendaftaran Perguruan Tinggi dan Tim Peserta	13
5. Jadwal Pelaksanaan Lomba	15
BAB III. ATURAN PELAKSANAAN LOMBA BABAK EVALUASI	16
A. Babak Evaluasi Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan	16
B. Babak Evaluasi Divisi Inovasi Materi Digital Pendidikan	18
C. Babak Evaluasi Divisi Video Digital Pendidikan	20
1. Aturan Lomba Babak Evaluasi	20
2. Penilaian Babak Evaluasi	22
D. Babak Evaluasi Divisi Poster Digital	23
1. Aturan Lomba Babak Evaluasi	23
2. Penilaian Babak Evaluasi	23
E. Babak Evaluasi Divisi Microteaching Digital	24
BAB IV. ATURAN PELAKSANAAN LOMBA BABAK FINAL	26
A. Babak Final Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan	26
1. Aturan Lomba Babak Final	26
2. Penilaian Babak Final	27
B. Babak Final Divisi Inovasi Materi Digital Pendidikan	27
1. Aturan Lomba Babak Final	27
2. Penilaian Babak Final Divisi	28
C. Babak Final Divisi Video Digital Pendidikan	29

1. Aturan Lomba Babak Final.....	29
2. Penilaian Babak Final Divisi	29
D. Babak Final Divisi Poster Digital.....	30
1. Aturan Lomba Babak Final.....	30
E. Babak Final Divisi Microteaching Digital	32
2. Penilaian Babak Final.....	32
BAB V. PENUTUP.....	33

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pusat Prestasi Nasional - Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Puspresnas Kemdikbud-RI) kembali menyelenggarakan LOMBA INOVASI DIGITAL MAHASISWA KE-3 TAHUN 2021 (LIDM-03/2021).

LIDM-03/2021 memperlombakan lima divisi karya-karya inovasi dan kreasi, yaitu terdiri dari:

1. Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan,
2. Divisi Inovasi Materi Digital Pendidikan
3. Divisi Video Digital Pendidikan,
4. Divisi Poster Digital,
5. Divisi Microteaching Digital.

LIDM-03/2021 kali ini diselenggarakan dalam masa pandemi COVID-19 yang belum usai sepenuhnya dan masih berada pada masa peralihan menuju tatanan kehidupan baru pasca-pandemi. Situasi tersebut menyebabkan harus dilakukan penyesuaian terhadap penyelenggaraannya untuk pelaksanaan daring secara keseluruhan sejak babak awal hingga babak akhir kegiatan lomba. Karena itu, kesiapan dalam hal ketersediaan sarana dan prasarana digital sangat diperlukan, baik oleh penyelenggara maupun para peserta, agar seluruh rangkaian kegiatan LIDM-03/2021 dapat terselenggara sebaik-baiknya. Kiranya kesiapan digital tersebut justru sangat sejalan dengan sifat perlombaan pada LIDM yang memang merupakan ajang ujuk karya-karya inovasi dan kreasi digital.

Situasi pandemik dan pelaksanaan dalam moda daring tentunya diharapkan tidak menurunkan semangat dan tujuan LIDM agar tetap dapat dicapai dengan menghasilkan karya-karya yang memberikan peningkatan kualitas dari tahun sebelumnya serta mampu berkontribusi bagi upaya-upaya bersama yang sedang dilakukan oleh seluruh elemen bangsa untuk bangkit dari berbagai permasalahan kehidupan akibat dari dampak pandemi, khususnya dari perspektif pendidikan.

Sebagai insan pendidikan yang selalu berpikiran positif dan memiliki kemampuan tinggi untuk bertahan dalam berbagai situasi apapun, maka semangat dan upaya kebangkitan tersebut perlu sekaligus diwujudkan dalam karya-karya inovasi dan kreatif yang akan berkontribusi positif yang nyata bagi kemaslahatan kehidupan

masyarakat luas. Untuk itu, pada LIDM-03/2021 kali ini dicanangkan tema “Indonesia Bangkit” yang diharapkan akan tertuang dalam wujud karya-karya inovasi dan kreativitas yang diikutsertakan oleh para mahasiswa seluruh perguruan tinggi dari segala penjuru tanah air.

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 Inonesia Nomor 13 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi.
5. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
7. Peraturan Menteri Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 45 Tahun 2019 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

C. Tujuan

Tujuan dari Lomba Inovasi Digital Mahasiswa:

1. Meningkatkan motivasi belajar mahasiswa di bidang Informasi Teknologi dan berbagai macam mengenai digital.
2. Mendorong peningkatan kemampuan mahasiswa dalam menumbuhkembangkan kreativitas dan inovasi dalam digitalisasi.
3. Memberikan masukan untuk perbaikan kondisi di lingkungan dalam bidang digital.
4. Mendorong peningkatan kualitas pembelajaran dibidang informasi teknologi

D. Penanggung Jawab

1. Pusat Prestasi Nasional Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
2. Perguruan Tinggi

BAB II. KETENTUAN LOMBA

A. Tema LIDM-03/2021

1. Tema Umum LIDM-03/2021

Untuk mendorong sekaligus menggali kesiapan *civitas academica* perguruan tinggi di Indonesia dalam mengimplementasikan kebijakan nasional Merdeka Belajar – Kampus Merdeka, khususnya bagaimana kebijakan tersebut diterapkan dan dapat mendukung keberlangsungan Pendidikan pada masa pandemi maupun adaptasi tata kehidupan baru pasca-pandemi COVID-19, karya-karya inovasi dan kreasi LIDM-03/2021 diharapkan merupakan cerminan semangat dari tema umum yang dicanangkan untuk LIDM-03/2021, yaitu “Peran Inovasi Digital Mahasiswa dalam Mengimplemtasikan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka Menuju Indonesia Bangkit Berkompetensi Abad 21”.

Merdeka Belajar – Kampus Merdeka merupakan hak belajar mahasiswa di luar program studi maksimal 20 sks dan di luar kampus maksimal 40 sks mencakup sembilan kegiatan sebagaimana pada gambar di bawah ini.



2. Sub-Tema Per Divisi LIDM-03/2021

Berdasarkan tema umum yang dicanangkan untuk LIDM-03/2021, yaitu “Peran Inovasi Digital Mahasiswa dalam Mengimplemtasikan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka

Menuju Indonesia Bangkit Berkompetensi Abad 21”, maka ditetapkan subtema untuk masing-masing divisi sebagaimana pada table di bawah ini.

Nomor	Divisi	Sub-Tema
I	Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan	Implementasi Inovasi Digitalisasi Pembelajaran Merdeka Belajar-Kampus Merdeka Masa Pandemi Covid-19 berbasis kompetensi Abad-21
II	Divisi Inovasi Materi Digital Pendidikan	Implementasi Merdeka Belajar-Kampus Merdeka melalui Inovasi Materi Digital Pendidikan menuju Indonesia Bangkit Berkompetensi Abad 21
III	Divisi Video Digital Pendidikan	Kesadaran masyarakat terhadap pembangunan berkelanjutan dalam membangun ketahanan masyarakat pada era tatanan kehidupan baru pascapandemi
IV	Divisi Poster Digital	Melalui Lomba Poster Digital Mahasiswa Menginspirasi Revitalisasi Peran Gender dalam Mengimplementasikan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka Menuju Indonesia Bangkit Berkompetensi Abad 21
V	Divisi <i>Microteaching</i> Digital	Meningkatkan literasi digital calon pendidik profesional dalam mengimplementasikan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka Menuju Indonesia Bangkit Berkompetensi Abad 21

B. Lingkup Karya-Karya Kompetisi LIDM

1. Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan

- a. Divisi ini memperlombakan karya inovasi teknologi digital untuk Pendidikan.

- b. Lingkup karya inovasi Divisi ini meliputi pengembangan teknologi digital pendidikan, platform dan aplikasi digital untuk implementasi Model, Strategi, Metode, Keterampilan dalam pembelajaran berbasis SCL (*Student Centered Learning*), aplikasi digital untuk manajemen pendidikan, dan berpengaruh pada karakter peserta didik.
- c. Karya orisinal inovasi teknologi digital pendidikan memuat tema Implementasi Inovasi Digitalisasi Pembelajaran Merdeka Belajar-Kampus Merdeka Masa Pandemi Covid-19 berbasis kompetensi Abad-21.
- d. Keseluruhan lomba diselenggarakan secara daring dari Babak Evaluasi hingga Babak Final dengan menggunakan media digital sesuai Aturan Pelaksanaan LIDM

2. Divisi Inovasi Materi Digital Pendidikan

- a. Divisi ini memperlombakan inovasi sumber belajar, materi atau konten digital untuk Pendidikan.
- b. Karya orisinal kreasi digital Divisi ini dapat berupa video interaktif, animasi, *Augmented Reality*, *Virtual Reality*, dan lain-lain yang memiliki tujuan pembelajaran, indikator dan evaluasi yang jelas berpengaruh terhadap karakter peserta didik.
- c. Karya inovasi materi digital pada Divisi ini memuat tema Implementasi Merdeka Belajar-Kampus Merdeka melalui Inovasi Materi Digital Pendidikan menuju Indonesia Bangkit Berkompetensi Abad 21
- d. Keseluruhan lomba diselenggarakan secara daring dari babak evaluasi hingga Babak Final dengan menggunakan media digital sesuai aturan pelaksanaan LIDM.

3. Divisi Video Digital Pendidikan

- a. Divisi ini memperlombakan karya kreasi video digital berdurasi maksimal 4 menit yang diunggah pada aplikasi Youtube dan dilengkapi dengan dokumen proposal dan dokumen shooting.
- b. Karya orisinal kreasi video Divisi ini memuat tema Kesadaran masyarakat terhadap pembangunan berkelanjutan dalam membangun ketahanan

masyarakat pada era tatanan kehidupan baru pascapandemi dengan mengusung salah satu dari 17 tujuan SDGs.

- c. Keseluruhan lomba diselenggarakan secara daring dari Babak Evaluasi hingga Babak Final dengan menggunakan media digital sesuai Aturan Pelaksanaan LIDM.

4. Divisi Poster Digital

- a. Divisi ini memperlombakan karya kreasi poster dalam format digital yang diunggah di Instagram berupa gambar diam satu halaman.
- b. Karya orisinal kreasi poster digital memuat tema Melalui Lomba Poster Digital Mahasiswa Menginspirasi Revitalisasi Peran Gender dalam Mengimplemtasikan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka Menuju Indonesia Bangkit Berkompetensi Abad 21.
- c. Keseluruhan lomba diselenggarakan secara daring dari Babak Evaluasi hingga Babak Final dengan menggunakan media digital sesuai Aturan Pelaksanaan LIDM

5. Divisi Microteaching Digital

- a. Divisi Microteaching Digital ini memperlombakan kemampuan mengajar berbantuan media/teknologi/alat pembelajaran digital.
- b. Karya dilakukan dengan cara melakukan microteaching berbantuan teknologi digital dan mendokumentasikannya dalam bentuk video dengan durasi maksimal 10 menit.
- c. Materi yang akan diajarkan dapat dipilih sesuai dengan minat peserta
- d. Peserta mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan di *microteaching*-kan diantaranya: RPP, Bahan Ajar, Media Pembelajaran, dan LKPD (lembar kerja peserta didik)
- e. Keseluruhan lomba diselenggarakan secara daring dari Babak Evaluasi hingga Babak Final dengan menggunakan media digital sesuai Aturan Pelaksanaan LIDM

C. Aturan Umum

Kegiatan perlombaan dalam LIDM-03/2021 dilaksanakan dalam 2 (dua) babak lomba untuk semua divisi, yaitu Babak Evaluasi dan Babak Final.

1. Babak Evaluasi wajib diikuti oleh seluruh peserta pada masing-masing divisi.
2. Babak Final diikuti oleh para peserta yang dinyatakan lolos pada Pengumuman Babak Evaluasi pada masing-masing divisi kompetisi.
3. Babak Evaluasi maupun Babak Final pada LIDM-03/2021 dilaksanakan secara daring, dengan penyelenggaraan sesuai yang dijelaskan pada Aturan Pelaksanaan masing-masing divisi kompetisi.

D. Pendaftaran Perguruan Tinggi dan Tim Peserta

1. Pendaftaran Kepesertaan Perguruan Tinggi

- a. Perguruan Tinggi yang mengikutsertakan mahasiswa pada LIDM terlebih dahulu mendaftarkan kepesertaan Perguruan Tinggi secara daring melalui aplikasi pendaftaran untuk mendapatkan akun Perguruan Tinggi.
- b. Pengantar Perguruan Tinggi ditandatangani oleh Pimpinan Perguruan Tinggi Bidang Kemahasiswaan diunggah ke aplikasi pendaftaran tersebut di atas.

2. Pendaftaran Kepesertaan Tim

- a. Pendaftaran Tim Peserta dilaksanakan secara daring melalui melalui aplikasi pendaftaran setelah pendaftaran kepesertaan Perguruan Tinggi diselesaikan.
- b. Pendaftaran Tim Peserta diwajibkan untuk setiap tim peserta seluruh divisi lomba.
- c. Peserta wajib mengunggah Kartu Tanda Mahasiswa
- d. Untuk setiap karya yang diikutsertakan, peserta wajib melampirkan pernyataan bahwa karya yang diikutsertakan pada LIDM belum pernah diikutsertakan pada kompetisi lain dan LIDM tahun sebelumnya.

3. Pendaftaran Peserta Babak Final

- a. Pendaftaran Tim Peserta Babak Final dilakukan secara daring melalui aplikasi pendaftaran setelah Pengumuman Hasil Babak Evaluasi.

- b. Pendaftaran dilakukan oleh masing-masing Tim Finalis (Mahasiswa) pada semua divisi LIDM dengan mengunggah Pengantar Perguruan Tinggi Bidang Kemahasiswaan untuk kepesertaan pada Babak Final.
- c. Perguruan Tinggi Bidang Kemahasiswaan melaksanakan pendaftaran kehadiran Pembina dan Pimpinan Perguruan Tinggi di Babak Final.
- d. Persyaratan finalis:
 1. Karya finalis dilengkapi hasil uji periksa similaritas (Turnitin, iThenticate, lainnya)
 2. Karya finalis telah didaftarkan Hak Cipta (HKI)

4. Persyaratan Umum Peserta

- a. Perguruan Tinggi peserta adalah perguruan tinggi di bawah pembinaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang terdaftar pada laman Pangkalan Data Pendidikan Tinggi PD-DIKTI <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>
- b. Peserta adalah mahasiswa aktif yang terdaftar pada perguruan tinggi dan terdaftar pada pada laman PD-DIKTI <https://pddikti.kemdikbud.go.id/> pada saat dilakukan pendaftaran tim peserta hingga babak final.
- c. Setiap tim terdiri dari 2 – 4 orang mahasiswa.
- d. Peserta wajib mengikuti seluruh jadwal dan aturan ketentuan kompetisi sesuai Panduan LIDM edisi mutakhir pada setiap kompetisi tahunan.
- e. Presentasi Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan dan Divisi Inovasi Materi Digital Pendidikan pada tahapan final dilaksanakan dalam ruang pertemuan daring yang disediakan oleh Penyelenggara dan dimungkinkan terbuka (dihadiri oleh peserta lain). Seluruh peserta presentasi dan penonton selama hadir dalam ruang pertemuan daring diwajibkan menghidupkan kamera video untuk menampilkan wajah, dengan keluar-masuk penonton hanya diizinkan pada saat pergantian tim presentasi.
- f. Karya yang diikutsertakan tidak diperkenankan mengandung unsur SARA (suku – agama – ras – antargolongan), penistaan agama,

pelecehan gender, radikalisme dan plagiarisme, serta belum pernah diikutsertakan dalam kompetisi lain.

5. Jadwal Pelaksanaan Lomba

No.	Kegiatan	Jadwal
1	Peluncuran Informasi LIDM-03/2021	3 Mei 2021
2	Sosialisasi LIDM-03/2021	10-11 Mei 2021
3	Pendaftaran Perguruan Tinggi dan peserta	17 Mei- 16 Juni 2021
4	Pengiriman Proposal Karya Peserta Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan, Divisi Inovasi Materi Digital Pendidikan dan Divisi Microteaching	17 Mei-30 Juni 2021
5	Pengiriman Karya Peserta Divisi Video Digital Pendidikan dan Divisi Poster Digital Pendidikan	17 Mei-30 Juni 2021
6	Penjurian Babak Evaluasi	02-13 Juli 2021
7	Pengumuman Finalis LIDM-03/2021	15 Juli 2021
8	Penyelesaian Karya Babak Final Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan dan Divisi Inovasi Materi Digital Pendidikan	15 - 31 Agustus 2021
9	Pendaftaran Peserta Babak Final	7-12 September 2021
10	Pelaksanaan Babak Final LIDM-03/2021	16-18 September 2021
11	Pengumuman Pemenang dan Penutupan LIDM-03/2021	18 September 2021

BAB III. ATURAN PELAKSANAAN LOMBA BABAK EVALUASI

A. Babak Evaluasi Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan

1. Aturan Lomba Babak Evaluasi

- a. Tim peserta menyusun proposal dan membuat video proses pengembangan model karya inovasi.
- b. Sistematika Proposal terdiri dari:
 - Cover, memuat judul atau nama inovasi, nama tim dan anggota, logo Kemdikbud-RI di pojok kiri atas, dan logo Perguruan Tinggi peserta di pojok kanan atas.
 - Abstrak
 - Latar belakang
 - Tujuan dan manfaat
 - Metode
 - Desain model
 - Analisis fungsional dan cara kerja
 - Rencana implementasi
 - 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 2021 - Divisi Inovasi Teknologi Pendidikan- Kode PT - Nama Tim - Judul Karya - Proposal.mp4"
- d. Proposal diunggah ke aplikasi lomba dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan penamaan file "LIDM 2021 - Divisi Inovasi Teknologi Pendidikan - Kode PT - Nama Tim - Proposal.pdf". Kode PT sesuai laman <https://pddikti.kemdikbud.go.id/> . File proposal dalam

format PDF tidak diperkenankan untuk dilakukan kompresi lanjutan ke dalam format ZIP maupun RAR.

- e. Untuk setiap karya yang diikutsertakan, peserta wajib mengunggah pernyataan bahwa karya yang diikutsertakan pada LIDM belum pernah diikutsertakan pada kompetisi lain dan LIDM tahun sebelumnya, diketahui oleh Pimpinan Fakultas/Departemen/Jurusan Bidang Kemahasiswaan.

2. Penilaian Babak Evaluasi

Kriteria penilaian untuk Babak Evaluasi Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan adalah sebagai berikut:

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Meningkatkan kualitas pendidikan <ul style="list-style-type: none"> • Mendorong untuk belajar mandiri • Meningkatkan partisipasi/interaksi dalam pembelajaran • Meningkatkan hasil belajar (kognitif/afektif/psikomotorik) 	10
2	Aspek Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> • Kejelasan tujuan • Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi 	10
3	Idea <ul style="list-style-type: none"> • Orisinalitas • Tingkat kecerdasan karya inovasi • Problem Solving 	30
4	Desain/Model <ul style="list-style-type: none"> • Fungsionalitas • Kualitas teknis media • Daya tarik penyajian • Aspek audio, visual, narasi, animasi (teknis) 	30

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
5	Memberikan pengaruh pada karakter peserta didik pada masa pembelajaran daring (sesuai kebutuhan di era pandemik COVID-19 dan normal baru) <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan pengalaman yang nyata kepada pengguna • Menghemat sumber daya (Biaya, Waktu, SDM) • Efektivitas, efisiensi, adaptibilitas 	20
Total		100

B. Babak Evaluasi Divisi Inovasi Materi Digital Pendidikan

1. Aturan Lomba Babak Evaluasi

- a. Tim peserta menyusun proposal dan membuat video proses pengembangan model karya kreasi
- b. Sistematika Proposal terdiri dari:
 - Cover, memuat judul atau nama inovasi, nama tim dan anggota, logo Kemdikbud di pojok kiri atas, dan logo Perguruan Tinggi di pojok kanan atas
 - Abstrak
 - Latar belakang
 - Tujuan dan manfaat
 - Dasar pengembangan materi pendidikan
 - Desain model pengembangan materi
 - Analisis fungsional dan cara kerja
 - Rencana implementasi
 - Tautan video proses pengembangan model karya kreasi
 - Daftar pustaka
- c. Video proses pengembangan model karya kreasi harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:
 - Video menggambarkan proses pengembangan model karya kreasi 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 2021 – Divisi Inovasi Materi Digital Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Judul Karya – Proposal.mp4”
- d. Proposal diunggah ke aplikasi lomba dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan subjek “LIDM 2021 – Divisi Inovasi Materi Digital Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Proposal” dan penamaan file “LIDM 2021 – Divisi Inovasi Materi Digital Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Proposal.pdf”. Kode PT 19ari dilihat di laman <https://pddikti.kemdikbud.go.id/> . File proposal dalam format PDF tidak diperkenankan untuk dilakukan kompresi lanjutan ke dalam format ZIP maupun RAR.
- e. Untuk setiap karya yang diikutsertakan, peserta wajib mengunggah pernyataan bahwa karya yang diikutsertakan pada LIDM belum pernah diikutsertakan pada kompetisi lain dan LIDM tahun sebelumnya, diketahui oleh Pimpinan Fakultas/Departemen/Jurusan Bidang Kemahasiswaan.

2. Penilaian Babak Evaluasi

Kriteria penilaian untuk Babak Evaluasi Divisi Inovasi Materi Digital Pendidikan adalah sebagai berikut:

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Meningkatkan kualitas Pendidikan <ul style="list-style-type: none"> • Mendorong untuk belajar mandiri • Meningkatkan partisipasi/interaksi dalam pembelajaran • Meningkatkan hasil belajar (kognitif/afektif/psikomotorik) 	15
2	Aspek Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> • Kejelasan tujuan • Kesesuaian Indikator pencapaian kompetensi 	20
3	Idea <ul style="list-style-type: none"> • Orisinalitas • Tingkat kecerdasan karya inovasi 	20

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
	<ul style="list-style-type: none"> • Problem Solving 	
4	Desain/Model <ul style="list-style-type: none"> • Fungsionalitas • Kualitas teknis media • Daya tarik penyajian • Aspek audio, visual, narasi, animasi (Teknis) 	30
5	Memberikan pengaruh pada karakter peserta didik pada masa pembelajaran daring (sesuai kebutuhan di Era pandemic covid 19) <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan pengalaman yang nyata kepada pengguna • Menghemat sumber daya (Biaya, Waktu, SDM) • Efektivitas, efisiensi, adaptibilitas 	15
Total		100

C. Babak Evaluasi Divisi Video Digital Pendidikan

1. Aturan Lomba Babak Evaluasi

- a. Peserta lomba adalah mahasiswa yang terdaftar dalam <https://pddikti.kemdikbud.go.id>
- b. Karya kreasi video memuat tema (*Sustainable Development Goals*) SDGs untuk membangun ketahanan masyarakat dalam menghadapi pandemi dan memasuki era tatanan kehidupan baru pasca-pandemi.
- c. Video harus berdurasi 4 (empat) menit, tidak termasuk *opening countdown title* dan *credit title*.
- d. Video dibuat dilengkapi dengan dokumen praproduksi sebagai berikut:
 - Proposal dengan sistematika
 - Latar Belakang
 - Tujuan
 - Sasaran
 - Manfaat
 - Analisis Ide Cerita

- Susunan Tim dan Deskripsi Tugasnya
- Penutup
- Dokumen Shooting memuat
 - Sinopsis
 - Treatment
 - Storyboard
 - Naskah
- e. Video diupload ke Youtube dengan resolusi video yang disarankan adalah 720p atau 1080p dan diberi judul **“LIDM 2021 – Divisi Video Digital Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Judul Karya.mp4”** (Kode PT sesuai laman <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>).
- f. Video harus bersifat orisinal dan tidak pernah dan/atau tidak sedang diikutsertakan dalam lomba serupa.
- g. Penggunaan cuplikan video wajib menyebutkan courtesy pemiliknya (tepat di timecode klip tersebut tertera) dan tidak melebihi 20% dari durasi keseluruhan.
- h. Penggunaan footage foto/video, aset grafis, musik/sound effect berbayar menjadi beban dan tanggung jawab peserta.
- i. Video tidak boleh mengandung unsur SARA, kekerasan, keasusilaan dan/atau pornografi.
- j. Musik latar (*background*) yang digunakan dalam video disarankan menggunakan bebas royalti atau membuat sendiri.
- k. Video harus memuat logo LIDM 2021 sebagai *watermark* di bagian kanan atas, dan memasang grafis logo bugs SDGs dari tema atau tujuan yang dipilih.
- l. Peserta dapat menggunakan kamera handphone, kamera saku, kamera profesional.
- m. Peserta mengunggah surat pernyataan *disclaimer*
- n. Segala bentuk plagialisme (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.

- o. Untuk setiap karya yang diikutsertakan, peserta wajib mengunggah pernyataan bahwa karya yang diikutsertakan pada LIDM belum pernah diikutsertakan pada kompetisi lain dan LIDM tahun sebelumnya, diketahui oleh Pimpinan Fakultas/Departemen/Jurusan Bidang Kemahasiswaan.

2. Penilaian Babak Evaluasi

Kriteria penilaian untuk Babak Evaluasi Divisi Video Digital Pendidikan adalah sebagai berikut:

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Meningkatkan kepedulian Pendidikan	20
2	Muatan <i>Ketahanan Masyarakat menghadapi Pandemi/New Normal</i> dalam Pendidikan	25
3	Kualitas teknis media	20
	Kemenarikan tampilan <i>opening</i>	
	Daya tarik penyajian	
	Aspek audio, visual, narasi, animasi	
4	Memberikan pengaruh pada perubahan perilaku masyarakat	10
5	Ide baru (orisinalitas)	10
6	Dokumen Praproduksi	10
7	Rekognisi dan <i>feedback</i> (jumlah Like, View, Share)	5
	Total	100

D. Babak Evaluasi Divisi Poster Digital

1. Aturan Lomba Babak Evaluasi

- a. Lomba kreasi poster ini dilaksanakan secara daring sepenuhnya dan berlangsung dalam dua tahapan yaitu tahap penyisihan dan tahap final.
- b. Peserta membuat karya kreasi poster digital dengan tema Menginspirasi Revitalisasi Peran Gender dalam “Mengimplementasikan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka Menuju Indonesia Bangkit Berkompetisi Abad 21”.
- c. Peserta mengirim tautan Instagram ke diunggah ke aplikasi dengan judul tautan “**LIDM 2021 Divisi Poster Digital Puspresnas Kemdikbud**”.
- d. Kreasi dan konten poster harus memperhatikan hal-hal berikut:
 - Poster berisi muatan pesan yang sesuai dengan tema Peran Gender dalam Ketahanan Keluarga dan Masyarakat Menghadapai Pandemi Covid-19 berbasis pendidikan.
 - Mencantumkan logo Kemendikbud di pojok kiri atas, logo perguruan tinggi di pojok kanan atas
 - Poster merupakan gambar diam sebanyak satu halaman.
 - Poster dibuat dengan komposisi pesan visual maupun verbal yang kuat.
 - Poster diunggah ke Instagram dengan tagar:
#LIDM 2021 - Divisi Poster Digital - Kode PT - Nama Tim - Judul Karya (Kode PT sesuai laman <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>)
 - Poster harus menarik perhatian masyarakat.
 - Untuk setiap karya yang diikutsertakan, peserta wajib mengunggah pernyataan bahwa karya yang diikutsertakan pada LIDM belum pernah diikutsertakan pada kompetisi lain dan LIDM tahun sebelumnya, diketahui oleh Pimpinan Fakultas/Departemen/Jurusan Bidang Kemahasiswaan.

2. Penilaian Babak Evaluasi

Kriteria penilaian untuk Babak Evaluasi Divisi Poster Digital adalah sebagai berikut:

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Meningkatkan kepedulian pendidikan	20
2	Menginspirasi Revitalisasi Peran Gender dalam Mengimplemtasikan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka Menuju Indonesia Bangkit Berkompetensi Abad 21.	25
3	Kualitas teknis media	20
	Daya tarik penyajian	
	Aspek visual dan narasi	
4	Memberikan pengaruh 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

E. Babak Evaluasi Divisi Microteaching Digital

1. Aturan Lomba Babak Evaluasi

- a. Peserta lomba adalah mahasiswa yang terdaftar dalam <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>
- b. Microteaching menampilkan simulasi mengajar baik luring maupun daring dan memperlihatkan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajarannya.
- c. Microteaching didokumentasikan dalam bentuk video dan diupload ke laman Youtube dengan judul “LIDM 2021 – Divisi Microteaching Digital –Kode PT – Nama Tim – Judul Karya.mp4” (Kode PT sesuai laman <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>).
- d. Video tidak boleh mengandung unsur SARA, kekerasan, kekusilaan dan/atau pornografi dan teknis lainnya yang dapat mengakibatkan video tidak dapat dilihat.
- e. Video harus memuat logo LIDM 2021 sebagai watermark di bagian kanan atas.

2. Penilaian Babak Evaluasi

Kriteria penilaian untuk Babak Evaluasi Divisi Divisi Microteaching Digital adalah sebagai berikut:

No	Kriteria Penilaian	Bobot
1.	Tersusunnya RPP (Identitas Mapel, rumusan indikator, Tujuan, Materi ajar, pemilihan :sumber belajar, media, methode, scenario pembelajaran, dan Rancangan evaluasi yang autenktik)	10
2	Keterampilan Membuka dan Menutup	10
3	Keterampilan Menjelaskan	10
4	Keterampilan Memberikan Penguatan	10
5	Keterampilan Bertanya	10
6	Keterampilan Menguasai Kelas a. Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan b. Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil	15
7	Kesesuaian antara perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi Pembelajaran	15
8	Penggunaan Teknologi/Media/Alat pembelajaran	20
Total		100
Bobot babak Penyisihan		30%

BAB IV. ATURAN PELAKSANAAN LOMBA BABAK FINAL

A. Babak Final Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan

1. Aturan Lomba Babak Final

- a. Tim finalis melakukan registrasi kehadiran secara daring.
- b. Lomba babak final Divisi II dilaksanakan dengan dua kegiatan, yaitu sesi presentasi dan demo serta sesi tanya jawab dengan dewan juri dalam ruang pertemuan daring yang disediakan oleh Penyelenggara.
- c. Tim finalis membuat dan mengirim file presentasi dan tautan Youtube video karya akhir di aplikasi pendaftaran babak final.
- d. Video proses pengembangan model karya inovasi harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:
 - Video menggambarkan proses pengembangan model karya inovasi dengan pencapaian minimal 100%.
 - Video mencantumkan intro dan *subtitle*.
 - Video format MP4 720p berdurasi maksimum 3 menit (di luar intro dan subtitle).
- e. Video diunggah ke Youtube dengan format judul "**LIDM 2021 - Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan - Kode PT - Nama Tim - Judul Karya - Karya Akhir.mp4**". File presentasi karya akhir diunggah ke aplikasi pendaftaran dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan penamaan file "**LIDM 2021 - 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.
- f. Tim finalis melaksanakan presentasi daring dan memutar video demo karya akhir inovasi selama 10 menit.
- g. Untuk setiap tim finalis dialokasikan waktu maksimal 25 menit (10 menit video daring presentasi dan demo, 15 menit tanya-jawab dengan tim juri).

- h. Urutan presentasi ditentukan dari undian pada saat *technical meeting* daring.
- i. Setiap tim peserta sudah siap di ruang tunggu ruang pertemuan daring paling lambat 15 menit sebelum jadwal presentasi.

2. Penilaian Babak Final

Kriteria penilaian untuk babak final Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan adalah sebagai berikut:

No.	Kriteria Penilaian	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

B. Babak Final Divisi Inovasi Materi Digital Pendidikan

1. Aturan Lomba Babak Final

- a. Tim Finalis melakukan registrasi kehadiran secara daring
- b. Lomba babak final Divisi II dilaksanakan dengan dewan juri dalam ruang pertemuan daring yang disediakan oleh penyelenggara.
- c. Tim finalis membuat dan mengirim file presentasi dan tautan Youtube video karya akhir di aplikasi pendaftaran babak final.
- d. Video proses pengembangan model karya inovasi harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:
 - Video menggambarkan proses pengembangan model karya inovasi 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 2021 - Divisi Inovasi Materi Digital Pendidikan - Kode PT - Nama Tim - Judul Karya - Karya Akhir.mp4**".
- e. File presentasi karya akhir diunggah ke aplikasi pendaftaran babak final dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan penamaan file **LIDM 2021 - Divisi Inovasi Materi Digital Pendidikan - Kode PT - Nama Tim - Karya Akhir.pdf**. Kode PT sesuai laman diperkenankan untuk dilakukan kompresi dalam format ZIP maupun RAR.
 - f. Tim finalis melakukan presentasi daring dan memutar video demo karya akhir inovasi selama 10 menit.
 - g. Untuk setiap tim finalis dialokasikan waktu maksimal 25 menit (10 menit video daring presentasi dan demo, 15 menit tanya-jawab dengan tim juri).
 - h. Urutan presentasi ditentukan dari undian pada saat *technical meeting* daring.
 - i. Setiap tim peserta sudah siap di ruang tunggu ruang pertemuan daring paling lambat 15 menit sebelum jadwal presentasi

2. Penilaian Babak Final Divisi

Kriteria penilaian untuk babak final Divisi Inovasi Materi Digital Pendidikan adalah sebagai berikut:

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Latar belakang inovasi	10
2	Aspek Pendidikan	25
3	Tingkat Kecerdasan Karya Inovasi	25
4	Fungsionalitas	10
5	Desain/Model	20

7	Presentasi dan Demo	10
Total		100

C. Babak Final Divisi Video Digital Pendidikan

1. Aturan Lomba Babak Final

- a. Tim finalis melakukan registrasi kehadiran secara daring.
- b. Lomba babak final Divisi Video Digital dilaksanakan dengan dua kegiatan, yaitu sesi presentasi dan sesi tanya jawab dengan dewan juri dalam ruang pertemuan daring yang disediakan oleh Penyelenggara.
- c. Lomba babak final Divisi Video Digital dilaksanakan secara terbuka dengan dihadiri oleh penonton dalam ruang pertemuan daring yang disediakan oleh Penyelenggara.
- d. Babak final lomba dilakukan kegiatan pemutaran video dan presentasi oleh tim peserta finalis meliputi:
 - Ide dasar pembuatan
 - Kejelasan pesan
 - Teknis pembuatan video (akting, teknik pengambilan gambar, teknik editing, suara, music dan lain-lain).
 - Teknis presentasi
- f. Tim peserta akan diminta menjawab pertanyaan yang diajukan oleh dewan juri. Penilaian akan melibatkan peserta finalis untuk menilai video peserta lainnya melalui google form dengan azas objektif.

2. Penilaian Babak Final Divisi

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

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Ide dasar pembuatan	30
2	Kejelasan pesan	25

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
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
Total		100

D. Babak Final Divisi Poster Digital

1. Aturan Lomba Babak Final

- a. Tim finalis melakukan registrasi kehadiran secara daring.
- b. Lomba babak final Divisi Poster Digital dilaksanakan dengan dua kegiatan, yaitu sesi presentasi dan sesi tanya jawab dengan dewan juri dalam ruang pertemuan daring yang disediakan oleh Penyelenggara.
- c. Sesi kegiatan menyajikan video presentasi orasi tentang gerakan yang dimuat pada Poster Digital dalam menginspirasi Revitalisasi Peran Gender dalam Mengimplementasikan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka Menuju Indonesia Bangkit Berkompetensi Abad 21. Tim peserta finalis mengupload di kanal Youtube resmi LIDM Puspresnas Kemdikbud dalam durasi video 8-10 menit. Presentasi dilakukan dalam bentuk orasi/pidato tanpa teks untuk mengajak penonton untuk terlibat aktif dalam gerakan yang digagas seperti tersaji di poster. Penonton video di Youtube yang menyimak orasi finalis diharapkan memberikan “like” dan atau komentar.
- d. Sesi tanya jawab dilaksanakan dalam ruang pertemuan daring yang disediakan oleh Penyelenggara sesuai jadwal yang ditentukan oleh Panitia Babak Final LIDM-03 /2021. Durasi tanya jawab untuk setiap tim finalis adalah 10 menit.
- e. Tim Juri melaksanakan penjurian dengan cara:
 - Tim Juri menyimak video presentasi orasi tiap finalis di kanal Youtube.

- Tim Juri bertanya jawab layaknya reporter berita kepada finalis tentang gagasan, gerakannya, realisasinya dalam tindakan, hasil, dan dampak yang diharapkan dari gagasan tersebut.
- Tim Juri akan memilih pemenang berdasarkan penampilan orasi finalis, muatan/konten kreativitas masalah dan solusi pada topik yang dibawakan, kemampuan tanya jawab, kualitas video orasi dan hasil penilaian audiens/penonton.

2. Penilaian Babak Final

Kriteria penilaian untuk babak final Divisi Poster Digital adalah sebagai berikut:

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Penampilan orasi dalam video presentasi: <ul style="list-style-type: none"> • Daya tarik penyajian secara verbal • Kemampuan menginspirasi dan persuasi • Peran dan kerjasama tim 	20
2	Muatan/konten kreativitas masalah dan solusi pada topik yang dibawakan	15
3	Kemampuan tanya jawab	10
4	Kualitas video orasi <ul style="list-style-type: none"> • kualitas konten/kraektivitas substansi • kualitas bahasa Indonesia (mudah dipahami) • kualitas gambar • koherensi dan kesatuan alur pikir 	15
5	Hasil penilaian audiens/penonton (Like, View, Share)	10
6	Poster (hasil penilaian poster sebelumnya)	30
	Total	

E. Babak Final Divisi Microteaching Digital

1. Aturan Lomba Babak Final

- a. Tim finalis melakukan registrasi kehadiran secara daring.
- b. Lomba babak final Divisi Microteaching Digital dilaksanakan dengan dua kegiatan, yaitu sesi presentasi dan sesi tanya jawab dengan dewan juri dalam ruang pertemuan daring yang disediakan oleh Penyelenggara.
- c. Tim finalis melakukan presentasi daring dengan menampilkan cuplikan video microteaching dan menjelaskan poin-poin sebagai berikut:
 - Dasar pengambilan materi yang disampaikan
 - Proses perencanaan pembelajaran
 - Mendemonstrasikan penerapan keterampilan dasar mengajar
 - Penggunaan teknologi/Media/Alat pembelajaran

2. Penilaian Babak Final

Kriteria penilaian untuk babak final Divisi Divisi Microteaching Digital adalah sebagai berikut:

No	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Kemampuan Mengajar	20
2	Ketepatan penggunaan Teknologi/Media/Alat Pembelajaran	30
3	Variasi Kegiatan pembelajaran	20
4	Teknis presentasi (suara, kelancaran, bahasa yang digunakan, proses tanya jawab)	30
Total		100
Bobot babak final		70%

Penentuan Juaraan:

Nilai Babak Penyisihan (30%) + Nilai Babak Final (70%)

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, pada sisi bersebelahan 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.