



Panduan Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) 2026





PANDUAN LOMBA INOVASI DIGITAL MAHASISWA (LIDM) TAHUN 2026

Diterbitkan oleh:

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

Pengarah:

Khairul Munadi

Penanggung Jawab:

Beny Bandanadjaja
Sukino

Tim Penyusun:

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

Penyunting:

Tim Pengembangan Karakter dan Kesejahteraan Mahasiswa

Desain dan Layout:

Tim Pengembangan Karakter dan Kesejahteraan Mahasiswa

Mei 2026

©2026 Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi
Hak cipta dilindungi Undang-Undang
All rights reserved

KATA PENGANTAR

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

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

Pedoman ini disusun untuk memberikan acuan yang seragam dan terstandar bagi seluruh pihak yang terlibat dalam penyelenggaraan LIDM 2026, baik di tingkat perguruan tinggi, panitia, juri, maupun peserta. Dengan adanya pedoman ini, diharapkan seluruh tahapan pelaksanaan kegiatan dapat berjalan secara profesional, akuntabel, dan berdampak, serta mendorong tumbuhnya inovasi digital yang mendukung transformasi pendidikan di Indonesia.

Jakarta, Mei 2026
Direktur Pembelajaran
dan Kemahasiswaan

Beny Bandanadjaja
NIP. 197009302000031001

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	5
A. Latar Belakang.....	5
B. Dasar Hukum	6
C. Tujuan	6
D. Tema Umum dan Subtema Cabang Lomba LIDM Tahun 2026.....	6
BAB II PENYELENGGARAAN.....	8
A. Penyelenggara.....	8
B. Unsur Penyelenggara	8
C. Cabang dan Ruang Lingkup Lomba.....	8
D. Jadwal Pelaksanaan Lomba	12
E. Mekanisme Pelaksanaan Lomba	12
F. Kategori Pemenang dan Pemberian Penghargaan	17
BAB III NORMA DAN KETENTUAN	18
A. Kode Etik Juri dan Peserta	18
B. Ketentuan Penggunaan Aset Teknologi dan Konten Digital.....	19
C. Persyaratan Peserta.....	20
D. Ketentuan Lomba	20
BAB IV KETENTUAN KHUSUS.....	53
BAB V PENUTUP	54
Lampiran 1: Halaman Cover.....	55
Lampiran 2: Halaman Pengesahan.....	56
Lampiran 3: Biodata Ketua dan Anggota Tim Peserta.....	57
Lampiran 4. Biodata Dosen Pendamping	58
Lampiran 5: Surat Pernyataan Keterangan Karya	60
Lampiran 6. Format Berita Acara Seleksi Internal Perguruan Tinggi.....	64
Lampiran 7. Format Laporan Akhir (Divisi ITDP, IPDP, VDP, dan PDP).....	65
Lampiran 8: Modul Ajar/RPP Divisi Microteaching Digital Pendidikan	67
Lampiran 9. Daftar Klasterisasi Perguruan Tinggi Peserta LIDM 2026	70

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan (Dit. Belmawa), Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (Ditjen Dikti), Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi (Kemendiknasaintek) Republik Indonesia menyelenggarakan Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) Tahun 2026. Dalam penyelenggaraan kegiatan LIDM Tahun 2026, Dit. Belmawa, Kemendiknasaintek menjalin kemitraan dengan perguruan tinggi tuan rumah.

LIDM Tahun 2026 ditujukan secara umum untuk meningkatkan literasi digital mahasiswa. Tujuan khusus LIDM adalah mengembangkan inovasi dalam pendidikan dan pembelajaran melalui penerapan teknologi digital. Sebagaimana tahun sebelumnya, LIDM Tahun 2026 yang merupakan penyelenggaraan ke-7 memperlombakan 5 (lima) divisi karya-karya inovasi pendidikan dan pembelajaran, yaitu terdiri dari:

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

Perkembangan dunia digital saat ini menunjukkan situasi dimana masyarakat sudah mulai menggunakan teknologi digital dalam berbagai aspek kehidupan. Masyarakat menggunakan uang digital (*e-money*) atau M-Banking untuk aktivitas perekonomian seperti belanja *online*. Bahkan di era pandemi, masyarakat melakukan pekerjaan di rumah (*work from home*) dengan memanfaatkan teknologi digital seperti absensi, dokumen digital, dan tanda tangan digital, tak terkecuali bidang pendidikan yang bertransformasi memanfaatkan teknologi digital dalam penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pendidikan/pembelajaran. Teknologi dalam bidang pendidikan dapat digunakan diantaranya: 1) sebagai alat bantu untuk administrasi sekolah seperti penggunaan sistem informasi manajemen sekolah dan sebagainya; 2) *Learning manajemen system* (LMS), media pembelajaran atau sarana penyampaian materi, dan lain sebagainya.

Pendidikan tinggi menjadi kunci untuk membangun masyarakat Indonesia yang melek terhadap teknologi agar kehidupannya menjadi lebih baik. Penerapan inovasi teknologi digital pendidikan, inovasi pembelajaran digital, inovasi video digital pendidikan dalam mendukung pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan, pengembangan poster digital pendidikan sebagai media/sarana bagi gerakan kepedulian, dan peningkatan pembelajaran mikro digital pendidikan merupakan kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan agar manusia Indonesia dapat memahami dan terampil dalam memberdayakan dan mendayagunakan teknologi untuk mendukung setiap pelaksanaan tugasnya.

B. Dasar Hukum

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan;
5. Peraturan Menteri Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Nomor 1 Tahun 2024 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi; dan
6. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 39 Tahun 2025 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi.

C. Tujuan

Tujuan dari LIDM Tahun 2026 sebagai berikut:

1. Meningkatkan literasi digital mahasiswa untuk mendukung peningkatan pendidikan di perguruan tinggi;
2. Menumbuhkembangkan kreativitas dan inovasi mahasiswa dalam bidang pendidikan melalui penerapan teknologi digital;
3. Meningkatkan kesadaran dan kepedulian mahasiswa untuk berkontribusi dalam pencapaian pembangunan berkelanjutan melalui penerapan teknologi digital;
4. Menumbuhkembangkan talenta pendidik melalui ajang kompetisi talenta di bidang inovasi digital.

D. Tema Umum dan Subtema Cabang Lomba LIDM Tahun 2026

Misi Presiden dan Wakil Presiden Republik Indonesia yang tertuang dalam Asta Cita, yang salah satunya memperkuat pembangunan sumber daya manusia, sains, teknologi, dan pendidikan mendorong pendidikan dan pembelajaran di semua jenjang pendidikan untuk menggunakan berbagai inovasi dalam bidang pendidikan dan pembelajaran, sehingga literasi digital dapat tumbuh dan berkembang di dunia pendidikan.

Karena itu, LIDM VII Tahun 2026 mengusung tema **“Literasi Digital Terbina, Talenta Indonesia Berdampak Nyata”**. Tema ini menegaskan bahwa penguatan literasi digital bukan sekadar keterampilan teknis, melainkan proses pembinaan kompetensi yang kritis, kreatif, dan bertanggung jawab sebagai fondasi utama mahasiswa dalam menghadapi disrupsi teknologi. Selaras dengan arah Asta Cita Presiden dan Wakil Presiden Republik Indonesia yang menitikberatkan pada penguatan sumber daya manusia unggul, mahasiswa



diposisikan sebagai Talenta Indonesia yang adaptif, berdaya saing, dan berkarakter. Melalui LIDM 2026, kemampuan tersebut diwujudkan dalam karya inovatif yang tidak hanya berhenti pada ide, tetapi menghasilkan dampak nyata bagi masyarakat, khususnya dalam menjawab tantangan dan meningkatkan kualitas pendidikan nasional secara berkelanjutan.

Adapun subtema masing-masing cabang LIDM Tahun 2026 meliputi sebagai berikut:

- I. Inovasi Teknologi Digital Pendidikan (ITDP):
Teknologi Digital untuk Ekosistem Pendidikan Berdampak dan Berintegritas
- II. Inovasi Teknologi Digital Pendidikan (ITDP):
Pembelajaran Digital Berdampak, Membangun Karakter, Mengatasi Tantangan Bangsa
- III. Divisi Video Digital Pendidikan (VDP):
Kreasi Video Digital sebagai Media Edukasi untuk Mewujudkan Masa Depan Berkelanjutan
- IV. Divisi Poster Digital Pendidikan (PDP):
Visual Digital Menggerakkan Aksi, Literasi Berdampak Membangun Negeri
- V. Divisi *Microteaching* Digital Pendidikan (MDP):
Pengajaran Mikro Berbasis Digitalisasi yang Maju dan Berdampak

BAB II

PENYELENGGARAAN

Sasaran penyelenggaraan LIDM Tahun 2026 adalah seluruh mahasiswa jenjang diploma dan sarjana dari seluruh Perguruan Tinggi di lingkungan Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi, yang terdaftar pada Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PDDIKTI).

A. Penyelenggara

Penyelenggara kegiatan LIDM Tahun 2026 adalah Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi bekerja sama dengan Perguruan Tinggi sebagai tuan rumah pelaksana.

Alamat Penyelenggara:

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

B. Unsur Penyelenggara

LIDM Tahun 2026 diselenggarakan atas kerja sama/kolaborasi antara Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan dengan Perguruan Tinggi. Unsur penyelenggara LIDM Tahun 2026 antara lain:

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

C. Cabang dan Ruang Lingkup Lomba

Pendidikan Cabang	Ruang Lingkup Lomba
I. Inovasi Teknologi Digital Pendidikan (ITDP)	Cabang lomba ini menekankan pada penciptaan solusi teknologi digital seperti <i>platform</i>, aplikasi, atau perangkat kependidikan berbasis teknologi terkini <i>artificial intelligence</i>, <i>data science</i>, <i>Internet of Things</i> (IoT), <i>block chain</i>, dan lain-lain yang mampu menjawab tantangan nyata dalam pendidikan. Inovasi diharapkan tidak hanya unggul secara teknis, tetapi juga memiliki kebermanfaatan serta keberdampakan yang terukur dalam meningkatkan akses, inklusivitas, kualitas, efektivitas, dan efisiensi layanan pendidikan. Karya inovasi diarahkan pada pengembangan inovasi teknologi digital pendidikan dengan lingkup:

Pendidikan Cabang	Ruang Lingkup Lomba
	▪ Makro yaitu inovasi sistem dan teknologi informasi manajemen dan administrasi pendidikan di satuan dan jenjang pendidikan dari tahap perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi pendidikan; ▪ Mikro yaitu inovasi sistem dan teknologi informasi dalam pembelajaran klasikal dari tahap perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi pembelajaran. Penerapan karya inovasi tersebut diharapkan agar dapat mendukung pendidikan yang dimaksudkan untuk memperkuat pembangunan sumber daya manusia (SDM), sains, teknologi, pendidikan, kesehatan, prestasi olahraga, kesetaraan gender, serta penguatan peran perempuan, pemuda, dan penyandang disabilitas.
II. Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan (IPDP)	Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan (IPDP) 2026 difokuskan pada pengembangan produk media pembelajaran digital fungsional yang lahir dari perancangan pedagogis yang matang, selaras dengan Kode IPDP (Tujuan, Peserta Didik, Materi, Strategi, dan Evaluasi), dijiwai oleh semangat pembelajaran mendalam (<i>deep learning</i>) yang melibatkan pikir, hati, rasa, dan raga, serta secara eksplisit mengintegrasikan tema penanaman karakter sebagai jawaban atas tantangan sosial kontemporer. Lingkup divisi ini meliputi: ▪ Perangkat pembelajaran digital berupa materi ajar/belajar dan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran berbasis kelas tatap muka, hibrida, maupun daring, yang menggunakan strategi pembelajaran aktif (<i>PjBL</i>, <i>inkuiri</i>, <i>flipped classroom</i>, <i>blended learning</i>, atau <i>experiential learning</i>) pada berbagai jenjang pendidikan formal maupun non-formal; ▪ Laboratorium virtual (<i>virtual lab</i>) berupa media pembelajaran digital untuk simulasi praktikum yang memungkinkan peserta didik melakukan percobaan secara interaktif, mengatasi keterbatasan alat dan bahan fisik, serta mendukung pembelajaran berbasis inkuiri dan HOTS; ▪ Sistem pembelajaran berbasis perangkat keras digital (<i>electronic-based digital learning kit</i>) seperti kit robotika edukasi, papan interaktif berbasis sensor, atau perangkat IoT pendidikan, dengan ketentuan bahwa komponen perangkat lunak pembelajaran dan integrasi pedagogis menjadi inti karya, sedangkan perangkat keras berfungsi sebagai pendukung pengalaman belajar digital; ▪ Perangkat pembelajaran digital untuk pendidikan inklusif yang mengakomodasi kebutuhan peserta didik berkebutuhan khusus, baik dalam konteks kelas reguler maupun pendidikan luar biasa; dan

Pendidikan Cabang	Ruang Lingkup Lomba
	▪ Media pembelajaran digital tematik yang secara eksplisit mengintegrasikan penanaman karakter sesuai tema pilihan (Lingkungan, Sosial, Kesehatan Mental, Mitigasi Bencana, Literasi Digital, Kewirausahaan Sosial, atau Pola Hidup Sehat).
III. Video Digital Pendidikan (VDP)	Divisi ini diarahkan sebagai media, sarana edukasi, dan kampanye digital kreatif yang berorientasi pada pemberdayaan masyarakat dalam menghadapi tantangan masa depan melalui pendekatan pendidikan, teknologi digital, inovasi, dan nilai keberlanjutan. Karya yang dikembangkan diharapkan mampu memberikan solusi edukatif, inspiratif, aplikatif, serta berdampak nyata bagi masyarakat. Lingkup Divisi 2 meliputi: ▪ Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan (Education for Sustainable Development/ESD) dalam mendukung pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs); ▪ Pemecahan masalah pendidikan kontemporer melalui inovasi media digital yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, kecerdasan artifisial (Artificial Intelligence/AI), transformasi digital, literasi digital, pembelajaran inklusif, kesehatan mental, karakter, serta tantangan pendidikan di era society 5.0; ▪ Pengembangan media edukatif dan kampanye digital untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dalam menjaga kelestarian lingkungan, mitigasi perubahan iklim (<i>climate change</i>), pengurangan sampah, konservasi energi, dan gaya hidup berkelanjutan; ▪ Penguatan nilai budaya, kearifan lokal, dan identitas bangsa melalui media digital kreatif sebagai upaya membangun masyarakat yang toleran, berkarakter, dan berwawasan global; ▪ Pemanfaatan teknologi digital secara etis, aman, dan bertanggung jawab dalam mendukung pendidikan dan kehidupan masyarakat, termasuk literasi kecerdasan artifisial, keamanan digital, dan pemanfaatan teknologi untuk kemaslahatan publik; ▪ Penciptaan karya digital yang berdampak sosial dan mendorong partisipasi masyarakat dalam membangun solusi terhadap berbagai persoalan lokal, nasional, maupun global melalui pendekatan edukatif.

Pendidikan Cabang	Ruang Lingkup Lomba
IV. Poster Digital Pendidikan (PDP)	PDP menghadirkan kanvas digital sebagai media persuasi dan panggung gerakan mahasiswa. Melalui kekuatan visual yang menginspirasi serta literasi yang kritis, peserta diarahkan merancang poster yang tidak hanya estetis, tetapi menggerakkan aksi nyata untuk mempercepat tercapainya SDGs. Karya poster digital harus menitikberatkan pada salah satu dari tiga pilar fokus strategis berikut: ▪ Akselerasi Literasi Pendidikan dan Keuangan: Menggelorakan gerakan kepedulian untuk meningkatkan kualitas pendidikan berkelanjutan (ESDG's) serta penguatan literasi keuangan masyarakat sebagai fondasi kecakapan hidup di era modern. ▪ Ketahanan Sosial dan Lingkungan: Membangun kesadaran dan gerakan kepedulian terhadap isu kesehatan masyarakat, pelestarian lingkungan, serta kesiapsiagaan bencana bagi semua lapisan masyarakat guna mewujudkan SDM Indonesia yang tangguh dan berkualitas. ▪ Kedaulatan Pangan dan Gizi: Mendorong kampanye dan gerakan peningkatan kualitas ketahanan pangan, kemandirian gizi, dan masa depan yang tangguh untuk menciptakan bangsa yang berdaya saing global.
V. Microteaching Digital Pendidikan (MDP)	Diarahkan pada peningkatan kompetensi pedagogik mahasiswa yang dapat mengintegrasikan aspek-aspek keterampilan mengajar, melalui penerapan teknologi digital dalam bentuk <i>microteaching</i>. Lingkup divisi ini meliputi: ▪ Pembelajaran mikro klasikal untuk pendidikan formal di semua satuan pendidikan usia dini hingga perguruan tinggi, baik pendidikan umum maupun pendidikan khusus. ▪ Pembelajaran mikro klasikal untuk pendidikan non formal terdiri atas lembaga kursus, lembaga pelatihan, kelompok belajar, pusat kegiatan belajar masyarakat serta lembaga pendidikan non formal yang sejenis.

D. Jadwal Pelaksanaan Lomba

No.	Kegiatan	Jadwal
1	Peluncuran Informasi LIDM Tahun 2026	19 Mei 2026
2	Sosialisasi LIDM Tahun 2026	19 Mei 2026
3	ToT Juri Internal Perguruan Tinggi	03 – 05 Juni 2026
4	Pendaftaran Perguruan Tinggi Peserta	19 Mei – 19 Juli 2026
5	Pengiriman Proposal untuk Seleksi Internal Perguruan Tinggi	19 Mei – 19 Juli 2026
6	Seleksi Internal Perguruan Tinggi	19 Mei – 19 Juli 2026
7	Pendaftaran dan pengiriman proposal untuk Seleksi Nasional	19 Mei – 19 Juli 2026
8	Penjurian Babak Seleksi Nasional	20 Juli – 13 Agustus 2026
9	Pengumuman Finalis LIDM 2026	18 Agustus 2026
10	Penyelesaian Karya Babak Final	19 Agustus – 23 Oktober 2026
11	Pendaftaran Peserta Babak Final	19 – 23 Oktober 2026
12	Pelaksanaan Babak Final LIDM 2026	02 – 04 November 2026
13	Pengumuman Pemenang dan Penutupan LIDM 2026	04 November 2026

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

E. Mekanisme Pelaksanaan Lomba

1. Klasterisasi Peserta

Perguruan tinggi yang menjadi peserta LIDM dilakukan klasterisasi kuota oleh Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Ditjen Dikti untuk menjaga mutu/kualitas usulan dan memberikan akses pemerataan peserta kepada seluruh perguruan tinggi yang ada di Indonesia. Klasterisasi kuota dilakukan dengan cara mengevaluasi rekam jejak kepesertaan dan peringkat perguruan tinggi pada penyelenggaraan LIDM sebelumnya. Perguruan tinggi yang dapat berpartisipasi dalam LIDM dibagi atas 4 (empat) klaster kuota, yaitu Klaster I, II, III, dan IV, sebagaimana dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Klaster	Jumlah Maksimal Proposal				
	Inovasi Teknologi Digital Pendidikan	Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan	Video Digital Pendidikan	Poster Digital Pendidikan	Microteaching Digital Pendidikan
I	10	10	10	10	10
II	7	7	7	7	7
III	5	5	5	5	5
IV	3	3	3	3	3

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

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

Klasterisasi perguruan tinggi untuk kepesertaan pada LIDM Tahun 2026 dapat dilihat dalam Daftar Klasterisasi Perguruan Tinggi Yang Pernah Menjadi Peserta LIDM 2019- 2025 (LIDM 2022 tidak terselenggara) sebagaimana pada Lampiran 9 pada pedoman ini.

Perguruan tinggi yang belum pernah atau tidak mengikutsertakan tim dalam empat tahun penyelenggaraan terakhir diperlakukan sebagai Klaster IV.

Pengisian kuota kepesertaan pada setiap divisi kompetisi LIDM diharapkan berasal dari tim dengan mutu karya terbaik yang merupakan hasil seleksi atau kompetisi internal di perguruan tinggi.

2. Tahapan Lomba

Tahapan pelaksanaan LIDM Tahun 2026 semua divisi melalui 3 (tiga) tahap, yaitu Tahap Seleksi Internal Perguruan Tinggi, Tahap Seleksi Tingkat Nasional, dan Tahap Final Tingkat Nasional. Seluruh tahap diselenggarakan sesuai dengan aturan pelaksanaan masing-masing divisi.

a. Tahap Seleksi Internal Perguruan Tinggi

Seleksi internal pada tahap ini dilaksanakan oleh masing-masing perguruan tinggi. Berita acara hasil seleksi atau kompetisi internal WAJIB disampaikan pada pendaftaran tingkat nasional dengan jumlah maksimal tim yang didaftarkan sesuai dengan klaster perguruan tinggi masing-masing. Berita acara hasil seleksi atau kompetisi internal di perguruan tinggi yang ditandatangani oleh Pimpinan Perguruan Tinggi Bidang Kemahasiswaan dan diunggah melalui aplikasi pendaftaran tingkat nasional (format tersedia pada lampiran 6). Seleksi internal dapat dilaksanakan dalam bentuk lomba di perguruan tinggi. Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan memberikan fasilitasi pelatihan/ToT untuk

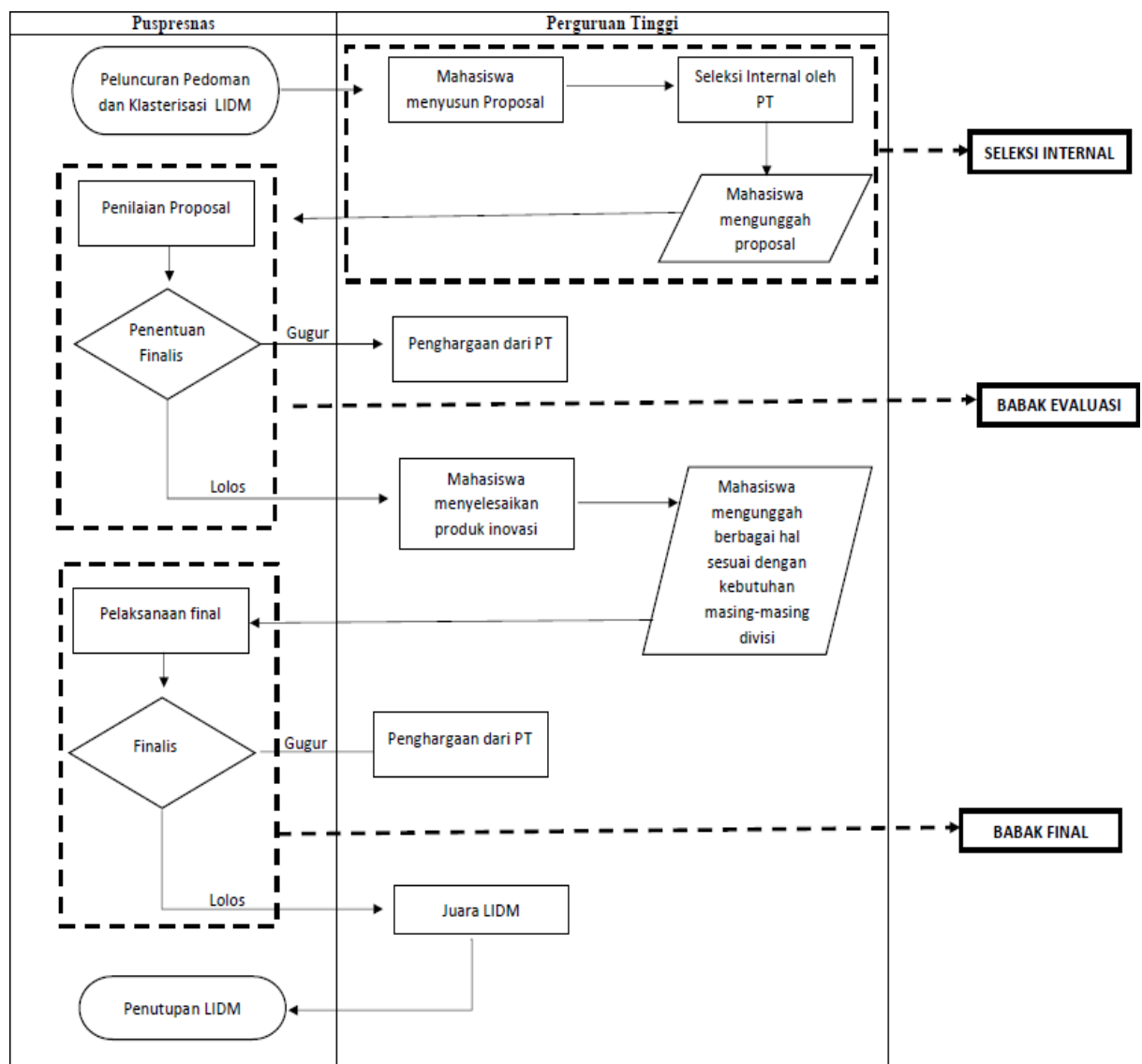
para pembina perguruan tinggi yang ditugaskan melaksanakan seleksi internal.

b. Tahap Seleksi Tingkat Nasional

Tahap ini diikuti oleh seluruh tim peserta yang dikirim oleh seluruh perguruan tinggi peserta dengan jumlah peserta maksimal sesuai dengan klaster masing-masing. Tahap Seleksi Nasional dilaksanakan secara daring oleh tim penilai/juri, dan hasil penjurian tahap ini digunakan sebagai pertimbangan dalam memilih tim peserta yang akan masuk Tahap Final untuk masing-masing divisi kompetisi.

c. Tahap Final Tingkat Nasional

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



Gambar 1. Tahapan LIDM Tahun 2026

3. Penilaian

Mekanisme penilaian pada Tahap Seleksi Internal Perguruan Tinggi, Tahap Seleksi Nasional, dan Tahap Final diatur dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Penilaian dilakukan sepenuhnya mengacu pada kriteria dan indikator yang telah ditetapkan pada masing-masing divisi lomba dengan akumulasi total bobot sebesar 100%.
- b. Pemberian skor menggunakan skala 1, 2, 3, 5, 6, dan 7. Penggunaan skor 4 (empat) ditiadakan secara sengaja untuk menghindari kecenderungan nilai tengah serta memastikan diferensiasi kualitas antarpeserta yang lebih tegas dan objektif.
- c. Nilai pada setiap kriteria merupakan hasil perkalian antara bobot dengan skor yang diberikan juri ($\text{Nilai} = \text{Bobot} \times \text{Skor}$). Berdasarkan sistem ini, total nilai akhir setiap peserta akan berada pada rentang minimum 100 hingga maksimum 700. Nilai yang diperoleh peserta untuk setiap tahapan adalah rata-rata nilai dari Dewan Juri.
- d. Pada Tahap Final, Nilai Akhir dihitung menggunakan formula yang ditetapkan untuk masing-masing divisi lomba. Pemenang lomba ditetapkan berdasarkan urutan peringkat Nilai Akhir tertinggi yang diraih oleh tim finalis.
- e. Untuk menjamin objektivitas dan integritas kompetisi pada tahap Seleksi Nasional dan Tahap Final, anggota Dewan Juri yang berasal dari Perguruan Tinggi yang sama dengan peserta tidak diperkenankan memberikan penilaian kepada tim dari institusinya tersebut.
- f. Seluruh hasil penilaian dan keputusan Dewan Juri bersifat mutlak serta tidak dapat diganggu gugat.
- g. Penyelenggara dan Dewan Juri berhak memberikan sanksi tegas berupa diskualifikasi hingga pembatalan status kepesertaan bagi tim yang terbukti melakukan pelanggaran terhadap ketentuan umum maupun etika perlombaan yang telah ditetapkan.

4. Pendaftaran Kepesertaan

- a. Pendaftaran Kepesertaan Perguruan Tinggi
 - 1) Perguruan Tinggi yang mengikutsertakan mahasiswa pada LIDM terlebih dahulu mendaftarkan kepesertaan Perguruan Tinggi secara daring melalui aplikasi pendaftaran pada laman <https://kompetisicerdas.kemdiktisaintek.go.id/> untuk mendapatkan akun Perguruan Tinggi.
 - 2) Surat Pengantar Perguruan Tinggi ditandatangani oleh Pimpinan Perguruan Tinggi Bidang Kemahasiswaan diunggah ke aplikasi pendaftaran tersebut di atas.
 - 3) Proses alur pendaftaran dan penggunaan aplikasi pendaftaran akan disampaikan saat sosialisasi diselenggarakan. Operator perguruan tinggi yang ingin mengikuti

kegiatan LIDM Tahun 2025 wajib mengajukan akun operator PT.

- b. Pendaftaran Kepesertaan Tim Peserta untuk Tahap Seleksi Internal Perguruan Tinggi
 - 1) Pendaftaran Tim Peserta untuk Tahap Seleksi Internal Perguruan Tinggi dilaksanakan oleh masing-masing perguruan tinggi dengan mengunggah daftar tim peserta tiap-tiap divisi untuk mengikuti seleksi internal tingkat perguruan tinggi dan mengisi profil tim peserta dan mengunggah proposal/naskah akademik penyusunan karya tim peserta di laman <https://kompetisicerdas.kemdiktisaintek.go.id/>
 - 2) Peserta wajib mengunggah Kartu Tanda Mahasiswa pada aplikasi LIDM: <https://kompetisicerdas.kemdiktisaintek.go.id/>
- c. Pendaftaran Kepesertaan Tim Peserta untuk Tahap Seleksi Nasional
 - 1) Pendaftaran Tim Peserta untuk Tahap Seleksi Nasional dilaksanakan secara daring melalui aplikasi pendaftaran pada laman <https://kompetisicerdas.kemdiktisaintek.go.id/>, dengan jumlah maksimal tim peserta secara keseluruhan dan jumlah maksimal tim peserta untuk tiap divisi sesuai dengan klaster LIDM masing-masing perguruan tinggi.
 - 2) Proposal dan karya tiap divisi yang diunggah oleh perguruan tinggi peserta adalah proposal atau karya yang telah direvisi berdasarkan hasil seleksi internal perguruan tinggi.
 - 3) Peserta wajib mengunggah dokumen proposal yang dilengkapi hasil uji similaritas (Turnitin, iThenticate, lainnya) dalam bentuk *original report* hasil unduhan (tidak diedit) yang dilakukan oleh pihak perguruan tinggi tanpa pengecualian sumber (*no exclude*) kecuali bibliografi, dengan indeks similaritas tidak melampaui 25%.
 - 4) Penggunaan AI tools (*artificial intelligence*) wajib disertai pernyataan transparansi penggunaannya dengan menuliskan AI tools yang digunakan, bagian yang dibantu oleh AI, persentase komposisi (lampirkan *captured report* dari *AI checker*) dan kontribusi AI dalam karya tersebut, yang ditanda tangani oleh Ketua Tim, disetujui oleh Dosen Pendamping, dan diketahui oleh Pimpinan Perguruan Tinggi Bidang Kemahasiswaan.
 - 5) Pendaftaran wajib menyertakan Berita Acara Tahap Seleksi Internal Perguruan Tinggi (Format Lampiran 6).
- d. Pendaftaran Peserta Tahap Final
 - 1) Pendaftaran Tim Peserta Tahap Final dilakukan secara daring melalui aplikasi pendaftaran pada laman <https://kompetisicerdas.kemdiktisaintek.go.id/> setelah Pengumuman Hasil Tahap Seleksi Nasional.
 - 2) Pendaftaran ulang dilakukan oleh masing-masing Tim Finalis (Mahasiswa dan Dosen Pendamping/Pembimbing) pada semua divisi LIDM dengan mengunggah Pengantar Perguruan Tinggi Bidang Kemahasiswaan untuk kepesertaan pada Tahap Final.
 - 3) Perguruan Tinggi melalui Bidang Kemahasiswaan melaksanakan pendaftaran kehadiran Pimpinan Perguruan Tinggi di Penutupan.

- 4) Peserta finalis wajib mengunggah Dokumen atau Laporan karya finalis dilengkapi hasil uji similaritas (Turnitin, iThenticate, lainnya) dalam bentuk *original report* hasil unduhan (tidak diedit) yang dilakukan oleh pihak perguruan tinggi tanpa pengecualian sumber (*no exclude*) kecuali bibliografi, dengan indeks similaritas tidak melampaui 25%.
- 5) Penggunaan AI tools (*artificial intelligence*) wajib disertai pernyataan transparansi penggunaannya dengan menuliskan AI tools yang digunakan, bagian yang dibantu oleh AI, persentase komposisi (lampirkan *captured report* dari *AI checker*) dan kontribusi AI dalam karya tersebut, yang ditanda tangani oleh Ketua Tim, disetujui oleh Dosen Pendamping, dan diketahui oleh Pimpinan Perguruan Tinggi Bidang Kemahasiswaan.
- 6) Peserta finalis mengunggah minimal satu Surat Pencatatan Ciptaan sebagai Hak Cipta (HKI) atas karya inovasi digital utama finalis dari Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum Republik Indonesia.

F. Kategori Pemenang dan Pemberian Penghargaan

Setiap divisi/cabang lomba akan diberikan penghargaan untuk lima tim terbaik berupa:

1. Juara I (“medali emas”)
2. Juara II (“medali perak”)
3. Juara III (“medali perunggu”)
4. Juara Harapan (sertifikat)
5. Tim Inspiratif

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

BAB III

KODE ETIK, NORMA, DAN KETENTUAN

A. Kode Etik Juri dan Peserta

Kode Etik Juri meliputi:

1. Menjaga rahasia dan tidak memberikan informasi apapun kepada siapapun terkait penilaian.
2. Menjaga independensi, integritas, dan objektivitas dalam penilaian.
3. Juri tidak diperkenankan memberikan penilaian kepada tim yang berasal dari Perguruan Tinggi yang sama dengan Juri tersebut, baik pada Tahap Seleksi Nasional maupun Tahap Final.
4. Bebas dari gratifikasi atau bentuk hadiah lainnya dari institusi yang dinilai.
5. Merepresentasikan penugasan yang diberikan Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan.
6. Disiplin, bertanggungjawab, dan tepat waktu dalam setiap penugasan.
7. Juri menandatangani Pakta Integritas yang memuat komitmen kepatuhan terhadap Kode Etik Juri.

Kode Etik Peserta meliputi:

1. Memahami dan mematuhi seluruh peraturan, pedoman, dan ketentuan teknis yang telah ditetapkan oleh Penyelenggara LIDM.
2. Menjaga integritas lomba dengan menjamin bahwa karya yang diikutsertakan adalah hasil pemikiran orisinal tim dan bebas dari plagiasi, serta belum pernah dipublikasikan atau diikutsertakan dalam kompetisi LIDM maupun kompetisi serupa lainnya di tingkat nasional maupun internasional.
3. Menyampaikan informasi dan data yang benar dalam produksi karya inovasi tanpa melakukan manipulasi atau rekayasa dalam bentuk apa pun.
4. Menghormati hak kekayaan intelektual pihak ketiga dengan mencantumkan sumber referensi yang benar dan tidak menggunakan aset digital milik pihak lain tanpa izin atau lisensi yang sah.
5. Menjamin karya yang dihasilkan tidak mengandung muatan yang bersifat diskriminatif, provokatif, atau menyinggung unsur SARA yang dapat memicu disintegrasi bangsa; tidak mengandung unsur pornografi dan kekerasan; serta bebas dari muatan politik praktis maupun konten yang melanggar norma kesusilaan dan hukum yang berlaku.

6. Menunjukkan sportivitas dan profesionalisme dengan saling menghormati terhadap sesama peserta, panitia, dan Dewan Juri, serta menjaga kondusivitas selama seluruh tahapan perlombaan berlangsung.
7. Membawa kartu mahasiswa yang berlaku (memuat foto diri) serta mengenakan atribut perguruan tinggi asal selama pelaksanaan kegiatan. Peserta diperkenankan mengenakan busana tematik yang relevan dengan karya inovasi saat presentasi, dengan tetap menjaga kesopanan serta tidak melanggar norma kesusilaan.
8. Menghormati dan menerima keputusan Dewan Juri sebagai hasil evaluasi yang profesional, objektif, serta bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Pelanggaran terhadap poin-poin kode etik di atas dapat berakibat pada pemberian sanksi administratif, pengurangan nilai, hingga diskualifikasi dari kepesertaan LIDM.

B. Ketentuan Penggunaan Aset Teknologi dan Konten Digital

1. Etika ilmiah, keaslian karya inovasi dan kreativitas sangat dikedepankan.
2. Penggunaan ragam teknologi digital atau aset konten digital diperkenankan sebagai elemen bantu atau sebagai bagian dalam pengembangan inovasi dan kreativitas.
3. Yang dimaksud dengan ragam teknologi digital meliputi algoritma, simulator, emulator, dan sejenisnya, yang tersedia di awan internet dan bersifat publik.
4. Yang dimaksud dengan aset konten teknologi digital meliputi gambar digital, video digital, animasi, dan sejenisnya, yang tersedia di awan internet dan bersifat publik.
5. Tidak diperkenankan menggunakan hasil langsung luaran teknologi digital atau set konten digital untuk diakui sebagai karya peserta dalam porsi keseluruhan.
6. Dalam deskripsi metode pengembangan wajib disampaikan bagian yang menggunakan ragam teknologi digital atau aset konten digital dengan mengemukakan sumber dengan jelas, serta bagian yang dikembangkan sendiri.
7. Seluruh sumber referensi dan aset yang digunakan dalam inovasi dan kreasi karya wajib disebutkan dalam deskripsi metode pengembangan dan daftar referensi.
8. Porsi maksimal penggunaan luaran teknologi dan aset digital diijinkan paling banyak dalam porsi 25%.
9. Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) diperkenankan sepanjang sesuai dengan etika ilmiah dan mengikuti pedoman dalam buku Panduan Penggunaan *Generative Artificial Intelligence* (GEN AI) pada Perguruan Tinggi yang diterbitkan Direktorat Belmawa, Ditjen Dikti tahun 2025: (https://dikti.go.id/api/file/humas-production/2024/10/Buku-Panduan--Penggunaan-Generative-AI-pada-Pembelajaran-di-Perguruan-Tinggi_isbn0506-1.pdf).
10. Khusus divisi video tidak diperkenankan menggunakan/memanfaatkan software AI.

C. Persyaratan Peserta

1. Perguruan Tinggi peserta adalah perguruan tinggi di lingkungan Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi yang terdaftar pada laman Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PDDikti) <https://pddikti.kemdiktisaintek.go.id>.
2. Peserta adalah mahasiswa program sarjana, sarjana terapan, atau diploma tiga yang terdaftar sebagai mahasiswa aktif pada perguruan tinggi dan pada laman PDDikti <https://pddikti.kemdiktisaintek.go.id> pada seluruh rangkaian tahapan lomba hingga tahap final.
3. Setiap tim terdiri dari 3-4 orang mahasiswa yang dibimbing oleh seorang dosen aktif memiliki NUPTK yang terdaftar pada laman PDDikti <https://pddikti.kemdiktisaintek.go.id>. Seorang dosen dapat membimbing paling banyak 5 (lima) tim peserta untuk keseluruhan divisi.
4. Peserta wajib mengikuti seluruh jadwal dan aturan ketentuan kompetisi sesuai Panduan LIDM Tahun 2026.
5. Karya yang diikutsertakan tidak diperkenankan menimbulkan kebencian dan/atau penistaan/pelecehan SARA (suku, agama, ras, antar golongan), gender, serta *body shaming*, dan radikalisme.
6. Setiap karya yang diikutsertakan, peserta wajib mengunggah pernyataan bahwa karya yang diikutsertakan pada LIDM adalah karya asli dan belum pernah diikutsertakan pada kompetisi lain dan LIDM tahun sebelumnya serta bebas dari plagiarisme, diketahui oleh Dosen Pendamping dan disetujui oleh Pimpinan Fakultas/Departemen/Jurusan Bidang Kemahasiswaan (Lampiran 5).
7. Kepesertaan setiap mahasiswa paling banyak dalam 2 (dua) tim dengan menjadi ketua paling banyak pada 1 tim (keanggotaan boleh lintas divisi).
8. Pergantian personil tim diperbolehkan maksimal 1 (satu) orang anggota dan paling lambat diajukan sebelum pengumuman finalis tahap final dengan melampirkan surat rekomendasi/keterangan dari pimpinan perguruan tinggi. Pergantian posisi ketua tim tidak diperbolehkan.

D. Ketentuan Lomba

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

1. Satu proposal divisi dinilai oleh minimal dua orang reviewer
2. Reviewer internal perguruan tinggi diprioritaskan yang sudah memiliki pengalaman dalam membimbing perlombaan divisi sejenis yang dilombakan

3. Aturan lomba dan penilaian setiap divisi yang dilombakan sebagai berikut:

Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan

1) Deskripsi Lomba

Inovasi teknologi digital pendidikan atau *edutech* (*educational technology*) adalah pengembangan teknologi digital untuk proses pembelajaran dan pengajaran. Pengembangan teknologi pendidikan mencakup pemanfaatan perangkat keras, perangkat lunak, serta sumber daya teknologi seperti internet dan media sosial untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Contoh teknologi digital pendidikan antara lain perangkat lunak pembelajaran, video pembelajaran, aplikasi mobile, platform *e-learning*, perangkat interaktif, dan peralatan multimedia. Teknologi pendidikan dapat membantu mempercepat dan mempermudah akses informasi dan sumber belajar, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dan memperluas ruang lingkup pembelajaran.

Pengembangan inovasi teknologi pendidikan juga dapat ditujukan membantu para pendidik dalam melakukan tugas-tugas administratif seperti mengelola catatan nilai dan memantau kemajuan belajar peserta didik. Dalam konteks pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (*online distance learning*), teknologi pendidikan sangat penting untuk memungkinkan siswa dan guru berinteraksi secara virtual dan belajar dari jarak jauh.

2) Aturan Lomba (Internal Perguruan Tinggi dan Seleksi Nasional)

- a) Tim peserta menyusun proposal dan membuat video tentang proses pengembangan, implementasi, dan demo penggunaan serta dampak model karya inovasi yang dibuat.
- b) Sistematika proposal terdiri dari:
 - Cover (Lampiran 1)
 - Lembar Pengesahan (Lampiran 2)
 - Abstrak (150-200 kata)
 - Latar belakang
 - Tujuan dan manfaat
 - Metode pengembangan produk teknologi digital
 - Analisa fungsional teknologi digital
 - Desain produk teknologi digital
 - Pembahasan tentang hasil implementasi, validasi, demo penggunaan, dan dampak dari karya inovasi teknologi yang dikembangkan
 - Tautan video proses pengembangan, implementasi, dan demo penggunaan serta dampak model karya inovasi yang dibuat.
 - Daftar pustaka

- c) Video proses pengembangan, implementasi, dan demo penggunaan serta dampak 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 2026 - ITDP - Kode PT - Nama Tim - Judul Karya - Proposal”
- d) Proposal diunggah ke aplikasi lomba dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan subjek “LIDM 2026 – ITDP – Kode PT – Nama Tim – Proposal” dan penamaan file “LIDM 2026 – ITDP – Kode PT – Nama Tim – Proposal.pdf”. Kode PT dapat dilihat pada laman <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>. File proposal dibuat dalam format PDF dan tidak diperkenankan untuk dilakukan kompresi lanjutan ke dalam format ZIP maupun RAR.
- e) Peserta wajib mengunggah dokumen proposal yang dilengkapi hasil uji similaritas (Turnitin, iThenticate, lainnya) dalam bentuk *original report* hasil unduhan (tidak diedit) yang dilakukan oleh perguruan tinggi tanpa pengecualian sumber (*no exclude*) kecuali bibliografi, dengan indeks similaritas tidak melampaui 25%.
- f) Penggunaan AI tools (*artificial intelligence*) wajib disertai pernyataan transparansi penggunaannya dengan menuliskan AI tools yang digunakan, bagian yang dibantu oleh AI, persentase komposisi (lampirkan *captured report* dari *AI checker*) dan kontribusi AI dalam karya tersebut, yang ditanda tangani oleh Ketua Tim, disetujui oleh Dosen Pendamping, dan diketahui oleh Pimpinan Perguruan Tinggi Bidang Kemahasiswaan.
- g) Penilaian Tahap Seleksi Internal PT dan Tahap Seleksi Nasional
- h) Kriteria penilaian untuk Tahap Seleksi Internal PT dan Tahap Seleksi Nasional Divisi Inovasi Teknologi Digital Pendidikan adalah sebagai berikut:

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Dampak penggunaan produk inovasi teknologi digital terhadap ekosistem pendidikan untuk peningkatan kualitas yang diharapkan. Untuk karya lingkup mikro atau makro, antara lain: a. Pembelajaran mandiri b. Interaksi dalam pembelajaran c. Evaluasi Pembelajar (kognitif/afektif/psikomotorik) d. Manajemen pendidikan/pembelajaran (kurikulum, perencanaan) e. dan lain-lain	20
2	Aspek permasalahan terhadap kebutuhan teknologi digital a. Kejelasan tujuan b. Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi	20
3	Idea a. Keunikan dan keunggulan produk inovasi b. Tingkat kecerdasan karya inovasi teknologi digital c. <i>Problem solving</i> dengan logika teknologi yang digunakan	25
4	Aspek pengembangan produk teknologi digital a. Metode pengembangan produk teknologi yang dibuat b. Fungsionalitas (keberfungsian) produk teknologi c. Kualitas teknis pengembangan produk teknologi d. Daya tarik penyajian proses pengembangan produk teknologi e. Aspek audio, visual, narasi, animasi (teknis) produk teknologi	25
5	Rencana dan target validasi produk teknologi digital terhadap pengguna (peserta didik dan pendidik) a. Keluasan fungsi dan fleksibilitas produk teknologi b. Usabilitas produk teknologi (kemudahan penggunaan) c. Efisiensi dan adaptabilitas terhadap karakteristik pengguna d. Efektivitas produk teknologi kepada pengguna	10
Total		100

Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan

1) Deskripsi Lomba

Transformasi pendidikan di abad ke-21 menuntut pergeseran paradigmatik: dari pembelajaran yang berpusat pada konten dan transmisi satu arah menuju ekosistem belajar yang adaptif, kontekstual, dan memberdayakan peserta didik sebagai subjek aktif. Kemajuan teknologi digital dalam hal ini kecerdasan buatan (AI), realitas virtual dan tertambah (VR/AR), *big data analytics*, *internet of things* (IoT), dan juga solusi *low-tech* tepat guna membuka peluang luas untuk menciptakan pengalaman belajar yang personal, mendalam, dan melampaui batas ruang kelas konvensional. Namun demikian, pemanfaatan teknologi semata tidaklah memadai; diperlukan produk media pembelajaran digital yang lahir dari perancangan pedagogis yang matang, selaras dengan

tujuan kurikulum, karakteristik peserta didik, karakteristik materi ajar, strategi pembelajaran, dan sistem evaluasi yang terpadu.

Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan (IPDP) hadir sebagai wahana kompetitif bagi mahasiswa untuk menjawab tantangan tersebut. IPDP bukan sekadar lomba inovasi teknologi, melainkan **ajang penciptaan produk media pembelajaran digital fungsional yang dikembangkan terintegrasi dalam pengalaman belajar**. Produk dapat berupa **aplikasi perangkat bergerak, platform pembelajaran berbasis web, modul VR/AR, video interaktif, gim edukasi, laboratorium virtual** (virtual lab) untuk **simulasi praktikum**, serta **sistem pembelajaran berbasis perangkat keras digital** (*electronic-based digital learning kit*) **seperti kit robotika edukasi, papan interaktif berbasis sensor, atau perangkat IoT pendidikan**.

Untuk produk berbasis perangkat keras, komponen perangkat lunak pembelajaran dan integrasi pedagogis harus menjadi inti karya; perangkat keras berfungsi sebagai pendukung pengalaman belajar digital, bukan sebagai artefak rekayasa teknik yang berdiri sendiri. Alat peraga murni tanpa modul pembelajaran digital tidak termasuk dalam kategori yang dilombakan.

Produk media pembelajaran ini wajib dikembangkan dengan bertumpu pada **kerangka pedagogis minimal** yang menjadi kode pengembangan IPDP, dan harus dijiwai oleh semangat pembelajaran mendalam (*deep learning*). Tim peserta harus menunjukkan pemahaman dan penerapan terhadap:

- **Tujuan** – pembelajaran yang spesifik dan terukur;
- **Peserta Didik** – karakteristik, gaya belajar, dan kebutuhan inklusif;
- **Materi** – jenis pengetahuan yang diajarkan;
- **Strategi** – pembelajaran aktif yang dipilih;
- **Evaluasi** – sistem penilaian terintegrasi dalam media.

Kelima elemen ini merupakan fondasi perancangan pembelajaran yang wajib dikaji dan dielaborasi secara mandiri oleh setiap tim. Peserta sangat dianjurkan untuk menelusuri pustaka pedagogi, desain instruksional, literatur pembelajaran mendalam, serta kebijakan kurikulum mutakhir guna memperdalam dan mengkontekstualisasikan setiap elemen dalam proposal dan produk yang dikembangkan.

Dengan fondasi pedagogis tersebut, IPDP menempatkan pembelajaran mendalam (*deep learning*) sebagai ruh perancangan produk. Pendekatan ini mendorong terciptanya media pembelajaran yang

tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga melibatkan seluruh dimensi peserta didik—pikir, hati, rasa, dan raga—dalam pengalaman belajar yang penuh kesadaran, bermakna, dan menyenangkan.

Teknologi digital berperan sebagai katalisator pedagogis, bukan sekadar alat bantu

Produk yang dihasilkan harus mampu mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), mengakomodasi pembelajaran inklusif, serta menjawab keragaman konteks geografis dan infrastruktur Indonesia, termasuk di wilayah 3T (terdepan, terpencil, tertinggal). Pada saat yang sama, media pembelajaran diharapkan turut mentransformasi peran pendidik: dari penyampai informasi menjadi fasilitator aktif yang mampu memandu perkembangan belajar setiap peserta didik secara berkelanjutan.

Selain penguasaan kompetensi, IPDP secara tegas mengarahkan inovasi pada penanaman karakter sebagai jawaban atas berbagai tantangan sosial kontemporer. Setiap tim wajib memilih dan mengintegrasikan tema karakter tertentu—seperti kepedulian lingkungan, toleransi, anti-korupsi, kesehatan mental, atau literasi digital—ke dalam konten, skenario pembelajaran, dan sistem evaluasi. Pendekatan ini memastikan bahwa pengalaman belajar tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga mendorong internalisasi nilai secara alami. Seluruh orientasi ini selaras dengan semangat Profil Lulusan 8 Dimensi yang kini menjadi arah baru kebijakan pendidikan nasional, menegaskan bahwa karya IPDP harus relevan secara pedagogis, kontekstual secara sosial, dan visioner secara kebijakan.

Produk akhir dari IPDP adalah prototipe media pembelajaran digital yang telah melalui uji coba terbatas (minimal uji fungsionalitas dan keterbacaan oleh pengguna sasaran) serta dapat didemonstrasikan dalam konteks pembelajaran nyata—baik tatap muka, hibrida, maupun daring. Dengan demikian, IPDP bertekad melahirkan inovasi yang bukan hanya **cemerlang secara teknis**, tetapi juga **terbukti secara pedagogis** dan memiliki **potensi replikasi** serta adopsi di berbagai satuan pendidikan di Indonesia.

2) Tema Penanaman Karakter

Untuk memfokuskan dampak pendidikan karakter, setiap tim wajib memilih salah satu tema berikut. Media pembelajaran yang dikembangkan harus secara eksplisit mengintegrasikan penanaman nilai-

nilai karakter sesuai tema terpilih.

- a) **Lingkungan** – Menjaga kebersihan, pemilahan sampah, daur ulang, dan gaya hidup berkelanjutan.
- b) **Sosial** – Ketertiban, toleransi, kepedulian terhadap sesama, dan anti-perundungan.
- c) **Kesehatan Mental dan Anti-Perundungan** – Regulasi emosi, empati, resiliensi, dan pencegahan bullying.
- d) **Kesiapsiagaan dan Mitigasi Bencana** – Karakter tanggap, gotong royong, dan disiplin prosedur evakuasi.
- e) **Literasi Digital dan Etika Bermedia Sosial** – Berpikir kritis melawan hoaks, menjaga privasi, dan berperilaku santun di dunia maya.
- f) **Kewirausahaan Sosial dan Literasi Keuangan** – Kejujuran, tanggung jawab, dan kemandirian melalui simulasi ekonomi sederhana.
- g) **Pola Hidup Sehat dan Gizi Seimbang** – Disiplin, kepedulian diri, dan kebersihan melalui edukasi gizi dan aktivitas fisik.

3) Aturan Lomba

- a) Tim peserta menyusun proposal dan membuat video gagasan inovasi penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran
- b) Sistematika proposal memuat setidaknya:
 - Cover
 - Lembar Pengesahan
 - Abstrak (150 – 200 Kata)
 - Latar belakang
 - Tujuan dan manfaat
 - Inovasi penggunaan teknologi digital
 - Penjelasan strategi, pendekatan, metode dan evaluasi pembelajaran
 - Rencana implementasi sesuai dengan pendekatan maupun strategi pembelajaran yang digunakan
 - Tautan video gagasan produk teknologi pembelajaran serta rancangan implementasinya.
 - Daftar pustaka
- c) Proposal diunggah ke aplikasi lomba dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan penamaan file “**LIDM 2026 – Kode PT – Divisi IPDP – Nama Tim – Proposal.pdf**”. Kode PT dapat dilihat di laman <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>. File proposal dibuat dalam format PDF dan tidak diperkenankan untuk dilakukan kompresi lanjutan ke dalam format ZIP maupun RAR.

d) Video gagasan inovasi penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- Video gagasan menggambarkan strategi, pendekatan, metode dan evaluasi pembelajaran yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan belajar dalam mencapai kompetensi, minimal menggambarkan 70% proses pengembangan yang telah dilakukan;
- Video mencantumkan intro dan subtitle;
- Video format MP4 720p berdurasi maksimum 4 menit (di luar intro dan subtitle).
- Video diunggah ke Youtube dengan format judul: **“LIDM 2026 – Kode PT – Divisi IPDP – Nama Tim – Video Proposal.mp4”**

4) Kriteria Penilaian Tahap Seleksi Internal PT dan Tahap Seleksi Nasional IPDP

Kriteria penilaian untuk Tahap Seleksi Internal PT dan Tahap Seleksi Nasional Divisi IPDP adalah sebagai berikut:

No.	Kriteria	Sub-Kriteria	Bobot
1	Latar Belakang & Analisis Masalah	Relevansi sesuai dengan tema penanaman karakter yang dipilih; kedalaman analisis berbasis data (survei, wawancara, studi literatur).	15%
2	Inovasi Teknologi Digital	Kebaruan teknologi (AI, AR/VR, IoT, dll.); aksesibilitas (kompatibel dengan infrastruktur 3T); UX intuitif; keberadaan prototipe awal yang menunjukkan fungsionalitas.	20%
3	Integrasi Pembelajaran Holistik (Kode IPDP & Deep Learning)	Penerapan kelima elemen Kode IPDP: ketepatan Tujuan; kesesuaian dengan karakteristik Peserta Didik; keselarasan dengan jenis Materi; pemilihan Strategi pembelajaran aktif; integrasi sistem Evaluasi dalam media. Produk harus mencerminkan prinsip deep learning yang melibatkan pikir, hati, rasa, dan raga.	30%
4	Rencana Implementasi & Keberlanjutan	Keterlibatan pemangku kepentingan (pendidik, lembaga, dinas); rencana pelatihan pendidik; skalabilitas ke berbagai daerah; keberlanjutan finansial/teknis pasca-lomba.	15%
5	Dampak dan Penanaman Karakter	Potensi peningkatan literasi digital, motivasi, dan karakter sesuai tema yang dipilih; potensi replikasi dan adopsi nasional; keterukuran dampak yang direncanakan.	20%
Total			100%

Divisi Video Digital Pendidikan

1) Deskripsi Lomba

Divisi 2 Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) 2026 merupakan ajang pengembangan kreativitas, inovasi, dan kepedulian mahasiswa dalam menciptakan karya digital yang edukatif, inspiratif, dan berdampak bagi masyarakat. Divisi ini menitikberatkan pada pemanfaatan media digital sebagai sarana pendidikan, kampanye sosial, dan solusi inovatif terhadap berbagai tantangan masa kini dan masa depan.

Melalui kompetisi ini, peserta didorong untuk menghasilkan karya yang mampu mengintegrasikan teknologi digital, kreativitas komunikasi, serta pendekatan pendidikan dalam mendukung penyelesaian berbagai persoalan masyarakat. Karya yang dikembangkan diharapkan tidak hanya menarik secara visual dan komunikatif, tetapi juga memiliki nilai kebermanfaatan, keberlanjutan, serta relevansi dengan kebutuhan masyarakat dan perkembangan global.

Fokus pengembangan karya mencakup isu-isu Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan (*Education for Sustainable Development/ESD*), transformasi pendidikan di era digital, literasi digital dan kecerdasan artifisial, perubahan iklim, pelestarian lingkungan, penguatan karakter dan budaya bangsa, serta berbagai inovasi edukatif lainnya yang mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals/SDGs*).

Melalui Divisi 2 LIDM 2026, mahasiswa diharapkan mampu menjadi agen perubahan yang memanfaatkan teknologi digital secara kreatif, etis, kolaboratif, dan bertanggung jawab untuk menghasilkan solusi edukatif yang berdampak nyata bagi masyarakat lokal, nasional, maupun global.

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

2) Aturan Lomba

- a) Tim peserta menyusun proposal, dokumen shooting, poster video, dan membuat karya video.

- b) Sistematika proposal terdiri dari:
- Cover (Lampiran 1)
 - Lembar Pengesahan (Lampiran 2)
 - Daftar Isi
 - Abstrak berisi 150-200 kata
 - Latar Belakang
 - Tujuan
 - Sasaran
 - Manfaat
 - Analisis Ide Cerita
 - Rencana Tindak Lanjut (berisi rencana sosialisasi, promosi, dan penjangkaran/pengumpulan respon/testimoni audiens yang disasar).
 - Susunan Tim dan Deskripsi Tugasnya
 - Penutup
 - Daftar Pustaka
 - Lampiran:
 - i. Biodata Tim
 - ii. Poster Video
 - iii. Dokumen shooting memuat sebagai berikut:
 - Sinopsis
 - Treatment
 - Storyboard
 - Naskah
- c) Proposal, poster dan dokumen shooting diunggah ke aplikasi lomba dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan subjek “LIDM 2026 – Divisi Video Digital Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Proposal” dan penamaan file “LIDM 2026 – Divisi Video Digital Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Proposal.pdf”, sedangkan penamaan file dokumen shooting “LIDM 2026 – Divisi Video Digital Pendidikan – Kode PT– Nama Tim – Dokumen Shooting.pdf”. Kode PT dapat dilihat di laman <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>. File proposal dan dokumen shooting dibuat dalam format PDF dan tidak diperkenankan untuk dilakukan kompresi lanjutan ke dalam format ZIP maupun RAR.
- d) Karya kreasi video sesuai dengan ruang lingkup dari Divisi Video Digital Pendidikan LIDM Tahun 2026.
- e) Format video dapat berbentuk feature, dokumenter, animasi motion grafis, drama, video musik, dll.
- f) Video berdurasi rentang antara 3-5 menit, tidak termasuk *opening countdown title* dan *credit title*.
- g) Video diunggah ke laman Youtube dengan visibilitas “*public*” dan

resolusi video yang disarankan adalah 720p atau 1080p serta diberi judul “LIDM 2026 – Divisi Video Digital Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Judul Karya”

- h) Video harus bersifat orisinal dan bukan cuplikan yang diambil/diunduh dari video karya pihak lain atau website berbayar.
- i) Footage (video mentah), aset (sound recording, musik latar, dll), dan bentuk audio visual lainnya yang digunakan dalam video harus memperhatikan hak cipta.
- j) Video harus memuat logo LIDM 2026 sebagai watermark dengan nilai opacity/alpha 60% di bagian kanan atas.
- k) Peserta dapat menggunakan kamera handphone, kamera saku, atau kamera profesional.
- l) Penggunaan cuplikan video milik pihak lain wajib menyebutkan *courtesy* pemiliknya dan dibatasi sebanyak 10% dari total durasi video.
- m) Segala bentuk plagiarisme (termasuk mengambil cuplikan atau menggunakan karya orang lain hingga dilakukan pemblokiran oleh Youtube) akan menyebabkan sanksi diskualifikasi dan juri berhak membatalkan segala bentuk kemenangan jika di kemudian hari terbukti terdapat indikasi Plagiarisme.
- n) Penggunaan footage/asset gambar memanfaatkan software/mesin AI tidak diperkenankan.

3) Aspek dan Bobot Penilaian

Kriteria penilaian untuk Tahap Seleksi Internal PT dan Tahap Seleksi Nasional Divisi Video Digital Pendidikan adalah sebagai berikut:

No.	Kriteria Penilaian	Indikator Penilaian	Bobot
1	Kebermanfaatan dan Dampak Edukatif	Kemampuan karya dalam meningkatkan kesadaran, kepedulian, dan pemahaman masyarakat terhadap isu pendidikan, sosial, lingkungan, dan pembangunan berkelanjutan	20
2	Kesesuaian Isu, Solusi, dan Pesan Edukasi	Ketepatan dalam mengangkat isu aktual, relevansi solusi yang ditawarkan, kekuatan pesan edukatif, serta kontribusi terhadap penyelesaian masalah masyarakat	25
3	Kualitas Teknis dan Artistik Media	Kualitas opening, alur penyajian, sinematografi, editing, audio, visual, narasi, animasi, transisi, estetika, dan kenyamanan tayangan	15
4	Kreativitas dan Orisinalitas Ide	Kebaruan gagasan, keunikan konsep, kreativitas penyampaian, dan inovasi dalam pengemasan media digital	15
5	Kualitas Poster Karya	Kesesuaian desain poster dengan tema, kekuatan visual, keterbacaan informasi, estetika, dan kemampuan poster dalam merepresentasikan karya	10
6	Kelengkapan Dokumen Produksi	Kelengkapan dan kualitas dokumen proses produksi/shooting, seperti storyboard, naskah, proses pengambilan gambar, editing, dan dokumentasi tim	10
7	Rekognisi dan Respons Publik	Tingkat apresiasi publik terhadap karya yang diukur melalui interaksi digital seperti <i>views</i> , <i>likes</i> , <i>comments</i> , <i>shares</i> , dan umpan balik positif masyarakat	5
	Total		100

d. Divisi Poster Digital Pendidikan

1) Deskripsi Lomba

Lomba Poster Digital Pendidikan adalah ajang kompetisi inovasi visual digital berupa gambar statis satu halaman yang memadukan kekuatan desain digital dengan narasi persuasif yang tajam. Lomba ini dirancang sebagai platform bagi mahasiswa untuk menyuarakan **gerakan kepedulian** terhadap percepatan pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs) di Indonesia. Melalui medium ini, mahasiswa ditantang untuk mentransformasikan gagasan kompleks menjadi pesan edukasi yang inspiratif bagi masyarakat luas.

Lingkup karya pada divisi ini mencakup upaya **akselerasi pendidikan berkelanjutan** yang disinergikan dengan penguatan literasi keuangan sebagai bekal kecakapan hidup masyarakat modern. Selain itu, karya diarahkan untuk membangun kesadaran kolektif terhadap **ketahanan sosial** dan **lingkungan**, mulai dari isu kesehatan, pengelolaan limbah, hingga kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana demi menciptakan SDM yang tangguh. Sebagai pelengkap visi pembangunan bangsa, poster juga dapat mengangkat urgensi **kedaulatan pangan** dan **kemandirian gizi** sebagai pilar utama dalam mencetak generasi Indonesia yang sehat dan berdaya saing global di masa depan.

Pembuatan poster dapat menggunakan *hardware* (perangkat keras) sederhana hingga kompleks dan *software* (perangkat lunak) berbayar maupun *open source*, dan penggunaan *artificial intelligence* dengan memperhatikan kaidah-kaidah akademik sesuai dengan ketentuan.

2) Aturan Lomba

- a) Tim peserta menyusun proposal dan membuat karya poster digital.
- b) Sistematika proposal terdiri dari:
 - **Cover** (Lampiran 1)
 - **Lembar Pengesahan** (Lampiran 2)
 - **Daftar Isi**
 - **Judul Poster:** dibuat menarik dengan kata-kata persuasif dan inspiratif dan mencerminkan sebagai sebuah **gerakan** sesuai dengan Ruang Lingkup Lomba.
 - **Pendahuluan:** berisi uraian 300-350 kata, memuat latar belakang dari gerakan persuasif dan inspiratif yang digagas dalam poster, masalah yang diungkap, solusi kreatif dan inovatif terhadap masalah tersebut, tujuan dan target dampak yang akan dicapai dari gerakan yang dimuat dalam poster.
 - **Landasan Ilmiah Pendukung Gerakan:** berisi uraian 300-350 kata, menyajikan ringkasan kajian literatur yang menjadi landasan masalah dan solusi kreatif dan inovatifnya sesuai dengan ruang lingkup Divisi



Poster Digital Pendidikan LIDM Tahun 2026 sebagai inti gerakan yang diangkat dalam poster.

➤ **Metode Pembuatan Karya Poster Digital:**

- Bagian ini menyajikan uraian komprehensif sebanyak 400–500 kata yang memaparkan metode perancangan, konsep desain, serta pendekatan visual yang diterapkan—termasuk di dalamnya pemilihan gaya desain (*style*), gambar, simbol, skema warna, hingga tipografi.
- Peserta wajib menjabarkan strategi *copywriting*, pengaturan tata letak (*layout*), serta aplikasi atau perangkat lunak yang digunakan dalam tahapan produksi secara kronologis, mulai dari fase ideasi hingga finalisasi karya. Dalam proses kreatifnya, peserta diperkenankan memanfaatkan **elemen pendukung** berupa stok gambar atau foto bebas hak cipta (*non-copyrighted*) serta perangkat kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) sesuai dengan ketentuan pada Bab III. Meskipun demikian, penggunaan elemen-elemen tersebut harus tetap menjunjung tinggi kaidah ilmiah dan etika karya desain. Hal ini dilakukan dengan memastikan orisinalitas tetap terjaga, mencantumkan rujukan situs asal secara transparan, serta menguraikan komposisi penggunaannya dalam karya guna menunjukkan sisi kreativitas mandiri. Oleh karena itu, **orisinalitas** gagasan dan keterampilan desain tetap menjadi **poin penilaian utama**.
- Sebagai jaminan atas autentisitas karya, peserta wajib menyertakan tautan (*link*) video proses pembuatan poster yang diunggah pada platform publik (seperti YouTube). Video tersebut harus menyajikan *timelapse* proses desain secara jelas melalui kombinasi perekaman layar (*screen recording*) dan rekaman kamera fisik yang menyorot monitor sebagai bukti otentik bahwa karya yang diajukan benar-benar hasil olah kreatif peserta. Video tersebut wajib mendokumentasikan setiap tahapan kreatif, mulai dari fase riset, pengembangan konsep (*concept development*), dan pengembangan desain (*design development*), hingga visualisasi hasil akhir (*final design*). Selain aspek teknis, video harus menunjukkan kolaborasi aktif antaranggota tim serta keterlibatan dosen pendamping dalam setiap proses kreatif yang dilakukan.

➤ **Rencana Tindak Lanjut:** berisi peta jalan (*roadmap*) strategis untuk mengimplementasikan gagasan yang termuat dalam poster menjadi sebuah gerakan edukasi yang nyata dan berkelanjutan. Bagian ini harus menguraikan secara mendetail metode kampanye dan sosialisasi yang akan ditempuh, baik melalui **optimasi media digital** maupun **aksi lapangan**, guna menjangkau audiens sasaran secara tepat guna. Peserta



diwajibkan menjelaskan mekanisme mobilisasi massa yang mampu memicu partisipasi aktif masyarakat, serta merancang sistem penjangkaran respons, testimoni, atau dukungan publik yang terdokumentasi serta indikator keberhasilannya. Uraian ini harus mampu membuktikan bahwa karya tidak berhenti sebagai produk visual semata, melainkan berfungsi sebagai katalisator perubahan karakter atau perilaku masyarakat dan mampu memberikan dampak edukatif yang berkelanjutan.

- **Karya Poster:** berisi karya poster yang dihasilkan dan link tautan atau link unggahan poster di **Instagram** yang dilombakan, Lengkapi dengan keterangan tautan untuk Tahap Seleksi Internal PT atau Tahap Seleksi Nasional.
 - **Hasil Validasi Orisinalitas (Cek Gambar AI):** berisi bukti transparansi penggunaan perangkat kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) guna memastikan karya tetap memenuhi batasan yang disyaratkan pada Bab III. Peserta wajib melampirkan hasil tangkapan layar (*screenshot*) dari **minimal tiga platform** deteksi gambar AI yang berbeda (seperti Hive Moderation, Was It AI, Is It AI, Fake Image Detector, atau perangkat sejenis).
 - **Daftar Referensi:** berisi daftar literatur yang digunakan sebagai rujukan dalam isi pada bagian Pendahuluan hingga Metode Pembuatan Karya Poster Digital, cara merujuk dan menuliskan daftar referensi menggunakan *Vancouver style*.
 - **Lampiran-Lampiran:**
 - Biodata Ketua dan Anggota Tim Peserta (Lampiran 3)
 - Biodata Dosen Pendamping (Lampiran 4)
 - Surat Pernyataan Keterangan Karya (Lampiran 5)
 - Tautan unggahan video pada platform publik (seperti YouTube) yang menyajikan proses produksi karya secara komprehensif dengan ketentuan sebagaimana disebutkan pada bagian **Metode Pembuatan Karya Poster Digital**.
- c) Pada Tahap Seleksi Nasional, Proposal diunggah ke laman LIDM dalam bentuk PDF dengan subjek “LIDM 2026 – Divisi Poster Digital Pendidikan – Kode PT – Nama Tim – Proposal” dan nama file dengan format “LIDM 2026 – Divisi PDP – Kode PT – Nama Tim – Proposal.pdf”. Kode PT dapat dilihat di laman <https://pddikti.kemdiktisaintek.go.id/>. File proposal dan hasil uji *text similarity* dokumen proposal (bisa menggunakan Turnitin, iThenticate, atau lainnya) dan dokumen karya poster digital dibuat dalam format PDF dan tidak diperkenankan untuk dilakukan kompresi lanjutan ke dalam format ZIP maupun RAR.
- d) Kreasi dan konten poster harus memperhatikan hal-hal berikut:
- **Kesesuaian Pesan:** Poster berisi muatan pesan yang sesuai dengan ruang



lingkup Divisi Poster Digital Pendidikan LIDM Tahun 2026.

- **Identitas Visual:** Mencantumkan logo Kemdiknasaintek, Diknasaintek Berdampak, dan Indonesia Emas 2045 di pojok kiri atas; serta logo LIDM (dapat diunduh melalui tautan: <https://s.id/Logo-LIDM>) dan logo Perguruan Tinggi di pojok kanan atas.
- **Spesifikasi Teknis:** Poster merupakan gambar diam satu halaman dalam format portrait dengan rasio Lebar : Tinggi = 4 : 5 (setara 80 : 100) dan resolusi minimal 300 dpi. (Pastikan kualitas gambar tajam saat diunggah ke Instagram dan memenuhi standar cetak untuk tahap final).
- **Komposisi:** Poster harus memiliki komposisi pesan visual dan verbal yang kuat, estetis, serta mampu menarik perhatian masyarakat.
- **Ketentuan Unggah:** Poster diunggah ke Instagram dengan menyertakan tagar: #LIDM2026 #PosterDigitalPendidikanLIDM serta menuliskan keterangan dengan format: Divisi Poster Digital Pendidikan - [Kode PT] - [Nama Tim] - [Judul Karya]. (Kode PT merujuk pada laman resmi: <https://pddikti.kemdiknasaintek.go.id/>)

e) **Penilaian Tahap Seleksi Internal PT dan Tahap Seleksi Nasional**

Penilaian pada Tahap Seleksi Internal di Perguruan Tinggi maupun Tahap Seleksi Nasional Divisi Poster Digital Pendidikan dilakukan secara objektif berdasarkan kriteria dan indikator yang telah ditetapkan dalam panduan. Akumulasi skor tersebut kemudian dikalikan dengan bobot masing-masing kriteria untuk menghasilkan rerata nilai akhir yang menentukan urutan peringkat peserta. Kriteria dan Indikator penilaian yang digunakan dalam Tahap Seleksi Internal di Perguruan Tinggi maupun Tahap Seleksi Nasional Divisi Poster Digital Pendidikan adalah sebagai berikut.

No.	Kriteria Penilaian	Indikator Penilaian	Bobot (%)
1	Kualitas Karya Poster (Visual & Narasi)	Estetika & Teknis: Kematangan komposisi, harmoni warna, tipografi, dan kualitas visual yang tajam.	15
		<i>Copywriting & Persuasi:</i> Kekuatan narasi/pesan dalam mengajak audiens melakukan gerakan sesuai ruang lingkup.	15
		Orisinalitas: Kebaruan ide dan kreativitas dalam penyajian visual tanpa ketergantungan berlebih pada elemen instan.	20
2	Kualitas Proposal Strategis	Substansi & Masalah: Ketajaman analisis latar belakang, landasan ilmiah, dan relevansi solusi dengan isu SDGs.	15
		Target Dampak: Kejelasan sasaran kampanye dan potensi keterterapan gerakan di masyarakat.	10

No.	Kriteria Penilaian	Indikator Penilaian	Bobot (%)
3	Integritas Proses Produksi	Metodologi: Kelogisan tahapan pembuatan dan kemutakhiran penggunaan perangkat (software/AI).	10
		Autentisitas: Kualitas dokumentasi pada video proses pembuatan dan kepatuhan etika (transparansi sumber/stok gambar).	10
4	Apresiasi Publik (Instagram)	<i>Engagement</i> Digital: Jumlah interaksi (Like, View, Share) sebagai indikator awal daya tarik visual secara luas.	5
		TOTAL	100

e. Divisi Microteaching Digital Pendidikan

1) Deskripsi

Microteaching digital adalah pembelajaran yang disimulasikan dalam skala kecil (mikro) meliputi: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan platform digital sebagai media, sumber belajar, instrumen evaluasi pembelajaran sehingga dapat mengembangkan dan meningkatkan aspek-aspek keterampilan mengajar calon pendidik di depan kelompok kecil secara luring. *Microteaching* dapat dilakukan di dalam kelas pendidikan formal (pada satuan pendidikan serta pendidikan tinggi) dan non formal (balai diklat, tempat kursus, dan lain-lain),

2) Aturan Lomba

- a) Peserta mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan di *microteaching*-kan dengan platform digital sebagai berikut:
 - Halaman Cover (Lampiran 1)
 - Halaman Pengesahan (Lampiran 2)
 - RPP (sesuai kebijakan kurikulum 2013) atau modul ajar, lihat lampiran 8
 - Bahan/materi pembelajaran,
 - Media pembelajaran, dan
 - LKPD (lembar kerja peserta didik) dan
 - Video *microteaching* berdurasi maksimal 10 menit. Pada RPP atau modul ajar waktu ditulis 10 menit sesuai waktu dalam lomba ini (tidak mengikuti waktu ril pembelajaran yang dilaksanakan guru).
 - Lampiran-lampiran
- b) Divisi *Microteaching* Digital Pendidikan ini memperlombakan penyusunan perangkat pembelajaran dan praktek keterampilan mengajar mahasiswa yang terintegrasi dengan pemanfaatan dan/atau pengembangan media digital untuk mendukung pembelajaran yang efektif, inovatif, dan adaptif.
- c) Pada pembuatan perangkat pembelajaran diperkenankan menggunakan
 - a) stok gambar/foto yang telah ada/terpublikasi, b) template yang telah ada,

- serta c) software AI (*artificial intelligence*) atau software lainnya sesuai dengan ketentuan pada Bab III poin 1 huruf h dan i,, tetapi harus tetap memenuhi kaidah-kaidah ilmiah (menggunakan gambar/foto/template non copyrighted, dan mencantumkan alamat situs online dari sumber stok gambar/foto/template/software yang digunakan beserta penulisan rujukan, menguraikan komposisi penggunaan dan menjelaskan penggunaannya yang diajukan) dan tetap mengedepankan kreativitas.
- d) Pemilihan materi yang akan diajarkan harus sesuai dengan kurikulum pada satuan pendidikan yang dipilih serta selaras dengan tema LIDM 2026.
- e) Luaran microteaching digital pendidikan berupa video proses pembelajaran dengan durasi maksimal 10 menit (**tidak diperkenankan mempercepat tayangan video untuk menyasati batas durasi**).
- f) Jumlah murid minimal 15 orang (**kecuali pada konteks pendidikan khusus disesuaikan dengan karakteristik kebutuhan murid**). Kehadiran murid **tidak diperkenankan dengan disimulasikan** melalui animasi, avatar, atau bentuk lain sejenis. **Dokumentasi video disarankan diambil dari berbagai sudut (depan-belakang, kanan, dan kiri) agar seluruh murid tampak secara utuh.**
- g) Peserta lomba mendaftar pada:
<https://kompetisicerdas.kemdiktisaintek.go.id/>
- h) Rekaman *Microteaching* didokumentasikan dalam bentuk video dengan durasi maksimal 10 menit dan diupload ke laman Youtube dengan judul “LIDM 2026 – Divisi Microteaching Digital –Kode PT – Nama Tim – Judul Karya.mp4” (Kode PT sesuai laman <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>).
- i) Rekaman Video tidak diperkenankan menimbulkan kebencian dan/atau penistaan/pelecehan SARA (suku, agama, ras, antar golongan), gender, serta *body shaming*, dan radikalisme.
- j) Rekaman Video menyematkan logo LIDM 2026 sebagai *watermark* di bagian kanan atas.

3) Kriteria dan Bobot Penilaian Microteaching Digital

No.	Kriteria Penilaian	Uraian	Bobot
1.	Kejelasan identitas mata pelajaran	Cantumkan: a. nama mata pelajaran/kuliah b. materi/pokok bahasan c. nama sekolah/tingkat pendidikan dan kelas, d. semester dan alokasi waktu 10 menit, e. nama tim penyusun, f. jumlah murid	5
2.	Kejelasan rumusan indikator dan tujuan pembelajaran pada ranah kognitif, psikomotor dan afektif.	Rumusan indikator dan tujuan pembelajaran jelas dan menggunakan kata kerja operasional (dapat diukur).	10



No.	Kriteria Penilaian	Uraian	Bobot
3.	Kejelasan topik dan materi pembelajaran berbasis inovasi digitalisasi	a. topik yang dipilih mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, b. keluasan topik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan dan alokasi waktu	5
4.	Kesesuaian model/strategi/pendekatan/metode dan langkah-langkah pembelajaran dengan karakteristik pembelajaran berbasis inovasi digitalisasi	a. sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, alokasi waktu, b. rancangan aktivitas belajar berfokus pada pencapaian tujuan pembelajaran, c. memuat rancangan aktivitas belajar peserta didik yang menuntut interaksi dengan sumber belajar, d. memuat ringkasan materi sesuai dengan indikator dan alokasi waktu, e. memanfaatkan pengetahuan sebelumnya, rancangan aktivitas belajar sesuai tahap perkembangan peserta didik, f. menekankan pada pembelajaran berpusat pada peserta didik (<i>student centered learning</i>).	20
5	Hasil inovasi dan kesesuaian dalam pemilihan media serta sumber belajar yang melibatkan siswa serta berbasis digitalisasi	a. peserta didik dalam penggunaannya. b. Inovasi media dan sumber belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan karakteristik peserta didik, c. Pemanfaatan sumber belajar digital yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.	25
6.	Kesesuaian penilaian dengan indikator dan tujuan pembelajaran berbasis inovasi digital	a. jenis, teknik, prosedur, dan instrumen penilaian jelas/lengkap, b. jenis penilaian sesuai indikator, c. penilaian pembelajaran mendorong <i>Higher Order Thinking Skill</i> (HOTS). d. instrumen dilengkapi kunci jawaban dan panduan penskoran. e. Instrumen evaluasi dibuat melalui ms. office atau aplikasi digital lain.	20
7	Kelengkapan perangkat pembelajaran (RPP/modul ajar, media, bahan ajar, instrumen penilaian) berbasis inovasi digital	a. RPP/modul ajar ditulis lengkap, memuat semua komponen. b. ada uraian materi c. ada LKPD media pembelajaran d. penulisan perangkat pembelajaran sesuai dengan kaidah tata bahasa yang baik dan benar	
Total			100 (50%)



4) Penilaian Video Microteaching

Form Penilaian Proses Pembelajaran Pengajaran Mikro untuk Mengukur Keterampilan Dasar Mengajar.

No.	Kriteria Penilaian	Uraian	Bobot
1.	Keterampilan membuka dan menutup pelajaran berbasis inovasi digital	a. mengaitkan topik yang akan dibahas dengan topik-topik lain (apersepsi). b. mengkomunikasikan tujuan pembelajaran. c. membangkitkan keinginan belajar peserta didik. d. mengarahkan perhatian peserta didik. dengan permasalahan menarik yang sesuai topik. e. memberikan penguatan. f. melakukan refleksi pada akhir pelajaran. g. memberikan tindak lanjut.	10
2.	Keterampilan menjelaskan konsep, prinsip, dan prosedur dalam materi pelajaran tertentu yang berbasis inovasi digital	a. menguasai materi pelajaran. b. menguasai perbendaharaan istilah-istilah. c. menguasai pemecahan masalah materi. d. menyampaikan materi secara hirarki dan logis serta terstruktur.	15
3.	Keterampilan melaksanakan pembelajaran sesuai rancangan yang telah disusun berbasis inovasi digital	a. melaksanakan pembelajaran sesuai rencana di RPP/modul ajar. b. mengarahkan pembelajaran pada pencapaian indikator dan tujuan pembelajaran. c. melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu (10 menit). d. melaksanakan pembelajaran sesuai konteks yang realistis. e. menumbuhkan kebiasaan positif (kerja sama, toleransi, berpikir kritis, kreatif, dan analitis). f. melibatkan peserta didik belajar secara aktif. g. menimbulkan suasana nyaman dan senang dalam belajar. h. menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah.	15
4.	Keterampilan menggunakan alat, media, dan sumber belajar hasil inovatif digitalisasi	a. menggunakan media yang mendukung proses pembelajaran. b. melibatkan peserta didik dalam penggunaan alat/media pembelajaran. c. menggunakan media yang dapat mengaktifkan peserta didik dalam belajar. d. menggunakan alat/media/sumber pembelajaran secara efektif. e. menggunakan alat/media pembelajaran yang bervariasi.	15
5	Keterampilan bertanya, berkomunikasi	a. mampu mengajukan pertanyaan secara tepat sesuai permasalahan b. mampu mengajukan pertanyaan secara variatif,	10



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

Nilai Akhir Tahap Seleksi Nasional =

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

E. Ketentuan Pelaksanaan Lomba Tahap Final (Nasional)

1. Inovasi Teknologi Digital Pendidikan

Aturan Lomba Tahap Final

- 1) Tim finalis melakukan registrasi ulang secara daring untuk keikutsertaan sebagai peserta pada tahap final yang dilakukan secara luring sesuai jadwal yang ditentukan dan memenuhi berbagai persyaratan final.
- 2) Lomba Tahap Final Tingkat Nasional dilaksanakan dengan dua kegiatan, yaitu:
 - a). sesi presentasi dan demo karya inovasi, serta b). sesi tanya jawab dengan tim juri dalam ruang presentasi yang disediakan oleh penyelenggara.
- 3) Tim finalis membuat dan mengunggah:
 - a. File Laporan Akhir (mengikuti format pada Lampiran 7)
 - b. File slide presentasi
 - c. Tautan Youtube untuk video pengembangan karya akhir inovasi teknologi pendidikan di aplikasi pendaftaran tahap final.
 - d. Dokumen hasil uji similaritas (*Turnitin, iThenticate*, lainnya) dalam bentuk *original report* hasil unduhan (tidak diedit) yang dilakukan oleh Perguruan Tinggi secara lengkap tanpa pengecualian sumber (*no exclude*) kecuali bibliografi, dengan indeks similaritas tidak melampaui 25%.
 - e. Penggunaan AI tools (*artificial intelligence*) wajib disertai surat pernyataan transparansi penggunaannya dengan menuliskan AI tools yang digunakan, bagian yang dibantu oleh AI, persentase komposisi (lampirkan *captured report* dari *AI checker*) dan kontribusi AI dalam karya tersebut, yang ditanda tangani oleh Ketua Tim, disetujui oleh Dosen Pendamping, dan diketahui oleh Pimpinan Perguruan Tinggi Bidang Kemahasiswaan. (Lampiran 5.c)
 - f. Surat Pengantar Perguruan Tinggi untuk Pendaftaran Tahap Final.
 - g. Surat Pernyataan Orisinalitas Karya. (Lampiran 5.a)
 - h. Surat Pernyataan Pengembangan Karya. (Lampiran 5.b)
 - i. Bukti pendaftaran (beserta dokumen pendaftaran) atau sertifikat HKI
- 4) Finalisasi Produk Teknologi Digital terdiri dari analisa, desain, dan implementasi yang wajib melibatkan data *evidence* yang menjadi pengukuran validitas Produk Teknologi Digital terhadap pengguna berdasarkan kebermanfaatan, fleksibilitas, adaptabilitas, efektivitas dan efisiensi Produk.
- 5) Laporan Akhir harus memuat terdiri dari:
 - a. Abstrak (150-200 kata)
 - b. Pendahuluan (latar belakang, tujuan dan manfaat)
 - c. Metode pengembangan produk teknologi digital
 - d. Analisis dan desain produk inovasi teknologi digital
 - e. Validasi hasil dan pembahasan implementasi karya inovasi teknologi yang dikembangkan (pengukuran, hasil uji fungsi, kinerja, dan dampak)
 - f. Daftar pustaka
- 6) File Laporan Akhir karya inovasi teknologi digital pendidikan diunggah ke

aplikasi pendaftaran Tahap Final dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan penamaan file "**LIDM 2026 – ITDP – <Kode PT> – <Nama Tim> – <Nama Inovasi> – Laporan Akhir.pdf**". Kode PT sesuai laman <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>, tidak diperkenankan untuk dilakukan kompresi ke dalam format ZIP maupun RAR.

- 7) File slide presentasi karya akhir diunggah ke aplikasi pendaftaran dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan penamaan file "**LIDM 2026 – ITDP – <Kode PT> - <Nama Tim> – <Nama Inovasi> – Karya Akhir.pdf**". Kode PT sesuai laman <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>, tidak diperkenankan untuk dilakukan kompresi ke dalam format ZIP maupun RAR.
- 8) Video pengembangan karya akhir inovasi teknologi pendidikan dibuat dalam format MP4 720p dengan durasi paling lama 3 (tiga) menit, dilengkapi dengan intro dan *subtitle*, dilengkapi dengan logo-logo Kemendikisaintek, Diktisaintek Berdampak, Belmawa Sigap Bersinergi, perguruan tinggi peserta, dan LIDM 2026. Video diunggah ke Youtube dengan format judul "**LIDM 2026- ITDP - <Kode PT> - <Nama Tim> - <Judul Karya> – Karya Akhir.mp4**".
- 9) Penyelenggaraan Tahap Final Nasional dilaksanakan secara luring, sehingga presentasi tim dan demo karya tim finalis disampaikan langsung pada ajang lomba tahap final di kampus tuan rumah penyelenggara, dan dilanjutkan tanya jawab dengan tim juri.
- 10) Urutan presentasi ditentukan dari undian pada saat *technical meeting*.
- 11) Setiap tim finalis dialokasikan waktu presentasi maksimal 25 menit (10 menit presentasi dan demo, 15 menit tanya-jawab dengan tim juri).
- 12) Penyajian presentasi tim 10 menit sudah mencakup presentasi tim finalis dan demo hasil karya inovasi yang menggambarkan proses pengembangan model karya inovasi dengan pencapaian minimal 100% berikut penggunaannya.
- 13) Penyajian presentasi diharapkan lebih dominan menampilkan fungsionalitas dan desain inovasi.
- 14) Di ruang presentasi disediakan kelengkapan meja presentasi dan meja peralatan demo, catu daya listrik dan koneksi internet untuk keperluan demo karya inovasi, perangkat multimedia untuk presentasi tim finalis, serta *display* pencatat waktu dan peringatannya.
- 15) Setiap tim finalis sudah siap di ruang tunggu transit paling lambat 30 menit sebelum jadwal presentasi sesuai urutan hasil undian. Di ruang tunggu transit disediakan meja kerja, catu daya listrik, dan koneksi internet untuk keperluan setting peralatan demo karya akhir sebelum presentasi.

Penilaian Tahap Final

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

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Dampak penggunaan produk inovasi teknologi digital terhadap ekosistem pendidikan untuk peningkatan kualitas yang diharapkan. Untuk karya lingkup mikro atau makro, antara lain: a. Pembelajaran mandiri b. Interaksi dalam pembelajaran c. Evaluasi Pembelajaran (kognitif/afektif/psikomotorik) d. Manajemen pendidikan/pembelajaran (kurikulum, perencanaan) e. dan lain-lain	15
2	Aspek permasalahan terhadap kebutuhan teknologi digital a. Kejelasan tujuan b. Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi	10
3	Hasil Implementasi Idea a. Keunikan dan keunggulan produk inovasi b. Tingkat kecerdasan karya inovasi teknologi digital c. <i>Problem solving</i> dengan logika teknologi yang digunakan	25
4	Aspek pengembangan produk teknologi digital a. Metode pengembangan produk teknologi yang dibuat b. Fungsionalitas (keberfungsian) produk teknologi c. Kualitas teknis pengembangan produk teknologi d. Daya tarik penyajian proses pengembangan produk teknologi e. Aspek audio, visual, narasi, animasi (teknis) produk teknologi	25
5	Hasil validasi produk teknologi digital terhadap pengguna (peserta didik dan pendidik) a. Keluasan fungsi dan fleksibilitas produk teknologi b. Usabilitas produk teknologi (kemudahan penggunaan) c. Efisiensi dan adaptabilitas terhadap karakteristik pengguna d. Efektivitas produk teknologi kepada pengguna	25
Total		100

Skema Penilaian Final

Nilai Akhir untuk Babak Final Inovasi Teknologi Digital Pendidikan diambil hanya dari penilaian karya akhir di Tahap Final, tanpa mengambil nilai proposal dari Tahap Seleksi Nasional

2. Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan

Aturan Lomba Tahap Final

- 1) Tim finalis melakukan registrasi ulang secara daring untuk keikutsertaan sebagai peserta pada tahap final yang dilakukan secara luring sesuai jadwal yang ditentukan dan memenuhi berbagai persyaratan final.
- 2) Lomba tahap final dilaksanakan dengan dua kegiatan, yaitu sesi presentasi

- dan demo karya inovasi serta sesi tanya jawab dengan dewan juri dalam ruang pertemuan yang disediakan oleh penyelenggara.
- 3) Tim finalis membuat dan mengunggah:
 - a. Laporan Akhir
 - b. File presentasi
 - c. Tautan YouTube video pengembangan dan karya akhir inovasi pembelajaran
 - d. Hasil uji similaritas laporan akhir (Turnitin/iThenticate, atau lainnya). Dokumen hasil uji similaritas oleh Perguruan Tinggi yang merupakan hasil unduhan langsung dari aplikasi uji similaritas yang digunakan secara lengkap dengan indeks similaritas tidak melampaui 25%.
 - e. Penggunaan AI tools (*artificial intelligence*) wajib disertai pernyataan transparansi penggunaannya dengan menuliskan AI tools yang digunakan, bagian yang dibantu oleh AI, persentase komposisi (lampirkan *captured report* dari *AI checker*) dan kontribusi AI dalam karya tersebut, yang ditandatangani oleh Ketua Tim, disetujui oleh Dosen Pendamping, dan diketahui oleh Pimpinan Perguruan Tinggi Bidang Kemahasiswaan.
 - f. Bukti pendaftaran (beserta dokumen pendaftaran) atau sertifikat HKI
 - 4) Laporan Akhir harus memuat :
 - a. Cover
 - b. Abstrak (150–200 kata: masalah, tujuan, produk akhir, hasil uji coba, dampak pembelajaran dan karakter)
 - c. Pendahuluan (latar belakang singkat merujuk proposal, rumusan masalah, tujuan akhir, dan tema karakter yang diusung)
 - d. Deskripsi Produk Akhir (nama, jenis, fitur utama, teknologi, kesesuaian dengan IPDP dan *deep learning*, integrasi tema karakter, serta dokumentasi visual)
 - e. Proses Pengembangan dan Uji Coba (metode pengembangan, tahapan utama, pelaksanaan dan data uji coba terbatas, serta perbaikan yang dilakukan)
 - f. Implementasi Pembelajaran (skenario nyata penggunaan media, strategi dan metode pembelajaran, bukti keterlibatan peserta didik, dan hasil evaluasi dari instrumen dalam media)
 - g. Rencana Keberlanjutan dan Diseminasi (pelatihan pengguna, strategi perluasan, potensi adopsi institusi, dan keberlanjutan teknis-finansial pasca-lomba)
 - h. Tautan Video (video karya akhir: demo produk oleh pengguna nyata; video proses pengembangan minimal 100% selesai)
 - i. Daftar Pustaka
 - 5) File laporan akhir karya diunggah ke aplikasi pendaftaran tahap final dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan penamaan file "**LIDM 2026 – IPDP – Kode PT – Nama Tim – Laporan Akhir.pdf**". Tidak diperkenankan untuk dilakukan kompresi dalam format ZIP maupun RAR.

- 6) Video proses pengembangan model karya inovasi pembelajaran harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:
 - a. Video menggambarkan proses pengembangan model karya inovasi pembelajaran dengan pencapaian minimal 100%.
 - b. Video mencantumkan intro dan *subtitle*
 - c. Video format MP4 720p berdurasi maksimum 3 menit (di luar intro dan *subtitle*).
 - d. Video diunggah ke Youtube dengan format judul "LIDM 2026 - Divisi Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan - Kode PT - Nama Tim - Judul Karya – Karya Akhir.mp4"
- 7) File presentasi karya akhir diunggah ke aplikasi pendaftaran tahap final dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan penamaan file "**LIDM 2026 – IPDP - Kode PT - Nama Tim – Presentasi Karya Akhir.pdf**". File presentasi dalam format PDF tidak diperkenankan untuk dilakukan kompresi ke dalam format ZIP maupun RAR.
- 8) Pelaksanaan tahap final dilaksanakan dengan dua kegiatan, yaitu sesi presentasi dan demo inovasi pembelajaran yang telah dilakukan serta sesi tanya jawab dengan dewan juri dalam ruang pertemuan luring yang disediakan oleh penyelenggara.
- 9) Tim finalis melakukan presentasi dan menampilkan karya inovasi pembelajaran selama 10 menit (sudah termasuk presentasi dan demo karya).
- 10) Untuk setiap tim finalis dialokasikan waktu maksimal 25 menit (10 menit presentasi dan demo karya inovasi pembelajaran, 15 menit tanya-jawab dengan tim juri).
- 11) Urutan presentasi ditentukan dari undian pada saat *technical meeting*.
- 12) Setiap tim peserta sudah siap di ruang tunggu ruang transit finalis paling lambat 15 menit sebelum jadwal sesuai undian.

Penilaian Tahap Final

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

No.	Kriteria	Sub-Kriteria	Bobot
1	Analisis & Relevansi (Penyempurnaan)	Relevansi isu dengan masalah pendidikan Indonesia; respons terhadap masukan dari tahap seleksi sebelumnya; ketajaman analisis berbasis data terbaru.	10%
2	Inovasi Teknologi & Kualitas Produk	Kebaruan teknologi; aksesibilitas; UX intuitif; kualitas prototipe fungsional (performa, navigasi, kompatibilitas); penyempurnaan fitur berdasarkan umpan balik. Untuk produk berbasis perangkat keras: integrasi perangkat lunak-pedagogis yang matang.	25%
3	Integrasi Pembelajaran &	Demonstrasi langsung penerapan kelima elemen Kode IPDP: kesesuaian media dengan Tujuan, Peserta Didik,	30%

No.	Kriteria	Sub-Kriteria	Bobot
	Demo	Materi, Strategi, dan sistem Evaluasi terintegrasi. Bukti bahwa media menghadirkan pengalaman <i>deep learning</i> (pikir, hati, rasa, raga). Kualitas paparan presentasi (struktur, visual, narasi, dan alur penyampaian), keterampilan komunikasi, serta kolaborasi tim.	
4	Rencana Implementasi & Keberlanjutan	Keterlibatan pemangku kepentingan; rencana pelatihan pendidik; skalabilitas; keberlanjutan finansial/teknis pasca-lomba.	15%
5	Dampak & Penanaman Karakter	Hasil uji coba (peningkatan kompetensi, motivasi, perubahan perilaku sesuai tema karakter); bukti awal efektivitas; potensi replikasi nasional.	20%
Total			100%

Skema Penilaian Final

Nilai akhir final dihitung dengan formula:

$$\text{Nilai Akhir Final} = (30\% \times \text{Skor Seleksi Nasional}) + (70\% \times \text{Skor Babak Final})$$

Skor Proposal (30%) adalah skor yang diperoleh tim pada Seleksi Nasional.

Skor Babak Final (70%) adalah skor yang diperoleh tim pada saat presentasi, demo produk, dan tanya jawab di Tahap Final, dinilai berdasarkan rubrik pada kriteria Penilaian Tahap Final

3. Video Digital Pendidikan

Aturan Lomba Tahap Final

- 1) Tim finalis melakukan registrasi ulang secara daring untuk keikutsertaan sebagai peserta pada tahap final yang dilakukan secara luring sesuai jadwal yang ditentukan dan memenuhi berbagai persyaratan final.
- 2) Lomba tahap final Divisi Video Digital Pendidikan dilaksanakan dengan dua kegiatan, yaitu sesi presentasi dan sesi tanya jawab dengan dewan juri di ruang pertemuan yang disediakan oleh penyelenggara.
- 3) Lomba tahap final Divisi Video Digital Pendidikan dilaksanakan secara terbuka dan dapat dihadiri oleh penonton di ruang pertemuan yang disediakan oleh Penyelenggara.
- 4) Tahap final lomba dilakukan kegiatan pemutaran video dan presentasi oleh tim peserta finalis.
- 5) Tim peserta akan diminta menjawab pertanyaan yang diajukan oleh dewan juri. Penilaian akan melibatkan peserta finalis untuk menilai video peserta lainnya melalui formulir online dengan azas objektif.

6) Tim finalis membuat dan mengunggah:

- Laporan Akhir (Lampiran 7)
- File presentasi
- Tautan Youtube video karya akhir
- Hasil uji similaritas proposal tanpa perubahan, dokumen shooting, dan laporan akhir (bisa menggunakan Turnitin, iThenticate, atau lainnya). Dokumen hasil uji similaritas merupakan hasil unduhan langsung dari aplikasi uji similaritas yang digunakan dengan indeks similaritas maksimal 25%.
- Bukti pendaftaran (beserta dokumen pendaftaran) atau sertifikat HKI.

Penilaian Tahap Final

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

No.	Kriteria Penilaian	Indikator Penilaian	Bobot
1	Konsep dan Ide Dasar Pengembangan Karya	Kejelasan latar belakang, relevansi isu yang diangkat, proses kreatif produksi, tujuan pengembangan video, strategi penyampaian pesan, ketepatan sasaran audiens, serta kekuatan konsep solusi edukatif yang ditawarkan	25
2	Muatan dan Nilai Edukatif	Kedalaman nilai-nilai pendidikan yang disampaikan, relevansi dengan isu masyarakat dan pembangunan berkelanjutan, kekuatan pesan moral/sosial, serta potensi karya dalam meningkatkan kesadaran dan perubahan perilaku positif	20
3	Kualitas Teknis dan Artistik Video	Teknis pembuatan video (akting/talent, sinematografi, teknik pengambilan gambar, komposisi visual, editing, transisi, audio, musik, pencahayaan, narasi, animasi, sinkronisasi media, serta estetika keseluruhan video)	25
4	Kualitas Presentasi dan Penguasaan Materi	Kemampuan presentasi tim, kejelasan penyampaian, kualitas komunikasi, penggunaan bahasa, penguasaan substansi karya, ketepatan argumentasi, kerja sama tim, dan kemampuan menjawab pertanyaan dewan juri	20
5	Kualitas Laporan Akhir	Sistematika penulisan, kelengkapan isi, dokumentasi proses pengembangan karya, penggunaan bahasa ilmiah, kualitas analisis, serta kesesuaian laporan dengan karya yang dipresentasikan	10
	Total		100

Skema Penilaian Final

Nilai Akhir untuk Babak Final Video Digital Pendidikan diambil hanya dari penilaian karya akhir di Tahap Final, tanpa mengambil nilai proposal dari Tahap Seleksi Nasional

4. Poster Digital Pendidikan

a. Ketentuan Lomba Tahap Final

- 1) Tim finalis wajib melakukan registrasi ulang secara daring melalui laman resmi LIDM 2026. Prosedur ini merupakan syarat mutlak untuk menetapkan keikutsertaan dalam babak final yang akan diselenggarakan secara luring (tatap muka) sesuai dengan jadwal dan persyaratan yang telah ditetapkan oleh Panitia.
- 2) Setiap tim finalis **wajib** menyiapkan dan **mengunggah seluruh dokumen** pendukung melalui sistem yang disediakan. Dokumen-dokumen tersebut meliputi:
 - a) **Laporan Akhir:** Disusun sesuai dengan format yang telah ditentukan (Lampiran 7). Dalam Laporan Akhir, lampirkan **Hasil Validasi Orisinalitas Gambar** yang berisi bukti transparansi penggunaan perangkat kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) guna memastikan karya poster tetap memenuhi batasan yang disyaratkan pada Bab III. Peserta wajib melampirkan hasil tangkapan layar (*screenshot*) dari **minimal tiga platform** deteksi gambar AI yang berbeda (seperti Hive Moderation, Was It AI, Is It AI, Fake Image Detector, atau perangkat sejenis).
 - b) **Materi Presentasi:**
 - File Presentasi: Materi yang akan dipaparkan di hadapan juri.
 - Tautan (Link) Video: Tautan unggahan pada platform publik (seperti YouTube) yang memuat video yang menunjukkan seluruh tahapan produksi karya secara komprehensif, mulai dari fase riset, pengembangan konsep (*concept development*), pengembangan desain (*design development*), hingga hasil akhir (*final design*) dan dilengkapi dengan **dokumentasi nyata** pelaksanaan kampanye atau gerakan sosial yang telah dilakukan sesuai dengan isi poster. Selain itu video harus dapat menunjukkan kolaborasi aktif di dalam tim serta keterlibatan dosen pendamping dalam setiap proses kreatif yang dilakukan.
 - c) **Karya Poster Final:** File poster dalam format PDF (**Print Ready**) dengan ukuran kanvas sesuai skala cetak asli, yaitu **80 cm x 100 cm** (Portrait). Untuk menjamin ketajaman visual saat diproduksi, file harus memiliki resolusi minimal **300 DPI** dengan menggunakan profil warna **CMYK**. Secara substansi, poster yang diunggah **harus sama** dengan karya pada tahap Seleksi Nasional **tanpa adanya perubahan desain**; namun, peserta diwajibkan memastikan bahwa penyesuaian teknis ke ukuran 100x80 cm telah dilakukan dengan sempurna sehingga tidak terjadi penurunan kualitas resolusi (*pixelated*) atau perubahan aspek rasio.
 - d) **Hasil Uji Similaritas Laporan Akhir:** Dokumen asli hasil pemindaian Laporan Akhir menggunakan aplikasi uji kemiripan (seperti Turnitin,

iThenticate, atau aplikasi sejenis). Dokumen yang diunggah harus berupa file unduhan langsung (*original report*) dari sistem aplikasi tersebut, bukan hasil suntingan.

- e) **Dokumen Hak Kekayaan Intelektual (HKI):** Sertifikat Pencatatan HKI atas karya yang dilombakan sebagai jaminan perlindungan hak cipta.
- 3) Pelaksanaan babak final Divisi Poster Digital Pendidikan terdiri atas tiga rangkaian kegiatan utama, yaitu **sesi pameran karya, presentasi** beserta **pemutaran video** proses pembuatan poster dan bukti implementasi gerakan/kampanye, serta **diskusi tanya jawab** mendalam bersama Dewan Juri. Kegiatan ini bertujuan untuk menguji kualitas estetika poster sekaligus kemampuan komunikatif dan pertanggungjawaban metodologis setiap tim finalis terhadap karya yang mereka hasilkan. Seluruh rangkaian ini diselenggarakan di fasilitas yang telah disiapkan oleh penyelenggara, mulai dari ruang pameran untuk apresiasi publik hingga ruang pertemuan formal untuk sesi penjurian.
- 4) Dalam **sesi pameran**, Panitia Penyelenggara bertanggung jawab melakukan pemajangan seluruh karya poster finalis pada ruang yang telah disediakan. Meskipun demikian, setiap tim finalis **wajib memeriksa** kembali hasil pemasangan poster masing-masing untuk memastikan kesesuaian posisi dan kualitas tampilan yang dimulai setelah acara *technical meeting* sampai sebelum sesi presentasi tim pertama dimulai. Selama pameran berlangsung, pengunjung dapat memberikan apresiasi berupa "Like" pada platform Instagram resmi Panitia Penyelenggara melalui tautan yang tercantum pada identitas karya di bawah setiap poster sebagai bagian dari penilaian.
- 5) Poster yang dipajang pada ruang pameran selama Tahap Final wajib memenuhi ketentuan format sebagai berikut.
 - a) **Dimensi dan Pencetakan:** Poster **dicetak oleh Panitia** dengan ukuran 80 cm x 100 cm dalam format **portrait**. Karya yang dicetak harus sama dan tidak diperkenankan mengalami perubahan dari versi yang telah dinyatakan lolos pada tahap Seleksi Nasional.
 - b) **Kesesuaian Digital:** Materi poster yang dicetak merupakan versi yang sama dengan karya yang diunggah pada akun Instagram (IG) resmi LIDM.
 - c) **Label Identitas (Data Poster):** Setiap karya akan dilengkapi dengan label identitas yang disediakan oleh panitia. Label ini dicetak di atas kertas berukuran A5 dengan orientasi landscape yang memuat informasi sebagai berikut:
 - Judul Poster;
 - Nama Tim;
 - Nama Ketua dan Anggota Tim;
 - Nama Dosen Pendamping;
 - Nama Perguruan Tinggi;

- Nomor Undi Presentasi; serta
 - QR Code yang menghubungkan langsung ke unggahan poster di akun Instagram resmi LIDM untuk keperluan penilaian audiens.
- 6) Sesi **presentasi** dilaksanakan selama 10 menit dengan fokus utama pada penyampaian orasi mengenai **kampanye** atau **gerakan** yang dimuat dalam Poster Digital Pendidikan, sesuai dengan ruang lingkup kompetisi LIDM Tahun 2026. Dalam sesi ini, tim juga wajib menayangkan video yang menunjukkan seluruh tahapan produksi karya secara komprehensif, mulai dari fase riset, pengembangan konsep (*concept development*), pengembangan desain (*design development*), hingga hasil akhir (*final design*) sebagaimana video pada tahap Seleksi Nasional dan dilengkapi dengan **bukti** dilakukannya **kampanye** atau **gerakan kepada masyarakat sasaran**. Presentasi ini harus menunjukkan kolaborasi aktif di dalam tim serta keterlibatan dosen pendamping dalam setiap proses kreatif yang dilakukan.
- 7) Setelah presentasi dan pemutaran video proses pembuatan karya berakhir, kegiatan dilanjutkan dengan sesi **tanya jawab bersama Dewan Juri** selama 15 menit. Sesi ini merupakan ajang pendalaman materi untuk menguji orisinalitas, landasan teoretis, serta efektivitas pesan dari poster yang diajukan. Melalui dialog ini, juri akan mengevaluasi sejauh mana tim mampu mempertahankan argumen dan membuktikan autentisitas proses kerja yang telah mereka lalui.
- 8) **Mekanisme Penjurian Tahap Final:**
Dewan Juri melaksanakan penilaian secara objektif dan mendalam dengan mekanisme sebagai berikut.
- a) Dewan Juri mencermati Laporan Akhir dan menyimak secara langsung pemaparan setiap tim finalis untuk mengevaluasi kualitas orasi serta penyampaian pesan kampanye pada poster.
 - b) Dewan Juri melakukan pendalaman materi melalui diskusi interaktif terkait orisinalitas gagasan, gerakan yang diusung, realisasi tindakan, hingga proyeksi dampak yang diharapkan dari karya tersebut.
 - c) Dewan Juri melaksanakan penilaian secara objektif dan mendalam dengan mengikuti kriteria, indikator, bobot, dan teknik pemberian skor yang telah ditetapkan untuk Tahap Final.

b. Kriteria dan Indikator Penilaian Tahap Final

Kriteria dan indikator penilaian untuk tahap final Divisi Poster Digital Pendidikan adalah sebagai berikut.

No.	Kriteria dan Indikator Penilaian	Bobot
1	Presentasi dan Orasi: • Daya tarik penyajian secara verbal. • Kemampuan menginspirasi dan daya persuasi kampanye. • Soliditas peran dan kerja sama tim selama presentasi.	25

No.	Kriteria dan Indikator Penilaian	Bobot
2	Kreativitas Konten: Ketajaman identifikasi masalah dan orisinalitas solusi pada topik yang diangkat sesuai dengan ruang lingkup lomba.	20
3	Kemampuan Tanya Jawab: Kedalaman pemahaman materi, ketepatan jawaban, dan kemampuan mempertahankan argumentasi di hadapan Dewan Juri.	25
4	Teknis dan Etika Pembuatan Poster: - Kualitas dan kelengkapan dokumentasi proses pembuatan poster. - Orisinalitas karya serta kepatuhan etika dalam penggunaan stok elemen, template, dan perangkat lunak (AI/Digital).	15
5	Laporan akhir: Kualitas penulisan, struktur laporan, kesesuaian format, dan hasil uji similaritas sesuai pedoman.	10
6	Respons Audiens dan Pengunjung: Akumulasi interaksi digital (Like, View, Share) di Instagram resmi dan hasil penjangkaran skor melalui pemindaian QR Code di lokasi pameran dalam kurun waktu yang ditentukan.	5
	Total	100

Skema Penilaian Final

Nilai akhir yang diraih tim finalis dihitung dengan formula:

$$\text{Nilai Akhir} = (30\% \times \text{Nilai Tahap Seleksi Nasional}) + (70\% \times \text{Nilai Tahap Final})$$

Nilai Tahap Seleksi Nasional berasal dari rata-rata nilai Dewan Juri pada Tahap Seleksi Nasional sebelumnya, sedangkan Nilai Tahap Final merupakan rata-rata nilai dari Dewan Juri pada Tahap Final. Pemenang lomba ditetapkan berdasarkan urutan peringkat **Nilai Akhir tertinggi** yang diraih oleh tim finalis. Seluruh hasil penilaian dan keputusan Dewan Juri bersifat mutlak serta tidak dapat diganggu gugat.

5. Microteaching Digital

Aturan Lomba Tahap Final

- 1) Tim finalis melakukan registrasi ulang secara daring untuk keikutsertaan sebagai peserta pada tahap final yang dilakukan secara luring sesuai jadwal yang ditentukan dan memenuhi berbagai persyaratan final.
- 2) Lomba tahap final Divisi *Microteaching* Digital dilaksanakan dengan dua kegiatan, yaitu sesi presentasi dan sesi tanya jawab dengan dewan juri.
- 3) Tim finalis membuat dan mengunggah:
 - a) File presentasi
 - b) Hasil uji similaritas perangkat pembelajaran yang digunakan saat tahap seleksi nasional tanpa perubahan (bisa menggunakan Turnitin,

iThenticate, atau lainnya). Dokumen hasil uji similaritas merupakan hasil unduhan langsung dari aplikasi uji similaritas yang digunakan.

c) Bukti pendaftaran (beserta dokumen pendaftaran) atau sertifikat HKI

4) Tim finalis mempersiapkan file presentasi yang menjelaskan poin-poin sebagai berikut:

- Dasar pengambilan materi yang disampaikan
- Penguasaan perencanaan hingga pelaksanaan pembelajaran
- Penguasaan delapan aspek keterampilan dasar mengajar
- Penggunaan teknologi/Media/Alat pembelajaran dan keunggulan inovasi yang ditawarkan dalam lomba
- Penguasaan evaluasi pembelajaran (jenis dan teknik).

5) Waktu presentasi maksimal 10 menit

6) Dosen pembimbing memantau tim bimbingannya di luar ruangan presentasi.

Penilaian Tahap Final

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

No	Kriteria Penilaian Tahap Final	Bobot
1	Penguasaan substansi materi yang dipilih dalam microteaching berbasis inovasi digital pendidikan	10
2	Penguasaan perencanaan pembelajaran berbasis inovasi digital Pendidikan	10
3	Penguasaan delapan keterampilan dasar mengajar berbasis inovasi digital pendidikan	25
4	Penguasaan dan ketepatan pemilihan teknologi/media/alat pembelajaran yang berbasis inovasi digital Pendidikan	25
5	Penguasaan evaluasi/asesmen pembelajaran (jenis, teknik, instrumen) yang berbasis inovasi digital Pendidikan	10
6	Teknik Presentasi dan Kerjasama Tim	10
7	Keterampilan Menjawab Pertanyaan	10
Total		100
Bobot Tahap Final		70%

Skema Penilaian Final

Nilai akhir final untuk penentuan juara dihitung dengan formula:

Nilai Akhir Final = (30% × Skor Seleksi Nasional) + (70% × Skor Babak Final)

BAB IV

KETENTUAN KHUSUS

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

BAB V

PENUTUP

Selamat berinovasi dan berkreasi kepada para peserta LIDM. Indonesia menantikan karya-karya cemerlang Anda. Selamat berjuang dan berkompetisi dengan sportivitas tinggi. Karya-karya Anda dalam LIDM merupakan keping sejarah dan kontribusi bagi pembangunan kesejahteraan masyarakat luas.

Karena itu, kepesertaan Anda merupakan kompetisi antar mahasiswa dari berbagai kampus perguruan tinggi di seluruh penjuru tanah air, namun di sisi lain hendaknya berlangsung pula saling berbagi gagasan, saling berkabar perkembangan dalam berkarya, serta persahabatan kebangsaan yang membuka ruang kebersamaan dan kolaborasi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, inovasi dan kreativitas untuk Indonesia Maju. Semoga sukses mengembangkan karya-karya inovasi dan kreasi berkualitas serta bermanfaat bagi masyarakat luas.

Lampiran 1: Halaman Cover



PROPOSAL LOMBA INOVASI DIGITAL MAHASISWA (LIDM)

DIVISI...

JUDUL

Ketua Pelaksana

Nama/NIM

Anggota

Nama/NIM

PT Pengusul

Kota Pengusul

Tahun

Lampiran 2: Halaman Pengesahan

Halaman Pengesahan PROPOSAL KARYA LOMBA INOVASI DIGITAL MAHASISWA (LIDM)

1. Judul Karya :
2. Divisi :
3. Jumlah Tim Peserta orang mahasiswa
4. Susunan Tim Peserta :

No.	Posisi	NIM	Nama	Prodi/Departemen/Fakultas
1	Ketua			
2	Anggota			
3	Anggota			
4	Anggota			

Mengetahui,
Dosen Pendamping

Kota, Tanggal-Bulan-Tahun
Yang menyatakan,

Tanda tangan asli/digital

.....
NIP/NUPTK

.....
NIM

Menyetujui,
Pimpinan Bidang Kemahasiswaan PT

.....
NIP/NUPTK

Lampiran 2: Halaman Pengesahan

BIODATA PESERTA (KETUA/ANGGOTA)*

TIM PESERTA

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap
2. Jenis Kelamin Laki-laki / Perempuan
3. Program Studi
4. NIM
5. Tempat dan Tanggal Lahir
6. Alamat Email
7. Nomor Telepon/HP

B. Kegiatan Kemahasiswaan yang Sedang/Pernah Diikuti

No.	Jenis Kegiatan	Status dalam Kegiatan	Waktu	Tempat
1.				
2				
3.				

C. Penghargaan yang Pernah Diterima

No.	Jenis Kegiatan	Pemberi Penghargaan	Tahun
1.			
2			
3.			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) 2026.

Kota, tanggal-bulan-tahun
Ketua/Anggota Tim

Tanda tangan (asli TT basah*)

(Nama Lengkap)

Lampiran 4. Biodata Dosen Pendamping

BIODATA DOSEN PENDAMPING

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap (dengan gelar)
2. Jenis Kelamin Laki-laki / Perempuan
3. Program Studi
4. NIP/NUPTK
5. Tempat dan Tanggal Lahir
6. Alamat Email
7. Nomor Telepon/HP

B. Riwayat Pendidikan

No.	Jenjang	Bidang Ilmu	Institusi	Tahun Lulus
1.	Sarjana (S1)			
2	Magister (S2)			
3.	Doktor (S3)			

C. Rekam Jejak Tri Dharma PT (dalam 3 tahun terakhir) Pendidikan/Pengajaran

No.	Nama Mata Kuliah	Wajib/Pilihan	SKS
1.			
2			
3.			

Penelitian

No.	Judul Riset	Penyandang Dana	Tahun
1.			
2			
3.			

Pengabdian kepada Masyarakat

No.	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Penyandang Dana	Tahun
1.			
2			
3.			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan sebagai dosen pendamping dalam Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) 2026.

Kota, tanggal-bulan-tahun

Dosen Pendamping,

Tanda tangan (asli TT basah*)

(Nama Lengkap)

Lampiran 5. Surat Keterangan Karya

Lampiran 5.a

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA LIDM VII TAHUN 2026

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Ketua Tim :
Nomor Induk Mahasiswa :
Nama Tim :
Program Studi :
Nama Dosen Pembimbing :
Perguruan Tinggi :

Dengan ini menyatakan bahwa karya tim kami, yang diikutsertakan dalam LIDM VII Tahun 2026:

Judul Karya :
Cabang Kompetisi LIDM :

bahwa karya yang kami unggah adalah:

1. Merupakan gagasan orisinal dan hasil karya dari tim kami sendiri;
2. Tidak mengandung unsur pelanggaran plagiarisme;
3. Tidak melanggar hak cipta pihak manapun;
4. Belum/Sudah*) pernah menjadi juara dalam kompetisi lain, serta tanpa/dengan*) tambahan unsur pengembangan minimal 50%; [Catatan: *) coret yang tidak sesuai]
5. Terkait penggunaan Artificial Intelligence (AI) apabila dilakukan, maka:
 - a. Penggunaan Kecerdasan Buatan Generatif (*Generative AI*) dalam pengembangan karya ini (baik berupa teks, media, kode program, atau lainnya) tidak melebihi 25% dari keseluruhan substansi karya dan murni difungsikan sebagai alat bantu (asistensi), bukan pencipta utama;
 - b. Apabila karya inovasi ini mengintegrasikan sumber daya AI berbasis awan (Cloud AI) atau API pihak ketiga sebagai komponen fungsionalitas operasional perangkat, maka arsitektur sistem, skenario integrasi, rekayasa instruksi/prompting, dan kustomisasinya adalah murni hasil rancangan mandiri tim kami;
 - c. Bersedia melampirkan pernyataan transparansi penggunaan AI (seperti daftar prompt atau riwayat modifikasi);

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila di kemudian hari ditemukan bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku pada kompetisi LIDM VII Tahun 2026.

Mengetahui,
Pimpinan Bidang Kemahasiswaan

Kota/Kab., Tanggal-Bulan-Tahun
Dosen Pembimbing

Ketua Tim

Tanda Tangan
(Meterai Rp 10.000,-)

Nama Lengkap
NIP/NUPTK

Nama Lengkap
NIP/NUPTK

Nama Lengkap
NIM/NPM.

Lampiran 5.b**PERNYATAAN PENGEMBANGAN KARYA
LIDM VII TAHUN 2026**

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Ketua Tim :
 Nomor Induk Mahasiswa :
 Nama Tim :
 Program Studi :
 Nama Dosen Pembimbing :
 Perguruan Tinggi :

Dengan ini menyatakan bahwa karya tim kami, yang diikutsertakan dalam LIDM VII Tahun 2026:

Judul Karya :
 Cabang Kompetisi LIDM :

Centang dan lengkapi isian jika dilakukan:

- ☐ Sebelumnya tidak/sudah* (coret salah satu) pernah meraih penghargaan Juara pada kompetisi [nama kompetisi Sebelumnya] yang merupakan kompetisi tingkat [nasional/internasional] pada tahun [Tahun].
- ☐ Tahun ini tidak/sedang* (coret salah satu) diikutsertakan dalam pada kompetisi [nama kompetisi lain] yang merupakan kompetisi tingkat [nasional/internasional] atau LIDM pada cabang lain, yaitu:

Lengkapi isian jika pernah meraih penghargaan juara dan/atau juga sedang diikutsertakan dalam pada kompetisi lain:

Namun, karya tersebut telah mengalami pengembangan substansi lebih dari 50% dibanding versi sebelumnya. Pengembangan yang dilakukan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

No.	Aspek / Komponen	Versi Karya Sesuai Pilihan yang Dicentang	Versi Baru (Setelah Pengembangan)	Persentase Perubahan (%)
1	...	...	...	...
2	...	...	...	...
3	...	...	...	...
4	Dst.	Dst.	Dst.	Dst.
Total estimasi pengembangan mencapai				...

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila di kemudian hari ditemukan bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku pada kompetisi LIDM VII Tahun 2026.

Mengetahui,
Pimpinan Bidang Kemahasiswaan

Kota/Kab., Tanggal-Bulan-Tahun
Dosen Pembimbing

Yang Menyatakan

Tanda Tangan
(Meterai Rp 10.000,-)

Nama Lengkap
NIP/NUPTK

Nama Lengkap
NIP/NUPTK

Nama Lengkap
NIM/NPM.

Lampiran 5.c

PERNYATAAN TRANSPARANSI PENGUNAAN KECERDASAN ARTIFICIAL LIDM VII TAHUN 2026

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Ketua Tim :
Nomor Induk Mahasiswa :
Nama Tim :
Program Studi :
Nama Dosen Pembimbing :
Perguruan Tinggi :

Dengan ini menyatakan bahwa karya tim kami, yang diikutsertakan dalam LIDM VII Tahun 2026:

Judul Karya :
Cabang Kompetisi LIDM :

Dengan ini kami menyampaikan pernyataan transparansi penggunaan Kecerdasan Artifisial (KA)/*Artificial Intelligence* (AI), yaitu:

Centang dan lengkapi isian jika dilakukan:

- ☐ Karya inovasi menggunakan sumber daya KA/AI berbasis awan (*Cloud AI*) atau API pihak ketiga sebagai komponen fungsionalitas operasional perangkat, dengan arsitektur sistem, skenario integrasi, rekayasa instruksi/prompting, dan kustomisasinya adalah murni hasil rancangan mandiri tim kami, yaitu meliputi:

No.	Nama Aplikasi AI/API	Fungsi yang Didukung dalam Inovasi	Kustomisasi
1			
2			
3			
4	Dst....		

- ☐ Naskah dokumen yang kami unggah telah disusun sesuai kaidah akademik dan menjunjung integritas ilmiah serta bukan merupakan hasil generating oleh Kecerdasan Artifisial secara sepenuhnya, yaitu dengan menggunakan aplikasi deteksi KA/AI yang memberikan hasil deteksi tingkat validasi KA/AI sebesar %, sesuai bukti *AI writing detection* terlampir, yaitu dengan penjelasan dan argumentasi sebagai berikut:

No.	Penjelasan dan Argumentasi terhadap Bagian yang Terdeteksi Menggunakan KA/AI
1	
2	
3	
4	
6	
7	Dst....

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila di kemudian hari ditemukan bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku pada kompetisi LIDM VII Tahun 2026.

Mengetahui,
Pimpinan Bidang Kemahasiswaan

Kota/Kab., Tanggal-Bulan-Tahun
Dosen Pembimbing

Yang Menyatakan

Tanda Tangan
(Meterai Rp 10.000,-)

Nama Lengkap
NIP/NUPTK

Nama Lengkap
NIP/NUPTK

Nama Lengkap
NIM/NPM.

Lampiran 6. Berita Acara Seleksi Internal Perguruan Tinggi LIDM Tahun 2026

KOP PERGURUAN TINGGI BERITA ACARA SELEKSI INTERNAL PERGURUAN TINGGI LOMBA INOVASI DIGITAL MAHASISWA TAHUN 2026

Pada hari ini, tanggal.....bulan.....tahun....., kami menyatakan telah melakukan seleksi internal proposal Lomba Inovasi Digital Mahasiswa, dengan rincian sebagai berikut:

Divisi	No	Judul Proposal	Nama Ketua Tim	Total Nilai

Demikian berita acara ini dibuat untuk digunakan sebagai dasar pada pendaftaran peserta seleksi nasional Lomba Inovasi Digital Mahasiswa berdasarkan total nilai yang diperoleh pada setiap divisi.

Kota, Tanggal-Bulan-Tahun
Pimpinan Bidang Kemahasiswaan
Perguruan Tinggi

(Nama Lengkap)
NIP/NUPTK

Lampiran 7. Format Laporan Akhir

JUDUL MAKSIMUM 20 KATA

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

Nama Perguruan Tinggi, alamat perguruan tinggi

Email penulis pertama, kedua, ketiga, keempat

*Penulis korespondensi: email dosen pembimbing

ABSTRAK

Abstrak berisi pentingnya karya diciptakan, tujuan penciptaan karya, metode penciptaan karya, metode pengembangan teknologi pendidikan (ITDP), metode pengembangan inovasi pembelajaran (IPDP), metode pembuatan video (VDP), metode pembuatan poster (PDP), atau metode pengembangan pembelajaran mikro (MDP), hasil karya inovasi dan dampak karya (untuk ITDP, IPDP, VDP, PDP) hasil refleksi dan dampak pembelajaran mikro (MDP), serta kontribusi bagi peningkatan literasi digital talenta pendidik nasional. Abstrak ditulis dalam bahasa Indonesia 150-200 kata.

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

TITLE (MAXIMUM 20 WORDS)

ABSTRACT

The abstract contains the importance of the work created, the purpose of creating the work, the method of creating the work, the method of developing educational technology (ITDP) or the method of developing learning innovation (IPDP), the method of making video (VDP), the method of making poster (PDP), the method of developing micro teaching (MDP), the results of innovation and impact of works (for ITDP, IPDP, VDP, PDP) the results of reflection and impact of microteaching (MDP), as well as contributions to improving digital literacy of national educator talents. Abstract written in Indonesian 150-200 words.

Key words: first word, second word, third word

PENDAHULUAN

Pendahuluan paling tidak berisi paragraf pentingnya karya dibuat/dikembangkan, kondisi ideal dan kondisi eksisting konteks/latar belakang karya, masalah yang dipecahkan, tujuan dan manfaat serta dampak dari karya yang dibuat/dikembangkan. Tuliskan juga kontribusi karya terhadap pengembangan literasi digital pendidik nasional. Rujukan ditulis menggunakan sistem [angka] secara berurutan sesuai kemunculan dan ditulis menggunakan sistem rujukan Vancouver.

METODE

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

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil menjelaskan implementasi karya inovasi teknologi yang dikembangkan (pengukuran, hasil uji fungsi, kinerja, dan dampak), profil dan spesifikasi karya dan keunggulan/keunikan karya sesuai dengan tujuan pemecahan masalah. Pemaknaan terhadap komponen-komponen/fitur-fitur karya perlu diberikan penjelasan secara detail (ITDP, IPDP, VDP, dan PDP).

Untuk VDP dan PDP, hasil dapat juga menjelaskan tentang respon/testimoni terhadap karya.

Pembahasan menguraikan analisis dan desain produk inovasi teknologi digital, validasi implementasi karya inovasi teknologi yang dikembangkan, potensi komersialisasi dari karya, kendala yang dihadapi dan kontribusi dari hasil terhadap pengembangan talenta pendidik nasional secara umum dan peningkatan literasi digital dan kemampuan berinovasi calon talenta pendidik Indonesia.

SIMPULAN

Sajikan simpulan yang merupakan pencapaian tujuan karya serta tindak lanjut karya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Sampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Republik Indonesia, Perguruan Tinggi dan pihak-pihak yang terlibat pada pembuatan/pengembangan karya inovasi digital yang dilombakan.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Daftar pustaka ditulis sesuai dengan Vancouver style.

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

Lampiran 8. Daftar Klasterisasi Perguruan Tinggi Peserta LIDM 2026

Salah satu contoh RPP/MODUL AJAR

I. Informasi Umum

A. Identitas

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

B. Kompetensi Awal :

Kompetensi awal adalah pengetahuan dan/atau keterampilan yang perlu dimiliki siswa sebelum mempelajari topik tertentu. Kompetensi awal merupakan ukuran seberapa dalam modul ajar dirancang.

C. Sarana dan Prasarana :

Merupakan fasilitas dan bahan yang dibutuhkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Sarana merujuk pada alat dan bahan yang digunakan, sementara prasarana di dalamnya termasuk materi dan sumber bahan ajar lain yang relevan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Ketersediaan materi disarankan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik baik dengan keterbatasan atau kelebihan. Teknologi, termasuk sarana dan prasarana yang penting untuk diperhatikan, dan juga dimanfaatkan agar pembelajaran lebih dalam dan bermakna.

D. Target Peserta Didik :

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

Peserta didik dengan kesulitan belajar: memiliki gaya belajar yang terbatas hanya satu gaya misalnya dengan audio. Memiliki kesulitan dengan Bahasa dan pemahaman materi ajar, kurang percaya diri, kesulitan berkonsentrasi jangka panjang, dsb.

Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

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

F. Model Pembelajaran :

Merupakan model atau kerangka pembelajaran yang memberikan gambaran sistematis pelaksanaan pembelajaran. Model pembelajaran dapat berupa model pembelajaran tatap muka, pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (PJJ Daring), pembelajaran jarak jauh luar

jaringan (PJJ Luring), dan blended learning.

II. Komponen Inti

A. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran harus mencerminkan hal-hal penting dari pembelajaran dan harus bisa diuji dengan berbagai bentuk asesmen sebagai bentuk dari unjuk pemahaman.

Tujuan pembelajaran menentukan kegiatan belajar, sumber daya yang digunakan, kesesuaian dengan keberagaman murid, dan metode asesmen yang digunakan.

Tujuan pembelajaran bisa dari berbagai bentuk, yaitu pengetahuan yang berupa fakta dan informasi, dan juga prosedural, pemahaman konseptual, pemikiran dan penalaran keterampilan, dan kolaboratif dan strategi komunikasi.

B. Pemahaman Bermakna

Pemahaman bermakna adalah informasi tentang manfaat yang akan peserta didik peroleh setelah mengikuti proses pembelajaran. Manfaat tersebut nantinya dapat peserta didik terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Contoh kalimat pemahaman bermakna:

Manusia berorganisasi untuk memecahkan masalah dan mencapai suatu tujuan. Makhluk hidup beradaptasi dengan perubahan habitat.

C. Pertanyaan Pemantik

Pertanyaan pemantik dibuat oleh guru untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis dalam diri peserta didik. Pertanyaan pemantik memandu siswa untuk memperoleh pemahaman bermakna sesuai dengan tujuan pembelajaran. Contohnya pada pembelajaran menulis cerpen, guru dapat mendorong pertanyaan pemantik sebagai berikut:

Apa yang membuat sebuah cerpen menarik untuk dibaca?

Jika kamu diminta untuk membuat akhir cerita yang berbeda, apa yang akan kamu usulkan?

D. Kegiatan Pembelajaran

Urutan kegiatan pembelajaran inti dalam bentuk langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang dituangkan secara konkret, disertakan opsi/pembelajaran alternatif dan langkah untuk menyesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa. Langkah kegiatan pembelajaran ditulis secara berurutan sesuai dengan durasi waktu yang direncanakan, meliputi tiga tahap, yakni pendahuluan, inti, dan penutup berbasis metode pembelajaran aktif.

E. Asesmen

Asesmen digunakan untuk mengukur capaian pembelajaran di akhir kegiatan. Kriteria pencapaian harus ditentukan dengan jelas sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Jenis asesmen yang bisa dilakukan ada 3, yaitu:

- Asesmen sebelum pembelajaran (diagnostik);
- Asesmen selama proses pembelajaran (formatif); dan
- Asesmen pada akhir proses pembelajaran (sumatif).

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

1. Sikap, contoh: observasi, penilaian diri, penilaian teman sebaya, atau anekdot.
2. Performa, contoh: presentasi, drama, pameran hasil karya, jurnal, dsb.
3. Tertulis, contoh: tes objektif: essay, pilihan ganda, isian, jawaban singkat, benar-salah.

F. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan adalah kegiatan pembelajaran yang diberikan pada peserta didik dengan capaian tinggi agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang. Saat merancang kegiatan pengayaan, perlu diperhatikan mengenai diferensiasi contohnya lembar belajar/kegiatan yang berbeda dengan kelas.

Lampiran Modul Ajar/RPP

a. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar kerja siswa ini ditujukan untuk peserta didik (bukan guru) dan dapat diperbanyak sesuai kebutuhan untuk diberikan kepada peserta didik termasuk peserta didik nonreguler. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

Bahan bacaan guru dan peserta didik digunakan sebagai pemantik sebelum kegiatan dimulai atau untuk memperdalam pemahaman materi pada saat atau akhir kegiatan pembelajaran.

b. Glosarium

Glosarium merupakan kumpulan istilah-istilah dalam suatu bidang secara alfabetikal yang dilengkapi dengan definisi dan artinya. Glosarium diperlukan untuk kata atau istilah yang memerlukan penjelasan lebih mendalam.

c. Daftar Pustaka

Daftar pustaka adalah sumber-sumber referensi yang digunakan dalam pengembangan modul ajar. Referensi yang dimaksud adalah semua sumber belajar (buku siswa, buku referensi, majalah, koran, situs internet, lingkungan sekitar, narasumber, dsb.)

Lampiran 9. Daftar Klasterisasi Perguruan Tinggi Peserta LIDM 2026

No.	Perguruan Tinggi	Klasterisas 2026 *)
1	Institut Pariwisata dan Bisnis Internasional	Kluster I
2	Institut Pertanian Bogor	Kluster I
3	Institut Seni Indonesia Surakarta	Kluster I
4	Institut Seni Indonesia Yogyakarta	Kluster I
5	Institut Teknologi Bandung	Kluster I
6	Institut Teknologi Sepuluh Nopember	Kluster I
7	Politeknik Elektronika Negeri Surabaya	Kluster I
8	Politeknik Negeri Ujung Pandang	Kluster I
9	Sekolah Tinggi Teknik Malang	Kluster I
10	Universitas Ahmad Dahlan	Kluster I
11	Universitas Airlangga	Kluster I
12	Universitas Amikom Purwokerto	Kluster I
13	Universitas Bengkulu	Kluster I
14	Universitas Bina Nusantara	Kluster I
15	Universitas Brawijaya	Kluster I
16	Universitas Diponegoro	Kluster I
17	Universitas Esa Unggul	Kluster I
18	Universitas Gadjah Mada	Kluster I
19	Universitas Indonesia	Kluster I
20	Universitas Islam Bandung	Kluster I
21	Universitas Islam Indonesia	Kluster I
22	Universitas Jember	Kluster I
23	Universitas Komputer Indonesia	Kluster I
24	Universitas Kuningan	Kluster I
25	Universitas Lambung Mangkurat	Kluster I
26	Universitas Lampung	Kluster I
27	Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur	Kluster I
28	Universitas Muhammadiyah Makassar	Kluster I
29	Universitas Muhammadiyah Malang	Kluster I
30	Universitas Muhammadiyah Semarang	Kluster I
31	Universitas Negeri Jakarta	Kluster I
32	Universitas Negeri Malang	Kluster I
33	Universitas Negeri Medan	Kluster I
34	Universitas Negeri Padang	Kluster I
35	Universitas Negeri Semarang	Kluster I
36	Universitas Negeri Surabaya	Kluster I
37	Universitas Negeri Yogyakarta	Kluster I
38	Universitas Padjadjaran	Kluster I
39	Universitas Pendidikan Ganesha	Kluster I
40	Universitas Pendidikan Indonesia	Kluster I

No.	Perguruan Tinggi	Klasterisas 2026 *)
41	Universitas Riau	Kluster I
42	Universitas Sains dan Teknologi Komputer	Kluster I
43	Universitas Setia Budi	Kluster I
44	Universitas Syiah Kuala	Kluster I
45	Universitas Telkom	Kluster I
46	Universitas Udayana	Kluster I
47	IKIP PGRI Bojonegoro	Kluster II
48	Institut Ilmu Kesehatan Strada Indonesia	Kluster II
49	Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya	Kluster II
50	Institut Shanti Bhuana	Kluster II
51	Institut Teknologi Nasional Bandung	Kluster II
52	Institut Teknologi Sumatera	Kluster II
53	Politeknik Astra	Kluster II
54	Politeknik Manufaktur Astra	Kluster II
55	Politeknik Negeri Medan	Kluster II
56	Politeknik Negeri Pontianak	Kluster II
57	Politeknik Negeri Sriwijaya	Kluster II
58	STIKI Malang	Kluster II
59	Universitas Andalas	Kluster II
60	Universitas Bhinneka PGRI	Kluster II
61	Universitas Bina Sarana Informatika	Kluster II
62	Universitas Budi Luhur	Kluster II
63	Universitas Bunda Mulia	Kluster II
64	Universitas Dian Nuswantoro	Kluster II
65	Universitas Gunadarma	Kluster II
66	Universitas Hasanuddin	Kluster II
67	Universitas Indonesia Membangun	Kluster II
68	Universitas Indraprasta PGRI	Kluster II
69	Universitas Internasional Semen Indonesia	Kluster II
70	Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin	Kluster II
71	Universitas Islam Lamongan	Kluster II
72	Universitas Jenderal Soedirman	Kluster II
73	Universitas Muhammadiyah Banjarmasin	Kluster II
74	Universitas Muhammadiyah Bone	Kluster II
75	Universitas Muhammadiyah Sidoarjo	Kluster II
76	Universitas Muhammadiyah Sukabumi	Kluster II
77	Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara	Kluster II
78	Universitas Muhammadiyah Surabaya	Kluster II
79	Universitas Muhammadiyah Surakarta	Kluster II
80	Universitas Muria Kudus	Kluster II
81	Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri	Kluster II
82	Universitas Negeri Makassar	Kluster II
83	Universitas Negeri Manado	Kluster II

No.	Perguruan Tinggi	Klasterisas 2026 *)
84	Universitas Nias	Kluster II
85	Universitas Nusa Putra	Kluster II
86	Universitas Pamulang	Kluster II
87	Universitas Pelita Harapan	Kluster II
88	Universitas PGRI Adi Buana Surabaya	Kluster II
89	Universitas Sam Ratulangi	Kluster II
90	Universitas Sanata Dharma	Kluster II
91	Universitas Sari Mulia	Kluster II
92	Universitas Satya Negara Indonesia	Kluster II
93	Universitas Sebelas Maret	Kluster II
94	Universitas Siliwangi	Kluster II
95	Universitas Sultan Ageng Tirtayasa	Kluster II
96	Universitas Sumatera Utara	Kluster II
97	Universitas Surabaya	Kluster II
98	Universitas Tadulako	Kluster II
99	Universitas Teknokrat Indonesia	Kluster II
100	Universitas Trunojoyo	Kluster II
101	Universitas Victory Sorong	Kluster II
102	Institut Teknologi Indonesia	Kluster III
103	Politeknik Negeri Batam	Kluster III
104	Politeknik Negeri Media Kreatif	Kluster III
105	STKIP Modern Ngawi	Kluster III
106	STKIP PGRI Sidoarjo	Kluster III
107	Universitas Amikom Yogyakarta	Kluster III
108	Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Kluster III
109	Universitas Bina Darma	Kluster III
110	Universitas Bina Mandiri Gorontalo	Kluster III
111	Universitas Djuanda	Kluster III
112	Universitas Islam Sultan Agung	Kluster III
113	Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng	Kluster III
114	Universitas Katolik Parahyangan	Kluster III
115	Universitas Kristen Indonesia	Kluster III
116	Universitas Kristen Indonesia Toraja	Kluster III
117	Universitas Kristen Maranatha	Kluster III
118	Universitas Kristen Satya Wacana	Kluster III
119	Universitas Merdeka Malang	Kluster III
120	Universitas Muhammadiyah Gresik	Kluster III
121	Universitas Muhammadiyah Riau	Kluster III
122	Universitas Mulawarman	Kluster III
123	Universitas Mulia	Kluster III
124	Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya	Kluster III
125	Universitas Nasional	Kluster III
126	Universitas Negeri Gorontalo	Kluster III

No.	Perguruan Tinggi	Klasterisas 2026 *)
127	Universitas Pakuan	Kluster III
128	Universitas Pekalongan	Kluster III
129	Universitas Pertamina	Kluster III
130	Universitas PGRI Madiun	Kluster III
131	Universitas PGRI Semarang	Kluster III
132	Universitas Presiden	Kluster III
133	Universitas Prima Indonesia	Kluster III
134	Universitas Sari Mutiara Indonesia	Kluster III
135	Universitas Semarang	Kluster III
136	Universitas Singaperbangsa Karawang	Kluster III
137	Universitas Sulawesi Barat	Kluster III
138	Universitas Tanjungpura	Kluster III
139	Universitas Teknologi Yogyakarta	Kluster III
140	Universitas Terbuka	Kluster III
141	Universitas Wahid Hasyim	Kluster III
142	Universitas Wisnuwardhana	Kluster III
143	Akademi Akuntansi Denpasar	Kluster IV
144	Akademi Analis Farmasi Dan Makanan Banda Aceh	Kluster IV
145	Akademi Kebidanan Husada Gemilang	Kluster IV
146	Akademi Kebidanan La Tansa Mashiro	Kluster IV
147	Akademi Manajemen Belitung	Kluster IV
148	Akademi Manajemen Informatika Dan Komputer Mdp	Kluster IV
149	IKIP PGRI Pontianak	Kluster IV
150	Institut Bisnis Dan Informatika Kwik Kian Gie	Kluster IV
151	Institut Bisnis Nusantara	Kluster IV
152	Institut Ilmu Kesehatan Bhakti Wiyata Kediri	Kluster IV
153	Institut Ilmu Kesehatan dan Teknologi Muhammadiyah Palembang	Kluster IV
154	Institut Keu Perbankan Dan Inf Asia Perbanas	Kluster IV
155	Institut Komunikasi Dan Bisnis LSPP	Kluster IV
156	Institut Manajemen Koperasi Indonesia	Kluster IV
157	Institut Medika Drg. Suherman	Kluster IV
158	Institut Pendidikan Indonesia Garut	Kluster IV
159	Institut Sains Dan Teknologi Akprind	Kluster IV
160	Institut Sains dan Teknologi Al-Kamal	Kluster IV
161	Institut Seni Budaya Indonesia Aceh	Kluster IV
162	Institut Seni Indonesia Padang Panjang	Kluster IV
163	Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan	Kluster IV
164	Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan Lamongan	Kluster IV
165	Institut Teknologi dan Bisnis Bank Rakyat Indonesia	Kluster IV
166	Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global	Kluster IV
167	Institut Teknologi dan Kesehatan Bintang Persada	Kluster IV
168	Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama Pasuruan	Kluster IV
169	Institut Teknologi Del	Kluster IV

No.	Perguruan Tinggi	Klasterisas 2026 *)
170	Institut Teknologi Kalimantan	Kluster IV
171	Institut Teknologi Telkom Jakarta	Kluster IV
172	Politeknik Aisiyiah Pontianak	Kluster IV
173	Politeknik Bosowa	Kluster IV
174	Politeknik Caltex	Kluster IV
175	Politeknik Harapan Bersama	Kluster IV
176	Politeknik Jambi	Kluster IV
177	Politeknik Lembaga Pendidikan dan Pengembangan Profesi Indonesia	Kluster IV
178	Politeknik LP3I Jakarta	Kluster IV
179	Politeknik LP3I Medan	Kluster IV
180	Politeknik Muhammadiyah Tegal	Kluster IV
181	Politeknik Negeri Bandung	Kluster IV
182	Politeknik Negeri Banyuwangi	Kluster IV
183	Politeknik Negeri Jakarta	Kluster IV
184	Politeknik Negeri Lampung	Kluster IV
185	Politeknik Negeri Lhokseumawe	Kluster IV
186	Politeknik Negeri Malang	Kluster IV
187	Politeknik Negeri Padang	Kluster IV
188	Politeknik Negeri Sambas	Kluster IV
189	Politeknik Negeri Semarang	Kluster IV
190	Politeknik Pos Indonesia	Kluster IV
191	Politeknik Pusmanu	Kluster IV
192	Politeknik Ubaya	Kluster IV
193	Politeknik Wilmar Bisnis Indonesia	Kluster IV
194	Sekolah Tinggi Desain Bali	Kluster IV
195	Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Al-Washliyah	Kluster IV
196	Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Bima	Kluster IV
197	Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi IPWI Jakarta	Kluster IV
198	Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Media Nusantara Citra	Kluster IV
199	Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Pancasetia	Kluster IV
200	Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Putra Bangsa	Kluster IV
201	Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Sultan Agung	Kluster IV
202	Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Trisakti	Kluster IV
203	Sekolah Tinggi Ilmu Hukum Habaring Hurung Sampit	Kluster IV
204	Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bala Keselamatan Palu	Kluster IV
205	Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bali	Kluster IV
206	Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Binawan	Kluster IV
207	Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Muhammadiyah Kendal	Kluster IV
208	Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Rajekwesi Bojonegoro	Kluster IV
209	Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Sapta Bakti	Kluster IV
210	Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Widya Nusantara Palu	Kluster IV
211	Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri	Kluster IV
212	Sekolah Tinggi Pariwisata Bali Internasional	Kluster IV

No.	Perguruan Tinggi	Klasterisas 2026 *)
213	Sekolah Tinggi Perikanan Sibolga	Kluster IV
214	Sekolah Tinggi Teknologi Industri Padang	Kluster IV
215	Sekolah Tinggi Teknologi YBS Internasional	Kluster IV
216	STAI Muhammadiyah Bandung	Kluster IV
217	STIE Multi Data Palembang	Kluster IV
218	STIKES Bhakti Husada Mulia	Kluster IV
219	STIKES Bina Usada Bali	Kluster IV
220	STIKES Dirgahayu Samarinda	Kluster IV
221	STIKES Karsa Husada Garut	Kluster IV
222	STIKES Katolik St Vincentius A Paulo Surabaya	Kluster IV
223	STIKES Kusuma Husada Surakarta	Kluster IV
224	STIKES Mercubaktijaya Padang	Kluster IV
225	STIKES Muhammadiyah Cirebon	Kluster IV
226	STIKES Patria Husada	Kluster IV
227	STIKES Surya Mitra Husada	Kluster IV
228	STIKES Telogorejo Semarang	Kluster IV
229	STIKES Widya Cipta Husada	Kluster IV
230	STISIPOL Candradimuka	Kluster IV
231	STKIP Muhammadiyah Aceh Barat Daya	Kluster IV
232	STKIP Nurul Huda di Sukaraja	Kluster IV
233	STKIP PGRI Bangkalan	Kluster IV
234	STKIP PGRI Banjarmasin	Kluster IV
235	STKIP PGRI Tulungagung	Kluster IV
236	STMIK Global Informatika Mdp	Kluster IV
237	STMIK Mikroskil	Kluster IV
238	STMIK Pontianak	Kluster IV
239	STMIK Primakara	Kluster IV
240	Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya	Kluster IV
241	Universitas Abdurrah	Kluster IV
242	Universitas Adzkia	Kluster IV
243	Universitas Al-Muslim	Kluster IV
244	Universitas Bakrie	Kluster IV
245	Universitas Bandar Lampung	Kluster IV
246	Universitas Bangka Belitung	Kluster IV
247	Universitas Bumigora	Kluster IV
248	Universitas Ciputra Surabaya	Kluster IV
249	Universitas Cokroaminoto	Kluster IV
250	Universitas Darma Agung	Kluster IV
251	Universitas Darussalam Gontor	Kluster IV
252	Universitas Dipa Makassar	Kluster IV
253	Universitas Duta Bangsa Surakarta	Kluster IV
254	Universitas Fajar	Kluster IV
255	Universitas Faletihan	Kluster IV

No.	Perguruan Tinggi	Klasterisas 2026 *)
256	Universitas Flores	Kluster IV
257	Universitas Fort De Kock	Kluster IV
258	Universitas Garut	Kluster IV
259	Universitas Halu Oleo	Kluster IV
260	Universitas Hang Tuah Pekanbaru	Kluster IV
261	Universitas Harapan Bangsa	Kluster IV
262	Universitas Hindu Indonesia	Kluster IV
263	Universitas Indo Global Mandiri	Kluster IV
264	Universitas Islam Balitar	Kluster IV
265	Universitas Islam Makassar	Kluster IV
266	Universitas Islam Malang	Kluster IV
267	Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin	Kluster IV
268	Universitas Islam Nusantara	Kluster IV
269	Universitas Islam Riau	Kluster IV
270	Universitas Ivet	Kluster IV
271	Universitas Jambi	Kluster IV
272	Universitas Jayabaya	Kluster IV
273	Universitas Kadiri	Kluster IV
274	Universitas Katolik Darma Cendika	Kluster IV
275	Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya	Kluster IV
276	Universitas Katolik Soegijapranata	Kluster IV
277	Universitas Katolik Widya Karya	Kluster IV
278	Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya	Kluster IV
279	Universitas Khairun	Kluster IV
280	Universitas Kristen Duta Wacana	Kluster IV
281	Universitas Kristen Indonesia Paulus	Kluster IV
282	Universitas Kristen Krida Wacana	Kluster IV
283	Universitas Kristen Petra	Kluster IV
284	Universitas Langlang Buana	Kluster IV
285	Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen	Kluster IV
286	Universitas Maarif Hasyim Latif	Kluster IV
287	Universitas Madura	Kluster IV
288	Universitas Majalengka	Kluster IV
289	Universitas Malikussaleh	Kluster IV
290	Universitas Mataram	Kluster IV
291	Universitas Medan Area	Kluster IV
292	Universitas Media Nusantara Citra	Kluster IV
293	Universitas Medika Suherman	Kluster IV
294	Universitas Mercu Buana	Kluster IV
295	Universitas Merdeka Madiun	Kluster IV
296	Universitas Mikroskil	Kluster IV
297	Universitas Muhammadiyah Jember	Kluster IV
298	Universitas Muhammadiyah Kudus	Kluster IV

No.	Perguruan Tinggi	Klasterisas 2026 *)
299	Universitas Muhammadiyah Lamongan	Kluster IV
300	Universitas Muhammadiyah Magelang	Kluster IV
301	Universitas Muhammadiyah Mataram	Kluster IV
302	Universitas Muhammadiyah Prof Dr Hamka	Kluster IV
303	Universitas Muhammadiyah Purwokerto	Kluster IV
304	Universitas Muhammadiyah Purworejo	Kluster IV
305	Universitas Muhammadiyah Yogyakarta	Kluster IV
306	Universitas Multi Data Palembang	Kluster IV
307	Universitas Multimedia Nusantara	Kluster IV
308	Universitas Muslim Indonesia	Kluster IV
309	Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo	Kluster IV
310	Universitas Narotama	Kluster IV
311	Universitas Ngudi Waluyo	Kluster IV
312	Universitas Nurul Jadid	Kluster IV
313	Universitas Nusa Cendana	Kluster IV
314	Universitas Nusa Mandiri	Kluster IV
315	Universitas Nusantara PGRI Kediri	Kluster IV
316	Universitas Palangka Raya	Kluster IV
317	Universitas Pancasila	Kluster IV
318	Universitas Pembangunan Jaya	Kluster IV
319	Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta	Kluster IV
320	Universitas Pendidikan Nasional	Kluster IV
321	Universitas Persada Indonesia Yai	Kluster IV
322	Universitas PGRI Banyuwangi	Kluster IV
323	Universitas PGRI Kanjuruhan Malang	Kluster IV
324	Universitas PGRI Palembang	Kluster IV
325	Universitas PGRI Pontianak	Kluster IV
326	Universitas PGRI Ronggolawe	Kluster IV
327	Universitas PGRI Wiranegara	Kluster IV
328	Universitas PGRI Yogyakarta	Kluster IV
329	Universitas Prasetya Mulya	Kluster IV
330	Universitas Putra Indonesia Yptk Padang	Kluster IV
331	Universitas Sahid Surakarta	Kluster IV
332	Universitas Sampoerna	Kluster IV
333	Universitas Samudra	Kluster IV
334	Universitas Sangga Buana	Kluster IV
335	Universitas Sembilanbelas November Kolaka	Kluster IV
336	Universitas Serang Raya	Kluster IV
337	Universitas Siber Asia	Kluster IV
338	Universitas Sriwijaya	Kluster IV
339	Universitas Tarumanagara	Kluster IV
340	Universitas Teuku Umar	Kluster IV
341	Universitas Tiga Serangkai	Kluster IV

No.	Perguruan Tinggi	Klasterisasi 2026 *)
342	Universitas Trisakti	Kluster IV
343	Universitas Widyatama	Kluster IV
344	Universitas Wijaya Kusuma Purwokerto	Kluster IV
345	Universitas Wijaya Kusuma Surabaya	Kluster IV
346	Universitas Wiraraja	Kluster IV

***) Perguruan tinggi yang belum pernah atau tidak mengikutsertakan tim dalam empat tahun penyelenggaraan terakhir diberikan status sebagai Kluster IV.**