



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

Jalan Pintu Satu Senayan, Gedung D Lantai 7, Jakarta 10270

Telepon 021-57946073 Faks 021-57946072

Laman <http://belmawa.ristekdikti.go.id>, Email: [ditjenbelmawa@ristekdikti.go.id](mailto:ditjenbelmawa@ristekdikti.go.id)

Nomor : B/ 2529 /B3.1/KM.02.00/2019 Jakarta, 16 Agustus 2019  
Lampiran : Satu berkas  
Perihal : Perpanjangan Waktu Penerimaan Proposal Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) Tahun 2019

Yth:

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

Menindaklanjuti surat kami nomor B/2127/B.B3/KM.02.00/2019 pada tanggal 1 Juli 2019 perihal Penerimaan Proposal Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) Tahun 2019, dengan ini kami sampaikan bahwa batas akhir penerimaan proposal Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) Tahun 2019 yang semula tanggal 21 Agustus 2019, diperpanjang sampai dengan tanggal 28 Agustus 2019.

Kegiatan Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) Tahun 2019 untuk mendorong *Education 4.0, Sustainable Development Goals (SDGs)* dan Penghormatan Gender dalam kehidupan perguruan tinggi di Indonesia, khususnya di kalangan para mahasiswa dan dosen.

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

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

Berkenaan dengan hal tersebut kami memohon Saudara untuk menginformasikan kepada mahasiswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan LIDM. Informasi awal mengenai LIDM kami sampaikan sebagaimana terlampir dan pemutakhiran informasi serta perkembangan lomba dapat dilihat pada laman <http://belmawa.ristekdikti.go.id/> , pertanyaan mengenai LIDM bisa disampaikan ke [subdit.penalaran.kreativitas@ristekdikti.go.id](mailto:subdit.penalaran.kreativitas@ristekdikti.go.id) .

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

Direktur Kemahasiswaan,

TTD

Didin Wahidin

NIP. 196105191984031003

**Tembusan:**

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

## LOMBA INOVASI DIGITAL MAHASISWA (LIDM) TAHUN 2019

### A. Deskripsi Lomba

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

### B. Aturan Umum

Lomba dilaksanakan dalam beberapa tahapan:

1. Tahapan Evaluasi diwajibkan untuk seluruh peserta divisi lomba
2. Tahapan Final (hadir di lokasi Final LIDM)

### C. Pendaftaran Peserta

1. Pendaftaran Kepesertaan:
  - a. Pendaftaran melalui email [subdit.penalaran.kreativitas@ristekdikti.go.id](mailto:subdit.penalaran.kreativitas@ristekdikti.go.id) diwajibkan untuk seluruh peserta divisi lomba
  - b. Peserta wajib melampirkan Pengantar Perguruan Tinggi
  - c. Peserta wajib melampirkan pernyataan bahwa karya yang dilombakan belum pernah diikutsertakan pada kompetisi lain (diketahui Pimpinan Fakultas / Departemen / Jurusan Bidang Kemahasiswaan)
2. Pendaftaran Tahapan Final
  - a. Pendaftaran dilakukan secara daring
  - b. Pendaftaran Tim Finalis (Mahasiswa)
  - c. Pendaftaran Kehadiran Pembina dan Pimpinan Perguruan Tinggi di Tahapan Final

## **D. Persyaratan Umum Peserta**

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

## **E. Aturan Pelaksanaan Lomba dan Penilaian**

### **I. DIVISI I – LOMBA INOVASI TEKNOLOGI DIGITAL PENDIDIKAN**

#### **Tahapan Evaluasi – Proopsosal dan Video Model Karya Inovasi**

1. Tim peserta menyusun proposal dan membuat video proses pengembangan model karya inovasi
2. Sistematika Proposal terdiri dari :
  - a. Cover, memuat judul atau nama inovasi, nama tim dan anggota, logo Kemenristekdikti di pojok kiri atas, logo Perguruan Tinggi di pojok kanan atas
  - b. Abstrak
  - c. Latar belakang
  - d. Tujuan dan manfaat
  - e. Metode
  - f. Desain model
  - g. Analisis fungsional dan cara kerja
  - h. Rencana implementasi
  - i. Tautan video proses pengembangan model karya inovasi
  - j. Daftar pustaka
3. Video proses pengembangan model karya inovasi harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut :
  - a. Video menggambarkan proses pengembangan model karya inovasi dengan pencapaian minimal 50%
  - b. Video mencantumkan intro di awal
  - c. Video format MP4 720p berdurasi maksimum 3 menit (di luar intro)
  - d. Video diunggah ke Youtube dengan format judul: “LIDM 2019 - Divisi I - Kode PT - Nama Tim - Judul Karya.mp4”
4. Proposal dikirim ke email [subdit.penalaran.kreativitas@ristekdikti.go.id](mailto:subdit.penalaran.kreativitas@ristekdikti.go.id) dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan subjek “LIDM 2019 - Divisi I - Kode PT - Nama Tim –

**Proposal”** dan penamaan file “**LIDM 2019 - Divisi I - Kode PT - Nama Tim – Proposal.pdf**”, (Kode PT bisa dilihat di laman <https://forlap.ristekdikti.go.id/>)

5. Pengiriman proposal disertai dengan :
  - a. Pengantar Perguruan Tinggi
  - b. Pernyataan bahwa karya yang dilombakan belum pernah diikutsertakan pada kompetisi lain (diketahui Pimpinan Fakultas/Departemen/Jurusan Bidang Kemahasiswaan)

### **Tahapan Final**

1. Tim finalis melakukan registrasi kehadiran
2. Tim finalis membuat dan mengirim file presentasi
3. Tim finalis melaksanakan presentasi dan demo karya inovasi, setiap tim finalis dialokasikan waktu maksimal 30 menit (5 menit untuk persiapan, 10 menit presentasi dan demo, 15 menit tanya-jawab dengan tim juri)
4. Urutan presentasi ditentukan dari undian pada saat *technical meeting* peserta

### **Penilaian**

1. Penilaian Tahapan Evaluasi

<b>No.</b>	<b>Item Aplikasi</b>	<b>Bobot</b>
1	Meningkatkan Kualitas Pendidikan	5
	Mendorong untuk belajar mandiri	
	Meningkatkan partisipasi / interaksi dalam pembelajaran	
	Meningkatkan hasil belajar (kognitif/afektif/psikomotor)	
2	Aspek Pembelajaran	5
	Kejelasan tujuan	
	Ketersediaan <i>feedback</i>	
	Kesesuaian materi	
3	Ber- <i>impact</i> kepada karakter peserta didik (sesuai kebutuhan Era 4.0)	5
4	Menghemat Sumber daya (biaya, waktu, SDM)	5
5	Menciptakan peluang pasar	5
6	Ide Baru (orisinalitas)	5
7	Kualitas Teknis Media	15
	Elemen media (antara lain: desain, user interface, visual)	
	Kemudahan digunakan	
	Interaktifitas (Keragaman pilihan menu)	
8	Tingkat Kecerdasan Karya Inovasi	5
9	Pemecahan Masalah	15
10	Fungsionalitas	15
11	Desain/Model	10
12	Efektivitas, Efisiensi, Biaya, Adaptibilitas	10
<b>Total</b>		<b>100</b>

## 2. Penilaian Tahapan Final

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

## II. DIVISI II – LOMBA KREASI MATERI PENDIDIKAN

### Tahapan Evaluasi – Proopsal dan Video Model Karya Kreasi

1. Tim peserta menyusun proposal dan membuat video proses pengembangan model karya kreasi
2. Sistematika Proposal terdiri dari :
  - a. Cover, memuat judul atau nama inovasi, nama tim dan anggota, logo Kemenristekdikti di pojok kiri atas, logo Perguruan Tinggi di pojok kanan atas
  - b. Abstrak
  - c. Latar belakang
  - d. Tujuan dan manfaat
  - e. Metode
  - f. Desain model
  - g. Analisis fungsional dan cara kerja
  - h. Rencana implementasi
  - i. Tautan video proses pengembangan model karya kreasi
  - j. Daftar pustaka
3. Video proses pengembangan model karya kreasi harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut :
  - a. Video menggambarkan proses pengembangan model karya kreasi dengan pencapaian minimal 50%
  - b. Video mencantumkan intro di awal
  - c. Video format MP4 720p berdurasi maksimum 3 menit (di luar intro)
  - d. Video diunggah ke Youtube dengan format judul: “LIDM 2019 - Divisi II - Kode PT - Nama Tim - Judul Karya.mp4”
4. Proposal dikirim ke email [subdit.penalaran.kreativitas@ristekdikti.go.id](mailto:subdit.penalaran.kreativitas@ristekdikti.go.id) dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan subjek “**LIDM 2019 - Divisi II - Kode PT - Nama Tim – Proposal**” dan penamaan file “**LIDM 2019 - Divisi II - Kode PT - Nama Tim – Proposal.pdf**”, (Kode PT bisa dilihat di laman <https://forlap.ristekdikti.go.id/> )
5. Pengiriman proposal disertai dengan :
  - a. Pengantar Perguruan Tinggi
  - b. Pernyataan bahwa karya yang dilombakan belum pernah diikutsertakan pada kompetisi lain (diketahui Pimpinan Fakultas/Departemen/Jurusan Bidang Kemahasiswaan)

## **Tahapan Final**

1. Tim finalis melakukan registrasi kehadiran
2. Tim finalis membuat dan mengirim file presentasi
3. Tim finalis melaksanakan presentasi dan demo karya inovasi, setiap tim finalis dialokasikan waktu maksimal 30 menit (5 menit untuk persiapan, 10 menit presentasi dan demo, 15 menit tanya-jawab dengan tim juri)
4. Urutan presentasi ditentukan dari undian pada saat *technical meeting* peserta

## **Penilaian**

### 1. Penilaian Tahapan Evaluasi

<b>No.</b>	<b>Item Aplikasi</b>	<b>Bobot</b>
1	Meningkatkan kualitas pendidikan	10
	Mendorong untuk belajar mandiri	
	Meningkatkan partisipasi/interaksi dalam pembelajaran	
	Meningkatkan hasil belajar (kognitif/afektif/psikomotor)	
2	Aspek Pembelajaran	10
	Kejelasan tujuan	
	Ketepatan strategi penyampaian	
	Kesesuaian materi	
3	Kualitas Teknis Media	10
	Kemenarikan Tampilan opening	
	Daya tarik penyajian	
	Aspek audio, visual, narasi, animasi	
4	Ber- <i>impact</i> pada karakter peserta didik (sesuai kebutuhan di Era 4.0)	5
5	Menghemat Sumber daya (Biaya, Waktu, SDM)	5
6	Menciptakan peluang pasar	5
7	Ide Baru (Orisinalitas)	5
8	Tingkat Kecerdasan Karya Inovasi	5
9	Problem Solving	10
10	Fungsionalitas	15
11	Desain/Model	10
12	Efektivitas, Efisiensi, Biaya, Adaptibilitas	10
Total		100

### 2. Penilaian Tahapan Final

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

### **DIVISI III – LOMBA KREASI VIDEO SDGs**

1. Lomba kreasi video ini dilaksanakan secara daring sepenuhnya dan hanya berlangsung dalam satu tahapan.
2. Peserta membuat karya kreasi video dengan tema *Sustainable Development Goals* (SDGs) berbasis pendidikan.
3. Peserta mengirim tautan video ke email ke [subdit.penalaran.kreativitas@ristekdikti.go.id](mailto:subdit.penalaran.kreativitas@ristekdikti.go.id) dengan subjek “**LIDM 2019 - Divisi III - Kode PT - Nama Tim - Judul Karya**”, (Kode PT bisa dilihat di laman <https://forlap.ristekdikti.go.id/>)
4. Pengiriman tautan/*Link* video disertai dengan :
  - a. Pengantar Perguruan Tinggi
  - b. Pernyataan bahwa karya yang dilombakan belum pernah diikutsertakan pada kompetisi lain (diketahui Pimpinan Fakultas/Departemen/Jurusan Bidang Kemahasiswaan)
5. Kreasi dan konten video harus memperhatikan hal-hal berikut:
  - a. Video berisi muatan pesan yang sesuai dengan tema SGDs berbasis pendidikan
  - b. Mencantumkan intro di awal
  - c. Video format MP4 720p berdurasi maksimum 3 menit (di luar intro)
  - d. Video diunggah ke Youtube dengan format judul: “**LIDM 2019 - Divisi III - Kode PT - Nama Tim - Judul Karya.mp4**”.
  - e. Video harus menarik perhatian masyarakat
6. Penilaian

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

### **DIVISI IV – LOMBA KREASI POSTER PENGHORMATAN GENDER**

1. Lomba kreasi poster ini dilaksanakan secara daring sepenuhnya dan hanya berlangsung dalam satu tahapan.
2. Peserta membuat karya kreasi poster digital dengan tema Penghormatan Gender (penghormatan terhadap kesetaraan gender, pencegahan pelecehan seksual) berbasis pendidikan.
7. Peserta mengirim tautan InstaGram ke email ke [subdit.penalaran.kreativitas@ristekdikti.go.id](mailto:subdit.penalaran.kreativitas@ristekdikti.go.id) dengan judul email “**LIDM 2019 - Divisi IV - Kode PT - Nama Tim - Judul Karya**”, (Kode PT bisa dilihat di laman <https://forlap.ristekdikti.go.id/>)

3. Pengiriman tautan InstaGram disertai dengan :
  - a. Pengantar Perguruan Tinggi
  - b. Pernyataan bahwa karya yang dilombakan belum pernah diikutsertakan pada kompetisi lain (diketahui Pimpinan Fakultas/Departemen/Jurusan Bidang Kemahasiswaan)
4. Kreasi dan konten poster harus memperhatikan hal-hal berikut:
  - a. Poster berisi muatan pesan yang sesuai dengan tema Penghormatan Gender berbasis pendidikan.
  - b. Mencantumkan logo Kemenristekdikti, Perguruan Tinggi, logo Kemenristekdikti di pojok kiri atas, logo perguruan tinggi di pojok kanan atas
  - c. Poster merupakan gambar diam sebanyak satu halaman.
  - d. Poster dibuat dengan komposisi pesan visual maupun verbal yang kuat.
  - e. Poster diunggah ke InstaGram dengan tagar/hashtag:  
**#LIDM 2019 - Divisi IV - Kode PT - Nama Tim - Judul Karya**
  - f. Poster harus menarik perhatian masyarakat.
5. Penilaian

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

#### A. Jadwal Pelaksanaan Lomba

No.	Jadwal	Kegiatan	
		Divisi I dan Divisi II	Divisi III dan Divisi IV
1	23 - 30 Juni 2019	Pengumuman Informasi Lomba	
2	30 Juni – 16 September 2019	Pendaftaran	
3	18 – 20 September 2019	Tahapan Evaluasi	Penilaian Karya
4	23 September 2019	Pengumuman Lolos Tahapan Evaluasi	---
5	14 - 16 Nopember 2019	Tahapan Final	Tahapan Final*

\*) Dari Divisi III dan Divisi IV, pada Tahapan Final hanya untuk menghadirkan para juara