



PEDOMAN KEGIATAN

LOMBA

**INOVASI PEMBELAJARAN DAN KREATIVITAS MAHASISWA
TINGKAT NASIONAL TAHUN 2021**

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
(KEMDIKBUDRISTEK)**

2021

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	ii
PENDAHULUAN.....	1
A. Penjelasan Umum	1
B. Dasar Hukum	2
C. Penyelenggara	2
D. Tema	2
E. Tujuan	2
F. Hasil yang Diharapkan	3
KEGIATAN	4
A. Waktu & Tempat.....	4
B. Seleksi.....	4
C. Jenis Lomba	5
D. Jadwal Kegiatan	11
E. Perlombaan	11



UNIVERSITAS TERBUKA

**LOMBA INOVASI PEMBELAJARAN DAN KREATIVITAS
MAHASISWA
TINGKAT NASIONAL (LIP-KMN) TAHUN 2021
UNIVERSITAS TERBUKA**

- Tema : **PEMBELAJARAN INOVATIF DALAM
MERDEKA BELAJAR**
- Peserta Lomba : Mahasiswa semua program studi Keguruan
dan Ilmu Pendidikan
- Pengumuman : **20 November 2021**
- Pemenang

PENDAHULUAN

A. Penjelasan Umum

Lulusan perguruan tinggi dituntut memiliki pengetahuan akademik serta keterampilan berpikir, manajemen, dan komunikasi yang handal. Kekurangan salah satu dari keempat pengetahuan dan atau keterampilan tersebut menyebabkan berkurangnya mutu lulusan. Di samping itu, lulusan perguruan tinggi diharapkan mampu bersinergi yang akan tercermin dari kemampuannya dalam menemukan solusi atas persoalan yang dihadapi dengan cepat dan tepat. Untuk dapat mewujudkan hal tersebut, sejak menjadi mahasiswa mereka harus dibiasakan untuk berpikir dan berperilaku kreatif (unik dan bermanfaat) dan konstruktif (dapat diwujudkan).

Sejalan dengan arahan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan bahwa guru harus dapat menumbuhkan potensi anak secara optimal sesuai dengan karakteristik anak, maka diharapkan guru mengambil tindakan yang muaranya memberikan hal yang terbaik untuk peserta didik dengan istilah Guru Penggerak.

Salah satu program andalan Kemendikbud-Ristek adalah program **Merdeka Belajar**. Konsep Merdeka Belajar yang diprogramkan oleh Nadiem Makarim, tujuannya baik, agar peserta didik bahagia dalam menempuh pendidikan.

Para siswa diberi kebebasan untuk mengakses ilmu. Sumber ilmu bukan sebatas pada ruang kelas, guru, tetapi bisa di luar kelas, di media online atau internet, perpustakaan, dan juga di lingkungan sekitar. Guru tidak lagi menjadi sumber utama. Dalam konteks ini, maka dibutuhkan kejelian guru untuk menerjemahkan konsep Merdeka Belajar. Guru harus kreatif agar siswa bisa dibimbing dan diarahkan sesuai konsep merdeka belajar. Konsep merdeka belajar tidak lagi dibatasi oleh kurikulum, tetapi siswa dan guru harus kreatif, untuk menggapai pengetahuan. Siswa benar-benar dilatih untuk mandiri.

Universitas Terbuka (UT) telah berupaya mendorong mahasiswa untuk ikut aktif dan berperan optimal dalam berbagai kegiatan kemahasiswaan. Untuk meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam kegiatan inovasi dan kreativitas, UT merencanakan penyelenggaraan kegiatan lomba yang berskala nasional dalam

bentuk **Lomba Inovasi Pembelajaran dan Kreativitas Mahasiswa Tingkat Nasional (LIP-KMN) Tahun 2021**. Kegiatan LIP-KMN ini diselenggarakan sesuai dengan standar aturan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) Direktorat Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Kementerian Riset, Teknologi dan Perguruan Tinggi. Kegiatan ini juga melibatkan Asosiasi Profesi Pendidikan setiap program studi sebagai mitra.

B. Dasar Hukum

1. Undang-undang Dasar 1945.
2. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
4. Peraturan Pemerintah PP Nomor 19 tahun 2005 dan perubahannya Nomor 32 tahun 2020, tentang Standar Nasional Pendidikan.
5. Peraturan Presiden Nomor 60 tahun 2020 tentang Pengembangan Anak Usia Dini, Holistik dan Integratif.
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 11 tahun 2015 tentang Organisasi dan tata Kerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

C. Penyelenggara

LIP-KMN 2021 akan diselenggarakan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) UT.

D. Tema

Tema LIP-KMN Tahun 2021 adalah **Pembelajaran Inovatif dalam Merdeka Belajar**

E. Tujuan

1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan LIP-KMN adalah memandu mahasiswa menjadi pribadi yang (1) mengetahui dan menaati peraturan (2) mandiri-kreatif-inovatif serta (3) objektif-kooperatif dalam membangun ke-Bhinneka Tunggal Ika-an intelektual.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus tujuan LIP-KMN mencakup empat hal berikut ini:

- a. Sosialisasi program pendidikan FKIP dalam mendidik generasi emas bangsa Indonesia
- b. Menyediakan kesempatan kepada mahasiswa untuk berinovasi dan berkreasi sesuai bidang ilmu yang dimiliki dengan mengikuti peraturan yang ada
- c. Melaksanakan program yang diluncurkan pemerintah dalam menciptakan pembelajaran dengan sesuai kebijakan dan dapat dilaksanakan sesuai dengan tugasnya masing-masing.
- d. Memberikan kesempatan kepada pakar, profesional, dan administrator pendidikan untuk terlibat dalam pembinaan mahasiswa yang terkait dengan kemandirian, kreativitas, inovasi, dan kerjasama

F. Hasil yang Diharapkan

Dari kegiatan LIP-KMN 2021 diharapkan dihasilkan sebagai berikut.

- a. Tersosialisasinya program FKIP yang penting dalam mendidik generasi emas bangsa Indonesia
- b. Mahasiswa dari seluruh Indonesia berkesempatan menunjukkan kreativitas mereka dalam menghasilkan beragam karya yang inovatif dengan tetap berpedoman pada peraturan yang berlaku
- c. Mahasiswa dapat melaksanakan merdeka belajar dalam tugas kewajibannya.
- d. Pakar dan profesional dari seluruh Indonesia serta administrator pendidikan di lingkungan wilayah kerja Tangerang Selatan yang mengedepankan inovasi, kemandirian, dan kreativitas mahasiswa.
- e. Hasil karya pemenang akan ditampilkan di Portal Guru Pintar Online (<http://www.gurupintar.ut.ac.id/>) dan HAKI menjadi milik pemenang dan FKIP-UT

KEGIATAN

A. Waktu & Tempat

LIP-KMN 2021 direncanakan dilaksanakan bulan Agustus – November 2021 di seluruh Indonesia. Calon peserta dapat melihat ragam lomba dan peraturan, mengunggah keikutsertaan (termasuk persyaratan administrasi dan dokumen yang akan dilombakan), serta melihat hasil seleksi di website www.fkip.ut.ac.id. Acara puncak akan dilakukan pada tanggal 20 November 2021. Penjelasan rinci tentang acara puncak akan disampaikan kemudian.

B. Seleksi

Seleksi akan dilakukan secara berjenjang dalam empat tahap sebagai berikut.

1. Tahap 1. Seleksi Administrasi

- Seleksi administrasi dilakukan untuk melihat kesesuaian program studi peserta dengan kesesuaian hasil karya yang dilombakan dengan tema LIP-KMN 2021.
- Peserta melakukan pendaftaran di website www.fkip.ut.ac.id pada menu LIP-KMN 2021 mulai tanggal 7 – 31 Agustus 2021
- Seleksi administrasi dimulai setelah peserta mengisi dan mengunggah formulir keikutsertaan (1 – 5 September 2021)
- Hasil seleksi diumumkan tanggal 6 September 2021 di website www.fkip.ut.ac.id.

2. Tahap 2. Penilaian Substansi Karya

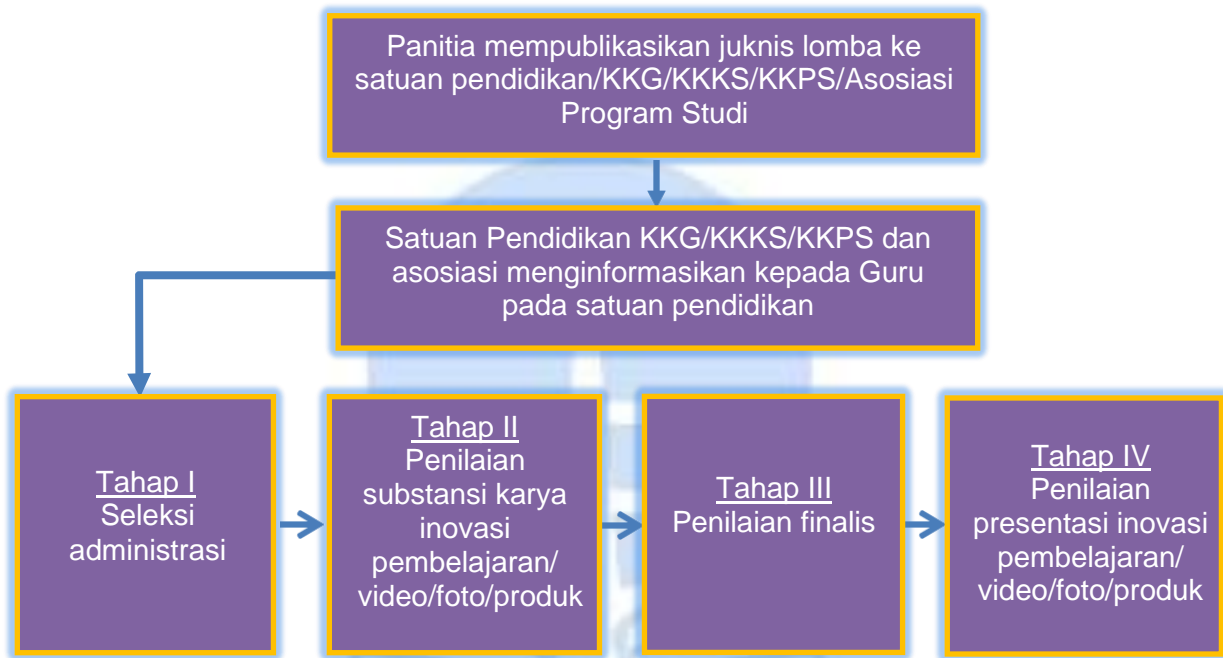
- Peserta yang lulus seleksi administrasi meng-*upload* karya inovasi pembelajaran/video/foto/produk yang akan dilombakan dari 7 September – 6 Oktober 2021 di website www.fkip.ut.ac.id pada menu LIP-KMN 2021
- Penilaian substansi karya inovasi pembelajaran/video/foto/produk dilakukan untuk menentukan karya yang layak untuk menjadi finalis, dilaksanakan 7 – 24 Oktober 2021.
- Pengumuman Finalis: 25 Oktober 2021

- Penilaian presentasi finalis dilakukan dengan menggunakan instrumen yang telah ditetapkan (lihat Lampiran 1, 2 dan 3) dilaksanakan 26 Oktober – 12 November 2021

3. Tahap 3 Penentuan Pemenang

- Hasil penilaian diumumkan tanggal 15 November 2021 di website_ www.fkip.ut.ac.id pada menu LIP-KMN 2021.

Proses seleksi dapat dilihat pada bagan berikut ini.



Bagan 1. Proses Seleksi Kegiatan LIP-KMN

C. Jenis Lomba

LIP-KMN akan melombakan tiga kelompok lomba (Pendidikan Karakter, Seni dan Olahraga, serta Karya Nyata Inovatif) dengan total 10 jenis lomba (lihat Tabel 1)

1. Pendidikan Karakter (PKM-KARYA CIPTA)

a. Program Pembinaan Karakter (Laporan)

Program Pendidikan Karakter merupakan kumpulan pengalaman saat mengajar di masa pandemi yang berhubungan dengan cara dan metode menumbuhkan karakter peserta didik. Apakah peserta didik lebih mudah diatur ketika sekolah *online*? Peserta didik menghormati dan menghargai percakapan di dalam kelas *online* dipengaruhi oleh karakter peserta didik. Semuanya bisa

dikemas dalam sebuah laporan program pembinaan karakter. Untuk deskripsi dan peraturan lebih lanjut, dapat dilihat pada Lampiran pedoman ini.

b. Literasi Pengembangan Karakter (Laporan)

Literasi pengembangan karakter merupakan pembiasaan peserta didik dalam kemampuan berbahasa berupa kemampuan menyimak, berbicara, membaca dan menulis saling beririsan antartahap perkembangan dapat membantu sekolah dalam memilih strategi pembiasaan dan pembelajaran literasi pengembangan karakter yang tepat sesuai kebutuhan perkembangan mereka. Peran guru dituntut kreatif dalam mengembangkan literasi karakter di sekolah misalnya keteladanan, pembiasaan baik yang konsisten, penumbuhan minat baca peserta didik, diskusi dan pengembangan budaya menulis, pemanfaatan perpustakaan dan sebagainya yang diarahkan kepada pengembangan karakter anak didik. Semua aktivitas dan inovasi guru dalam literasi pengembangan karakter di sekolah dapat dikemas dalam sebuah laporan program literasi dalam pengembangan karakter.

c. Fotografi Aktivitas Pembelajaran pada Masa Pandemi (Foto Serial)

Pandemi covid 19 menyebar sejak akhir tahun 2019 hingga kini di beberapa wilayah dengan masa berbeda, terhitung 193 negara telah berjuang melawan serangan Covid ini. Hal ini berpengaruh juga terhadap penyelenggaraan sistem pendidikan mengalami transformasi dalam berbagai lini kegiatan, termasuk kegiatan pembelajaran yang seluruhnya terpaksa berlangsung secara online. Guru dalam menuntaskan dan merapikan urusan pembelajaran secara online, sedangkan para peserta didik yang pada umumnya adalah generasi milineal semakin bersenyawa dengan kemahiran mereka menyelesaikan kegiatan dan tugas belajar berbasis IT. Sehingga guru dituntut untuk kreatif dan inovatif selama melaksanakan pembelajaran pada masa pandemi ini, suka dan duka akan dijumpai selama pembelajaran online ini.

Lomba fotografi aktivitas pembelajaran pada masa pandemi merupakan kumpulan pengalaman saat mengajar di masa pandemi. Foto yang dikirimkan

dapat berseri 2-4 foto. Peraturan lebih lanjut, dapat dilihat pada Lampiran Pedoman ini.

2. Seni dan Olahraga (PKM-KARYA CIPTA)

a. Seni Gerak/Tarian/Lagu untuk Pembelajaran (Video + Sinopsis)

Landasan konseptual pendidikan seni adalah pendidikan ekspresi kreatif yang dapat mengembangkan kepekaan apresiasi estetik yang diharapkan dapat membentuk kepribadian manusia seutuhnya seimbang baik secara lahir maupun batin, jasmani maupun rohani. Guru diharapkan kreatif mengolaborasikan seni dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar berupa keterampilan motorik atau psikomotorik, dapat diperoleh melalui pembelajaran gerak lagu dan seni tari yang merupakan salah satu bagian dari pendidikan seni. Lomba seni gerak, tarian dan lagu untuk pembelajaran ini merupakan kreativitas guru dalam pembelajaran yang dapat dikemas dalam sebuah video dilengkapi dengan sinopsisnya. Peraturan lebih lanjut, dapat dilihat pada Lampiran Pedoman ini.

b. Eksplorasi Permainan Tradisional untuk Pembelajaran (Video + Sinopsis)

Seiring berkembangnya zaman membuat metode pembelajaran ikut berkembang. Bukan berarti metode pembelajaran tradisional harus ditinggalkan begitu saja, karena guru bisa kreatif dan inovatif memanfaatkan permainan tradisional sebagai alat pendukung pembelajaran di sekolah. Permainan tradisional dapat meningkatkan kesehatan mental dan fisik peserta didik dan, saat-saat belajar di sekolah lebih menyenangkan, sehingga materi yang diajarkan oleh guru akan mudah dipahami oleh peserta didik. Eksplorasi Permainan Tradisional untuk Pembelajaran untuk pembelajaran ini merupakan kreativitas guru dalam pembelajaran yang dapat dikemas dalam sebuah video dilengkapi dengan sinopsisnya. Peraturan lebih lanjut, dapat dilihat pada Lampiran Pedoman.

3. Karya Nyata Inovatif (PKM-KEWIRAUSAHAAN DAN PKM PENERAPAN TEKNOLOGI)

a. Pembelajaran Inovatif (Video + Sinopsis)

Pembelajaran kreatif dan inovatif berpotensi lebih baik dalam mengembangkan daya nalar dan menemukan solusi dari berbagai permasalahan pembelajaran yang dihadapi oleh peserta didik. Jika dikembangkan potensi berpikir kreatif akan membangun motivasi peserta didik yang tinggi untuk hal-hal positif, misalnya kemauan yang kuat untuk belajar, memiliki rasa percaya diri yang tinggi, dan dapat mampu berpikir tinggi. Pembelajaran kreatif dan inovatif diharapkan dapat memberikan bekal yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan dan masalah yang dihadapi oleh peserta didik setelah lulus dari sekolah. Guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajaran di sekolah. Lomba pembelajaran inovatif ini merupakan kreativitas guru dalam pembelajaran yang dapat dikemas dalam sebuah video simulasi pembelajaran secara lengkap dan dilengkapi dengan sinopsisnya. Peraturan lebih lanjut, dapat dilihat pada Lampiran pedoman ini

b. Media Pembelajaran Kreatif (Video + Sinopsis)

Media pembelajaran kreatif merupakan media yang dirancang dalam rangka mempermudah dan memperlancar proses transformasi ilmu pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Dengan media pembelajaran kreatif maka konsep-konsep pembelajaran yang abstrak dapat diubah menjadi lebih konkrit sehingga mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik. Sehingga guru diharapkan berkreasi untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dalam mengembangkan pembelajaran. Lomba media pembelajaran kreatif ini merupakan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat dikemas dalam sebuah video dilengkapi dengan sinopsisnya. Peraturan lebih lanjut, dapat dilihat pada Lampiran pedoman ini

c. *Teacherpreneur* Penciptaan Prototype Berbagai Produk Inovasi Bernilai Ekonomis (Video + Sinopsis)

Untuk meningkatkan kualitas guru dan melaksanakan pengembangan keprofesiannya, tidak cukup hanya dengan pemenuhan kualifikasi akademik, guru harus memiliki jiwa kewirausahaan (*entrepreneurship*) yang dinamakan *teacherpreneurship*. Sebaiknya guru diharapkan mempunyai jiwa kreatif dan inovatif menciptakan prototype dalam mengembangkan metode pembelajaran. Lomba *teacherpreneur* penciptaan prototype berbagai produk inovasi bernilai ekonomis ini merupakan kreativitas guru dalam mengembangkan prototype produk pembelajaran dan produk bernilai ekonomis lainnya, yang dapat dikemas dalam sebuah video dilengkapi dengan sinopsisnya. Peraturan lebih lanjut, dapat dilihat pada Lampiran pedoman ini.

d. Setting Kelas/Ruang Belajar Dengan Tema Inovatif

Pengelolaan kelas bertujuan untuk mewujudkan situasi dan kondisi kelas agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya dan menghilangkan berbagai hambatan yang dapat menghalangi terwujudnya interaksi belajar mengajar, menyediakan dan mengatur fasilitas pembelajaran yang mendukung dan memungkinkan siswa belajar sesuai dengan lingkungan sosial, emosional, dan intelektualnya. Sehingga proses pembelajaran di kelas berlangsung secara efektif. Sehingga diharapkan guru lebih kreatif dan inovatif menciptakan ruang kelas agar proses pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan bagi peserta didik. Lomba setting kelas/ruang belajar dengan tema inovatif ini merupakan kreativitas guru dalam menyeting kelas selama pembelajaran yang dapat dikemas dalam sebuah video dilengkapi dengan sinopsisnya. Peraturan lebih lanjut, dapat dilihat pada Lampiran Pedoman ini.

e. Aplikasi Pembelajaran (Produk)

Saat ini banyak *platform* pembelajaran dalam jaringan (daring) yang bisa diakses oleh peserta didik di seluruh Indonesia. Hal ini demi membantu peserta didik saat mengikuti pembelajaran jarak jauh terkait kebijakan pemerintah, karena penyebaran virus corona. Sehingga guru dituntut lebih kreatif dan

inovatif untuk membuat aplikasi pembelajaran agar proses pembelajaran daring berlangsung dengan menyenangkan bagi peserta didik. Lomba pembuatan aplikasi pembelajaran ini merupakan kreativitas guru selama menyelenggarakan pembelajaran daring yang dapat ditampilkan dalam sebuah produk aplikasi pembelajaran (platform). Peraturan lebih lanjut, dapat dilihat pada Lampiran pedoman ini

Tabel 1. Jenis Lomba

No.	Jenis Lomba	Produk
Pendidikan Karakter (PKM-KARYA CIPTA)		
1.	Program Pembinaan Karakter	Laporan
2.	Literasi Pengembangan Karakter	Laporan
3.	Fotografi Aktivitas Pembelajaran pada Masa Pandemi	Foto
Seni dan Olahraga (PKM-KARYA CIPTA)		
4.	Seni Gerak/Tarian/Lagu untuk Pembelajaran	Video + Sinopsis
5.	Explorasi Permainan Tradisional untuk Pembelajaran	Video + Sinopsis
Karya Nyata Inovatif (PKM-KEWIRAUSAHAAN DAN PKM PENERAPAN TEKNOLOGI)		
6.	Pembelajaran Inovatif	Video + Sinopsis
7.	Media Pembelajaran Kreatif	Video + Sinopsis
8.	<i>Teacherpreneur</i> Penciptaan <i>Prototype</i> Berbagai Produk Bernilai Ekonomis	Video + Sinopsis
9.	<i>Setting</i> Kelas/Ruang Tema Inovatif	Video + Sinopsis
10.	Aplikasi Pembelajaran	Produk

D. Jadwal Kegiatan

Pada Tabel 2 dapat dilihat rincian jadwal kegiatan LIP-KMN 2021

Tabel 2. Jadwal Kegiatan

No.	Kegiatan	Waktu (2021)
1	Panitia memublikasikan Juknis lomba ke Disdik Provinsi Kab/kota/Asosiasi Program Studi secara langsung dan secara daring (<i>online</i>) melalui laman FKIP UT	22 Juli – 30 Juli 2021
2	Peserta melakukan proses pendaftaran	7 - 31 Agustus 2021
3	Seleksi Administrasi	1 – 5 September 2021
4	Pengumuman lulus Seleksi Administrasi	6 September 2021
5	<i>Upload</i> dokumen bagi peserta yang lulus seleksi administrasi	7 September – 6 Oktober 2021
6	Penilaian karya calon finalis	7 – 24 Oktober 2021
7	Pengumuman finalis	25 Oktober 2021
8	Presentasi finalis	26 Oktober – 12 November 2021
9	Penentuan pemenang lomba	15 November 2021
10	Acara Puncak	20 November 2021

E. Perlombaan

1. Prinsip-prinsip Perlombaan

Ada sembilan prinsip yang diterapkan dalam LIP-KMN 2021

a. Inovatif

Pembaruan atau penemuan hal baru yang berbeda dari yang sudah ada atau sudah dikenal sebelumnya.

b. Orisinal

Karya sendiri, bukan hasil dari plagiat

c. Edukatif

Menumbuhkan sikap sportivitas, kebersamaan, dan saling menghargai keunggulan setiap karya yang dihasilkan

d. Kompetitif

Membangun semangat dan daya saing antar guru mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

e. Objektif

Penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteri yang jelas tidak dipengaruhi subjektivitas penilai

f. Transparan

Dapat diketahui oleh semua pihak yang berkepentingan dan dilaksanakan secara terbuka

g. Akutanbel

Dapat dipertanggungjawabkan kepada semua pihak yang berkepentingan

h. Efektif

Pelaksanaan kegiatan sesuai dengan tujuan

i. Efisien

Ketepatan cara, waktu, tenaga dan biaya sesuai yang direncanakan

2. Persyaratan Karya Inovasi Pembelajaran/Video/Foto/Produk

Karya yang diikutsertakan dalam LIP-KMN 2021 harus memenuhi syarat sebagai berikut.

a. Bersifat individual

b. Satu guru hanya boleh mengajukan satu karya/kegiatan lomba

c. Telah diimplementasikan pada proses pembelajaran/program kegiatan.

d. Belum pernah diikutsertakan dalam perlombaan sejenis baik secara nasional maupun internasional

e. Belum pernah meraih predikat Juara 1, 2, dan 3 di LIP KMN tahun 2019 dan 2020 untuk kategori lomba yang sama

f. Bukan merupakan karya dalam penyelesaian tugas akhir studi, skripsi, tesis atau disertasi

g. Format sinopsis tidak ditentukan.

3. Persyaratan Laporan Karya Inovasi Pembelajaran

- a. Laporan diketik mengikuti teknik dan sistematika penulisan yang ditentukan (lihat Tabel 3)
- b. Karya Inovasi pembelajaran yang dikirim berupa Laporan dalam bentuk *pdf* diunggah ke <http://fkip.ut.ac.id/index.php/lip-kmn-2021/>

4. Persyaratan Karya Video

- a. Karya lomba dalam bentuk video menggunakan standar media video dengan **durasi maksimal 10 menit**
- b. Karya lomba dalam bentuk video dikirim dalam bentuk file video ke <http://fkip.ut.ac.id/index.php/lip-kmn-2021/>

Ketentuan Karya Video:

- 1) Karya orisinal
- 2) Merupakan program pembelajaran kreatif yang dikembangkan sendiri kelompok
- 3) Video harus menampilkan situasi proses pembelajaran.
- 4) Tidak melanggar HAKI
- 5) Tidak mengandung unsur SARA

5. Persyaratan Karya Foto dan Produk

- a. Foto
 - 1) Ukuran 10R
 - 2) Berwarna/hitam putih
 - 3) Sesuai tema
- b. Produk Inovatif
 - 1) Penjelasan proses pembuatan produk
 - 2) Deskripsi rinci jenis produk
 - 3) Manfaat produk
 - 4) Usulan HKI
- c. Karya foto dan produk diunggah ke <http://fkip.ut.ac.id/index.php/lip-kmn-2021/>

6. Sistematika Penulisan

Sistematika Laporan untuk Lomba Program Pembinaan Karakter dan Literasi Pengembangan Karakter mengikuti sistematika sebagaimana yang dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Sistematika Penulisan Karya Inovasi Pembelajaran

Komponen	Penjelasan
Judul	<ol style="list-style-type: none">1. Ditulis dengan huruf Times New Roman2. Singkat, jelas, padat, dan informatif3. Maksimum 20 kata4. Ada halaman judul
Abstrak	<ol style="list-style-type: none">1. Memuat secara ringkas tujuan, metode, dan hasil2. Memuat 3-5 kata kunci3. Ditulis dalam 200-250 kata4. Spasi tunggal
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Latar belakang2. Tujuan3. Manfaat
Landasan Teori	<ol style="list-style-type: none">1. Konsep/Teori yang melandasi karya inovasi pembelajaran2. Hasil inovasi yang relevan
Karya Inovasi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Ide Dasar2. Rancangan Karya Inovasi Pembelajaran3. Proses penemuan/pembaruan4. Penerapan dalam pembelajaran5. Data hasil penerapan dalam pembelajaran6. Analisis data hasil penerapan pembelajaran7. Diseminasi
Penutup	<ol style="list-style-type: none">1. Simpulan2. Saran
Daftar Pustaka	American Psychological Association (APA)
Lampiran	<ol style="list-style-type: none">1. Biodata

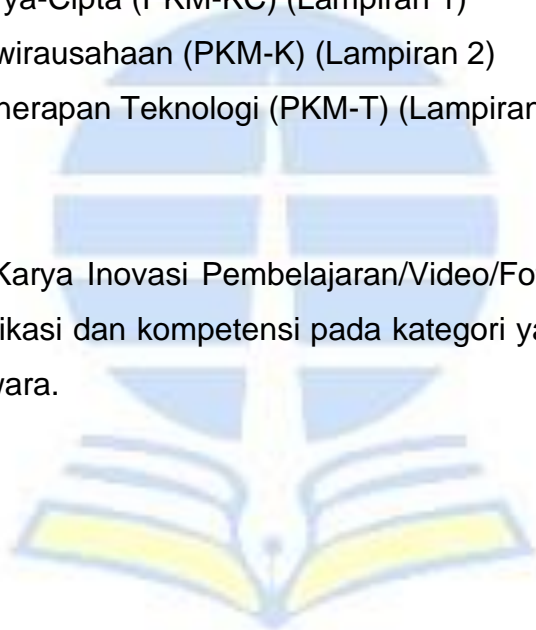
Komponen	Penjelasan
	2. Kartu Nomor Unik Pendidik dan Tenaga Kependidikan (NUPTK) Jika ada 3. Fotokopi Ijasah yang dilegalisir oleh PT asal atau kepala sekolah; atau 4. Surat Keterangan dari Perguruan Tinggi sebagai Mahasiswa Aktif

7. Kriteria Penilaian

- a. Bidang PKM Karya-Cipta (PKM-KC) (Lampiran 1)
- b. Bidang PKM Kewirausahaan (PKM-K) (Lampiran 2)
- c. Bidang PKM-Penerapan Teknologi (PKM-T) (Lampiran 3)

8. Tim Penilai

Tim penilai lomba Karya Inovasi Pembelajaran/Video/Foto/Produk adalah pakar yang memiliki kualifikasi dan kompetensi pada kategori yang dilombakan, seperti dosen dan widyaiswara.



UNIVERSITAS TERBUKA

PENUTUP

Demikian Pedoman Pelaksanaan Kegiatan “Lomba Inovasi Pembelajaran dan Kreativitas Mahasiswa Nasional” yang digagas FKIP UT. Semoga Kegiatan ini memberikan kontribusi positif bagi kemajuan pribadi, masyarakat, serta bangsa dan negara.



LAMPIRAN 1. Format Penilaian Bidang PKM Karya-Cipta (PKM-KC)

Judul Kegiatan :

Bidang Kegiatan :

Ketua Pelaksana :

NIM :

Jumlah Anggota : Orang

Anggota 1 :

Anggota 2 :

Anggota 3 :

Dosen Pendamping :

Perguruan Tinggi :

Fakultas/Program Studi :

Alamat Surel (email) :

Bidang Karya-Cipta

No	Kriteria	Bobot (%)	Skor	Nilai (Bobot x Skor)
1	Kreativitas: Gagasan (orisinalitas, unik dan manfaat masa depan)	20		
	Kemutakhiran IPTEKS yang diadopsi	20		
2	Kesesuaian Metode Pelaksanaan	15		
3	Potensi Program: Kontribusi Produk Luaran terhadap Perkembangan IPTEKS	25		
	Potensi Publikasi Artikel Ilmiah/HKI	10		
4	Penjadwalan Kegiatan dan Personalia: Lengkap, Jelas, Waktu dan Personalia Sesuai	10		
Total		100		

Keterangan:

Skor: 1, 2, 3, 5, 6, 7 (1 = Buruk; 2 = Sangat kurang; 3 = Kurang; 5 = Cukup; 6 = Baik; 7 = Sangat baik); Nilai = Bobot x Skor

Komentar Penilai

.....

Kota, tanggal-bulan
tahun Penilai,

Tanda tangan
(Nama Lengkap)

LAMPIRAN 2. Format Penilaian Bidang PKM Kewirausahaan (PKM-K)

Judul Kegiatan :

Bidang Kegiatan :

Ketua Pelaksana :

NIM :

Jumlah Anggota : Orang

Anggota 1 :

Anggota 2 :

Anggota 3 :

Dosen Pendamping :

Perguruan Tinggi :

Fakultas/Program Studi :

Alamat Surel (email) :

Bidang Kewirausahaan

No.	Kriteria	Bobot (%)	Skor	Nilai (Bobot x Skor)
1	Kreativitas:			
	Gagasan (unik dan bermanfaat)	20		
	Keunggulan Produk/Jasa	10		
2	Peluang Pasar	20		
3	Potensi Program:			
	Potensi Perolehan Profit	20		
	Potensi Keberlanjutan Usaha	25		
4	Penjadwalan Kegiatan dan Personalia:			
	Lengkap, Jelas, Waktu dan Personalia sesuai	5		
Total		100		

Keterangan:

Skor: 1, 2, 3, 5, 6, 7 (1 = Buruk; 2 = Sangat kurang; 3 = Kurang; 5 = Cukup; 6 = Baik; 7 = Sangat baik); Nilai = Bobot x Skor

Komentar Penilai

.....

Kota, tanggal-bulan-tahun Penilai,

Tanda tangan
(Nama Lengkap)

LAMPIRAN 3. Format Penilaian Bidang PKM Penerapan Teknologi (PKM-T)

Judul Kegiatan :

Bidang Kegiatan :

Ketua Pelaksana :

NIM :

Jumlah Anggota : Orang

Anggota 1 :

Anggota 2 :

Anggota 3 :

Dosen Pendamping :

Perguruan Tinggi :

Fakultas/Program Studi :

Alamat Surel (email) :

Bidang Penerapan Teknologi

No	Kriteria	Bobot (%)	Skor	Nilai (Bobot x Skor)
1	Kreativitas:			
	Kemutakhiran IPTEKS yang diadopsi	20		
	Ketepatan Solusi (fokus dan atraktif)	25		
2	Komitmen Kemitraan	10		
3	Potensi Program:			
	Nilai tambah Bagi Mitra	25		
	Potensi Paten/HKI	10		
4	Penjadwalan Kegiatan dan Personalia: Lengkap, Jelas, Waktu dan Personalia Sesuai	10		
Total		100		

Keterangan:

Skor: 1, 2, 3, 5, 6, 7 (1 = Buruk; 2 = Sangat kurang; 3 = Kurang; 5 = Cukup; 6 = Baik; 7 = Sangat baik); Nilai = Bobot x Skor

Komentar Penilai

.....

Kota, tanggal-bulan-tahun Penilai,

Tanda tangan
(Nama Lengkap)