



PEDOMAN KEGIATAN

LOMBA

**INOVASI PEMBELAJARAN DAN KREATIVITAS MAHASISWA
TINGKAT NASIONAL TAHUN 2022**

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

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

2022

**LOMBA INOVASI PEMBELAJARAN DAN KREATIVITAS MAHASISWA
TINGKAT NASIONAL (LIP-KMN) TAHUN 2022**

UNIVERSITAS TERBUKA

Tema : Merdeka Belajar Menuju Generasi Emas 2045
Peserta Lomba : Mahasiswa Semua Program Studi Keguruan dan Ilmu Pendidikan dari Universitas yang diundang oleh Penyelenggara
Pengumuman Pemenang : 19 November 2022

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Penjelasan Umum	1
B. Dasar Hukum.....	2
C. Penyelenggara.....	2
D. Hasil yang Diharapkan	3
BAB II KEGIATAN.....	4
A. Waktu & Tempat	4
B. Seleksi.....	4
C. Jenis Lomba	5
D. Jadwal Kegiatan.....	11
E. Perlombaan	12
BAB III PENUTUP	17
LAMPIRAN-LAMPIRAN	18

BAB I

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 Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi 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 2022**. 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 Perguruan Tinggi lainnya serta 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 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 11 tahun 2015 tentang Organisasi dan tata Kerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

C. Penyelenggara

LIP-KMN 2022 diselenggarakan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) UT.

1. Tema

Tema LIP-KMN Tahun 2022 adalah **Merdeka Belajar Menuju Generasi Emas 2045**.

2. Tujuan

a. 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.

b. Tujuan Khusus

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

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

D. Hasil yang Diharapkan

Dari kegiatan LIP-KMN 2022 diharapkan dihasilkan sebagai berikut.

- a. Tersosialisasinya program FKIP-UT 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 yang dapat mengedepankan inovasi, kemandirian, dan kreativitas mahasiswa
- e. Seluruh karya pemenang 1, 2 dan 3 akan diajukan HKI atas nama FKIP-UT/Program Studi serta biaya ditanggung oleh UT. (Surat Kesediaan terdapat dalam Lampiran 4)

BAB II

KEGIATAN

A. Waktu & Tempat

LIP-KMN 2022 direncanakan dilaksanakan bulan Juli – November 2022 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 pada laman <http://fkip.ut.ac.id> > info > LIP-KMN 2022. Acara puncak akan dilakukan pada tanggal 19 November 2022. 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

- a. Seleksi administrasi dilakukan untuk melihat kesesuaian program studi peserta dengan kesesuaian hasil karya yang dilombakan dengan tema LIP-KMN 2022.
- b. Peserta melakukan pendaftaran di website <http://fkip.ut.ac.id> > info > LIP-KMN 2022 mulai tanggal 22 Juli – 16 Agustus 2022
- c. Seleksi administrasi dimulai setelah peserta mengisi dan mengunggah formulir keikutsertaan pada tanggal 18 – 23 Agustus 2022)
- d. Hasil seleksi diumumkan tanggal 24 Agustus 2022 di laman <http://fkip.ut.ac.id>

2. Tahap 2. Penilaian Substansi Karya

- a. Peserta yang lulus seleksi administrasi meng-upload karya inovasi pembelajaran/video/foto/produk/Dokumen pendukung yang akan dilombakan dari 24 Agustus – 24 September 2022 di website <http://fkip.ut.ac.id>>info> LIP-KMN 2022.
- b. Penilaian substansi karya inovasi pembelajaran/video/foto/produk dilakukan untuk menentukan karya yang layak untuk menjadi finalis, dilaksanakan 25 September – 9 Oktober 2022.
- c. Pengumuman Finalis: 18 Oktober 2022

3. Tahap 3. Penilaian Presentasi Finalis

- a. Penilaian presentasi finalis dilakukan dengan menggunakan instrumen yang telah ditetapkan (lihat Lampiran 1, 2 dan 3)
- b. Proses penilaian dilaksanakan tanggal 20 – 28 Oktober 2022

4. Tahap 4. Pengumuman Pemenang

- a. Penyerahan hasil penilaian dan rekap pemenang ke panitia tanggal 7 November 2022
- b. Hasil penilaian diumumkan tanggal 19 November 2022 bersamaan dengan penyelenggaraan Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) 2022.

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 dengan total 12 jenis lomba (lihat Tabel 1)

1. Pendidikan Karakter (PKM-KARYA CIPTA)

a. Program Pembinaan Karakter (Video + Laporan)

Program Pendidikan Karakter merupakan kumpulan pengalaman saat mengajar yang berhubungan dengan cara dan metode menumbuhkan karakter peserta didik. Apakah peserta didik lebih mudah diatur saat proses pembelajaran? Peserta didik menghormati dan menghargai percakapan di dalam kelas dipengaruhi oleh karakter peserta didik. Semuanya bisa dikemas dalam sebuah laporan program pembinaan karakter. Untuk deskripsi dan peraturan lebih lanjut, dapat dilihat pada Lampiran.

b. *Teach-Tuber* (Video + Laporan)

Youtube merupakan wadah untuk menggali berbagai informasi serta memungkinkan *sharing* ilmu antara pembuat konten dan penonton. Pergeseran pola pembelajaran di era digital menempatkan Youtube menjadi media populer untuk digunakan dalam kegiatan belajar, seperti belajar mandiri. Fenomena ini diperkuat dengan fakta banyaknya guru-guru yang aktif memposting video pembelajaran dan bahkan sebagian besar chanel youtube-nya telah menghasilkan uang untuk setiap video yang ditonton. LIP KMN memberikan kesempatan bagi mahasiswa keguruan dan ilmu pendidikan untuk berpartisipasi dalam mengirimkan karya terbaiknya untuk diikutsertakan pada lomba dengan jenis program “*Teach-Tuber*”.

Contoh Produk dapat dilihat pada tautan berikut ini:

<https://sl.ut.ac.id/TeachTuberLIPKMN>

Peraturan lebih lanjut, dapat dilihat pada Lampiran.

c. Fotografi Aktivitas Pembelajaran (Foto + Laporan)

Aktivitas pembelajaran dilaksanakan dengan berbagai pola dan strategi. Ada banyak ide kreatif dari guru untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan berkualitas. Kekreatifan guru dalam mengajar dapat didokumentasikan dan disebarluaskan sebagai salah satu media untuk menginspirasi guru-guru lainnya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. LIP KMN mengajak mahasiswa

keguruan dan ilmu Pendidikan untuk mengirimkan karya dalam bentuk fotografi aktivitas pembelajaran. Peraturan lebih lanjut, dapat dilihat pada Lampiran.

2. Seni dan Olahraga (PKM-KARYA CIPTA)

a. Seni dalam 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.

b. 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.

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

a. Pembelajaran/Asesmen 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 dilengkapi dengan sinopsisnya. Peraturan lebih lanjut, dapat dilihat pada lampiran.

b. Fun Science (Video + Laporan)

Fun Science merupakan salah satu metode kreatif untuk menghadirkan suasana baru dalam mempelajari sains. Tujuan utama dari metode ini adalah bagaimana membuat siswa menjadi *enjoy*, tertarik dan termotivasi untuk mempelajari suatu materi. Berbagai topik yang dekat dengan kehidupan sehari-hari dapat dikolaborasikan dengan metode *Fun Science* ini sehingga menjadikan materi lebih mudah tersampaikan. Aktivitas berupa *hands on activity* menjadikan siswa antusias dan ikut terlibat dalam setiap sesi pembelajaran menggunakan metode *Fun Science*. Sebagai bentuk perwujudan konsep merdeka belajar, LIP KMN menghadirkan lomba baru pada tahun ke III ini dengan tema *Fun Science*. Contoh Kegiatan dapat dilihat dengan mengklik tautan berikut ini: <https://sl.ut.ac.id/FunscienceLIPKMN> .

Peraturan lebih lanjut, dapat dilihat pada lampiran.

c. 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.

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

Untuk meningkatkan kualitas guru dan melaksanakan pengembangan keprofesionalnya, 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.

e. Aplikasi Pembelajaran (Produk + Sinopsis)

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.

f. Go Green For Learning (Video + Sinopsis)

Save the earth, salah satu tagline populer yang selalu dipromosikan diseluruh dunia. Menyelamatkan bumi baik dari polusi, limbah, efek rumah kaca, dan pencemaran dapat dilakukan dengan sosialisasi *go green*, tidak terkecuali dalam kegiatan pembelajaran. Langkah nyata yang dilakukan salah satunya adalah *recycle* barang bekas sehingga dapat digunakan lagi sebagai salah satu alat bantu/media/sumber belajar. Konsep pembelajaran tersebut merupakan upaya nyata mendukung gerakan *go green for learning* sehingga topik ini penting dihadirkan pada LIP-KMN tahun 2022 ini. Ada banyak hal dan Tindakan lain yang dapat dilakukan dalam rangka menerapkan *Go Green For Learning*. Oleh karenanya kami menunggu karya-karya terbaik peserta untuk diikutkan pada LIP KMN tahun 2022. Peraturan lebih lanjut mengenai program, dapat dilihat pada Lampiran.

g. Tagline FKIP/Khusus Mahasiswa FKIP-UT (Video + Sinopsis)

Dalam era digital saat ini, setiap lembaga dituntut untuk terus mampu bersaing dan mempromosikan kualitas terbaiknya. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan menciptakan *tagline* yang menarik. *Tagline* tidak hanya sekedar slogan, tapi juga merupakan identitas dan ciri khas sebuah lembaga. Untuk menjadikan FKIP-UT semakin dikenal luas baik dari segi keunggulan, dan kualitas, pada LIP KMN tahun 2022 ini dihadirkan program lomba menciptakan Tagline FKIP-UT. Karya yang dihasilkan diharapkan dikemas semenarik mungkin dan didukung oleh teknologi audiovisual dengan kualitas terbaik. Contoh karya tagline FKIP-UT dapat dilihat pada link berikut ini:

<https://sl.ut.ac.id/TaglineLIPKMN>

Untuk memahami lebih lanjut mengenai lomba tagline ini, dapat dilihat pada Lampiran pedoman ini.

Tabel 1. Jenis Lomba

No.	Jenis Lomba	Produk
Pendidikan Karakter (PKM-KARYA CIPTA)		
1.	Program Pembinaan Karakter	Video + Laporan
2.	<i>Teach-Tuber</i>	Video + Laporan
3.	Fotografi Aktivitas Pembelajaran	Foto + Laporan
Seni dan Olahraga (PKM-KARYA CIPTA)		
4.	Seni dalam Pembelajaran	Video + Sinopsis
5.	Permainan Tradisional untuk Pembelajaran	Video + Sinopsis
Karya Nyata Inovatif (PKM-KEWIRAUSAHAAN DAN PKM PENERAPAN TEKNOLOGI)		
6.	Pembelajaran/Asesmen Inovatif	Video + Sinopsis
7.	<i>Fun science</i>	Video + Laporan
8.	Media Pembelajaran Kreatif	Video + Sinopsis
9.	<i>Teacherpreneur</i> Penciptaan <i>Prototype</i> Berbagai Produk Bernilai Ekonomis	Video + Sinopsis
10.	Aplikasi Pembelajaran	Produk + Sinopsis
11.	<i>Go Green for Learning</i>	Video + Sinopsis
12.	Tagline FKIP-UT (Khusus mahasiswa FKIP-UT)	Video + Sinopsis

D. Jadwal Kegiatan

Pada Tabel 2 dapat dilihat rincian jadwal kegiatan LIP-KMN 2022

Tabel 2. Jadwal Kegiatan

No.	Kegiatan	Waktu (2022)
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 – 30 Juli 2022
2	Peserta melakukan proses pendaftaran	22 Juli - 16 Agustus 2022
3	Seleksi Administrasi	18 – 23 Agustus 2022

No.	Kegiatan	Waktu (2022)
4	Pengumuman lulus Seleksi Administrasi	24 Agustus 2022
5	<i>Upload</i> dokumen bagi peserta yang lulus seleksi administrasi	24 Agustus – 24 September 2022
6	Penilaian karya calon finalis	25 September – 9 Oktober 2022
7	Pengumuman finalis	18 Oktober 2022
8	Presentasi finalis	20 – 28 Oktober 2022
9	Penyerahan hasil penilaian dan rekap pemenang	7 November 2022
10	Pengumuman pemenang lomba	17 November 2022
11	Acara Puncak	19 November 2022

E. Perlombaan

Prinsip-prinsip Perlombaan

Ada sembilan prinsip yang diterapkan dalam LIP-KMN 2022

1) Inovatif

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

2) Orisinal

Karya sendiri, bukan hasil dari plagiat.

3) Edukatif

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

4) Kompetitif

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

5) Objektif

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

6) Transparan

Dapat diketahui oleh semua pihak yang berkepentingan dan dilaksanakan secara terbuka

7) Akutanbel

Dapat dipertanggungjawabkan kepada semua pihak yang berkepentingan

8) Efektif

Pelaksanaan kegiatan sesuai dengan tujuan

9) Efisien

Ketepatan cara, waktu, tenaga dan biaya sesuai yang direncanakan

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

Karya yang diikutsertakan dalam LIP-KMN 2022 harus memenuhi syarat sebagai berikut.

- 1) Bersifat individual
- 2) Satu peserta hanya boleh mengajukan satu karya/kegiatan lomba
- 3) Telah diimplementasikan pada proses pembelajaran/program kegiatan.
- 4) Belum pernah diikutsertakan dalam perlombaan sejenis baik secara nasional maupun internasional
- 5) Bukan merupakan karya dalam penyelesaian tugas akhir studi, skripsi, tesis atau disertasi
- 6) Format sinopsis tidak ditentukan.
- 7) Produk pemenang 1, 2, 3 dan harapan 1, 2 dan 3 menjadi hak milik UT dan akan dipromosikan pada website FKIP-UT.

2. Persyaratan Laporan Karya Inovasi Pembelajaran

- 1) Laporan diketik mengikuti teknik dan sistematika penulisan yang ditentukan (lihat Tabel 3)
- 2) Karya Inovasi pembelajaran yang dikirim berupa Laporan dalam bentuk *pdf* diunggah ke website <http://fkip.ut.ac.id> > info > LIP-KMN 2022.

3. Persyaratan Karya Video

- 1) Karya lomba dalam bentuk video menggunakan standar media video dengan **durasi maksimal 10 menit**
- 2) Karya lomba dalam bentuk video dikirim dalam bentuk file video ke website <http://fkip.ut.ac.id> > info > LIP-KMN 2022.

Ketentuan Karya Video:

- a. Karya orisinal
- b. Merupakan program pembelajaran kreatif yang dikembangkan sendiri kelompok
- c. Video harus menampilkan situasi proses pembelajaran.
- d. Tidak melanggar HAKI
- e. Tidak mengandung unsur SARA

4. Persyaratan Karya Foto dan Produk

- 1) Foto
 - a) Ukuran 10R
 - b) Berwarna
 - c) Sesuai tema
- 2) Produk Inovatif
 - a) Penjelasan proses pembuatan produk
 - b) Deskripsi rinci jenis produk
 - c) Manfaat produk
 - d) Usulan HKI
- 3) Karya foto dan produk diunggah ke website <http://fkip.ut.ac.id> > info > LIP-KMN 2022.

5. Sistematika Penulisan

Laporan

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

Tabel 3. Sistematika Penulisan Laporan

Komponen	Penjelasan
Judul	1. Ditulis dengan huruf Times New Roman 2. Singkat, jelas, padat, dan informatif 3. Maksimum 20 kata 4. Ada halaman judul
Pendahuluan	1. Latar belakang

Komponen	Penjelasan
	2. Tujuan 3. Manfaat
Landasan Teori	1. Konsep/Teori yang melandasi karya inovasi pembelajaran 2. Hasil inovasi yang relevan
Karya	1. Ide Dasar 2. Rancangan Karya 3. Proses penemuan/pembaruan 4. Penerapan dalam pembelajaran 5. Data hasil penerapan dalam pembelajaran 6. Analisis data hasil penerapan pembelajaran 7. Diseminasi *Khusus video untuk memudahkan backup data, mohon lampirkan link video di g-drive (pastikan link dibuka dan dapat diakses oleh tim penilai)
Penutup	1. Simpulan 2. Saran
Daftar Pustaka	American Psychological Association (APA)
Lampiran	1. Biodata 2. Fotokopi Ijasah yang dilegalisir oleh PT asal atau kepala sekolah.

Sinopsis

Untuk sinopsis berisikan ringkasan dan informasi penjas produk. Unsur penting yang ada dalam sinopsis: Latar belakang kenapa memilih ide/produk, narasi yang relevan dengan produk, keunggulan produk. Sinopsis maksimal 2 halaman.

6. Kriteria Penilaian

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

7. 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.

BAB III

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. Seluruh hasil karya pemenang dalam LIP-KMN 2022 akan menjadi hak guna/milik/pakai FKIP-UT.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. Format Penilaian Lomba Kategori Karya Cipta

A. Pembinaan Karakter

Judul Kegiatan :.....
Bidang Kegiatan :.....
Nama Peserta :.....
NIM :.....
Perguruan Tinggi :.....
Fakultas/Program Studi :.....
Alamat Surel (email) :.....

No	Kriteria	Bobot (%)	Skor	Nilai (Bobot x Skor)
1	Kreativitas: Gagasan (orisinalitas, unik dan manfaat masa depan)	20		
2	Kesesuaian Metode Pelaksanaan	15		
3	Potensi Program: Kontribusi Karya terhadap Perkembangan IPTEK	25		
4	Penjadwalan Kegiatan dan Personalia: Lengkap, Jelas, Waktu dan Personalia Sesuai	10		
5	Kebermanfaatan karya terhadap bidang pendidikan	20		
6	Kebaruan karya (novelty)	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)

B. Teach-Tuber

Judul Kegiatan :.....
Bidang Kegiatan :
Nama Peserta :.....
NIM :.....
Perguruan Tinggi :.....
Fakultas/Program Studi :.....
Alamat Surel (email) :.....

No	Kriteria	Bobot (%)	Skor	Nilai (Bobot x Skor)
1	Kreativitas: Gagasan (orisinalitas, unik dan manfaat masa depan)	20		
2	Kesesuaian Metode Pelaksanaan	15		
3	Potensi Program: Kontribusi Karya terhadap Perkembangan IPTEK	25		
4	Penjadwalan Kegiatan dan Personalia: Lengkap, Jelas, Waktu dan Personalia Sesuai	10		
5	Popularitas Karya (Like dan View)	15		
6	Kualitas konten (audio, visual, materi)	15		
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)

C. Fotografi Aktivitas Pembelajaran

Judul Kegiatan :

Bidang Kegiatan :

Nama Peserta :

NIM :

Perguruan Tinggi :

Fakultas/Program Studi :

Alamat Surel (email) :

No	Kriteria	Bobot (%)	Skor	Nilai (Bobot x Skor)
1	Kreativitas: Gagasan (orisinalitas, unik dan manfaat masa depan)	20		
2	Kesesuaian Metode Pelaksanaan	15		
3	Potensi Program: Kontribusi Karya terhadap Perkembangan IPTEK	25		
4	Penjadwalan Kegiatan dan Personalia: Lengkap, Jelas, Waktu dan Personalia Sesuai	10		
5	Kualitas Konten	15		
6	Kebaruan konten (Novelty)	15		
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 Karya Cipta Bidang Seni dan Olahraga

A. Seni dalam Pembelajaran

Judul Kegiatan :

Bidang Kegiatan :

Nama Peserta :

NIM :

Perguruan Tinggi :

Fakultas/Program Studi :

Alamat Surel (email) :

No	Kriteria	Bobot (%)	Skor	Nilai (Bobot x Skor)
1	Kreativitas: Gagasan (orisinalitas, unik dan manfaat masa depan)	20		
2	Kesesuaian Metode Pelaksanaan	10		
3	Potensi Program: Kontribusi Karya terhadap Perkembangan seni dan IPTEK	30		
4	Penjadwalan Kegiatan dan Personalia: Lengkap, Jelas, Waktu dan Personalia Sesuai	10		
5	Kualitas Konten	15		
6	Kebaruan konten (Novelty)	15		
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)

B. Permainan Tradisional dalam Pembelajaran

Judul Kegiatan :.....
Bidang Kegiatan :
Nama Peserta :.....
NIM :.....
Perguruan Tinggi :.....
Fakultas/Program Studi :.....
Alamat Surel (email) :.....

No	Kriteria	Bobot (%)	Skor	Nilai (Bobot x Skor)
1	Kreativitas: Gagasan (orisinalitas, unik dan manfaat masa depan)	20		
2	Kesesuaian Metode Pelaksanaan	15		
3	Potensi Program: Kontribusi Karya terhadap Perkembangan IPTEK	20		
4	Penjadwalan Kegiatan dan Personalia: Lengkap, Jelas, Waktu dan Personalia Sesuai	10		
5	Kualitas Konten	20		
6	Kebaruan konten (Novelty)	15		
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 Kewirausahaan dan Penerapan Teknologi (PKM-T)

A. Pembelajaran/Asesmen Inovatif

Judul Kegiatan :.....
 Bidang Kegiatan :.....
 Nama Peserta :.....
 Perguruan Tinggi :.....
 Fakultas/Program Studi :.....
 Alamat Surel (email) :.....

No.	Kriteria	Bobot (%)	Skor	Nilai (Bobot x Skor)
1	Kreativitas:			
	Gagasan (unik dan bermanfaat)	20		
	Keunggulan Produk	10		
2	Peluang penggunaan produk	20		
3	Potensi Program:			
	Potensi Perolehan Profit	20		
	Potensi Keberlanjutan produk	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)

B. Fun Science

Judul Kegiatan :
Bidang Kegiatan :
Nama Peserta :
Perguruan Tinggi :
Fakultas/Program Studi :
Alamat Surel (email) :

No.	Kriteria	Bobot (%)	Skor	Nilai (Bobot x Skor)
1	Kreativitas:			
	Gagasan (unik dan bermanfaat)	20		
	Keunggulan Produk	10		
2	Peluang penggunaan produk	20		
3	Potensi Program:			
	Potensi Perolehan Profit	20		
	Potensi Keberlanjutan produk	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)

C. Media Pembelajaran Kreatif

Judul Kegiatan :.....
 Bidang Kegiatan :.....
 Nama Peserta :.....
 Perguruan Tinggi :.....
 Fakultas/Program Studi :.....
 Alamat Surel (email) :.....

No.	Kriteria	Bobot (%)	Skor	Nilai (Bobot x Skor)
1	Kreativitas:			
	Gagasan (unik dan bermanfaat)	20		
	Keunggulan Produk	10		
2	Peluang penggunaan produk	20		
3	Potensi Program:			
	Potensi Perolehan Profit	20		
	Potensi Keberlanjutan produk	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)

D. *Teacherpreneur*

Judul Kegiatan :
Bidang Kegiatan :
Nama Peserta :
Perguruan Tinggi :
Fakultas/Program Studi :
Alamat Surel (email) :

No.	Kriteria	Bobot (%)	Skor	Nilai (Bobot x Skor)
1	Kreativitas:			
	Gagasan (unik dan bermanfaat)	20		
	Keunggulan Produk	10		
2	Peluang penggunaan produk	20		
3	Potensi Program:			
	Potensi Perolehan Profit	20		
	Potensi Keberlanjutan produk	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)

E. Aplikasi Pembelajaran

Judul Kegiatan :
Bidang Kegiatan :
Nama Peserta :
Perguruan Tinggi :
Fakultas/Program Studi :
Alamat Surel (email) :

No.	Kriteria	Bobot (%)	Skor	Nilai (Bobot x Skor)
1	Kreativitas:			
	Gagasan (unik dan bermanfaat)	20		
	Keunggulan Produk	10		
2	Peluang penggunaan produk	20		
3	Potensi Program:			
	Potensi Perolehan Profit	20		
	Potensi Keberlanjutan produk	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)

F. Go Green for Learning

Judul Kegiatan :

Bidang Kegiatan :

Nama Peserta :

Perguruan Tinggi :

Fakultas/Program Studi :

Alamat Surel (email) :

No.	Kriteria	Bobot (%)	Skor	Nilai (Bobot x Skor)
1	Kreativitas:			
	Gagasan (unik dan bermanfaat)	20		
	Keunggulan Produk	10		
2	Peluang penggunaan produk	20		
3	Potensi Program:			
	Potensi Perolehan Profit	20		
	Potensi Keberlanjutan produk	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)

G. Tagline FKIP-UT

Judul Kegiatan :

Bidang Kegiatan :

Nama Peserta :

Perguruan Tinggi :

Fakultas/Program Studi :

Alamat Surel (email) :

No.	Kriteria	Bobot (%)	Skor	Nilai (Bobot x Skor)
1	Kreativitas:			
	Gagasan (unik dan bermanfaat)	30		
	Keunggulan tagline	20		
2	Peluang penggunaan produk untuk promosi	20		
3	Potensi Program:			
	Potensi Keberlanjutan produk	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 4.

Surat Pernyataan Kesediaan

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :
NIM :
Asal Perguruan Tinggi :
Program Studi :
Alamat :
No HP. :

Dengan ini menyatakan bahwa saya bersedia hasil karya saya yang menjadi pemenang Lomba Inovasi Pembelajaran dan Kreativitas Mahasiswa Nasional (LIPKMN) Universitas Terbuka Tahun 2022 pada Lomba.....dengan Judul.....
Sebagai pemenang ke 1/2/3 (lingkari salah satu) didaftarkan karyanya untuk mendapatkan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) atas nama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka/Program Studi..... kepada Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia RI.

Materai 10.000

,.....
Yang membuat pernyataan,

(Nama)