



# PEDOMAN KEGIATAN

# LIP-KMN 2024

## Lomba Inovasi Pembelajaran Dan Kreativitas Mahasiswa Tingkat Nasional Tahun 2024

**MENUJU GENERASI PENDIDIK YANG INOVATIF  
DAN KREATIF TANPA BATAS**

FKIP - Universitas Terbuka  
Tahun 2024

# Tema Kegiatan

## **LOMBA INOVASI PEMBELAJARAN DAN KREATIVITAS MAHASISWA TINGKAT NASIONAL (LIP-KMN) TAHUN 2024 UNIVERSITAS TERBUKA**

Tema : "MENUJU GENERASI PENDIDIK YANG  
INOVATIF DAN KREATIF TANPA BATAS"

Peserta Lomba : Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan atau  
program studi keguruan dan ilmu  
pendidikan dari universitas yang  
diundang oleh penyelenggara

Pengumuman Pemenang : 23 November 2024



**LIP 2024  
KMN**

# Daftar Isi

<b>TEMA KEGIATAN</b>	i
<b>DAFTAR ISI</b>	ii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	1
A. Penjelasan Umum	1
B. Dasar Hukum	2
C. Penyelenggara	3
D. Hasil yang Diharapkan	3
<b>BAB II KEGIATAN</b>	
A. Waktu dan Tempat	5
B. Seleksi	5
C. Jenis Lomba	7
D. Jadwal Kegiatan	14
E. Perlombaan	15
<b>BAB III PENUTUP</b>	20
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	22

LIP 2024  
KMN

# BAB II

## PENDAHULUAN

### A. Penjelasan Umum

Lulusan perguruan tinggi dituntut untuk memiliki pengetahuan akademik, keterampilan berpikir, keterampilan manajemen, dan keterampilan berkomunikasi. Kekurangan atas salah satu dari keempat keterampilan/kemahiran tersebut dapat menyebabkan berkurangnya mutu lulusan. Sinergisme akan tercermin melalui kemampuan lulusan dalam kecepatan menemukan solusi atas persoalan yang dihadapinya. Dengan demikian, pemikiran dan perilaku yang ditunjukkan mahasiswa akan bersifat kreatif (unik dan bermanfaat) dan konstruktif (dapat diwujudkan).

Kemampuan berpikir kreatif dan bertindak inovatif mahasiswa, dapat disalurkan melalui Program Kreativitas Mahasiswa (PKM). PKM dikembangkan untuk mengantarkan mahasiswa mencapai taraf kreativitas dan inovasi berlandaskan penguasaan sains dan teknologi serta keimanan yang tinggi. Dalam rangka mempersiapkan mahasiswa menjadi pemimpin yang cendekia, mandiri dan arif, mahasiswa diberi peluang untuk mengimplementasikan kemampuan, keahlian, sikap, tanggungjawab, kerjasama tim maupun kemandirian melalui kompetisi kreatif dalam bidang ilmu yang ditekuni.

Sejalan dengan arahan dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi bahwa guru harus dapat menumbuhkan potensi peserta didik secara optimal sesuai dengan karakteristik peserta didik, maka diharapkan guru mampu menampilkan kinerja terbaik untuk peserta didiknya. Guru seperti ini yang disebut dengan istilah Guru Penggerak.

Selain Guru Penggerak, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi juga menyelenggarakan satu program andalannya yaitu program Merdeka Belajar. Konsep Merdeka Belajar bertujuan menciptakan sistem pembelajaran yang jauh lebih kreatif dan inovatif berdasarkan minat dan tuntutan dunia modern.

Paripeserta didik diberi kebebasan untuk mengakses ilmu. Sumber ilmu bukan sebatas pada ruang kelas, guru, tetapi juga dapat berasal dari luar kelas, di media online atau internet, perpustakaan, juga di lingkungan sekitar. Dengan demikian, guru tidak lagi menjadi sumber utama dalam pembelajaran.

Dalam konteks ini, maka dibutuhkan kejelian guru untuk menerjemahkan konsep Merdeka Belajar. Guru harus kreatif agar peserta didik bisa dibimbing dan diarahkan sesuai konsep Merdeka Belajar. Konsep Merdeka Belajar tidak lagi dibatasi oleh kurikulum, tetapi peserta didik dan guru harus kreatif, untuk menggapai pengetahuan. benar-benar dilatih untuk mandiri.

Sebagai salah satu untuk mewadahi kreativitas mahasiswa dalam menarapkan program Guru Penggerak dan Merdeka Belajar, Universitas Terbuka (UT) mendorong mahasiswa untuk ikut aktif dan berperan optimal dalam berbagai kegiatan kemahasiswaan. Untuk itu, menyelenggarakan kegiatan lomba berskala nasional yang bertajuk Lomba Inovasi Pembelajaran dan Kreativitas Mahasiswa Tingkat Nasional (LIP-KMN) Tahun 2024. Kegiatan LIP-KMN ini diselenggarakan sesuai dengan standar Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) Direktorat Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Kemendikbudristek. Kegiatan ini juga melibatkan Perguruan Tinggi lainnya serta asosiasi profesi pendidikan berbagai 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 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 11 tahun 2015 tentang Organisasi dan tata Kerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

5. Peraturan Pemerintah PP Nomor 19 tahun 2005 dan perubahannya Nomor 32 tahun 2020, tentang Standar Nasional Pendidikan.
6. Pedoman Umum Program Kreatifitas Mahasiswa Tahun 2024.

## C. Penyelenggara

LIP-KMN 2024 diselenggarakan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan(FKIP) Universitas Terbuka.

### 1. Tema

Tema LIP-KMN Tahun 2024 adalah Menuju Generasi Pendidik Yang Inovatif dan Kreatif Tanpa Batas.

### 2. Tujuan

#### a. Tujuan Umum

mendorong mahasiswa menjadi pribadi yang (1) mentaati aturan (2) mandiri-kreatif-inovatif serta (3) objektif-kooperatif dalam membangun ke-Bhinneka Tunggal Ika-an intelektual.

#### b. Tujuan Khusus

- 1)Melakukan sosialisasi program pendidikan FKIP dalam mendidik generasi emas bangsa Indonesia
- 2)Menyediakan kesempatan kepada mahasiswa untuk berinovasi dan berkreasi sesuai bidang ilmunya
- 3)Melaksanakan program yang diluncurkan pemerintah dalam menciptakan pembelajaran kreatif dan inovatif
- 4)Memberikan kesempatan kepada dosen, pakar, profesional, dan administrator pendidikan untuk membina mahasiswa yang terkait dengan kemandirian, kreativitas, inovasi, dan Kerjasama

## D. Hasil yang Diharapkan

Dari kegiatan LIP-KMN 2024 diharapkan hasil sebagai berikut.

- a. Tersosialisasinya program FKIP-UT dalam mendidik generasi emas bangsa Indonesia

- b. Munculnya berbagai kreasi mahasiswa dalam bentuk beragam karya inovatif dengan tetap berpedoman pada peraturan yang berlaku
- c. Mahasiswa, Dosen, Pakar dan profesional dari seluruh Indonesia serta administrator pendidikan dapat melaksanakan merdeka belajar yang mengedepankan inovasi, kemandirian, dan kreativitas mahasiswa
- d. Meningkatnya perolehan HKI atas nama FKIP-UT melalui pengajuan HKI karya dari pemenang 1, 2 dan 3 dengan biaya pengajuan akan ditanggung oleh FKIP-UT. (Surat Kesediaan terdapat dalam Lampiran 4)



# BAB II

# KEGIATAN

## A. Waktu dan Tempat

LIP-KMN 2024 direncanakan dilaksanakan bulan **Juli – November 2024** 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 <https://lipkmn-fkip.ut.ac.id>. Pengumuman pemenang akan dilaksanakan pada tanggal 23 November 2024.

## B. Seleksi

Seleksi akan dilakukan secara berjenjang dalam empat tahap sebagai berikut.

- **Tahap 1.** Seleksi Administrasi

- a. Seleksi administrasi dilakukan untuk melihat:
  - 1) Kesesuaian latar belakang pendidikan peserta lomba.
  - 2) Kesesuaian judul karya yang diajukan peserta dengan tema LIP-KMN 2024.
- b. Peserta melakukan pendaftaran di website <https://lipkmn-fkip.ut.ac.id> mulai tanggal 14 Juli – 4 Agustus 2024
- c. Seleksi administrasi dimulai setelah peserta mengisi dan mengunggah formulir keikutsertaan pada tanggal 5 – 12 Agustus 2024
- d. Hasil seleksi diumumkan tanggal 13 Agustus 2024 di laman <https://lipkmn-fkip.ut.ac.id>

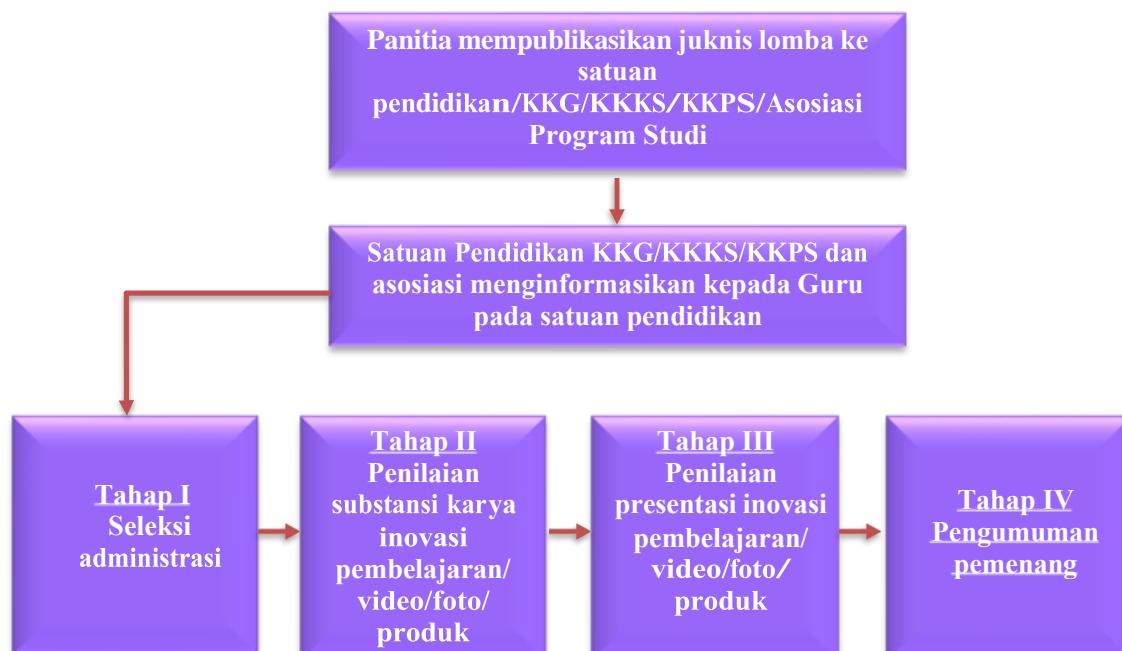
- **Tahap 2.** Penilaian Substansi Karya

- Peserta yang lulus seleksi administrasi, meng-upload karya inovasi pembelajaran/video/foto/produk/dokumen, surat pernyataan keaslian

karya (lihat pada Lampiran 5), dan surat izin dari institusi yang ditandangani oleh ketua program studi atau dekan (lihat pada Lampiran 6) pada 15 Agustus – 15 September 2024 di website <https://lipkmn-fkip.ut.ac.id>.

- Penilaian substansi karya inovasi pembelajaran/video/foto/produk untuk menentukan finalis, dilaksanakan 16 September – 30 September 2024.
- Pengumuman Finalis: 7 Oktober 2024
- **Tahap 3.** Presentasi dan Penilaian Karya Finalis
  1. Penilaian presentasi finalis dilakukan dengan menggunakan instrumen yang telah ditetapkan (lihat Lampiran 1, 2, 3, 4, dan 5)
  2. Proses penilaian dilaksanakan tanggal 13 – 20 Oktober 2024
- **Tahap 4.** Pengumuman Pemenang
  1. Penyerahan hasil penilaian dan rekap pemenang ke panitia tanggal **31 Oktober 2024**
  2. Pengumuman pemenang tanggal 23 November 2024 bersamaan dengan penyelenggaraan Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) ke XV tahun 2024.

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 16 (enam belas) jenis lomba (lihat Tabel 1)

No.	Jenis Lomba	Produk
<b>PKM-PENERAPAN IPTEK</b>		
1.	<i>Micro Teaching</i>	Video dan sinopsis
2.	Fotografi Pembelajaran Generasi Tangguh	Foto dan sinopsis
3.	Aplikasi Pembelajaran	Video dan sinopsis
4.	<i>Go Green for Learning</i>	Video dan sinopsis
5.	Pembelajaran/Asesmen Inovatif *	Video dan sinopsis
6.	<i>Fun science</i>	Video dan sinopsis
7.	Media Pembelajaran Berbasis Permainan ( <i>Edu-Games</i> )*	Video dan sinopsis
<b>PKM-KARSA CIPTA</b>		
8.	Seni Tari, Musik dalam Pembelajaran	Video dan sinopsis
9.	Pembelajaran Bernuansa Muatan Lokal	Video dan sinopsis
10	Musikalisisasi Puisi	Video dan sinopsis
<b>PKM-KEWIRASAUSAHAAN</b>		
11.	<i>Teacherpreneur</i>	Video dan sinopsis
<b>PKM KARYA INOVATIF</b>		
12.	Tagline FKIP (Khusus mahasiswa FKIP-UT)	Video dan sinopsis
13.	Tiktok Edukasi	Video dan sinopsis
14.	<i>Teach-Tuber</i>	Video dan sinopsis
15.	Dakwah Digital	Video dan sinopsis
<b>PKM ARTIKEL ILMIAH</b>		
16.	Artikel Ilmiah	1. Artikel 2. Form bebas plagiasi (bukti hasil turnitin)

\*) dilombakan dengan lingkup nasional dan internasional

## **1. PKM-KARYA CIPTA**

### **a. Micro-Teaching (Video + Laporan)**

Micro Teaching merupakan model pembelajaran dalam kelas dengan skala terbatas. Tujuannya adalah mensimulasikan praktek mengajar oleh guru dengan tepat yang mengacu pada penguasaan kompetensi, yaitu keterampilan membuka dan menutup pelajaran; keterampilan menjelaskan materi ; keterampilan mengadakan variasi metode pembelajaran; keterampilan memberikan penguatan; keterampilan bertanya untuk merangsang minat belajar; keterampilan mengelola kelas; keterampilan membimbing diskusi kecil. Beberapa contoh dapat dilihat pada link berikut <https://sl.ut.ac.id/Microteaching>

### **b. Fotografi Pembelajaran Generasi Tangguh (Foto/poster dan Laporan)**

Aktivitas pembelajaran dilaksanakan dengan berbagai pola dan strategi. Ada banyak ide kreatif dari guru untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan berkualitas. Kreativitas guru dalam mengajar dapat didokumentasikan dan disebarluaskan dalam bentuk foto-foto sebagai salah satu media untuk menginspirasi guru-guru lainnya dalam melaksanakan pembelajaran. LIP KMN mengajak mahasiswa keguruan dan Ilmu Pendidikan untuk mengirimkan karya dalam bentuk fotografi aktivitas pembelajaran. Beberapa contoh dapat dilihat pada link berikut <https://sl.ut.ac.id/FotoPembelajaran>

### **c. Aplikasi Pembelajaran (Video dan Sinopsis)**

Saat ini banyak platform pembelajaran dalam jaringan (daring) yang bisa diakses oleh peserta didik. Dengan pembelajaran berbasis aneka sumber, guru dituntut lebih kreatif dan inovatif untuk membuat aplikasi pembelajaran agar proses pembelajaran daring berlangsung dengan menyenangkan bagi peserta didik. Lomba pengembangan aplikasi pembelajaran ini merupakan kreativitas guru selama menyelenggarakan pembelajaran daring yang dapat ditampilkan dalam sebuah produk aplikasi

pembelajaran (platform). Beberapa contoh dapat dilihat pada link berikut  
<https://sl.ut.ac.id/AplikasiPembelajaran>

#### **d. Go Green for Learning (Video + Sinopsis)**

Save the earth, adalah salah satu tagline populer di seluruh 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 me-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. Topik ini penting dihadirkan pada LIP-KMN tahun 2024 ini. Beberapa contoh dapat dilihat pada link berikut  
<https://sl.ut.ac.id/GoGreenLearning>

#### **e. Pembelajaran/Asesmen Inovatif (Video dan Sinopsis)**

Pembelajaran kreatif dan inovatif berpotensi 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. Beberapa contoh dapat dilihat pada link  
<https://sl.ut.ac.id/AssesmenInovatif>

#### **f. Fun science (Video dan Laporan)**

Fun Science merupakan salah satu metode kreatif untuk menghadirkan suasana baru dalam mempelajari sains. Tujuan utama dari metode ini adalah bagaimana membuat peserta didik 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 peserta didik 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 pada link berikut <https://sl.ut.ac.id/FunScience>

#### **g. Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Edu-Games) (Video dan Laporan)**

Media pembelajaran berbasis permainan (Edu-Games) 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 konkret 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. Beberapa contoh dapat dilihat pada link berikut:

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

## **2. PKM-KARSA CIPTA**

#### **a. Seni Tari, Musik dalam Pembelajaran (Video dan 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. Beberapa contoh video dapat dilihat pada <https://sl.ut.ac.id/TariMusikPembelajaran>

### **b. Pembelajaran Bernuansa Muatan Lokal (Video dan 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. Kebudayaan 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 kebudayaan Tradisional untuk Pembelajaran untuk pembelajaran ini merupakan kreativitas guru dalam pembelajaran yang dapat dikemas dalam sebuah video dilengkapi dengan sinopsisnya. Berbagai contoh tentang pembelajaran bernuasan muatan local dapat dilihat pada link: <https://sl.ut.ac.id/PembelajaranKearifanLokal>

### **c. Musikalisasi Puisi**

Musikalisasi puisi merupakan suatu bentuk perpaduan seni antara musik dan sastra atau suatu kegiatan pengapresiasiannya puisi yang dipadukan dengan musik. Pada prosesnya, karya puisi yang telah ada dilakukan oleh pemusik, atau pemusik menawarkan musiknya kepada sastrawan atau peminat sastra untuk menambahkan musik ke dalam sebuah puisi. Perpaduan tersebut dikenal dengan istilah musikalisasi puisi. Musikalisasi puisi ini memiliki fungsi di antaranya, memudahkan upaya sosialisasi puisi kepada masyarakat, lebih merangsang minat masyarakat dalam memasuki dunia sastra, memberi alternatif penafsiran kandungan suatu puisi, memperkuat daya sentuh lewat representasi, memperkuat aspek-aspek bunyi. Untuk menyalurkan minat mahasiswa UT dalam berkreasi khususnya dalam bidang musikalisasi puisi maka FKIP UT mewadahinya

dalam gelar lomba kreativitas LIP KMN FKIP UT. Beberapa contoh dapat dilihat pada link <https://sl.ut.ac.id/MusikalisasiPuisi>

### 3. PKM-KEWIRUSAHAAN

#### a. Teacherpreneur (Video dan 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. Adapun ciri-ciri wirausaha (entrepreneur) sukses yaitu memiliki berbagai atribut pribadi seperti cerdas, kreatif, pekerja keras, tekun, semangat, fleksibel, berjiwa pemimpin, dan percaya diri. 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. Beberapa contoh pada link <https://sl.ut.ac.id/Teacherrpreneur>

### 4. PKM KARYA INOVATIF

#### a. Tagline FKIP (Khusus mahasiswa FKIP-UT)

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 2023 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>

## **b. Tiktok Edukasi**

Tiktok Edukasi merupakan sebuah video singkat tentang pembelajaran yang di dalamnya berisikan tentang informasi dan kegiatan pembelajaran yang disertai dengan music, video note, dan teks yang mudah digunakan sehingga membuat penggemar tiktok makin tertarik dengan konten edukasi tiktok tersebut. Tiktok yang berisi konten edukasi ini dapat menyalurkan ekspresi kreatif dari para pembuatnya serta memberikan motivasi bagi para penikmat tiktok edukasi ini. Berkaitan dengan hal tersebut, maka LIP KMN FKIP UT memberikan kesempatan kepada para mahasiswa UT terutama insan-insan pendidik untuk menyalurkan bakat dan hobinya dalam membuat tiktok yang bermuatan edukasi ini. Peraturan dan contoh dapat dilihat pada link <https://sl.ut.ac.id/TiktokEdukasi>

## **c. 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 popular 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 channel 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>

## **d. Dakwah Digital (Video + Laporan)**

Perkembangan teknologi digital tidak bisa dihindari dan telah mengubah cara manusia berkomunikasi dan mengakses informasi. Agar dakwah tetap relevan, perlu ada adaptasi dengan teknologi ini. Penggunaan media sosial, situs web, aplikasi mobile, dan platform streaming adalah alat-alat penting untuk menyampaikan pesan dakwah secara efektif kepada

generasi yang lebih muda yang lebih akrab dengan teknologi. Digitalisasi dakwah memungkinkan penyampaian pesan yang lebih efisien dan efektif. Melalui platform digital, materi dakwah dapat disebarluaskan dalam bentuk teks, audio, dan video yang dapat diakses kapan saja. Ini membuat penyampaian pesan lebih fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan audiens yang berbeda-beda. Lomba konten dakwah digital ini berfokus pada tiga aplikasi yang paling banyak digunakan oleh generasi muda yaitu TikTok, Instagram dan Youtube Shorts. Contoh Produk dapat dilihat pada tautan berikut ini: <https://sl.ut.ac.id/DakwahDigitalLIPKMN>

## 5. PKM-ARTIKEL ILMIAH

### a. Artikel Ilmiah

Artikel ilmiah merupakan karya ilmiah yang memaparkan ide/gagasan penulis mengenai permasalahan atau topik yang berhubungan dengan teori dalam bidang pendidikan, bersumber dari hasil kegiatan penelitian atau pengabdian kepada masyarakat (PkM) (misalnya Penelitian Tindakan Kelas (PTK), studi kasus, praktik lapangan, KKN). Selain itu artikel ilmiah yang dikembangkan dapat berupa studi literatur yakni melakukan identifikasi, evaluasi dan sintesis terhadap hasil pemikiran dari para peneliti dan praktisi sebelumnya. Adapun substansi artikel mencakup judul, abstrak, latar belakang, metode, hasil dan pembahasan dan kesimpulan serta daftar Pustaka. Selain itu mekanisme artikel mempertimbangkan similaritas dengan persentase  $\leq 20\%$ .

### D. Jadwal Kegiatan

Pada Tabel 2 dapat dilihat rincian jadwal kegiatan LIP-KMN 2024

Tabel 2. Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Waktu
1.	Panitia mempublikasikan Juknis lomba ke Disdik Provinsi Kab/kota/Asosiasi Program Studi secara daring ( <i>online</i> ) melalui laman FKIP UT dan sosial media FKIP UT	14 – 21 Juli 2024
2.	Peserta melakukan proses pendaftaran (google form)	14 Juli - 4 Agustus 2024
3.	Seleksi Administrasi	5 – 12 Agustus 2024

No	Kegiatan	Waktu
4	Pengumuman lulus Seleksi Administrasi	13 Agustus 2024
5.	Upload dokumen bagi peserta yang lulus seleksi administrasi	15 Agustus – 15 September 2024
6.	Penilaian karya calon finalis	16 – 30 September 2024
7.	Pengumuman finalis	7 Oktober 2024
8.	Presentasi finalis	13 – 20 Oktober 2024
9.	Penyerahan hasil penilaian dan rekap pemenang	31 Oktober 2024
10.	Acara Puncak	Bersamaan dengan TING 2024 ke XV (23 November 2024)

## E. Perlombaan

### 1. Prinsip-prinsip Perlombaan

Ada sembilan prinsip yang diterapkan dalam LIP-KMN 2024

#### 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 salin 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 kriteria yang jelas tidak dipengaruhi subjektivitas penilai.

f. Transparan

Dapat diketahui oleh semua pihak yang berkepentingan dan dilaksanakan secara terbuka.

g. Akutabel

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 2024 harus memenuhi syarat sebagai berikut.

a. Bersifat individual.

b. Satu peserta 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. Bukan merupakan karya dalam penyelesaian tugas akhir studi, skripsi, tesis atau disertasi.

f. Format sinopsis tidak ditentukan.

g. Produk pemenang 1, 2, 3 menjadi hak milik UT dan akan dipromosikan pada website FKIP-UT.

3. 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 link (telah disatukan dengan laporan atau sinopsis dalam satu folder) ke website LIPKMN dengan klik link berikut <https://lipkmn-fkip.ut.ac.id>

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

4. Persyaratan Karya Foto dan Produk

a. Foto

- 1) Ukuran 10R
- 2) Berwarna
- 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 website LIPKMN dengan klik link berikut <https://lipkmn-fkip.ut.ac.id> dalam bentuk link (telah disatukan dengan laporan atau sinopsis).

5. Persyaratan artikel ilmiah

Artikel ilmiah yang diikutsertakan LIPKMN 2024 mencakup persyaratan sebagai berikut.

- a. Artikel adalah karya sendiri yang belum pernah dipublikasikan di tempat lain.
- b. Artikel adalah Hasil penelitian atau kegiatan pengabdian mandiri atau kolaborasi guru di sekolah
- c. Artikel penelitian penelitian, PkM, dan studi literatur memuat substansi: judul, abstrak, latar belakang, metode, hasil dan pembahasan, kesimpulan, dan daftar Pustaka
- d. Similaritis  $\leq 20\%$
- e. Artikel, dan form bebas plagiasi, dan bukti hasil turnitin diunggah ke website LIPKMN dengan klik link berikut <https://lipkmn-fkip.ut.ac.id>
- f. Berikut ini merupakan template jurnal:  
[https://sl.ut.ac.id/TemplateArtikelIlmiah\\_LIPKMN2023](https://sl.ut.ac.id/TemplateArtikelIlmiah_LIPKMN2023)
6. Persyaratan Laporan Karya Inovasi Pembelajaran
- a. Laporan diketik mengikuti teknik dan sistematika penulisan yang ditentukan (lihat pada Tabel 3)
- b. Karya Inovasi pembelajaran yang dikirim berupa Laporan dalam bentuk pdf disatukan dengan file pendukung karya (dalam satu folder) dan dikirim dalam bentuk tautan/link ke <https://lipkmn-fkip.ut.ac.id> > info >LIP-KMN 2024.
- c. Sistematika laporan mengikuti sebagaimana yang dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Sistematika Penulisan Laporan Karya Inovasi pembelajaran**

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. Surat Keterangan dari Perguruan Tinggi atau Surat Keterangan Mengajar atau ijazah terakhir (*Boleh memilih salah satu)

## 7. Sinopsis

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

## 8. Kriteria Penilaian

- 1) Bidang PKM Penerapan IPTEK (PKM-PI) (Lampiran 1)
- 2) Bidang PKM Karya-Cipta (PKM-KC) (Lampiran 2)
- 3) Bidang PKM Kewirausahaan (PKM-K) (Lampiran 3)
- 4) Bidang PKM-Karya Inovatif (PKM-KI) (Lampiran 4)
- 5) Bidang PKM-Karya Ilmiah (PKM-AI) (Lampiran 5)

## 9. 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.

## 10. Hadiah

Hadiah berupa uang dan beasiswa. Beasiswa hanya diberikan kepada mahasiswa S1 aktif UT, (hadiah beasiswa tidak diberikan pada mahasiswa Pascasarjana UT, mahasiswa S1 UT di atas semester 8, dan mahasiswa dari Perguruan Tinggi selain UT) dengan ketentuan sebagai berikut.

### Mahasiswa S1 UT

- 1) Juara 1 : Beasiswa tiga semester dan uang pembinaan sebesar Rp. 3.000.000,- potong pajak
- 2) Juara 2 : Beasiswa dua semester dan uang pembinaan sebesar Rp. 2.500.000,- potong pajak
- 3) Juara 3 : Beasiswa satu semester dan uang pembinaan sebesar Rp. 2.000.000,- potong pajak

Mahasiswa S1 UT di atas semester 8, mahasiswa Pascasarjana UT, dan mahasiswa dari Perguruan Tinggi Lain

- 1)Juara 1 : Uang pembinaan sebesar Rp. 3.000.000,- potong pajak
- 2)Juara 2 : Uang pembinaan sebesar Rp. 2.500.000,- potong pajak
- 3)Juara 3 : Uang pembinaan sebesar Rp. 2.000.000,- potong pajak

# 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 2024 akan menjadi hak guna/milik/pakai FKIP-UT.



# LAMPIRAN -LAMPIRAN



## LAMPIRAN 1. Format Penilaian Lomba Penerapan Iptek

### A. Micro Teaching

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 (originalitas, 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 = Sangatbaik);

Nilai = Bobot x Skor

## B. Fotografi Pembelajaran Generasi Tangguh

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 = Sangatbaik);

Nilai = Bobot x Skor

### C. Aplikasi 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 (originalitas, 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 = Sangatbaik);  
Nilai = Bobot x Skor

#### **D. Go Green for Learning**

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 = Sangatbaik);

Nilai = Bobot x Skor

## E. Pembelajaran/Asesmen Inovatif

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 (originalitas, 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 = Sangatbaik);

Nilai = Bobot x Skor

## F. Fun Science

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 (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

## G. Media Pembelajaran Berbasis Permainan (*Edu-Games*)

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 (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

## LAMPIRAN 2. Format Penilaian Karsa Cipta

### 1. Seni Tari, Musik, 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 = Sangatbaik);

Nilai = Bobot x Skor

## 2. Pembelajaran Bernuansa Muatan Lokal

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 = Sangatbaik);

Nilai = Bobot x Skor

### 3. Musikalisasi Puisi

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 (unik dan bermanfaat)	30		
	Keunggulan musikalisisasi	20		
2	Memilih Tempo yang Tepat	20		
3	Penataan Vokal	10		
	Kesesuaian antara irama dengan lirik	10		
	Keberanian untuk Mengubah Irama	5		
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

### LAMPIRAN 3. Format Kewirausahaan

#### A. Teacherpreneur

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 (originalitas, 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 = Sangatbaik);

Nilai = Bobot x Skor

## LAMPIRAN 4. Format Karya Inovatif

### A. Tagline FKIP (Khusus Mahasiswa FKIP-UT)

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 (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

## B.Tiktok Edukatif

Judul Kegiatan : .....

Bidang Kegiatan : .....

Nama Peserta : .....

NIM : .....

Perguruan Tinggi : .....

Fakultas/Program Studi : .....

Alamat Surel (email) : .....

No.	Kriteria	Bobot (%)	Skor	Nilai (Bobot x Skor)
1	Kesesuaian dengan tema	20		
2	Kreativitas: Ide dan orisinalitas	20		
	Pesan yang disampaikan	20		
3	Peluang penggunaan produk untuk Edukasi	10		
4	Daya tarik:			
	Penggunaan efek	10		
	Kesesuaian musik, Gerakan, dan pesan	20		
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

## C.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 (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

## D. Dakwah Digital

Judul Kegiatan : .....

Bidang Kegiatan : .....

Nama Peserta : .....

NIM : .....

Perguruan Tinggi : .....

Fakultas/Program Studi : .....

Alamat Surel (email) : .....

No.	Kriteria	Bobot (%)	Skor	Nilai (Bobot x Skor)
1	Kesesuaian Tema	20		
2	Kualitas Konten	30		
3	Kreativitas dan Inovasi	20		
4	Penyajian Visual dan Teknis	15		
5	Interaksi dan Engagement	15		
Total		100		

### Keterangan:

#### 1) Kesesuaian Tema (20%)

- Sangat Baik (16-20): Konten sangat sesuai dengan tema, dan topik dibahas dengan mendalam dan jelas.
- Baik (11-15): Konten sesuai dengan tema, namun beberapa topik bisa lebih mendalam.
- Cukup (6-10): Konten cukup sesuai dengan tema, namun terdapat beberapa bagian yang kurang relevan.
- Kurang (0-5): Konten tidak sesuai dengan tema atau sangat sedikit relevansi dengan tema.

#### 2) Kualitas Konten (30%)

- Sangat Baik (25-30): Pesan dakwah disampaikan dengan jelas, logis, dan mendalam. Penggunaan sumber terpercaya dan referensi yang kuat.
- Baik (19-24): Pesan dakwah disampaikan dengan baik, namun bisa lebih mendalam atau logis. Sumber dan referensi cukup baik.
- Cukup (13-18): Pesan dakwah disampaikan dengan cukup baik, namun ada kekurangan dalam logika atau kedalaman. Sumber dan referensi kurang kuat.
- Kurang (0-12): Pesan dakwah disampaikan dengan lemah, tidak logis, atau sangat dangkal. Sumber dan referensi tidak ada atau tidak terpercaya.

### 3) Kreativitas dan Inovasi (20%)

- Sangat Baik (16-20): Konten sangat kreatif dan inovatif dalam penyampaian dakwah. Menggunakan media dan teknologi secara efektif.
- Baik (11-15): Konten kreatif dan inovatif, namun masih bisa ditingkatkan. Penggunaan media dan teknologi cukup efektif.
- Cukup (6-10): Konten cukup kreatif, namun kurang inovatif. Penggunaan media dan teknologi bisa lebih baik.
- Kurang (0-5): Konten kurang kreatif dan inovatif. Penggunaan media dan teknologi tidak efektif.

### 4) Penyajian Visual dan Teknis (15%)

- Sangat Baik (12-15): Visual sangat menarik, jelas, dan teknis sangat baik (audio, video, grafis). Tidak ada kesalahan teknis.
- Baik (8-11): Visual menarik dan teknis baik. Sedikit kesalahan teknis yang tidak mengganggu.
- Cukup (4-7): Visual cukup menarik, namun teknis bisa lebih baik. Beberapa kesalahan teknis yang mengganggu.
- Kurang (0-3): Visual dan teknis kurang baik. Banyak kesalahan teknis yang mengganggu.

## 5) Interaksi dan Engagement (15%)

- Sangat Baik (12-15): Konten berhasil menarik banyak interaksi (like, share, komentar) dan engagement yang tinggi.
- Baik (8-11): Konten menarik interaksi dan engagement cukup tinggi.
- Cukup (4-7): Konten menarik interaksi dan engagement cukup baik, namun bisa lebih banyak.
- Kurang (0-3): Konten kurang menarik interaksi dan engagement yang rendah.

### Komposisi Penilaian

1. Kesesuaian Tema: 20%
2. Kualitas Konten: 30%
3. Kreativitas dan Inovasi: 20%
4. Penyajian Visual dan Teknis: 15%
5. Interaksi dan Engagement: 15%

### Total Nilai: 100%

Setiap aspek penilaian diberikan skor dari 0 sampai nilai maksimal yang ditentukan untuk aspek tersebut. Total nilai dari masing-masing aspek dijumlahkan untuk menentukan nilai akhir peserta.

Penilaian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang kualitas dan efektivitas konten dakwah yang dihasilkan oleh peserta.

## LAMPIRAN 5. Artikel Ilmiah

### A. Artikel Ilmiah

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:			
	Kreatif, inovatif, kebaruan, keaslian gagasan	20		
	Kejelasan pengungkapan ide, sistematika, pengungkapan ide	10		
2	Topik yang dikemukakan:			
	Kesesuaian judul dengan tema, topik, yang dipilih	10		
	Aktualitas topik dan fokus bahasan yang dipilih	10		
3	Data dan Sumber informasi :			
	Kesesuaian informasi dan rujukan yang digunakan	20		
	Keakuratan data dan informasi	10		
4	Analisis, sintesis, dan simpulan:			
	Kemampuan menganalisis, sintesis dan simpulan	20		
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

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 1 / 2 / 3 Lomba Inovasi Pembelajaran dan Kreativitas Mahasiswa Nasional (LIPKMN) Universitas Terbuka Tahun 2024 pada Lomba ..... dengan Judul ..... didaftarkan karyanya untuk mendapatkan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) atas nama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka kepada Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia RI.

Yang membuat pernyataan,

Materai 10.000

(Nama)

Lampiran 5.

### **Surat Pernyataan Keaslian Karya**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : .....

NIM : .....

Asal Perguruan Tinggi : .....

Program Studi : .....

Alamat : .....

No HP. : .....

Dengan ini menyatakan bahwa karya yang saya daftarkan pada Lomba Inovasi Pembelajaran dan Kreativitas Mahasiswa Nasional (LIP-KMN) Universitas Terbuka Tahun 2024 dengan Judul.....

..... benar merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diikutkan dalam perlombaan manapun.

.....  
Yang membuat pernyataan,

Materai 10.000

(Nama)

Lampiran 6. Surat Izin dari Institusi

KOP INSTITUSI

---

**SURAT IZIN UNTUK MENGIKUTI LOMBA INOVASI PEMBELAJARAN DAN  
KREATIVITAS MAHASISWA TINGKAT NASIONAL (LIP-KMN)  
FKIP – UT TAHUN 2023**

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : .....  
Jabatan : .....  
Unit Kerja : .....  
Alamat Perguruan Tinggi : .....

Memberikan izin kepada:

Nama : .....  
NIM : .....  
Program Studi : .....  
Fakultas/Perguruan Tinggi : .....

Untuk mengikuti Lomba Inovasi Pembelajaran dan Kreativitas Mahasiswa Tingkat Nasional (LIP-KMN) Tahun 2024 dengan tema " Menuju Generasi Pendidik yang Inovatif dan Kreatif Tanpa Batas" yang diselenggarakan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka.

Demikian surat izin ini dibuat agar dapat digunakan dengan sebaik-baiknya.

.....,  
Yang membuat pernyataan,

**(Nama)**