



Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan
Kementerian Pendidikan Tinggi,
Sains, dan Teknologi Republik Indonesia



INOVASI TEKNOLOGI DIGITAL PENDIDIKAN (ITDP)

Tim Juri ITDP LIDM VII/2026

**Sosialisasi LIDM VII/2026
(Lomba Inovasi Digital Mahasiswa)**

Daring, 19 Mei 2026 Pkl. 14.00 – 16.00 WIB



Inovasi Teknologi Digital Pendidikan (ITDP)



- ❖ Inovasi teknologi digital pendidikan atau *edutech* (*educational technology*) adalah pengembangan teknologi digital untuk proses pembelajaran dan pengajaran. Pengembangan teknologi pendidikan mencakup pemanfaatan perangkat keras, perangkat lunak, serta sumber daya teknologi seperti internet dan media sosial untuk meningkatkan proses pembelajaran.
- ❖ Contoh teknologi digital pendidikan antara lain perangkat lunak pembelajaran, video pembelajaran, aplikasi mobile, platform *e-learning*, perangkat interaktif, dan peralatan multimedia. Teknologi pendidikan dapat membantu mempercepat dan mempermudah akses informasi dan sumber belajar, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dan memperluas ruang lingkup pembelajaran.
- ❖ Pengembangan inovasi teknologi pendidikan juga dapat ditujukan membantu para pendidik dalam melakukan tugas-tugas administratif seperti mengelola catatan nilai dan memantau kemajuan belajar peserta didik. Dalam konteks pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (*online distance learning*), teknologi pendidikan sangat penting untuk memungkinkan siswa dan guru berinteraksi secara virtual dan belajar dari jarak jauh.





Subtema dan Ruang Lingkup LIDM VII/2026 #1



Cabang Lomba	I. Inovasi Teknologi Digital Pendidikan (ITDP)
Subtema	“Teknologi Digital untuk Ekosistem Pendidikan Berdampak dan Berintegritas”
Ruang Lingkup	Cabang lomba ini menekankan pada penciptaan solusi teknologi digital seperti <i>platform</i>, aplikasi, atau perangkat kependidikan berbasis teknologi terkini <i>artificial intelligence</i>, <i>data science</i>, <i>Internet of Things (IoT)</i>, <i>block chain</i>, dan lain-lain yang mampu menjawab tantangan nyata dalam pendidikan. Inovasi diharapkan tidak hanya unggul secara teknis, tetapi juga memiliki kebermanfaatan serta keberdampakan yang terukur dalam meningkatkan akses, inklusivitas, kualitas, efektivitas, dan efisiensi layanan pendidikan. Karya inovasi diarahkan pada pengembangan inovasi teknologi digital pendidikan dengan lingkup: ❖ Makro yaitu inovasi sistem dan teknologi informasi manajemen dan administrasi pendidikan di satuan dan jenjang pendidikan dari tahap perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi pendidikan; ❖ Mikro yaitu inovasi sistem dan teknologi informasi dalam pembelajaran klasikal dari tahap perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi pembelajaran. Penerapan karya inovasi tersebut diharapkan agar dapat mendukung pendidikan yang dimaksudkan untuk memperkuat pembangunan sumber daya manusia (SDM), sains, teknologi, pendidikan, kesehatan, prestasi olahraga, kesetaraan gender, serta penguatan peran perempuan, pemuda, dan penyandang disabilitas.



Tahap Seleksi Internal dan Tingkat Nasional #1



- ❖ Tim peserta menyusun **proposal** dan membuat **video** tentang proses pengembangan, implementasi, dan demo penggunaan serta dampak model karya inovasi yang dibuat.
- ❖ Sistematika proposal terdiri dari:
 1. Cover (Lampiran 1)
 2. Lembar Pengesahan (Lampiran 2)
 3. Abstrak (150-200 kata)
 4. Latar belakang
 5. Tujuan dan manfaat
 6. Metode pengembangan produk teknologi digital
 7. Analisa fungsional teknologi digital
 8. Desain produk teknologi digital
 9. Pembahasan tentang hasil implementasi, validasi, demo penggunaan, dan dampak dari karya inovasi teknologi yang dikembangkan
 10. Tautan video proses pengembangan, implementasi, dan demo penggunaan serta dampak model karya inovasi yang dibuat.
 11. Daftar Pustaka
- ❖ Proposal diunggah ke aplikasi lomba dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan subjek “LIDM 2026 – ITDP – Kode PT – Nama Tim – Proposal” dan penamaan file “LIDM 2026 – ITDP – Kode PT – Nama Tim – Proposal.pdf”. Kode PT dapat dilihat pada laman <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>. File proposal dibuat dalam format PDF dan tidak diperkenankan untuk dilakukan kompresi lanjutan ke dalam format ZIP maupun RAR.



Tahap Seleksi Internal dan Tingkat Nasional #2



- ❖ Video proses pengembangan, implementasi, dan demo penggunaan serta dampak model karya inovasi harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:
 - Video menggambarkan proses pengembangan model karya inovasi dengan pencapaian minimal 50%.
 - Video mencantumkan intro dan subtitle.
 - Video format MP4 720p berdurasi maksimum 3 menit (di luar intro dan subtitle).
 - Video diunggah ke Youtube dengan format judul: “LIDM 2026 - ITDP - Kode PT - Nama Tim - Judul Karya - Proposal”
- ❖ Peserta wajib mengunggah dokumen proposal yang dilengkapi hasil uji similaritas (*Turnitin, iThenticate, lainnya*) dalam bentuk original report hasil unduhan (tidak diedit) yang dilakukan oleh perguruan tinggi tanpa pengecualian sumber (*no exclude*) kecuali bibliografi, dengan indeks similaritas tidak melampaui 25%.
- ❖ Penggunaan *AI tools (artificial intelligence)* wajib disertai pernyataan transparansi penggunaannya dengan menuliskan *AI tools* yang digunakan, bagian yang dibantu oleh AI, persentase komposisi (lampirkan *captured report* dari *AI checker*) dan kontribusi AI dalam karya tersebut, yang ditanda tangani oleh Ketua Tim, disetujui oleh Dosen Pendamping, dan diketahui oleh Pimpinan Perguruan Tinggi Bidang Kemahasiswaan.



Penilaian Babak Seleksi Tingkat Nasional



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



Tahap Final Tingkat Nasional #1



1. Tim finalis melakukan registrasi ulang secara daring untuk keikutsertaan sebagai peserta pada tahap final yang dilakukan secara luring sesuai jadwal yang ditentukan dan memenuhi berbagai persyaratan final.
2. Lomba Tahap Final Tingkat Nasional dilaksanakan dengan dua kegiatan, yaitu: a). sesi presentasi dan demo karya inovasi, serta b). sesi tanya jawab dengan tim juri dalam ruang presentasi yang disediakan oleh penyelenggara.
3. Tim finalis membuat dan mengunggah:
 - a. File Laporan Akhir (mengikuti format pada Lampiran 7)
 - b. File slide presentasi
 - c. Tautan Youtube untuk video pengembangan karya akhir inovasi teknologi di aplikasi pendaftaran tahap final.
 - d. Dokumen hasil uji similaritas (*Turnitin, iThenticate, lainnya*) dalam bentuk *original report* hasil unduhan (tidak diedit) yang dilakukan oleh Perguruan Tinggi secara lengkap tanpa pengecualian sumber (*no exclude*) kecuali bibliografi, dengan indeks similaritas tidak melampaui 25%.
 - e. Penggunaan AI tools (*artificial intelligence*) wajib disertai surat pernyataan transparansi penggunaannya dengan menuliskan AI tools yang digunakan, bagian yang dibantu oleh AI, persentase komposisi (lampirkan *captured report* dari *AI checker*) dan kontribusi AI dalam karya tersebut, yang ditanda tangani oleh Ketua Tim, disetujui oleh Dosen Pendamping, dan diketahui oleh Pimpinan Perguruan Tinggi Bidang Kemahasiswaan.
 - f. Surat Pengantar Perguruan Tinggi untuk Pendaftaran Tahap Final.
 - g. Surat Pernyataan Orisinalitas Karya.
 - h. Surat Pernyataan Pengembangan Karya.
 - i. Bukti pendaftaran (beserta dokumen pendaftaran) atau sertifikat HKI



Tahap Final Tingkat Nasional #2



4. Finalisasi Produk Teknologi Digital terdiri dari analisa, desain, dan implementasi yang wajib melibatkan data *evidence* yang menjadi pengukuran validitas Produk Teknologi Digital terhadap pengguna berdasarkan kebermanfaatan, fleksibilitas, adaptabilitas, efektivitas dan efisiensi Produk.
5. Laporan Akhir harus memuat terdiri dari:
 - a. Abstrak (150-200 kata)
 - b. Pendahuluan (latar belakang, tujuan dan manfaat)
 - c. Metode pengembangan produk teknologi digital
 - d. Analisis dan desain produk inovasi teknologi digital
 - e. Validasi hasil dan pembahasan implementasi karya inovasi teknologi yang dikembangkan (pengukuran, hasil uji fungsi, kinerja, dan dampak)
 - f. Daftar pustaka
6. File Laporan Akhir karya inovasi teknologi digital pendidikan diunggah ke aplikasi pendaftaran Tahap Final dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan penamaan file "**LIDM 2026 – ITDP – <Kode PT> – <Nama Tim> – <Nama Inovasi> – Laporan Akhir.pdf**". Kode PT sesuai laman <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>, tidak diperkenankan untuk dilakukan kompresi ke dalam format ZIP maupun RAR.
7. File slide presentasi karya akhir diunggah ke aplikasi pendaftaran dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan penamaan file "**LIDM 2026 – ITDP – <Kode PT> - <Nama Tim> – <Nama Inovasi> – Karya Akhir.pdf**". Kode PT sesuai laman <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>, tidak diperkenankan untuk dilakukan kompresi ke dalam format ZIP maupun RAR.



Tahap Final Tingkat Nasional #3



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



Penilaian Babak Final Tingkat Nasional



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



Juara-Juara ITDP LIDM #1



Juara LIDM I/2019 DIVISI ITDP



UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
*Upaya Standardisasi Laboratorium Sekolah
Menengah Melalui Laboratorium Virtual
Berbasis Android*



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
*Dr. Kama: Platform Konsultasi dan Media
Seks Edukasi Berbasis Chat-Bot*



UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
*Aplikasi Hijnafi Pengenalan Hijaiah
Berbasis 3D Hologram*

Juara LIDM II/2020 DIVISI ITDP



UNIVERSITAS NEGERI MALANG
Al-Fatih, Al Qur'an for Life Sciences

https://www.youtube.com/watch?v=h_FKIUrMO5s

LIDM 2020-Divisi I-001033-Fatih Project-Al-Fatih, Al Qur'an for Life Sciences-Proposal - YouTube

<https://www.youtube.com/watch?v=m3mhPYNXw1Q>

LIDM 2020-Divisi I-001033-Fatih Project-Al-Fatih, Al Qur'an for Life Sciences-Presentasi - YouTube



UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
Sistem Pembelajaran Merdeka (SiPeka)

<https://www.youtube.com/watch?v=uxw6krcXi1g>

LIDM 2020 - Divisi I - 001034 - Annenin duasi - Sistem Pembelajaran Merdeka (SiPeka) - Proposal - YouTube



UNIVERSITAS BINA NUSANTARA
Portal Studi

<https://www.youtube.com/watch?v=-HJt8bS9LDM>

LIDM 2020 - Divisi I - 031038 - PRODI - PORTAL STUDI - Proposal.mp4 - YouTube



Juara-Juara ITDP LIDM #2



Juara LIDM III/2021 DIVISI ITDP



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Tim DikasihflegexDong



UNIVERSITAS JEMBER
SERVER KITA: Inovasi STB sebagai server
elearning
[<https://www.youtube.com/watch?v=JOonqqm5Jls>]



TELKOM UNIVERSITY
Tim Kemendikbud

Juara LIDM IV/2023 DIVISI ITDP



UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
TimTXT - Openlit: Web-based Ai Dan Virtual Assistant
Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Membaca Masyarakat
Indonesia
Proposal : <https://youtu.be/IGEJiSZ-QFo?si=MDEuCJWIF91e8PQ4>
Karya Akhir : <https://youtu.be/Ag6Quzo9RH0?si=k7gX0LNV2fzcB47X>



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Tim Tiwai - Calmy : The Anxiety Disorder Education and
Consultation Platform with Talk Therapy Voice Chatbot uses
Artificial Intelligence for Undergraduate Student
Artikel : <https://www.uny.ac.id/id/berita/bantu-penyandang-anxiety-disorder-dengan-aplikasi-calmy>



UNIVERSITAS NEGERI MALANG
BARQHA TEAM - Clearn: Platform Pembelajaran Pemrograman
Berbasis Gamifikasi dan Live Coding
Proposal: <https://youtu.be/yVxahO8j6Rc?si=JDQvoNpKaxjL0KKt>
Karya Akhir : https://youtu.be/7zQ6Q_02s0U?si=_A7Fd3krYsYKQEE



Juara-Juara ITDP LIDM #3



Juara LIDM IV/2024 DIVISI ITDP



TELKOM UNIVERSITY

Tim Chronicles - Inovasi Teknologi Pembelajaran Menggunakan Generative AI dalam Peningkatan Literasi Visual dan Auditori Melalui Teks Narasi Bahasa Inggris



UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

Dream Team - SILAR: *Sign Language Berbasis Augmented Reality* Interaktif Sebagai Upaya Peningkatan Pembelajaran Bahasa Isyarat Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Tunarungu



UNIVERSITAS NEGERI MALANG

Tim Al Verse - MoodNow: Platform Edukasi Micro Counselling dengan Fitur Daily Mood Berbasis AI dan Face Recognition Untuk Mencegah Anxiety Disorder Siswa Sekolah

Juara LIDM V/2025 DIVISI ITDP



UNIVERSITAS AIRLANGGA

RADJU Team - RADVent: Aplikasi Augmented Reality Terintegrasi NeuroTag Scan untuk Eksplorasi Modalitas, Posisi Pasien, dan Literasi Klinis Guna Meningkatkan Kompetensi Calon Radiografer



UNIVERSITAS TELKOM

Tim LeksiGo - Inovasi Platform Media Belajar Interaktif dan Adaptif Dengan Penerapan AI untuk Personalisasi dan Peningkatan Literasi Anak Disleksia



UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

Tim INFO MAGANG - Sign Quran: Aplikasi Pembelajaran Bahasa Isyarat Huruf Hijaiyah Berbasis Android Dengan Fitur Hand Gesture Recognizer untuk Siswa Berkebutuhan Khusus Tunarungu



Terima kasih

