



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



INOVASI PEMBELAJARAN DIGITAL PENDIDIKAN (IPDP)

Tim Juri IPDP LIDM VII/2026

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

Daring, 19 Mei 2026 Pkl. 14.00 – 16.00 WIB

Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan (IPDP)

Transformasi Abad 21

Dari konten satu arah menuju ekosistem pembelajaran yang adaptif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik.

Teknologi Pendorong

AI, VR/AR, IoT, big data, hingga solusi low-tech menjadi fondasi inovasi pembelajaran masa kini.

Esensi IPDP

Bukan sekadar lomba teknologi — melainkan produk media pembelajaran digital fungsional dengan pendekatan pedagogis yang matang.



Kerangka Pedagogis

Setiap produk wajib bertumpu pada **lima elemen fondasi perancangan pembelajaran** dan dijiwai semangat *deep learning* – melibatkan seluruh dimensi peserta didik: pikir, hati, rasa, dan raga.



Tujuan

Pembelajaran spesifik & terukur



Peserta Didik

Karakteristik, gaya belajar & kebutuhan inklusif



Materi

Jenis pengetahuan yang diajarkan



Strategi

Pembelajaran aktif yang dipilih



Evaluasi

Sistem penilaian terintegrasi dalam media





Tema Penanaman Karakter IPDP



 Lingkungan

 Sosial

 Kesehatan Mental
& Anti Perundungan

 Literasi Digital &
Etika Medsos

 Kesiapsiagaan
Bencana

 Pola Hidup Sehat &
Gizi Seimbang

 Kewirausahaan Sosial
& Literasi Keuangan





Ruang Lingkup LIDM VII/2026



Cabang Lomba	II. Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan (IPDP)
Ruang Lingkup	Inovasi Pembelajaran Digital Pendidikan (IPDP) 2026 difokuskan pada pengembangan produk media pembelajaran digital fungsional yang lahir dari perancangan pedagogis yang matang, selaras dengan Kode IPDP (Tujuan, Peserta Didik, Materi, Strategi, dan Evaluasi), dijiwai oleh semangat pembelajaran mendalam (<i>deep learning</i>) yang melibatkan pikir, hati, rasa, dan raga, serta secara eksplisit mengintegrasikan tema penanaman karakter sebagai jawaban atas tantangan sosial kontemporer. Lingkup divisi ini meliputi: • Perangkat pembelajaran digital berupa materi ajar/belajar dan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran berbasis kelas tatap muka, hibrida, maupun daring, yang menggunakan strategi pembelajaran aktif (<i>PjBL</i>, <i>inkuiri</i>, <i>flipped classroom</i>, <i>blended learning</i>, atau <i>experiential learning</i>) pada berbagai jenjang pendidikan formal maupun non-formal; • Laboratorium virtual (<i>virtual lab</i>) berupa media pembelajaran digital untuk simulasi praktikum yang memungkinkan peserta didik melakukan percobaan secara interaktif, mengatasi keterbatasan alat dan bahan fisik, serta mendukung pembelajaran berbasis <i>inkuiri</i> dan <i>HOTS</i>; • Sistem pembelajaran berbasis perangkat keras digital (<i>electronic-based digital learning kit</i>) seperti kit robotika edukasi, papan interaktif berbasis sensor, atau perangkat <i>IoT</i> pendidikan, dengan ketentuan bahwa komponen perangkat lunak pembelajaran dan integrasi pedagogis menjadi inti karya, sedangkan perangkat keras berfungsi sebagai pendukung pengalaman belajar digital; • Perangkat pembelajaran digital untuk pendidikan inklusif yang mengakomodasi kebutuhan peserta didik berkebutuhan khusus, baik dalam konteks kelas reguler maupun pendidikan luar biasa; dan • Media pembelajaran digital tematik yang secara eksplisit mengintegrasikan penanaman karakter sesuai tema



**SUBTEMA LOMBA
DIVISI INOVASI PEMBELAJARAN DIGITAL PENDIDIKAN**



**PEMBELAJARAN DIGITAL BERDAMPAK,
MEMBANGUN KARAKTER,
MENGATASI TANTANGAN BANGSA**



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:
 - Cover
 - Lembar Pengesahan
 - Abstrak (150 – 200 Kata)
 - Latar belakang
 - Tujuan dan manfaat
 - Inovasi penggunaan teknologi digital
 - Penjelasan strategi, pendekatan, metode dan evaluasi pembelajaran
 - Rencana implementasi sesuai dengan pendekatan
 - maupun strategi pembelajaran yang digunakan
 - Tautan video gagasan produk teknologi pembelajaran serta rancangan implementasinya.
 - Daftar pustaka
- ❖ Proposal diunggah ke aplikasi lomba dalam bentuk PDF maksimal 8 MB dengan penamaan file “**LIDM 2026 – Kode PT – Divisi IPDP – 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 gagasan inovasi penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:
 - Video gagasan menggambarkan strategi, pendekatan, metode dan evaluasi pembelajaran yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan belajar dalam mencapai kompetensi, minimal menggambarkan 70% proses pengembangan yang telah dilakukan;
 - Video mencantumkan intro dan subtitle;
 - Video format MP4 720p berdurasi maksimum 4 menit (di luar intro dan subtitle).
 - Video diunggah ke Youtube dengan format judul: **“LIDM 2026 – Kode PT – Divisi IPDP – Nama Tim – Video Proposal.mp4”**
- ❖ 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.



Kriteria Penilaian Babak Seleksi IPDP Tingkat Nasional



No.	Kriteria	Sub-Kriteria	Bobot
1	Latar Belakang & Analisis Masalah	Relevansi sesuai dengan tema penanaman karakter yang dipilih; kedalaman analisis berbasis data (survei, wawancara, studi literatur).	15%
2	Inovasi Teknologi Digital	Kebaruan teknologi (AI, AR/VR, IoT, dll.); aksesibilitas (kompatibel dengan infrastruktur 3T); UX intuitif; keberadaan prototipe awal yang menunjukkan fungsionalitas.	20%
3	Integrasi Pembelajaran Holistik (Kode IPDP & Deep Learning)	Penerapan kelima elemen Kode IPDP: ketepatan Tujuan; kesesuaian dengan karakteristik Peserta Didik; keselarasan dengan jenis Materi; pemilihan Strategi pembelajaran aktif; integrasi sistem Evaluasi dalam media. Produk harus mencerminkan prinsip deep learning yang melibatkan pikir, hati, rasa, dan raga.	30%
4	Rencana Implementasi & Keberlanjutan	Keterlibatan pemangku kepentingan (pendidik, lembaga, dinas); rencana pelatihan pendidik; skalabilitas ke berbagai daerah; keberlanjutan finansial/teknis pasca-lomba.	15%
5	Dampak dan Penanaman Karakter	Potensi peningkatan literasi digital, motivasi, dan karakter sesuai tema yang dipilih; potensi replikasi dan adopsi nasional; keterukuran dampak yang direncanakan.	20%
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. Laporan Akhir
 - b. File presentasi
 - c. Tautan YouTube video pengembangan dan karya akhir inovasi pembelajaran
 - d. Hasil uji similaritas laporan akhir (Turnitin/iThenticate, atau lainnya). Dokumen hasil uji similaritas oleh Perguruan Tinggi yang merupakan hasil unduhan langsung dari aplikasi uji similaritas yang digunakan secara lengkap dengan indeks similaritas tidak melampaui 25%.
 - e. 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.
 - 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 sesuai dengan format lampiran 7 :
 - Judul dan Identitas
 - Abstrak (150–200 kata)
 - Pendahuluan
 - Metode
 - Hasil dan Pembahasan
 - Simpulan
 - Ucapan Terimakasih
 - 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 – IPDP – Kode PT – Nama Tim – 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 – IPDP – Kode PT – Nama Tim – 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 proses pengembangan model karya inovasi pembelajaran harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:
 - Video menggambarkan proses pengembangan model karya inovasi pembelajaran dengan pencapaian minimal 100%.
 - Video mencantumkan intro dan *subtitle*
 - Video format MP4 720p berdurasi maksimum 4 menit (di luar intro dan *subtitle*).
 - Video diunggah ke Youtube dengan format judul "**LIDM 2026 - IPDP - 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.



Skema Nilai Akhir Tahap Final Tingkat Nasional #1

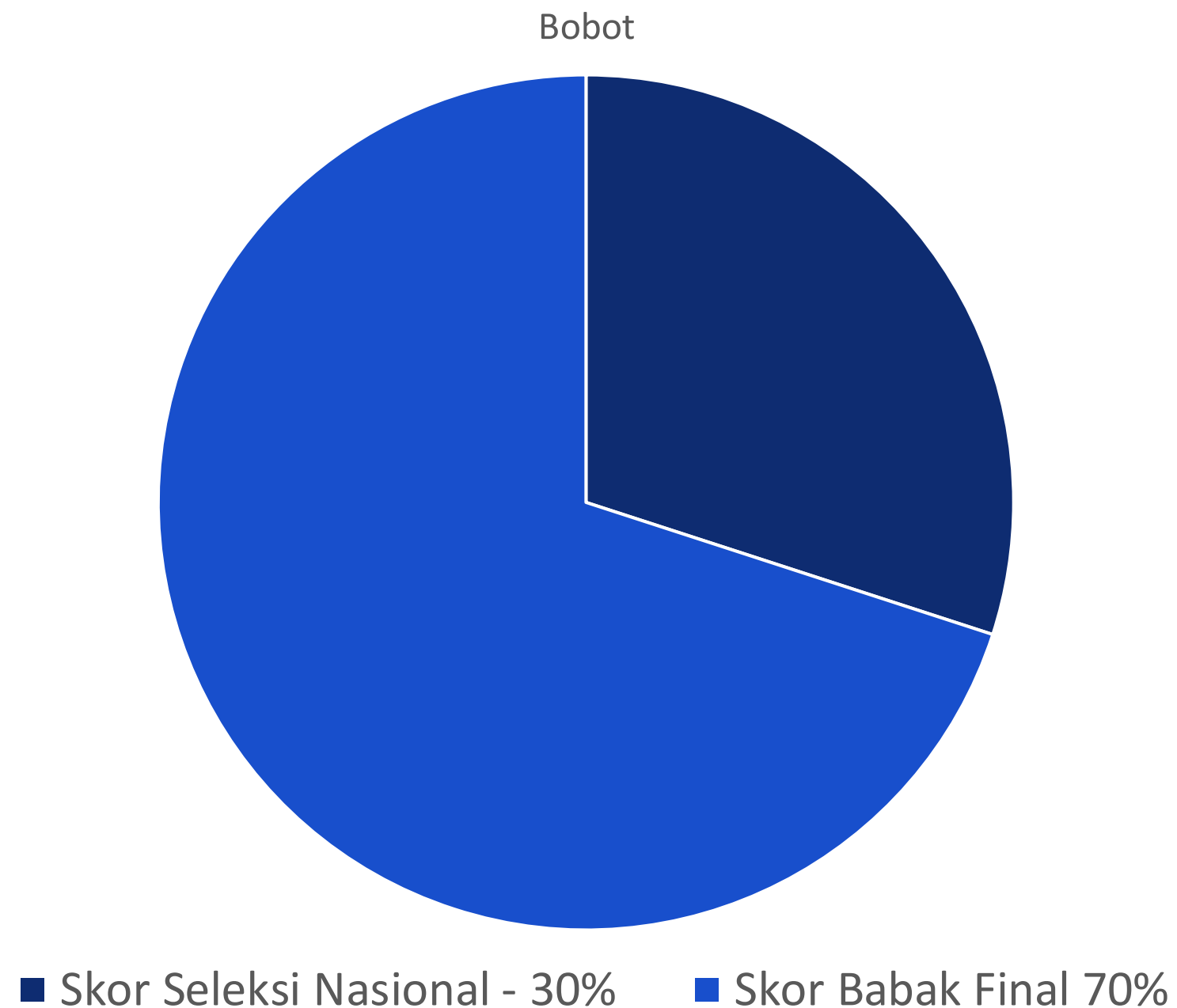


Kriteria Penilaian Babak Final IPDP Tingkat Nasional

No.	Kriteria	Sub-Kriteria	Bobot
1	Analisis & Relevansi (Penyempurnaan)	Relevansi isu dengan masalah pendidikan Indonesia; respons terhadap masukan dari tahap seleksi sebelumnya; ketajaman analisis berbasis data terbaru.	10%
2	Inovasi Teknologi & Kualitas Produk	Kebaruan teknologi; aksesibilitas; UX intuitif; kualitas prototipe fungsional (performa, navigasi, kompatibilitas); penyempurnaan fitur berdasarkan umpan balik. Untuk produk berbasis perangkat keras: integrasi perangkat lunak-pedagogis yang matang.	25%
3	Integrasi Pembelajaran & Demo	Demonstrasi langsung penerapan kelima elemen Kode IPDP: kesesuaian media dengan Tujuan, Peserta Didik, Materi, Strategi, dan sistem Evaluasi terintegrasi. Bukti bahwa media menghadirkan pengalaman deep learning (pikir, hati, rasa, raga). Kualitas paparan presentasi (struktur, visual, narasi, dan alur penyampaian), keterampilan komunikasi, serta kolaborasi tim.	30%
4	Rencana Implementasi & Keberlanjutan	Keterlibatan pemangku kepentingan; rencana pelatihan pendidik; skalabilitas; keberlanjutan finansial/teknis pasca-lomba.	15%
5	Dampak & Penanaman Karakter	Hasil uji coba (peningkatan kompetensi, motivasi, perubahan perilaku sesuai tema karakter); bukti awal efektivitas; potensi replikasi nasional.	20%
Total			100%



Skema Nilai Akhir Tahap Final Tingkat Nasional #2



Formula Nilai Akhir IPDP

Nilai Akhir = $(30\% \times \text{Skor Seleksi Nasional}) + (70\% \times \text{Skor Babak Final})$

Bobot ini memastikan konsistensi dari tahap perencanaan hingga eksekusi produk secara nyata di hadapan juri.

Juara-Juara ITDP LIDM

Juara LIDM IV/2024 DIVISI IPDP



Universitas Negeri Jakarta

Study Fashion Digitalisasi Media Pembelajaran Rancang Busana Berbasis Virtual Reality Untuk SMK Tata Busana
[<https://www.youtube.com/watch?v=6AhWseodzU4>]



Universitas Negeri Malang

BIOVERS: Media Pembelajaran Virtual Smart Explore Biodiversity Berbasis Aplikasi Multiple Representative Terintegrasi AI untuk Meningkatkan 21st Century Skills Siswa
[<https://www.youtube.com/watch?v=-mks9zBGJrY>]



Universitas Telkom

Inovasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi dan Computer Vision pada Mobile App sebagai Pendukung Pembelajaran Materi Taksonomi dengan Pendekatan Facilitated Learning dan Self-Paced Learning
[<https://www.youtube.com/watch?v=dgDFNXjOr6A>]

Juara LIDM V/2025 DIVISI IPDP



Universitas Negeri Yogyakarta

BLOCKDUINO: BOARD PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN INTERAKTIF BERBASIS ARDUINO UNO TERINTEGRASI MAKEBLOCK GUNA MENUMBUHKAN KREATIVITAS DIGITAL MENUJU INDONESIA EMAS 2045
[<https://youtu.be/RwodyAR1nO0>]



Universitas Brawijaya

Implementasi Pendekatan Game-Based Learning dan Inkuiri Pada Pengembangan Gim Edukatif EASY (English Adventure For Senior Youth)
[<https://youtu.be/1iz7Qtz2Mb4>]



Universitas Syiah Kuala

PEMANFAATAN TEKNOLOGI COMPUTER VISION DAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE DALAM PEMBELAJARAN INTERAKTIF RANGKAIAN LISTRIK SMA BERBASIS GAYA BELAJAR VISUAL AUDITORI DAN KINESTETIK
[<https://youtu.be/3RNnLU7rRjk>]



Terima kasih

