

## **Petunjuk Teknis**

### **1. Inovasi Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian**

##### **1) Inovasi Media Pembelajaran**

Inovasi media pembelajaran adalah suatu pengembangan media pembelajaran tepat guna, yang baru dan/atau memiliki kebaruan, serta mampu memecahkan persoalan pembelajaran.

##### **2) Lomba Inovasi Media Pembelajaran**

Lomba Inovasi Media Pembelajaran adalah kegiatan lomba yang diikuti oleh Mahasiswa PTKIN dan PTKIS untuk berkompetisi pada tingkat nasional dalam penyusunan karya media pembelajaran inovatif. Karya media pembelajaran inovatif tersebut diharapkan mampu memecahkan masalah dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan mutu hasil belajar peserta didik.

#### **b. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup kegiatan Lomba Inovasi Media Pembelajaran Mahasiswa berisi tentang pengalaman pembelajaran terbaik dari para Mahasiswa yang merupakan hasil inovasi penerapan IT dalam media pembelajaran untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Hasil inovasi ini dituangkan dalam bentuk file dalam bentuk video pembelajaran (contoh: quipper/ruang guru) dalam format .Mp4 yang dikirim dalam jaringan (daring) melalui email [andi.prastowo@uin-suka.ac.id](mailto:andi.prastowo@uin-suka.ac.id).

#### **c. Tema dan Isi Karya Lomba**

Tema Lomba Inovasi Media Pembelajaran Mahasiswa Tahun 2020: **“Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0: Literasi Digital untuk Indonesia Maju”**.

Adapun isi karya lomba Inovasi Media Pembelajaran IPBMM VIII 2020 mengacu pada penerapan dan pengembangan media pembelajaran di sekolah/madrasah terkait dengan tema yang sesuai.

#### **d. Prinsip-prinsip Lomba**

Prinsip-prinsip yang diterapkan dalam Lomba Inovasi Media Pembelajaran IPBMM VIII Tahun 2020 bersifat inovatif, orisinal,

edukatif, kompetitif, objektif, transparan, akuntabel, efektif, dan efisien.

- 1) Inovatif : Menghargai penemuan hal-hal yang baru/pembaharuan yang dilakukan oleh guru, atau penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya.
- 2) Orisinal : Merupakan karya sendiri, bukan hasil dari plagiat.
- 3) Edukatif : Menumbuhkan sikap sportif, kebersamaan, dan saling menghargai keunggulan masing-masing karya yang dihasilkan
- 4) Kompetitif : Membangun semangat dan daya saing antar Guru, Siswa dan Mahasiswa secara sehat.
- 5) Objektif : Penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas tidak dipengaruhi subjektivitas penilai.
- 6) Transparan : Dapat diketahui oleh semua pihak yang berkepentingan dan dilaksanakan secara terbuka.
- 7) Akuntabel : Dapat dipertanggungjawabkan kepada semua pihak yang berkepentingan.
- 8) Efektif : Pelaksanaan kegiatan sesuai dengan tujuan.

#### **e. Ketentuan Mengikuti Lomba Inovasi Media Pembelajaran**

##### **1) Persyaratan Peserta**

Peserta Lomba Inovasi Media Pembelajaran IPBMM VIII UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2020 :

- Merupakan Mahasiswa aktif dari PTKIN/PTKIS se- Pulau Jawa.
- Setiap perguruan tinggi hanya diperkenankan untuk mengirimkan maksimal satu peserta.

##### **2) Persyaratan Hasil Karya Lomba (Mahasiswa)**

Hasil Karya lomba inovasi media pembelajaran IPBMM VIII UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2020:

- Bersifat Individual
- Asli hasil inovasi mahasiswa
- Berupa media/alat pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran (referensi: quipper video) dengan format .mp4
- Tidak memuat unsur pornografi, serta tidak bertentangan dengan unsur Suku, Agama, Ras, dan Antar golongan (SARA), sekaligus Radikalisme dan Terorisme. File hasil karya harus

diupload di youtube untuk dapat diakses oleh kalangan dunia pendidikan.

#### **f. Seleksi dan Penilaian**

Untuk Lomba Inovasi Media Pembelajaran IPBMM VIII UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2020, seleksi dilakukan melalui 2 tahap, yaitu:

##### **1) Seleksi**

###### **a. Tahap 1**

- 1) Pada tahap I akan dilakukan seleksi dengan cara menilai hasil karya berupa video pembelajaran yang telah dibuat oleh peserta dikirim ke email: [andi.tarbiyah@uin-suka.ac.id](mailto:andi.tarbiyah@uin-suka.ac.id) untuk diunggah ke official youtube UIN Sunan Kalijaga.
- 2) File akan diuji oleh tim penilai untuk melihat kelancaran, kesesuaian dengan tema, kreativitas dan ketepatan komposisi antara teks, gambar dan suara serta teknik penyampaian materi.

###### **b. Tahap 2**

Pada tahap II dilakukan penilaian presentasi dan wawancara kepada Mahasiswa yang sudah lolos seleksi tahap I sebanyak 10 peserta untuk melihat bagaimana efektivitas hasil karya IT dalam penerapannya.

##### **2) Penilaian**

###### **a. Aspek yang Dinilai**

Karya inovasi media pembelajaran dinilai berdasarkan aspek-aspek berikut:

- 1) Asli: Hasil karya inovasi media pembelajaran yang dibuat merupakan hasil pemikiran/karya sendiri bukan plagiat.
- 2) Spesifik: Hasil karya inovasi media pembelajaran yang dibuat memiliki kekhususan yang menarik untuk diaplikasikan dalam pembelajaran
- 3) Inovatif: Hasil karya inovasi media pembelajaran yang dibuat mengandung unsur kekinian dan kreativitas
- 4) Sistematis: Tata urutan hasil karya inovasi media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan urutannya sehingga mudah diterima dan dipahami oleh pemirsa/audience.
- 5) Aplikatif: Hasil karya inovasi media pembelajaran yang

diusulkan mudah diterapkan, digunakan, dan dikembangkan oleh pengguna.

- 6) Inspiratif: Hasil karya inovasi media pembelajaran yang dibuat mampu menginspirasi pengguna lain untuk melakukan pembaharuan dalam pembelajaran
- 7) Popularitas: Hasil karya inovasi media pembelajaran yang dibuat mampu mengundang pengunjung (viewer) youtube sebesar-besarnya dalam waktu yang telah ditentukan. Popularitas juga berarti jumlah pengunjung yang menonton video pembelajaran yang telah diunggah oleh panitia di official channel youtube UIN Sunan Kalijaga.

b. Bobot Penilaian

Bobot penilaian lomba Inovasi Media Pembelajaran IPBMM VIII UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2020 adalah sebagai berikut:

- 1) Proses dan produk berbobot 60 % ( I )
- 2) Presentasi berbobot 40 % ( II )
- 3) Nilai Akhir = I + II

g. Rincian Ketentuan Lomba Inovasi Media Pembelajaran

<b>Jenis Lomba</b>	<b>Topik</b>	<b>Ketentuan</b>	<b>Keterangan</b>
Membuat Video Mahasiswa Mengajar	Sesuai tema-tema pada mata pelajaran yang dikuasai. Misal: Matematika( Bagaimana cara menghitung keliling lingkaran)	- Video pembelajaran berdurasi maksimal 6 menit. - Dibuat secara perorangan - Aspek yang dinilai meliputi teknik pengambilan gambar, kualitas video, kejelasan	- Hasil video pembelajaran yang telah dibuat oleh peserta dikirim ke email: andi.prastowo@uin-suka.ac.id - Wajib mencantumkan tagar #IPBMM8, #UINSunanKalijaga, #Institusi Asal (contoh, #IAINPurwokerto) pada

		suara dan kejelasan cara penyampaian materi.	google form: <a href="http://bit.ly/2NFx000">http://bit.ly/2NFx000</a> . - Mengisi identitas video pembelajaran melalui google form: <a href="http://bit.ly/2NFx000">http://bit.ly/2NFx000</a>
--	--	--	---

*NB: Ketentuan lain dapat disesuaikan dan berubah sewaktu-waktu*