

PETUNJUK TEKNIS (JUKNIS)

LOMBA INOVASI PEMBELAJARAN UNTUK PENDIDIKAN BERKUALITAS

Tema: “Kreasi Guru, Inspirasi untuk Pembelajaran Bermakna”

Nama kegiatan	Lomba Inovasi Pembelajaran untuk Pendidikan Berkualitas
Sasaran	Guru/pendidik pada satuan pendidikan
Bentuk karya	Praktik baik atau media/model pembelajaran inovatif
Pelaksanaan	Daring (rencana/contoh; ditetapkan penyelenggara)
Penyelenggara	[Nama sekolah/instansi/komunitas penyelenggara]

Catatan: Dokumen ini merupakan contoh juknis siap-edit, bukan pengumuman lomba resmi. Nama penyelenggara, jadwal, tautan pendaftaran, hadiah, dan narahubung perlu diisi/diverifikasi sebelum dibagikan.

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran yang bermakna membutuhkan strategi, media, dan asesmen yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru memiliki peran penting dalam menciptakan inovasi yang kontekstual, inklusif, dan dapat diterapkan di kelas. Lomba ini menjadi ruang berbagi praktik baik sekaligus mendorong budaya refleksi dan perbaikan pembelajaran.

B. Nama Kegiatan

Lomba Inovasi Pembelajaran untuk Pendidikan Berkualitas.

C. Tema

"Kreasi Guru, Inspirasi untuk Pembelajaran Bermakna".

D. Tujuan

1. Mengapresiasi kreativitas guru dalam mengembangkan pembelajaran. 2. Mendorong pembelajaran aktif, inklusif, dan berpusat pada peserta didik. 3. Mengumpulkan contoh praktik baik yang dapat direplikasi. 4. Memperkuat refleksi berbasis bukti terhadap proses dan hasil belajar.

E. Sasaran Peserta

Guru/pendidik aktif dari satuan pendidikan formal atau nonformal. Persyaratan administratif khusus dapat ditambahkan oleh penyelenggara.

BAB II. KETENTUAN PESERTA DAN KARYA

A. Ketentuan Peserta

1. Peserta mendaftar sesuai prosedur yang diumumkan penyelenggara. 2. Peserta dapat mengikuti secara individu atau tim maksimal 3 orang (pilih satu ketentuan saat penerbitan). 3. Satu peserta/tim mengirimkan satu karya. 4. Peserta bertanggung jawab atas keaslian dan izin penggunaan materi.

B. Kategori Karya

• Praktik baik pembelajaran; • media pembelajaran digital/non-digital; • model atau strategi pembelajaran inovatif; • pembelajaran berdiferensiasi/inklusif; • pemanfaatan teknologi secara bertanggung jawab.

C. Format Pengumpulan

1. Naskah karya dalam PDF, disarankan 3–8 halaman. 2. Video presentasi/demonstrasi berdurasi 3–7 menit (tautan dapat digunakan jika diizinkan penyelenggara). 3. Bukti penerapan atau contoh produk/LKPD bila tersedia. 4. Formulir identitas peserta. Hindari menampilkan data pribadi peserta didik tanpa izin.

D. Struktur Naskah

1. Judul dan identitas penulis; 2. masalah/kebutuhan pembelajaran; 3. tujuan; 4. rancangan dan langkah pelaksanaan; 5. media/sumber yang digunakan; 6. hasil atau indikator dampak; 7. refleksi dan rencana perbaikan; 8. daftar pustaka/lampiran bila ada.

BAB III. MEKANISME DAN JADWAL

A. Alur Pelaksanaan

1. Pengumuman lomba. 2. Pendaftaran peserta. 3. Pengumpulan karya melalui kanal resmi. 4. Pemeriksaan kelengkapan administrasi. 5. Penilaian oleh dewan juri. 6. Pengumuman hasil dan pemberian apresiasi.

B. Jadwal

Tahapan	Tanggal	Keterangan
Pendaftaran	[Tanggal mulai–selesai]	Isi tautan formulir resmi
Pengumpulan karya	[Batas akhir]	Pastikan file dapat diakses
Penilaian	[Tanggal]	Dilakukan oleh juri
Pengumuman	[Tanggal]	Melalui kanal resmi

C. Tautan Resmi

Pendaftaran: [tempel tautan formulir] | Pengumpulan karya: [tempel tautan folder/formulir] | Informasi: [kontak/kanal resmi]

Gunakan tautan yang dibuat dan dikelola penyelenggara. Jangan mengirim karya ke tautan yang belum diverifikasi.

BAB IV. KRITERIA PENILAIAN

Penilaian menggunakan skala 1–4 (1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik, 4 = sangat baik). Nilai akhir berbobot dihitung dengan rumus: **Nilai akhir** = $\Sigma (\text{skor kriteria} \div 4 \times \text{bobot})$. Total bobot 100%.

Kriteria	Bobot	Fokus penilaian
Relevansi masalah	20%	Masalah nyata dan tujuan jelas
Kreativitas/inovasi	25%	Kebaruan dan kecocokan solusi
Keterlaksanaan	20%	Langkah realistis dan mudah diterapkan
Dampak pada peserta didik	25%	Bukti/indikator hasil belajar atau keterlibatan
Refleksi dan penyajian	10%	Evaluasi, kerapian, dan kejelasan komunikasi

Jika terdapat nilai akhir sama, prioritas dapat diberikan pada nilai dampak, lalu kreativitas. Keputusan akhir juri bersifat final sesuai ketentuan yang diumumkan.

BAB V. ETIKA, HAK CIPTA, DAN DISKUALIFIKASI

1. Karya harus orisinal atau mencantumkan sumber yang digunakan. 2. Dilarang menjiplak, memalsukan data, atau menggunakan dokumentasi tanpa izin. 3. Data dan identitas peserta didik harus dilindungi; gunakan persetujuan yang sesuai. 4. Peserta memberi izin kepada penyelenggara untuk menampilkan ringkasan karya untuk tujuan publikasi lomba dengan tetap mencantumkan nama pencipta. 5. Penyelenggara perlu menjelaskan secara tertulis bentuk izin publikasi dan penggunaan karya. 6. Pelanggaran integritas, ketidaklengkapan yang tidak diperbaiki, atau informasi palsu dapat menjadi dasar diskualifikasi setelah proses klarifikasi.

BAB VI. PENGHARGAAN DAN PENUTUP

Kategori penghargaan dan hadiah ditetapkan penyelenggara sebelum pendaftaran dibuka: [Juara I], [Juara II], [Juara III], dan/atau [kategori apresiasi]. Besaran hadiah, sertifikat, pajak (jika ada), dan mekanisme penyerahan wajib dijelaskan secara transparan.

Juknis ini menjadi acuan pelaksanaan setelah disahkan oleh penyelenggara. Hal-hal yang belum diatur akan ditetapkan melalui pengumuman resmi tanpa mengurangi prinsip transparansi, keadilan, perlindungan data, dan penghargaan terhadap karya peserta.

Ditetapkan di: [Kota]

Ketua/Penanggung Jawab

Tanggal: [Tanggal]

Sekretaris

[Nama dan tanda tangan]

[Nama dan tanda tangan]