LOMBA INOVASI
BIDANG PENDIDIKAN

memacu sekolah dan insan pendidikan lebih kreatif dan inovatif untuk percepatan peningkatan mutu pendidikan.



TUJUAN LOMBA INOVASI BIDANG PENDIDIKAN

- Mendorong tumbuhnya kesadaran untuk berbudayakreatif dan inovatif yang tepat guna
- Membangkitkan kreativitas berpikir untuk mengembangkan dan memunculkan ide-idekeatif dan inovatif
- Memilih kreatifitas dan inovasi terbaik

PESERTA LOMBA INOVASI

- Sekolah Dasar (SD)
- Sekolah Menengah Pertama (SMP)
- Pengawas Sekolah

BIDANG INOVASI PENDIDIKAN

INOVASI TEKNOLOGI DIGITAL PENDIDIKAN

pemanfaatan alat, aplikasi, dan sistem digital untuk mengubah cara belajar dan mengajar menjadi lebih mudah, cepat, dan merata

INOVASI MATERI PENDIDIKAN

pembaruan cara belajar dan mengajar menggunakan alat teknologi

INOVASI LAYANAN SEKOLAH/TATA KELOLA SEKOLAH

pembaruan sistem pengelolaan dan pelayanan pendidikan agar lebih transparan, akuntabel, efisien, serta berbasis teknologi

PELAKSANAAN LOMBA

TIMELINE LOMBA INOVASI BIDANG PENDIDIKAN TAHUN 2026

No	Kegiatan	Waktu pelaksanaan										
		Agustus	September	Oktober					November			
		13		10	11	25	26	27	2	3	4	18
1	Sosialisasi Lomba Inovasi											
2	Pendaftaran Lomba											
3	Pengisisan Data Inovasi											
4	Penilaian Tahap I											
5	Pengumuman Tahap I											
6	Technical Meeting Babak Final											
7	Pelaksanaan babak Final											
8	Pengumumamn Pemenang											Sragen Award

PELAKSANAAN LOMBA

PENDAFTARAN

Pendaftaran, *https://s.id/DaftarLomba2026*
maksimal 10 Oktober 2026

PENGIRIM DATA DUKUNG ATAU INPUT DATA

paling lambat 10 Oktober 2026 link *https://s.id/IsiData2026*

PENILAIAN TAHAP I

Penilaian Tahap I 11 s.d 25 Oktober 2026

PENGUMUMUAN TAHAP I

Pengumuman Tahap I 26 Oktober 2026

PENILAIAN TAHAP FINAL

Penilaian Tahap FInal 2 s.d 4 November 2026

PENGUMUMAN PEMENANG

18 November 2026 di Sragen Award 2026

TAHAP DAN ASPEK PENILAIAN LOMBA

TAHAP 1

penilaian awal berdasar proposal dan Video karya inovasi

TAHAP 2

Peserta akan melakukan Presentasi inovasi di hadapan juri

TAHAP DAN ASPEK PENILAIAN LOMBA

ASPEK 1 PENILAIN TAHAP I

Meningkatkan kualitas pendidikan

1. Mendorong untuk belajar mandiri
2. Meningkatkan partisipasi/ interaksi dalam pembelajaran
3. Meningkatkan hasil belajar (kognitif/afektif/psikomotorik)

Aspek Pembelajaran

1. Kejelasan tujuan
2. Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi

Idea

1. Orisinalitas
2. Tingkat kecerdasan karya inovasi
3. Problem Solving

Desain/Model

1. Fungsionalitas
2. Kualitas teknis media
3. Daya tarik penyajian
4. Aspek audio, visual, narasi, animasi (teknis)

Memberikanpengaruh pada karakterpesertadidik

1. Memberikanpengalaman yang nyata kepada pengguna
2. Menghemat sumber daya (Biaya, Waktu, SDM)
3. Efektivitas, efisiensi, adaptibilitas

TAHAP DAN ASPEK PENILAIAN LOMBA

ASPEK 2 PENILAIN TAHAP I

•Analisis Masalah
•PendekatanStrategis
•Pelaksanaan dan Penerapan
•Dampak Sebelum dan Sesudah
•KeberlanjutanAsli: karya inovasi pembelajaran/layanan yang diusulkan merupakan hasil pemikiran/karya sendiri bukan plagiat
•Spesifik: karya inovasi pembelajaran/layanan yang diusulkan memiliki kekhususan yang menarik untuk diaplikasikan dalam pembelajaran/layanan.
•Unik: karyainovasipembelajaran/layanan yang diusulkanmemilikinilainilaikekhususan dan keistimewaantersendiri
•Inovatif: karyainovasi yang dibuatmengandungunsurkebaruan
•Sistematis: tata urutkaryainovasipembelajaran/layanan yang diusulkansesuaidenganketentuan pada pedoman
•Aplikatif: karya inovasi pembelajaran/layanan yang diusulkan, mudah diterapkan, digunakan, dan dikembangkan oleh pengguna
•Inspiratif : karya inovasi pembelajaran/layanan yang diusulkan mampu mengilhami pengguna untuk melakukan pembaruan dalam pembelajaran/layanan
•Bermanfaat: karya inovasi pembelajaran/layanan yang diusulkan bermanfaat untuk mendukung peningkatan mutu pembelajaran/layanan dan memberi penguatan pendidikan karakter.

TAHAP DAN ASPEK PENILAIAN LOMBA

ASPEK PENILAIN TAHAP FINAL

Babak penyisihan akan mengambil 10 finalis dari masing masing kategori yang akan maju kebabak final, Aspek yang dinilai dalam babak final :

1. Latar belakang inovasi
2. Aspek Pendidikan
3. Tingkat Kecerdasan Karya Inovasi
4. Fungsionalitas
5. Desain/Model
6. Presentasi dan Demo

SELESAI

inovasi tiada henti