SRAGEN
The Land of Java Man

PANDUAN LOMBA

INOVASI BIDANG PENDIDIKAN



2026

DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KAB. SRAGEN

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.

Perkembangan perekonomian global berdampak signifikan terhadap pembangunan ekonomi masyarakat. Kemajuan teknologi yang pesat, arus informasi yang luas, persaingan pasar yang ketat, dan dinamika sosial yang kompleks, menuntut upaya-upaya yang terpadu dan konheren dalam konteks pembangunan. Saat ini, terjadi pergeseran ekonomi yang berbasis industri menjadi ekonomi berbasis pengetahuan, segingga upaya kedepan perlu mendorong berkembangannya ekonomi pengetahuan dan msayarakat yang berpengetahuan.

Pembangunan ekosistem riset dan inovasi menjadi fokus Pemerintah dan Pemerintah Daerah pada tahun 2026. Hal ini sebagai upaya Pemerintah untuk mengubah paradigma dari ekonomi yang berbasis Sumber Daya Alam (SDA) menjadi ekonomi berbasis inovasi, sebagai salah satu jalan bagi Indonesia untuk mencapai visi Indonesia Emas 2045.

Tujuan Pembangunan Daerah Kabupaten Sragen adalah “Menuju Kabupaten Sragen Mandiri, Sejahtera dan Berbudaya Berlandaskan Semangat Gotong Royong” yang didalamnya memuat empat pokok pikiran yang ingin dicapai oleh Pemerintah Kabupaten Sragen pada tahun 2026, yakni “Mandiri”, “Sejahtera”, “Berbudaya”, dan “Gotong Royong”. Salah satu Misi tersebut adalah Meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Misi ini merupakan upaya serius dalam meningkatkan kualitas hidup (quality of life) masyarakat melalui pembangunan sumber daya manusia yang sehat dan cerdas yang akan menjadi generasi produktif dan kompetitif, serta memiliki intelektualitas tinggi.

Perubahan zaman yang cepat menuntut kita bergerak cepat dalam menghadapi perkembangan. Perkembangan di era globalisasi ini dapat dilihat dengan adanya kemajuan dalam bidang IPTEK, untuk itu perlu meningkatkan pengetahuan Teknologi dengan berinovasi dan berkreasi disegala bidang kehidupan dari akibat efek globalisasi serta perkembangan teknologi informasi

yang sangat cepat.

Inovasi dapat diperoleh melalui penemuan (discovery), invensi (penciptaan, perancangan) maupun pembaharuan suatu produk dengan metode atau cara yang baru. Sehingga inovasi dapat diartikan sebagai kegiatan penelitian, pengembangan, dan/atau perekayasaan yang bertujuan mengembangkan penerapan praktis nilai dan konteks ilmu pengetahuan yang baru, atau cara baru untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada ke dalam produk atau proses produksi. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, serta Peraturan Bupati Nomor 87 Tahun 2021 tentang Inovasi Daerah Kabupaten Sragen, maka Badan Perencanaan Pembangunan, Riset dan Inovasi Daerah Kabupaten Sragen memandang perlu untuk memberikan penghargaan kepada masyarakat Kabupaten Sragen, baik perorangan atau kelompok yang dalam melaksanakan kegiatan penelitian, pengembangan dan penerapan serta perekayasaan 2 teknologi menghasilkan suatu inovasi kreatif, serta sumber daya manusia Kabupaten Sragen yang menjadi sumber dinamika dan motor penggerak pembangunan guna mewujudkan kemandirian, kemajuan, dan kesejahteraan yang berkelanjutan.

Salah satu wujud peran Pemerintah khususnya Pemerintah Kabupaten Sragen yaitu memfasilitasi bagi sekolah dam insan pendidikan mendukung dalam memajukan pendidikan dan memberikan dampak positif pada peningkatan pendidikan dalam bentuk lomba Kreatifitas dan Inovasi.

Pengembangan kreativitas dan inovasi bagi sekolah diarahkan untuk meningkatkan daya saing guna mengembangkan kemampuan inovasi, dorongan kreativitas yang bisa menghasilkan produk unggulan dan bisa diperhitungkan dibanding dengan hasil-hasil karya lainnya. Perlunya dorongan untuk menumbuh kembangkan kreativitas dan kemampuan inovasi bagi sekolah yang ada diwilayah Kabupaten Sragen dengan penguatan motivasi guna memacu kreativitas dan pengkayaan inovasi sejak dini melalui Lomba Inovasi Bidang Pendidikan Sekolah.

Upaya meningkatkan kreativitas dan inovasi sekolah perlu didorong untuk dapat menciptakan, merekayasa alat/produk yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Banyaknya kreativitas yang baru dan unik, namun belum bisa dibilang inovasi, karena kurang layak, belum dapat diwujudkan dan secara komersial belum menguntungkan. Oleh karena itu, sekolah dan insan pendidikan perlu dipacu agar secara nyata dapat lebih kreatif dan inovatif, sehingga berkontribusi secara nyata untuk percepatan peningkatan mutu pendidikan.

Pedoman ini disusun sebagai acuan Lomba Inovasi Bidang Pendidikan Kabupaten Sragen untuk digunakan semua pihak yang terlibat baik panitia penyelenggara, tim penilai maupun peserta lomba inovasi bidang.

B. Dasar.

1 Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 244, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5587) sebagaimana telah diubah beberapa kali terakhir dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 245, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6573);

2 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 148, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6374);

3 Peraturan Pemerintah Nomor 20 Tahun 2005 tentang Alih Teknologi Kekayaan Intelektual serta Hasil Penelitian dan Pengembangan oleh Perguruan Tinggi dan Lembaga Penelitian dan Pengembangan (Lembaran Negara Tahun 2005 Nomor 43, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4497);

4 Peraturan Pemerintah Nomor 38 Tahun 2017 tentang Inovasi Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 206, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6123);

5 Peraturan Presiden Nomor 78 Tahun 2021 tentang Badan Riset dan Inovasi Nasional;

6 Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 17 Tahun 2016 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintahan Daerah (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 546);

7 Peraturan Badan Riset dan Inovasi Nasional Nomor 5 Tahun 2023, tentang Tata Kelola Riset dan Inovasi di Daerah;

8 Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 37 Tahun 2020 tentang Petunjuk Pelaksanaan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 3 tahun 2019 tentang penyelenggaraan Inovasi Daerah di Provinsi Jawa Tengah;

9 Peraturan Bupati Sragen Nomor 87 Tahun 2021 tentang Inovasi Daerah (Berita Daerah Kabupaten Sragen Tahun 2021 Nomor 87).

C. Maksud Dan Tujuan.

1. Maksud

   Memberikan penghargaan bagi sekolah dan insan pendidikan di Kabupaten Sragen yang telah mampu menjadi penggali, penemu atau pengembang di bidang Iptek yang hasil karyanya secara nyata berhasil menunjukan teknologi terapan teruji dan terbukti kemanfaatanya dalam meningkatkan mutu pendidikan

2. Tujuan

   Tujuan yang hendak dicapai adalah

   a. Mendorong tumbuhnya kesadaran untuk berbudaya kreatif dan inovatif yang tepat guna,

   b. Membangkitkan kreativitas berpikir untuk mengembangkan dan memunculkan ide-ide keatif dan inovatif,

   c. Memilih kreatifitas dan inovasi terbaik.

D. Definisi Operasional.

1. **Inovasi** adalah hasil pemikiran, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan/atau Penerapan, yang mengandung unsur kebaruan dan telah diterapkan serta memberikan kemanfaatan, Ekonomi dan Sosial.

2. **Kreativitas :** Kemampuan seseorang atau kelompok untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru (novum).
3. **Teknologi** adalah cara, metode, atau proses penerapan dan pemanfaatan berbagai disiplin llmu Pengetahuan yang bermanfaat dalam pemenuhan kebutuhan, kelangsungan, dan peningkatan kualitas kehidupan manusia.
4. **Prototype** adalah produk yang pertama atau produk awal atau standar ukuran yang dibuat sebagai model untuk dikembangkan atau di produksi secara massa.
5. **Kekayaan Intelektual/KI** adalah kekayaan yang timbul karena hasil olah pikir yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna bagi kehidupan manusia. **Kekayaan Intelektual/KI** terdiri dari: paten, merek, rahasia dagang, desain tata letak sirkuit terpadu, desain industri, hak cipta, indikasi geografis, hingga perlindungan varietas tanaman.
6. **Invensi** adalah ide inventor yang dituangkan ke dalam suatu kegiatan pemecahan masalah yang spesifik di bidang Teknologi berupa produk atau proses, atau penyempurnaan dan pengembangan produk atau proses.
7. **Inventor** adalah Seorang atau beberapa orang yang secara bersama-sama melaksanakan ide yang dituangkan ke dalam kegiatan yang menghasilkan Invensi.
8. **Masyarakat** adalah individu, kelompok, asosiasi, dunia usaha, dan lembaga non pemerintahan lainnya.

BAB II

BIDANG INOVASI, PESERTA, KRITERIA INOVASI DAN PENGHARGAAN

1. Peserta

Peserta Lomba Inovasi Bidang Pendidikan dibagi dalam 3 kategori

- **Kategori 1** adalah **Pengawas Sekolah TK/PAUD, SD dan SMP** di lingkungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab. Sragen.
- **Kategori 2** adalah **SD** di lingkungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab. Sragen.
- **Kategori 3** adalah **SMP** di lingkungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab. Sragen.

2. Bidang Inovasi

- **Inovasi Teknologi Digital Pendidikan**
  1. karya inovasi teknologi digital untuk Pendidikan.
  2. Lingkup karya inovasi ini meliputi pengembangan teknologi digital pendidikan, platform dan aplikasi digital untuk implementasi Model, Strategi, Metode, Keterampilan dalam pembelajaran berbasis SCL (Student Centered Learning), aplikasi digital untuk manajemen pendidikan, dan berpengaruh pada karakter peserta didik.
  3. Karya orisinal inovasi teknologi digital pendidikan memuat tema Implementasi Inovasi Digitalisasi Pembelajaran.
- **Inovasi Materi Digital Pendidikan**
  1. Inovasi sumber belajar, materi atau konten digital untuk Pendidikan.
  2. Karya orisinil kreasi digital Divisi ini dapat berupa video interaktif, animasi, Augmented Reality, Virtual Reality, dan lain-lain yang memiliki tujuan pembelajaran, indikator dan evaluasi yang jelas berpengaruh terhadap kararter peserta didik.
  3. Karya inovasi materi digital pada Divisi ini memuat tema pendidikan melalui Inovasi Materi Digital Pendidikan menuju indonesia Bangkit Berkompetensi Abad 21

- **Inovasi Layanan Sekolah/Tata Kelola Sekolah**

1 Inovasi pelayanan sekolah.

merupakan inovasi dalam penyediaan layanan yang meliputi proses pemberian layanan barang/jasa publik, serta inovasi jenis dan bentuk barang/jasa publik, yang memberi pelayanan langsung.

2 Inovasi tata kelola sekolah.

merupakan inovasi dalam pelaksanaan manajemen sekolah yang meliputi penataan tata laksana internal dalam pelaksanaan fungsi manajemen dan pengelolaan unsur manajemen.

3. Kriteria Inovasi

1 ASLI hasil karya sendiri/kelompok, bukan menjiplak atau adopsi.

2 Berupa rancang bangun/rekayasa IPTEK atau Inovasi alat pengolah/pemproses atau hasil pengolahan baik Teknologi Terapan maupun Teknologi Tepat Guna.

3 Hasil karya minimal berupa prototype, apabila metode berupa modul dan/atau dokumen disertai dengan video penerapan-nya;

4 Merupakan **hasil kreativitas dan inovasi Sekolah yang telah diterapkan.**

5 Produk Inovasi Bidang Pendidikan yang diusulkan bukan hasil program/fasilitasi Pemerintah/ Pemerintah Daerah, maupun Lembaga Litbang Pemerintah/Pemerintah Daerah.

6 Inovasinya tidak sedang diajukan pada lomba sejenis di Kementerian/Lembaga dan OPD Prov. Jateng.

7 Belum pernah mendapatkan penghargaan, baik di tingkat Kota, Provinsi, maupun Nasional, kecuali sudah ada perbaikan / peningkatan yang signifikan.

8 Merupakan inovasi tahun 2025 dan 2026, untuk Inovasi tahun 2025 **sudah diterapkan** dan **belum pernah dilombakan, Inovasi tahun 2026 sudah di terapkan per Juli 2026** dan **belum pernah dilombakan.**

9 Apabila merupakan inovasi tahun 2025 dan pernah dilombakan, **wajib ada pembaharuan dalam inovasi tersebut**

10 Bisa di replika atau di laksanakan di sekolah lain

4. Tahapan Lomba Inovasi Bidang Pendidikan

1 Penyiapan Panduan Lomba Inovasi Bidang Pendidikan,
2 Sosialisasi Lomba Inovasi Bidang Pendidikan,
3 Pendaftaran Lomba Inovasi Bidang Pendidikan,
4 Lomba tahap 1 (penyisihan),
5 Pengumuman peserta lolos ke tahap 2 (final)
6 Technical Meeting Lomba Inovasi Bidang Pendidikan babak final,
7 Pelaksanaan Lomba Inovasi Bidang Pendidikan babak final,
8 Penetapan Pemenang Lomba Inovasi Bidang Pendidikan,
9 Pemberian Penghargaan.

5. Penghargaan

Pemenang akan diberikan penghargaan sebagai berikut :

Juara I : Uang Pembinaan + Piala + Piagam;
Juara II : Uang Pembinaan + Piala + Piagam;
Juara III : Uang Pembinaan + Piala + Piagam;
Juara Harapan I : Uang Pembinaan + Piala + Piagam;
Juara Harapan II : Uang Pembinaan + Piala + Piagam;
Juara Harapan III : Uang Pembinaan + Piala + Piagam;

Pengumuman bagi pemenang disampaikan langung oleh Bupati Sragen dalam event kegiatan Sragen Award.

6. Jadwal Lomba

Jadwal Lomba Inovasi Bidang Pendidikan

No	Tanggal	Kegiatan
1	September 2026	Sosalisasi Kegiatan Lomba
2	September 2026	Pendaftaran Peserta
3	September 2026	Pengisian Data Oleh Peserta
4	September 2026	Batas Pengiriman Hasil Inovasi
5	Oktober 2026	Penilaian Tahap 1
6	Oktober	Pengumuman Tahap 1
7	November	Penilaian Tahap 2 / Final
8	Awal Desember	Pengumuman Pemenang di Sragen Award

Link Pendaftaran Inovasi Bidang Pendidikan

https://s.id/DaftarLomba2026

BAB III

PELAKSANAAN LOMBA, PENILAIAN DAN PEMBERIAN PENGHARGAAN

1. Pendaftaran

- Peserta melakukan pendaftaran lomba Inovasi Bidang Pendidikan Sekolah dengan mengisi link *https://s.id/DaftarLomba2026* atau mengisi pada aplikasi Sistem Informasi Riset Inovasi Pemerintah dan Masyarakat Kabupaten Sragen (SI-RISMA) dan indikator-nya, untuk user aplikasi akan disampaikan lebih lanjut
- Peserta boleh mengirimkan lebih dari 1 inovasi.
- Semua peserta wajib mengisikan Inovasi yang dilombakan pada aplikasi Sistem Informasi Riset Inovasi Pemerintah dan Masyarakat Kabupaten Sragen (SI-RISMA) dan indikator-nya
- Pengisian indikator paling lambat 10 Oktober 2026 melalui link https://s.id/IsiData2026

2. Pelaksanaan Lomba

- Pelaksanaan Lomba Inovasi Bidang Pendidikan Sekolah
  a. Penilaian dilaksanakan pada bulan Oktober 2026 untuk tahap 1 dan tahap 2 pada bulan November 2026.
  b. Pengumuman dan penyerahan hadiah pemenang dilaksanakan pada pelaksanaan Sragen Award.
- Lomba terdiri dari 2 tahap
  a. Tahap 1 (penyisihan)

     Dinas Pendidikan akan melaksanakan penilaian awal berdasar proposal dan Video karya inovasi dan Isian dalam Indikator dalam aplikasi Sistem Informasi Riset Inovasi Pemerintah dan Masyarakat Kabupaten Sragen (SI-RISMA) dan indikator-nya. Akan di ambil 10 besar dari masing masing kategori dan masuk

ke Tahap 2 (babak final).

b. Tahap 2 (Final)

Peserta akan melakukan Presentasi inovasi di hadapan juri

3. Kriteria Penilaian

- Proses Penilaian

Tim Penilai

Penilaian untuk Tingkat Kabupaten dilakukan oleh Dewan Juri yang beranggotakan 5 (lima) orang terdiri dari unsur :

- Dewan Riset Daerah Kabupaten Sragen;
- Akademisi.
- Pemerintah Daerah / Birokrasi,
- Praktisi Pendidikan,

Proses Penilaian

Penilaian Administrasi, semua usulan diseleksi kelengkapan administrasinya oleh Panitia berdasarkan :

- kelengkapan proposal atau profil /inovasi; dan
- substansi, disesuaikan dengan panduan penilaian (batasan operasional unsur penilaian).

Batas Waktu

- Pengajuan paling lambat 1 Oktober 2026.
- Keputusan Dewan Juri bersifat Mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Penetapan Calon Penerima Penghargaan.

Penetapan Penerima Penghargaan ditetapkan melalui Surat Keputusan Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Sragen berdasarkan rekomendasi hasil Penilaian Tim Penilai/Juri.

- Tahapan Penilaian

1. Tahap 1, (Penyisihan)
   - Sekolah menyusun proposal dan membuat video proses pengembangan model karya inovasi serta Prototype/purwarupa hasil inovasi
   - Sistematika Proposal terdiri dari:
     a. Cover, memuat judul atau nama inovasi, nama sekolah dan logo Kabupatan Sragen.
     b. Abstrak
     c. Latar Belakang
     d. Tujuan dan Manfaat
     e. Metode
     f. Desain Model
     g. Analisis fungsional dan cara kerja

h. Rencana implementasi
i. Tautan video model karya inovasi (**di Upload pada Kanal Youtube sekolah, bukan pribadi**)
j. Daftar pustaka

- Video proses pengembangan model karya inovasi harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:
  a. Video menggambarkan proses pengembangan/penerapan model karya inovasi.
  b. Video mencantumkan intro dan subtitle
  c. Video format MP4 720p berdurasi maksimum 5 menit (termasuk intro dan subtitle)
  d. Video diunggah ke Youtube dengan format judul: "Inovasi Bidang Pendidikan 2026 - Nama Sekolah/Pengawas - Judul Karya - Proposal.mp4"
  e. Untuk sekolah di unggah ke kanal Youtube sekolah
- Prototype/purwarupa,
  c. Rancangan, model atau sampel dari hasil inovasi
- Untuk setiap hasil inovasi disertai surat pernyataan ke asli-an produk disertai materai 10.000

2. Tahap 2, (Final)
   - Tim finalis melakukan presentasi dan memutar video demo karya akhir inovasi atau demo hasil inovasi di depan Juri dengan alokasi waktu 30 menit.
   - Urutan presentasi ditentukan dari undian pada saat technical meeting

- Aspek Penilaian Tahap 1 (Penyisihan)
  1. Aspek 1
     a. Meningkatkan kualitas pendidikan
        - Mendorong untuk belajar mandiri
        - Meningkatkan partisipasi/interaksi dalam pembelajaran
        - Meningkatkan hasil belajar (kognitif/afektif/psikomotorik)
     b. Aspek Pembelajaran
        - Kejelasan tujuan
        - Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi
     c. Idea
        - Orisinalitas
        - Tingkat kecerdasan karya inovasi
        - Problem Solving
     d. Desain/Model
        - Fungsionalitas
        - Kualitas teknis media

- Daya tarik penyajian
- Aspek audio, visual, narasi, animasi (teknis)

e. Memberikan pengaruh pada karakter peserta didik

- Memberikan pengalaman yang nyata kepada pengguna
- Menghemat sumber daya (Biaya, Waktu, SDM)
- Efektivitas, efisiensi, adaptibilitas

2. Aspek 2

- Analisis Masalah
- Pendekatan Strategis
- Pelaksanaan dan Penerapan
- Dampak Sebelum dan Sesudah
- Keberlanjutan
- Asli: 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: karya inovasi pembelajaran/layanan yang diusulkan memiliki nilainilai kekhususan dan keistimewaan tersendiri
- Inovatif: karya inovasi yang dibuat mengandung unsur kebaruan
- Sistematis: tata urut karya inovasi pembelajaran/layanan yang diusulkan sesuai dengan ketentuan 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.

- Aspek Penilaian Tahap 2 (Final)

  Babak penyisihan akan mengambil 10 finalis dari masing masing kategori yang akan maju ke babak 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

BAB IV PENUTUP

Panduan ini disusun sebagai pedoman Lomba Inovasi Bidang Pendidikan Sekolah di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Sragen Tahun 2026.

Semoga melalui Lomba Inovasi Bidang Pendidikan Sekolah segala ide, gagasan, konsep, metode, kreativitas dan inovasi para inovator dapat terhimpun dan mempunyai manfaat yang berkelanjutan serta mempunai nilai tambah bagi dunia pendidikan di Kabupaten Sragen.

Sragen, Agustus 2026
Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
Kabupaten Sragen

PUJIWANTI, M. Pd
Pembina Utama Muda
NIP. 19710602 199702 2 005