



BUKU PANDUAN

CAKRAFIP.ec Vol.3

"Muda Berkarya, Kreatif Berdaya, dan Berinovasi untuk Pendidikan Negeri"

Create, Innovate, Educate!



BUKU PANDUAN CAKRAFIP.ec Vol. 3

(Lomba Nasional Pendidikan dan Kreativitas Mahasiswa dan Pelajar)

“Muda Berkarya, Kreatif Berdaya, dan Berinovasi untuk Pendidikan Negeri”



FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MALANG

2026

Diterbitkan oleh:

Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Malang

Pengarah

Dr. Ahmad Yusuf Sobri, S.Sos., M.Pd.

Penanggung Jawab:

Dr. Sri Wahyuni, M.Pd.

Tim Penyusun:

Dr. Hasan Argadinata, S.Pd., M.Pd.
Rizka Apriani, S.Pd., M.Pd.
Yuniawatika, S.Pd., M.Pd.
Khusnul Khotimah, M.Pd.
Nur Mega Aris Saputra, M.Pd.
Wuri Astuti, S.Pd., M.Pd.
Dr. Muhibbudin Fadhil, M.Pd.
Dr. Ranti Novianti, M.Pd.
Sigit Wibowo, S.Pd., M.Pd.

Penyunting:

Talitha Salsabila
Luna Nurlita
Asyifa Zahara
Intan Nur Aini
Nurlyta Bintang Aura
Anisa Kusuma Arum
Feny Lailatul

Desain Sampul:

Talitha Salsabila

Tata Letak:

Dr. Hasan Argadinata, S.Pd, M.Pd.

©2026 Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang
Hak cipta dilindungi Undang-Undang.
All rights reserved.

Kata Pengantar

Kegiatan lomba dan ajang talenta mahasiswa merupakan salah satu upaya untuk memberikan kesempatan mahasiswa dalam menumbuhkembangkan sikap kompetitif dan berusaha menjadi yang terbaik dalam menghasilkan karya dan inovasi yang dikompetisikan. Lomba tidak hanya bermanfaat dari sisi penemuan juara dan pemberian penghargaan, namun lebih jauh menjadi sarana pembinaan mental mahasiswa dalam menyiapkan diri menghadapi era globalisasi yang penuh dengan tantangan dan kompetisi. Pembinaan mental penting agar mahasiswa terbiasa bekerja keras, berpikir solutif, dan pantang menyerah dalam menghasilkan sebuah ide yang berdampak pada masyarakat. Hal ini sejalan dengan semangat merdeka belajar dan merdeka berprestasi sebagai wujud bentuk dari semangat jiwa pelajar Pancasila.

Tim Pengembang Talenta Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang menyelenggarakan ajang lomba inovasi antar mahasiswa dalam menemukan ide dan karya untuk membantu mengatasi berbagai masalah belajar dan pendidikan. Pada tahun sebelumnya, kegiatan ini telah berhasil menemukan bibit-bibit unggul dari berbagai kampus di tanah air. Semangat itu terus kami jaga agar setiap tahun lahir mutiara-mutiara baru pemecah kebuntuan berpikir dalam bentuk ide dan karya inovatif di bidang pendidikan. Memasuki tahun 2026, kegiatan ini kembali hadir dengan cita rasa dan nuansa yang lebih segar. Kami membranding kegiatan tahunan ini dengan nama CAKRAFIP.ec Vol. 3, yaitu lomba kreasi, inovasi mahasiswa dan pelajar dalam bidang pendidikan dan kewirausahaan.

Untuk menjamin mutu penyelenggaraan lomba CAKRAFIP.ec Vol. 3 yang lebih baik, kami menyusun buku panduan ini. Panduan ini diharapkan dapat memudahkan mahasiswa dan dosen pembimbing dalam memahami maksud, tujuan, serta kriteria penilaian pada setiap kategori lomba. Kami menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berpartisipasi dalam penyusunan panduan ini dan berperan aktif dalam mendukung keberlangsungan kegiatan lomba hingga penyelenggaraan tahun ketiga atau Vol. 3.

Malang, 03 Agustus 2026

Dekan FIP UM,

Dr. Ahmad Yusuf Sobri, S.Sos., M.Pd.

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	4
DAFTAR ISI	5
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Dasar Hukum	2
C. Tujuan	3
D. Tema dan Ruang Lingkup CAKRAFIP.ec Vol. 3	3
E. Ketentuan Khusus	4
BAB II PENYELENGGARAAN	5
A. Asas dan Prinsip	5
B. Sasaran	5
C. Penyelenggara.....	6
D. Unsur Penyelenggara	6
F. Jadwal Pelaksanaan Lomba	8
G. Mekanisme Pelaksanaan Lomba	8
BAB III NORMA DAN KETENTUAN	9
A. Peristilahan	9
B. Ketentuan dan Persyaratan Peserta	9
C. Ketentuan Pelaksanaan Babak Penyisihan	11
1. Lomba Artikel Ilmiah (AI).....	11
a. 11	
b. 11	
c. 12	
d. 12	
e. 13	
f. 13	
g. Narahubung.....	14
2. Lomba Poster Pendidikan (PP)	15
a. 15	
b. Ketentuan Kompetisi	15
c. Ketentuan Penilaian	16
d. Pendaftaran.....	17
e. Tahapan Lomba	17

f. Timeline.....	18
g. Hadiah.....	18
h. Narahubung	18
3. Lomba Esai Kewirausahaan (EK)	18
a. 18	
b. 19	
c. Ketentuan Penilaian	19
d. Pendaftaran.....	20
e. Timeline	20
f. Hadiah dan Penghargaan	20
g. Narahubung	20
4. Lomba Media Pembelajaran Digital (MPD)	20
a. 20	
b. 21	
c. 21	
d. 21	
e. 21	
f. 22	
g. 22	
h. 23	
i. 23	
j. Aspek dan Kriteria Penilaian	24
k. Hadiah dan Penghargaan.....	24
l. Narahubung Lomba	24
5. Lomba Media Pembelajaran Non-Digital (MPND)	24
a. Pendahuluan	24
b. Konsep Pelaksanaan Lomba	25
c. Kriteria Peserta Lomba.....	25
d. Ketentuan Lomba.....	26
e. Ketentuan Video	26
f. Aspek dan Kriteria Penilaian	27
g. Hadiah dan Penghargaan.....	27
h. Narahubung Lomba	27
6. Lomba Video Edukatif	27
c. 29	

D. Ketentuan Pelaksanaan Lomba Babak Final	30
1. Artikel Ilmiah.....	30
Penilaian Babak Penyisihan.....	31
Penilaian Babak Final.....	32
2. Poster Pendidikan.....	32
Penilaian Babak Penyisihan.....	33
Penilaian Babak Final.....	33
3. Esai Kewirausahaan.....	33
4. Lomba Media Pembelajaran Digital.....	35
5. Lomba Media Pembelajaran Non-Digital.....	36
6. Lomba Video Edukatif	39
BAB IV. PENUTUP	42

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tim Pengembang Talenta Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang kembali menyelenggarakan Lomba Nasional Pendidikan dan Kreativitas Mahasiswa CAKRAFIP.ec Vol. 3. Kegiatan ini hadir sebagai ruang aktualisasi gagasan, kreativitas, inovasi, dan daya nalar mahasiswa dalam menjawab berbagai tantangan sosial, pendidikan, pembelajaran, serta kewirausahaan. Penyelenggaraan CAKRAFIP.ec Vol. 3 juga sejalan dengan semangat brand Cakra UM yang menekankan penguatan karya, prestasi, dan kontribusi mahasiswa dalam ekosistem pengembangan talenta di perguruan tinggi.

CAKRAFIP.ec Vol. 3 diselenggarakan dengan mengacu pada arah kebijakan pengembangan talenta mahasiswa yang terus didorong oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI). Pengembangan talenta mahasiswa perlu diarahkan tidak hanya pada pencapaian prestasi kompetitif, tetapi juga pada pembentukan kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, kolaboratif, serta adaptif terhadap perubahan zaman. Melalui kegiatan ini, mahasiswa didorong untuk memiliki kepekaan dalam membaca persoalan, ketajaman dalam menganalisis isu sosial dan pendidikan, serta keberanian dalam menawarkan ide solutif yang relevan dengan kebutuhan masyarakat. Perkembangan teknologi informasi dan perubahan sosial pada era Society 5.0 telah membawa pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, pembelajaran, dan kewirausahaan. Pendidikan tidak lagi hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada kemampuan menghasilkan gagasan, menciptakan karya, mengembangkan media pembelajaran, serta membangun solusi kreatif terhadap permasalahan nyata. Dalam konteks tersebut, mahasiswa sebagai agen perubahan memiliki peran strategis untuk menjadi motor penggerak inovasi, baik dalam lingkungan akademik maupun masyarakat.

Lomba Nasional Pendidikan dan Kreativitas Mahasiswa CAKRAFIP.ec Vol. 3 bertujuan mendorong dan mengasah kepekaan, kesadaran, serta keterampilan mahasiswa dalam memotret persoalan sekaligus menawarkan solusi terhadap berbagai isu sosial, pendidikan, pembelajaran, dan kewirausahaan. Kegiatan ini terbuka bagi mahasiswa dari berbagai latar belakang keilmuan, baik bidang kependidikan maupun non-kependidikan, agar mampu menunjukkan gagasan terbaik, menghasilkan karya inovatif, serta memberikan kontribusi nyata bagi kemajuan pendidikan negeri. Pada tahun 2026, CAKRAFIP.ec Vol. 3 menghadirkan enam cabang lomba sebagai wadah pengembangan talenta mahasiswa, yaitu:

1. Lomba Artikel Ilmiah
2. Lomba Poster Pendidikan
3. Lomba Esai Kewirausahaan
4. Lomba Media Digital Pembelajaran
5. Lomba Media Non-Digital Pembelajaran
6. Lomba Video Edukatif

Tema ini menegaskan komitmen CAKRAFIP.ec Vol. 3 dalam membangun ruang kompetisi yang tidak hanya menilai hasil karya, tetapi juga menumbuhkan semangat

berkarya, daya cipta, keberdayaan, dan inovasi mahasiswa untuk menghadirkan kontribusi terbaik bagi pendidikan Indonesia. Melalui CAKRAFIP.ec Vol. 3 2026, FIP UM berkomitmen menghadirkan kompetisi yang suportif, inspiratif, dan berdedikasi untuk melahirkan generasi muda yang berani berkarya serta memberi kontribusi nyata bagi pendidikan negeri. Berdasarkan urgensi tersebut, Lomba Nasional Pendidikan dan Kreativitas Mahasiswa CAKRAFIP.ec Vol. 3 Tahun 2026 mengusung tema:

“Muda Berkarya, Kreatif Berdaya, dan Berinovasi untuk Pendidikan Negeri”

B. Dasar Hukum

Beberapa dasar hukum yang digunakan sebagai landasan penyelenggaraan kegiatan Lomba Nasional Pendidikan dan Kreativitas Mahasiswa CAKRAFIP.ec Vol. 3 Tahun 2026 adalah sebagai berikut.

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan, sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010.
4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi.
5. Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter.
6. Peraturan Presiden Nomor 68 Tahun 2022 tentang Revitalisasi Pendidikan Vokasi dan Pelatihan Vokasi.
7. Peraturan Presiden Nomor 108 Tahun 2024 tentang Desain Besar Manajemen Talenta Nasional.
8. Peraturan Presiden Nomor 188 Tahun 2024 tentang Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.
9. Peraturan Presiden Nomor 189 Tahun 2024 tentang Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi.
10. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan.
11. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter.
12. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 71 Tahun 2024 tentang Manajemen Talenta Peserta Didik.
13. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 1 Tahun 2024 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.
14. Peraturan Menteri Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Nomor 1 Tahun 2024 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi.
15. Peraturan Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 17 Tahun 2024 tentang Penyelenggaraan Ajang Talenta Nasional Peserta Didik.

C. Tujuan

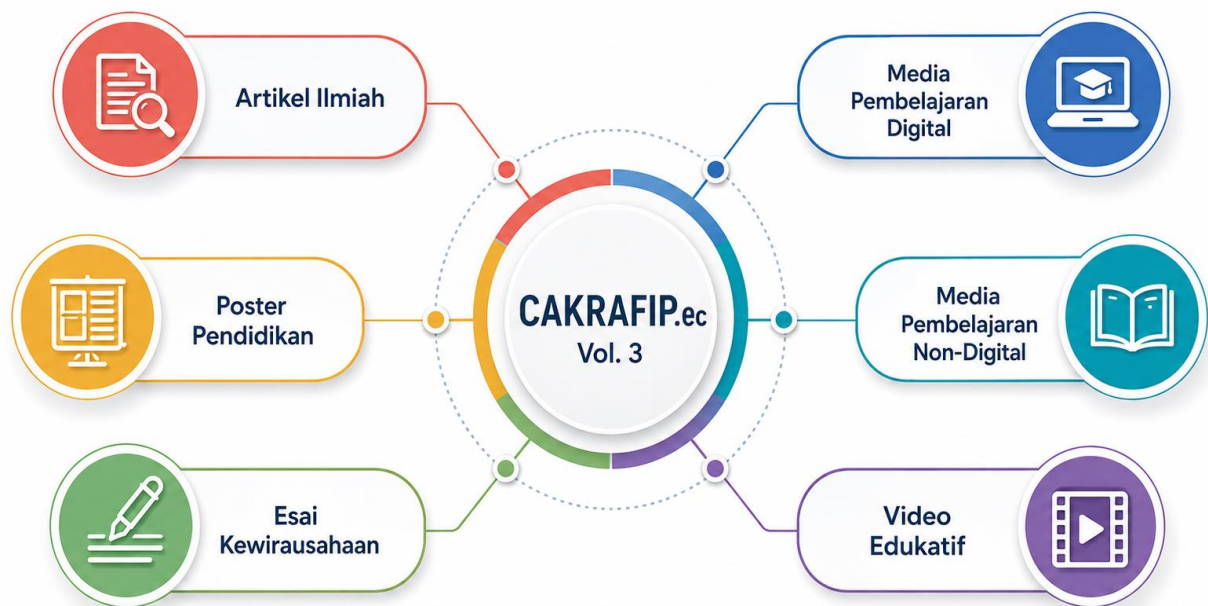
Tujuan penyelenggaraan Lomba Nasional Pendidikan dan Kreativitas Mahasiswa CAKRAFIP.ec Vol. 3 adalah sebagai berikut.

1. Meningkatkan daya nalar mahasiswa dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan menawarkan solusi terhadap persoalan pada bidang ilmiah, kewirausahaan, serta inovasi media pembelajaran.
2. Memperkuat kesadaran dan kepekaan sosial mahasiswa dalam merespons berbagai permasalahan pendidikan, sosial, lingkungan, dan kewirausahaan melalui pendekatan ilmiah, kreatif, dan solutif.
3. Mengasah kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan gagasan, karya, dan produk inovatif di bidang artikel ilmiah, poster pendidikan, esai kewirausahaan, media pembelajaran digital, media pembelajaran non-digital, dan karya video edukatif.
4. Menumbuhkembangkan talenta mahasiswa pada bidang penalaran ilmiah, kewirausahaan, literasi pendidikan, komunikasi visual, teknologi pembelajaran, dan inovasi media pembelajaran.
5. Mendorong mahasiswa untuk menghasilkan karya yang relevan dengan kebutuhan masyarakat, perkembangan teknologi, dan tantangan pendidikan pada era Society 5.0.
6. Memberikan ruang aktualisasi dan apresiasi bagi mahasiswa serta siswa SMA/SMK sederajat dalam menampilkan karya kreatif, edukatif, dan inovatif yang berorientasi pada penguatan literasi, numerasi, kepedulian lingkungan, serta pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) secara bijak dalam pembelajaran.
7. Membangun budaya kompetisi yang sehat, kolaboratif, dan berintegritas sebagai bagian dari penguatan prestasi, karakter, dan kontribusi generasi muda bagi kemajuan pendidikan Indonesia.

D. Tema dan Ruang Lingkup CAKRAFIP.ec Vol. 3

Tema kegiatan Lomba Nasional Pendidikan dan Kreativitas Mahasiswa CAKRAFIP.ec Vol. 3 Tahun 2026 adalah “Muda Berkarya, Kreatif Berdaya, dan Berinovasi untuk Pendidikan Negeri.” Tema ini menggambarkan semangat generasi muda dalam menghasilkan karya kreatif, membangun daya cipta, serta menghadirkan inovasi yang berkontribusi bagi kemajuan pendidikan Indonesia. Melalui tema tersebut, CAKRAFIP.ec Vol. 3 diarahkan sebagai ruang pengembangan talenta mahasiswa dan siswa untuk menuangkan gagasan, kreativitas, serta solusi inovatif terhadap berbagai persoalan pendidikan, sosial, kewirausahaan, literasi, numerasi, lingkungan, dan pemanfaatan teknologi pembelajaran. Kegiatan ini juga menjadi wadah untuk mendorong lahirnya karya-karya edukatif yang relevan dengan kebutuhan zaman, berdaya guna bagi masyarakat, serta mendukung penguatan kualitas pendidikan negeri.

Adapun ruang lingkup CAKRAFIP.ec Vol. 3 Tahun 2026 adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Ruang lingkup Lomba Cakrafip.ec Vol. 3 Tahun 2026

E. Ketentuan Khusus

Seluruh aturan terkait pelaksanaan kompetisi CAKRAFIP.ec Vol. 3 di dalam panduan ini bersifat dinamis dan dapat disesuaikan dengan perkembangan kebijakan di masa depan. Apabila terdapat perubahan, tim pengembang talenta mahasiswa FIP UM akan segera menginformasikannya secara resmi melalui mekanisme terpisah di luar buku pedoman ini.

BAB II PENYELENGGARAAN

A. Asas dan Prinsip

Asas dalam penyelenggaraan Lomba Nasional CAKRAFIP.ec Vol. 3 berasaskan:

1. Pengembangan potensi generasi muda sebagai agen perubahan dalam dunia pendidikan.
2. Pemberdayaan kreativitas dan inovasi mahasiswa melalui karya yang bermanfaat dan berkelanjutan.
3. Peningkatan kualitas sumber daya manusia yang unggul, adaptif, dan berdaya saing.
4. Kesetaraan kesempatan bagi seluruh peserta untuk berpartisipasi dan berprestasi tanpa diskriminasi.
5. Kontribusi nyata terhadap kemajuan pendidikan Indonesia melalui ide, karya, dan inovasi.

Prinsip penyelenggaraan Lomba Nasional CAKRAFIP.ec Vol. 3 dilaksanakan berdasarkan prinsip inklusivitas, kreativitas, inovasi, profesionalitas, dan keberlanjutan yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Kesetaraan dan Inklusivitas, yaitu memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh peserta tanpa membedakan suku, agama, ras, gender, maupun latar belakang sosial budaya.
2. Kebebasan Berkarya, yaitu memberikan ruang bagi peserta untuk menuangkan ide, gagasan, dan kreativitas secara bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai pendidikan.
3. Inovasi Berkelanjutan, yaitu mendorong terciptanya karya yang solutif, adaptif, dan relevan dengan tantangan pendidikan masa kini dan masa depan.
4. Profesionalisme dan Sportivitas, yaitu menjunjung tinggi kejujuran, etika akademik, objektivitas, serta semangat kompetisi yang sehat.
5. Kolaborasi dan Pengembangan Diri, yaitu mendorong peserta untuk terus belajar, berkembang, dan berkontribusi melalui proses kompetisi yang edukatif.
6. Transparansi dan Akuntabilitas, yaitu memastikan seluruh proses penyelenggaraan, penilaian, dan penetapan pemenang dilakukan secara terbuka dan dapat dipertanggungjawabkan.
7. Kebermanfaatan bagi Pendidikan Negeri, yaitu setiap karya yang dihasilkan diharapkan mampu memberikan dampak positif serta menjadi solusi bagi pengembangan pendidikan Indonesia.

B. Sasaran

1. Mahasiswa aktif program Sarjana/Diploma dari seluruh perguruan tinggi di Republik Indonesia yang terdaftar pada Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PDDikti) dan dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa yang masih aktif. Peserta juga dapat berasal dari perguruan tinggi di luar Kemendikbudristek.
2. Siswa SMA/SMK sederajat, sebagai wadah untuk menumbuhkan kreativitas, literasi, numerasi, kepedulian lingkungan, serta pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran.

C. Penyelenggara

Penyelenggaran lomba nasional CAKRAFIP.ec Vol. 3 adalah tim pengembang talenta mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang, yang berlokasi di Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia.

Alamat penyelenggara lomba CAKRAFIP.ec Vol. 3: Jl. Semarang No.5, Sumbersari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65145, website: fip.um.ac.id/cakrafip-ec-2026
email: cakrafipec.fip@um.ac.id.

D. Unsur Penyelenggara

Lomba CAKRAFIP.ec Vol. 3 diselenggarakan oleh Tim Talenta Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang. Adapun unsur-unsur penyelenggara lomba CAKRAFIP.ec Vol. 3 FIP Universitas Negeri Malang, antara lain:

1. Panitia pusat lomba CAKRAFIP.ec Vol. 3
2. Tim juri
3. Tim pendukung (tim publikasi, tim media dan lain-lain)

Tabel 1. Bidang dan cabang lomba CAKRAFIP.ec Vol 3

Bidang Lomba	Ruang Lingkup Lomba
Artikel ilmiah	Lomba artikel ilmiah bertujuan untuk menjangking ide-ide mahasiswa menciptakan suatu karya ilmiah yang bersifat objektif, sederhana, kreatif, inovatif, dan berguna bagi kehidupan masyarakat dalam mengatasi sebuah persoalan yang diselesaikan menggunakan kaidah dan metode ilmiah yang relevan
Poster Pendidikan	Lomba poster pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan isu-isu pendidikan dan memberikan solusi terhadap masalah-masalah pendidikan. Hal tersebut untuk mewujudkan transformasi ilmu pendidikan sebagai landasan utama membangun kualitas sumber daya manusia Indonesia unggul.
Esai Kewirausahaan	Lomba esai kewirausahaan bertujuan untuk mendorong dan menjangking ide-ide usaha inovatif dan sebagai sarana penyaluran informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media penyampaian gagasan dan media promosi yang terjangkau oleh wirausahawan muda dalam rangka meningkatkan kreativitas ide usaha dan berkontribusi dalam membuka potensi lapangan kerja
Media Pembelajaran Digital	Lomba media pembelajaran digital bertujuan untuk menjangking ide dan karya inovasi media pembelajaran digital dalam rangka memfasilitasi belajar dan mengatasi persoalan belajar siswa. Karya media digital dapat berupa karya yang digunakan dalam proses perencanaan, pelaksanaan maupun evaluasi proses pembelajaran baik pada lingkungan belajar luring, daring maupun <i>blended</i> .
Media Pembelajaran Non Digital	Lomba media pembelajaran non digital bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran non digital yang kreatif dan inovatif, mengintegrasikan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dan dapat dimanfaatkan oleh peserta didik baik yang normal maupun yang berkebutuhan khusus.
Video Edukatif	Lomba video edukatif bertujuan untuk menumbuhkan kreativitas generasi muda dalam menghasilkan karya audio-visual yang mendidik, memperkuat literasi dan numerasi, menanamkan kepedulian terhadap lingkungan, serta memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) untuk mendukung proses pembelajaran. Melalui lomba ini, diharapkan lahir karya-karya inspiratif yang dapat memperkaya media pembelajaran sekaligus memperluas dampak positif pendidikan di kalangan pelajar.

F. Jadwal Pelaksanaan Lomba

Tabel 2 Jadwal pelaksanaan lomba CAKRAFIP.ec Vol. 3

No	Rencana kegiatan	Rencana waktu
1.	Penerimaan peserta lomba Batch 1	1 - 30 Agustus 2026
2.	Penerimaan peserta lomba Batch 2	1- 10 September 2026
3.	Penilaian juri	14 - 25 September 2026
4.	Pengumuman finalis	28 September 2026
5.	Pelaksanaan final	1 Oktober 2026
6.	Penilaian finalis	1 Oktober 2026
7.	Pengumuman juara	2 Oktober 2026

G. Mekanisme Pelaksanaan Lomba

Secara singkat mekanisme pelaksanaan lomba adalah sebagai berikut



Gambar 3. Mekanisme pelaksanaan lomba CAKRAFIP.ec Vol. 3

BAB III NORMA DAN KETENTUAN

A. Peristilahan

Berikut ini adalah istilah dan ketentuan yang bersifat umum yang berlaku dalam buku pedoman ini, yang disadur dari sumber-sumber yang otoritatif, atau dirumuskan kembali dengan penyesuaian konteks dan tujuan pedoman lomba CAKRAFIP.ec Vol.3

1. Talenta diartikan sebagai performa bakat yang menghasilkan prestasi setelah mendapatkan pembinaan atau pengembangan melalui program yang sistematis dan berkelanjutan. Selain itu juga dapat dimaknai individu yang memiliki kemampuan terbaik dari yang terbaik di bidangnya pada berbagai bidang.
2. Bakat diartikan kemampuan istimewa yang bersifat bawaan sejak lahir pada bidang talenta tertentu
3. Prestasi talenta dimaknai capaian kemampuan peserta didik sesuai dengan talentanya (minat dan bakat) pada tingkatan tertentu, melalui ajang talenta/non-ajang yang diselenggarakan oleh berbagai lembaga penyelenggara ajang talenta.
4. Ajang talenta merupakan kegiatan yang memberikan wadah aktualisasi talenta peserta didik yang dapat bersifat kompetisi/lomba, festival, dan pameran, untuk menghasilkan capaian prestasi dalam berbagai bidang sesuai minat dan bakat
5. Cabang ajang/cabang kompetisi, atau cabang lomba adalah satuan di bawah cabang yang menjadi subyek yang dikompetisikan /dilombakan.
6. Cakrafip.ec merupakan ajang tahunan lomba nasional pendidikan dan kreativitas mahasiswa pada bidang penalaran, pembelajaran dan kewirausahaan.

B. Ketentuan dan Persyaratan Peserta

1. Persyaratan Peserta Mahasiswa:

- 1) Perguruan tinggi peserta adalah perguruan tinggi yang terdaftar pada laman Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PD-DIKTI) <https://pddikti.kemdikbud.go.id/> Bukti keaktifan mahasiswa dapat berupa Kartu Tanda Mahasiswa (KTM), surat keterangan mahasiswa aktif, tangkapan layar status aktif pada PD-DIKTI, atau surat keterangan dari perguruan tinggi.
- 2) Peserta adalah mahasiswa program Sarjana/Diploma yang terdaftar sebagai mahasiswa aktif pada perguruan tinggi dan pada laman PD-DIKTI <https://pddikti.kemdikbud.go.id/> pada seluruh rangkaian tahap-tahap lomba hingga babak final.
- 3) Setiap tim terdiri dari 3 – 5 orang mahasiswa yang dibimbing oleh seorang dosen aktif ber- NIDN/NUPTK/NUP yang terdaftar pada laman Pangkalan Data Pendidikan Tinggi PD-DIKTI <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>. Seorang dosen dapat membimbing paling banyak 5 (lima) tim peserta untuk keseluruhan divisi lomba.
- 4) Peserta wajib mengikuti seluruh jadwal dan aturan ketentuan kompetisi sesuai Panduan lomba nasional pendidikan dan kreativitas mahasiswa CAKRAFIP.ec Vol. 3

- 5) Karya yang diikutsertakan tidak diperkenankan mengandung unsur SARA (suku – agama – ras – antar golongan), penistaan agama, pelecehan gender, radikalisme dan plagiarisme.
- 6) Untuk setiap karya yang diikutsertakan, peserta wajib mengunggah pernyataan bahwa karya yang diikutsertakan pada CAKRAFIP.ec Vol. 3 adalah karya asli dan belum pernah diikutsertakan pada kompetisi lain dan CAKRAFIP.ec Vol. 3 tahun sebelumnya, diketahui oleh Dosen Pendamping dan disetujui oleh Pimpinan Fakultas/Departemen/Jurusan Bidang Kemahasiswaan.

2. Persyaratan Peserta Siswa (Kategori Video Edukatif):

- 1) Peserta adalah siswa aktif SMA/SMK sederajat di seluruh Indonesia, dibuktikan dengan kartu pelajar atau surat keterangan dari sekolah.
- 2) Peserta dapat mengikuti lomba secara tim beranggotakan 3-5 siswa, dengan seorang guru pendamping dari sekolah asal.
- 3) Lomba hanya berlaku untuk kategori Video Edukatif.
- 4) Peserta wajib mengikuti seluruh jadwal dan aturan ketentuan kompetisi sesuai Panduan lomba nasional pendidikan dan kreativitas mahasiswa CAKRAFIP.ec Vol. 3.
- 5) Karya yang diikutsertakan tidak diperkenankan mengandung unsur SARA (suku – agama – ras – antar golongan), penistaan agama, pelecehan gender, radikalisme dan plagiarisme.
- 6) Untuk setiap karya yang diikutsertakan, peserta wajib mengunggah pernyataan bahwa karya yang diikutsertakan pada CAKRAFIP.ec Vol. 3 adalah karya asli dan belum pernah diikutsertakan pada kompetisi lain dan CAKRAFIP.ec Vol. 3 tahun sebelumnya, diketahui oleh guru pendamping dan disetujui oleh kepala sekolah.

3. Ketentuan Pelaksanaan Lomba

- 1) Sistem Pelaksanaan
 - a. Seluruh rangkaian kegiatan CAKRAFIP.ec Vol. 3 tahun 2026 dilaksanakan secara daring/online melalui platform yang ditentukan panitia.
 - b. Peserta wajib memastikan perangkat, jaringan internet, dan aplikasi yang digunakan berfungsi dengan baik selama lomba berlangsung.
- 2) Pendaftaran dan Seleksi
 - a. Pendaftaran dilakukan secara online melalui laman resmi panitia.
 - b. Peserta wajib mengisi formulir pendaftaran sesuai ketentuan dan mengunggah dokumen pendukung.
 - c. Setiap peserta wajib memilih kategori lomba sesuai persyaratan yang berlaku.
- 3) Pengumpulan Karya
 - a. Karya dikumpulkan dalam format dan ketentuan teknis sesuai masing-masing cabang lomba (artikel ilmiah, poster, esai kewirausahaan, media digital, media non-digital, dan video edukatif).
 - b. Setiap karya harus asli, inovatif, tidak melanggar hak cipta, serta belum pernah diikutsertakan pada lomba lain.

- c. Karya dikumpulkan tepat waktu sesuai jadwal yang ditetapkan panitia.
- 4) Pelaksanaan Penilaian
 - a. Penilaian dilakukan oleh dewan juri yang ditetapkan panitia.
 - b. Kriteria penilaian disesuaikan dengan bidang lomba masing-masing (inovasi, kreativitas, orisinalitas, dampak, dan kebermanfaatan).
 - c. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- 5) Tahapan Lomba
 - a. Babak Penyisihan: penilaian karya oleh juri berdasarkan naskah/produk yang dikumpulkan.
 - b. Babak Final: peserta yang lolos diwajibkan melakukan presentasi karya (daring) di hadapan dewan juri.
- 6) Hak dan Kewajiban Peserta
 - a. Peserta wajib menjaga nama baik institusi dan menjunjung tinggi sportivitas.
 - b. Peserta berhak mendapatkan sertifikat, dan bagi pemenang berhak memperoleh penghargaan sesuai ketentuan panitia.
 - c. Panitia berhak mempublikasikan karya yang masuk nominasi sebagai bahan edukasi dan publikasi akademik.
- 7) Lain-Lain
 - a. Segala ketentuan teknis yang belum tercantum dalam panduan ini akan diatur lebih lanjut oleh panitia dan diumumkan kepada peserta.
 - b. Pelanggaran terhadap ketentuan lomba dapat berakibat diskualifikasi.

C. Ketentuan Pelaksanaan Babak Penyisihan

1. Lomba Artikel Ilmiah (AI)

- a. **Ketentuan Umum**
 - 1. Peserta adalah Mahasiswa Aktif jenjang Sarjana/Diploma dari seluruh Perguruan Tinggi di Indonesia yang dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) yang masih berlaku.
 - 2. Peserta kompetisi Penulisan Artikel Ilmiah dan Penulisan Karya Inovasi Pendidikan & Pembelajaran merupakan kelompok perwakilan mahasiswa dari Perguruan Tinggi di Indonesia yang terdiri atas 1 orang Ketua dan 2-4 orang Anggota (total 3 - 5 orang) dan boleh terdiri atas anggota lintas fakultas/jurusan/prodi.
 - 3. Peserta dapat mengikuti satu cabang lomba dengan maksimal dua karya, dengan syarat berperan sebagai Ketua dan Anggota, bukan Ketua pada keduanya.
 - 4. Dewan Juri adalah pihak yang mempunyai wewenang memberikan penilaian yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.
 - 5. Penilaian adalah hasil pengamatan atau revidi dewan juri terhadap Artikel Ilmiah dan Karya Inovasi Pendidikan & Pembelajaran peserta kompetisi yang mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
- b. **Ketentuan Kompetensi**
 - a. Karya Ilmiah bersifat orisinal dan belum pernah dipublikasikan atau menjadi juara dalam sebuah kompetisi dibuktikan dengan surat pernyataan orisinalitas.

- b. Tulisan tidak boleh menyinggung kelompok masyarakat tertentu, mengandung hal yang dapat menyebabkan provokasi tidak mengandung unsur SARA dan pornografi.
 - c. Karya tulis merupakan hal yang memiliki kebaruan, kreatif, objektif, logis dan sistematis, serta berdasarkan fakta aktual disiplin ilmu terkait, telaah pustaka maupun penelitian.
 - d. Cek plagiasi akan dilakukan pada karya tulis.
 - e. Penulisan dilakukan secara sistematis dan logis dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, sesuai PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia).
 - f. Naskah mulai dari pendahuluan sampai dengan kesimpulan dan saran ditulis maksimal 15 halaman.
 - g. Jumlah halaman yang tidak sesuai dengan ketentuan tersebut dapat mengurangi penilaian.
- c. Mekanisme Kegiatan
- 1. Pendaftaran kompetisi dapat dilakukan melalui tautan: https://bit.um.ac.id/PENDAFTARAN_CAKRAFIP
 - 2. Peserta wajib melengkapi seluruh syarat pendaftaran serta melakukan registrasi pembayaran sesuai ketentuan biaya lomba, yaitu sebesar Rp 55.000,00 untuk Batch 1 dan Rp75.000,00 untuk Batch 2. Pembayaran dapat dilakukan melalui channel Bank BNI atau bank lainnya dengan menggunakan nomor VA 9888855540630001 (BNI) atas nama [CAKRAFIP.ec](https://bit.um.ac.id/PENDAFTARAN_CAKRAFIP)
 - 3. Setelah melakukan pendaftaran, peserta diharapkan untuk mengirim karyanya sesuai **Ketentuan Kompetisi**.
 - 4. Pengiriman karya Artikel Ilmiah dapat dikirim melalui tautan: https://bit.um.ac.id/PENDAFTARAN_CAKRAFIP , dengan penamaan file: Kompetisi KTI_Nama Ketua_Judul Karya Singkat. **Contoh: Kompetisi KTI_Ramayana_Pembelajaran Kreatif di Era Society 5.0.**
 - 5. Batas waktu pengiriman karya:
 - a. Batch 1: 1-30 Agustus 2026, Pukul 23.59 WIB.
 - b. Batch 2: 1-10 September 2026, Pukul 23.59 WIB.
 - 6. Peserta wajib *Like* laman Facebook Fakultas Ilmu Pendidikan UM dan follow Instagram [@fip.um](https://www.instagram.com/fip.um) & [@talentcenter_fipum](https://www.instagram.com/talentcenter_fipum), dengan dibuktikan dalam bentuk tangkapan layar (*screenshot*) bersamaan dengan pengumpulan karya artikel ilmiah.
 - 7. Peserta yang telah mendaftar dianggap menerima dan menyetujui seluruh persyaratan kompetisi.
- d. Ketentuan Penilaian
- 1. Penilaian dilakukan oleh dewan juri yang ditetapkan oleh panitia.
 - 2. Karya yang diterima sesuai dengan batas waktu yang ditentukan.
 - 3. Pemenang kompetisi merupakan peserta yang memiliki nilai tertinggi berdasarkan penilaian yang telah ditetapkan oleh Dewan Juri.
 - 4. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.

5. Aspek-aspek yang dinilai terdiri atas:
 - a. Orisinalitas karya.
 - b. Kesesuaian tema.
 - c. Manfaat dan urgensi permasalahan yang diangkat.
 - d. Rasionalitas ide dan inovasi.

e. **Hadiah**

1. Seluruh peserta mendapatkan e-sertifikat.
2. Pengumuman dilakukan melalui website: fip.um.ac.id, Instagram: [fip.um](https://www.instagram.com/fip.um), dan Instagram [talentcenter_fipum](https://www.instagram.com/talentcenter_fipum).
3. Hadiah dan penghargaan:

Juara 1	: Uang Pembinaan + E-Sertifikat
Juara 2	: Uang Pembinaan + E-Sertifikat
Juara 3	: Uang Pembinaan + E-Sertifikat
Harapan 1	: e-sertifikat
Harapan 2	: e-sertifikat
Harapan 3	: e-sertifikat
Seluruh peserta	: e-sertifikat

f. **Sistematika Penulisan**

1. **Sistematika Penulisan Artikel Ilmiah**

a. **Bagian Awal**

1) **Halaman Judul** (*Lampiran 1*)

- a) Judul diketik dengan huruf kapital, font 14, cetak tebal. Hendaknya ekspresif, sesuai dan tepat dengan masalah yang ditulis, serta tidak membuka peluang untuk penafsiran ganda.
- b) Logo perguruan tinggi.
- c) Nama, NIM, dan tahun angkatan penulis ditulis dengan jelas.
- d) Perguruan tinggi, kota asal dan tahun penulisan ditulis dengan jelas.

2) **Lembar Pengesahan** (*Lampiran 2*)

- a) Lembar pengesahan memuat Judul, nama lengkap ketua kelompok, nomor induk mahasiswa, jurusan/fakultas, asal perguruan tinggi, alamat, no. telp/HP, email, jumlah anggota, serta nama, NIP, dan no.telp/HP, email Dosen Pembimbing
- b) Lembar pengesahan ditandatangani oleh Ketua Kelompok, Dosen Pembimbing dan Dekan/Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan.
- c) Lembar pengesahan diberi tanggal sesuai dengan tanggal pengesahan.

3) **Lembar Orisinalitas** (*Lampiran 3*)

4) **Kata Pengantar**

5) **Daftar isi**

6) **Abstrak**

b. **Bagian Inti**

1) **BAB I PENDAHULUAN**

Bagian pendahuluan berisi hal-hal sebagai berikut.

- a) Latar belakang berisi tentang alasan mengangkat masalah tersebut

menjadi karya tulis dan penjelasan tentang makna penting serta menariknya masalah tersebut untuk ditelaah. Latar belakang sebaiknya didukung oleh informasi dan data yang terpercaya.

- b) Rumusan masalah.
- c) Tujuan dan manfaat yang ingin dicapai melalui penulisan.

2) BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi Uraian tentang beberapa hal sebagai berikut.

- a) Kerangka konseptual berisi batasan, konsep, teori yang mendukung tulisan yang dapat diperoleh dari jurnal penelitian, buku, dll.
- b) Uraian yang menunjukkan landasan teori dan konsep-konsep yang relevan dengan masalah yang dikaji.
- c) Uraian mengenai pendapat yang berkaitan dengan masalah yang dikaji.
- d) Uraian mengenai pemecahan masalah yang pernah dilakukan.

3) BAB III METODE

Penulisan dilakukan mengikuti metode yang benar, dengan menguraikan secara cermat cara/prosedur pengumpulan data dan informasi, pengolahan data dan informasi, analisis, sintesis, mengambil kesimpulan, serta merumuskan saran dan rekomendasi.

4) BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis permasalahan didasarkan pada data dan atau informasi serta telaah pustaka untuk menghasilkan alternatif model pemecahan masalah atau gagasan yang kreatif tentang hasil kajian, temuan, ide pengembangan yang sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan.

5) BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang direkomendasikan.

- a) Kesimpulan harus konsisten dengan analisis permasalahan dan menjawab tujuan.
- b) Saran disampaikan berupa kemungkinan atau prediksi transfer gagasan dan adopsi ide yang diusulkan.

c. Bagian Akhir

1) Daftar Pustaka

Daftar Pustaka ditulis untuk memberi informasi, sehingga pembaca dapat dengan mudah menemukan sumber yang disebutkan dengan berpedoman pada *Harvard Style*.

2) Lampiran

- a) Terdiri atas daftar riwayat hidup ketua dan anggota, minimal mencakup nama lengkap, tempat dan tanggal lahir, karya ilmiah yang pernah dibuat, penghargaan-penghargaan ilmiah yang pernah diraih (*Lampiran 4*).
- b) Lampiran lain yang diperlukan seperti foto/dokumentasi, data dan informasi lainnya yang mendukung isi tulisan (apabila diperlukan)

g. Narahubung

Dr. Muhibuddin Fadhli, M.Pd.
Nadin Nurma Pitaloka

085649600820 (WA only)
085895780574 (WA only)

2. Lomba Poster Pendidikan (PP)

a. Ketentuan Umum

1. Peserta merupakan Mahasiswa Aktif jenjang Sarjana/Diploma dari seluruh Perguruan Tinggi di Indonesia yang dibuktikan dengan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) yang masih berlaku/surat keterangan mahasiswa aktif/tangkapan layar status aktif pada PDDikti/dokumen resmi lain yang diterbitkan oleh perguruan tinggi.
2. Peserta merupakan tim dengan jumlah maksimal 3 anggota.
3. Tema Poster Pendidikan yaitu “Muda Berkarya, Kreatif Berdaya, dan Berinovasi untuk Pendidikan Negeri”.
4. Setiap anggota tim hanya diperkenankan mendaftarkan diri pada satu cabang lomba dalam kompetisi CAKRAFIP.ec Vol. 3.
5. Dewan Juri adalah pihak yang mempunyai wewenang memberikan penilaian yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.
6. Penilaian adalah hasil pengamatan atau revidi dewan juri terhadap Poster Pendidikan peserta kompetisi yang mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
7. Karya yang dilombakan harus sesuai dengan tema lomba memenuhi kriteria.

b. Ketentuan Kompetisi

1. Tim peserta membuat karya poster pendidikan.
2. Sistematika karya poster terdiri dari:
 - a. Judul Poster (dibuat menarik dengan kata-kata persuasif dan inspiratif) dan sesuai dengan tema dan ruang lingkup Divisi Poster Digital Pendidikan CAKRAFIP.ec Vol. 3
 - b. Poster berisi masalah yang diungkap, solusi kreatif dan inovatif terhadap masalah tersebut serta tujuan dan target dampak yang akan dicapai.
 - c. Pada pembuatan poster tidak diperkenankan menggunakan (1) stok gambar/foto yang telah ada/terpublikasi, dan (2) template yang telah ada, dan (3) software AI (*Artificial Intelligence*)
3. Poster dikumpulkan dalam bentuk format JPG, JPEG, atau PNG dengan ukuran A4, ukuran file maksimum 5 MB melalui tautan : https://bit.um.ac.id/PENDAFTARAN_CAKRAFIP dengan penamaan file: Kompetisi Poster_Nama_Judul Poster. Contoh: **Kompetisi Poster_Rahmawati_Edukasi Bullying.**
4. Batas waktu pengiriman karya:
 - a. Batch 1: 1-30 Agustus 2026, Pukul 23.59 WIB.
 - b. Batch 2: 1-10 September 2026, Pukul 23.59 WIB.
5. Tim peserta juga wajib mengupload bukti orisinalitas karya (*Lampiran 3*), bukti screenshot follow akun sosial media Instagram [@fip.um](https://www.instagram.com/fip.um) & [@talentcenter_fipum](https://www.instagram.com/talentcenter_fipum), bukti pembuatan poster (video) dan bukti pembayaran pada saat mengisi formulir pendaftaran.
6. Kreasi dan konten poster harus memperhatikan hal-hal berikut:

- a. Poster berisi muatan pesan yang sesuai dengan tema dan ruang lingkup dari Divisi Poster Pendidikan CAKRAFIP.ec Vol. 3
 - b. Mencantumkan logo Kemendiktisaintek dan logo kampus berdampak di pojok kiri atas, logo CAKRAFIP.ec Vol. 3 dan logo perguruan tinggi di pojok kanan atas.
 - c. Poster merupakan gambar diam sebanyak satu halaman, dengan format portrait perbandingan panjang x lebar = 100 x 80 dengan resolusi 300 dpi (harap dipastikan poster tidak pecah saat diupload ke platform Instagram dan jika sewaktu-waktu dibutuhkan untuk dicetak pada babak final)
 - d. Poster dibuat dengan komposisi pesan visual maupun verbal yang kuat. Pada pembuatan poster tidak diperkenankan menggunakan stok gambar/foto yang telah ada/terpublikasi.
 - e. Poster diunggah ke Instagram dengan tagar: ➤ # CAKRAFIP.ec Vol.3 – Divisi Poster Pendidikan - Nama - Judul Karya.
 - f. Poster harus menarik perhatian masyarakat.
 - g. Tim peserta diperbolehkan menggunakan aplikasi desain apapun sesuai dengan kreativitas dan kebutuhan masing-masing.
 - h. Wajib mendokumentasi pembuatan karya yang menampilkan visual para anggota kelompok, bisa dalam format video maksimal 2 menit dapat dikirim melalui link yang tersedia pada formulir pendaftaran.
7. Enam (6) poster terbaik akan melaju ke tahap babak final presentasi.

c. Ketentuan Penilaian

Babak Penilaian Karya (Penyisihan)

- 1. Ide dan Gagasan Poster Pendidikan (25%)**
 - Kejelasan, kedalaman, kebaruan, relevansi, dan keterpaduan gagasan.
- 2. Kesesuaian dengan Tema (20%)**
 - Kefokusan, keterkaitan isi dengan tema, keterkaitan visual dengan tema, keterpaduan pesan dengan tema, dan fokus penekanan.
- 3. Kualitas Poster Pendidikan (25%)**
 - Kreativitas, orisinalitas, kesesuaian judul, kepedulian pendidikan, muatan inisiatif dan persuasif, kualitas teknis media.
- 4. Komposisi dan Kompleksitas Karya (15%)**
 - Keseimbangan tata letak, keteraturan susunan, kompleksitas unsur, integrasi unsur, proporsionalitas ruang
- 5. Daya tarik penyajian atau aspek visual dan narasi (15%)**
 - Aspek visual dan narasi, pengaruh terhadap masyarakat, orisinalitas, rekognisi dan *feedback*.

Babak Penilaian Karya (Final)

- 1. Cara Penyampaian (Public Speaking) (30%)**
 - Kelancaran artikulasi/intonasi, kepercayaan diri, penguasaan materi, dan ketepatan alokasi waktu presentasi (5-7 menit).
- 2. Penggunaan Bahasa (20%)**

- Ketepatan penggunaan bahasa dan istilah, pemilihan diksi yang persuasif, serta penyusunan kalimat yang efektif/lugas.

3. Kesesuaian Presentasi dengan Karya (20%)

- Keselarasan isi presentasi dengan visual/pesan poster, kedalaman penguasaan masalah dan solusi pendidikan yang ditawarkan, serta keterkaitan dengan tema lomba.

4. Sikap dan Etika Presentasi (15%)

- Kerapian penampilan, etika selama presentasi dan sesi tanya jawab, serta kesopanan dalam membuka/menutup presentasi.

5. Ketepatan Menjawab Pertanyaan (15%)

- Relevansi dan kelogisan jawaban, ketepatan data/argumen yang digunakan, serta ketenangan dalam merespons *feedback* juri.

d. Pendaftaran

1. Pendaftaran kompetisi dapat dilakukan melalui tautan:
https://bit.um.ac.id/PENDAFTARAN_CAKRAFIP
2. Tim peserta wajib melengkapi seluruh syarat pendaftaran serta melakukan registrasi pembayaran sesuai ketentuan biaya lomba, yaitu sebesar Rp 55.000,00 untuk Batch 1 dan Rp75.000,00 untuk Batch 2. Pembayaran dapat dilakukan melalui channel Bank BNI atau bank lainnya dengan menggunakan nomor VA 9888855540630001 (BNI) atas nama CAKRAFIP.ec.
3. Setelah melakukan pendaftaran dan registrasi, tim peserta diharapkan untuk mengirim karyanya sesuai Ketentuan Kompetisi.
4. Tim peserta yang telah mendaftar dianggap menerima dan menyetujui seluruh persyaratan kompetisi.

e. Tahapan Lomba

1. Tahap Penilaian Karya
 - a) Penilaian dilakukan secara online oleh dewan juri berdasarkan karya yang telah dikumpulkan.
 - b) Enam (6) karya terbaik akan dipilih untuk melanjutkan ke tahap presentasi final. Pengumuman 6 besar dilakukan melalui website: fip.um.ac.id, Instagram: [fip.um](https://www.instagram.com/fip.um), dan Instagram: [talentcenter_fipum](https://www.instagram.com/talentcenter_fipum).
2. *Technical Meeting*
 - a) Tim peserta yang lolos 6 besar wajib mengikuti *Technical Meeting* (TM) sebagai persiapan presentasi.
 - b) *Technical Meeting* (TM) dilaksanakan secara daring melalui platform Zoom Meeting yang dimulai pukul 10.00 WIB dan tautan Zoom akan dibagikan melalui grup peserta.
3. Babak Final Presentasi
 - a) Babak final presentasi akan dilakukan secara langsung di Zoom Meeting
 - b) Setiap tim diberi waktu maksimal 10 menit, terdiri atas : 1) 5-7 menit untuk mempresentasikan karya poster 2) 2-3 menit untuk sesi Tanya jawab bersama dewan juri.

- c) Tidak ada ketentuan khusus dalam penyampaian presentasi. Tim peserta diberikan kebebasan sepenuhnya untuk menyampaikan karya secara kreatif, menarik, dan komunikatif.
- d. Di akhir babak, akan diumumkan juara dari lomba poster edukasi CAKRAFIP.ec Vol. 3

f. Timeline

1. Penerimaan peserta lomba Batch 1	1 - 30 Agustus 2026
2. Penerimaan peserta lomba Batch 2	1 - 10 September 2026
3. Penilaian juri	14 - 25 September 2026
4. Pengumuman finalis	28 September 2026
5. Pelaksanaan final	1 Oktober 2026
6. Penilaian finalis	1 Oktober 2026
7. Pengumuman juara	2 Oktober 2026

g. Hadiah

Juara 1	: Uang Pembinaan + E-Sertifikat
Juara 2	: Uang Pembinaan + E-Sertifikat
Juara 3	: Uang Pembinaan + E-Sertifikat
Harapan 1	: e-sertifikat
Harapan 2	: e-sertifikat
Harapan 3	: e-sertifikat
Seluruh peserta	: e-sertifikat

h. Narahubung

Dr. Ranti Novianti, M.Pd.	0895358446464 (WA only)
Hanifah Arum Khoirunnisa	085606176836 (WA only)

3. Lomba Esai Kewirausahaan (EK)

a. Ketentuan Umum

1. Kompetisi Esai merupakan salah satu kegiatan pusat kewirausahaan yang diselenggarakan oleh Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang.
2. Peserta adalah Mahasiswa Aktif di seluruh Indonesia yang dibuktikan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM).
3. Peserta Kompetisi Esai merupakan kelompok perwakilan mahasiswa dari Perguruan Tinggi di Indonesia yang terdiri atas 1 orang Ketua dan 2-4 orang anggota (total 3 - 5 orang) dan boleh terdiri atas anggota lintas fakultas/jurusan/prodi.
4. Peserta tidak diperbolehkan mendaftarkan diri pada cabang kompetisi lain.
5. Dewan Juri adalah pihak yang mempunyai wewenang memberikan penilaian yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.
6. Penilaian adalah hasil pengamatan atau revidi dewan juri terhadap Esai peserta kompetisi yang mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

b. Ketentuan Kompetisi

- 1) Esai merupakan hasil karya original yang belum pernah dipublikasikan dan belum pernah diikuti kompetisi pada kompetisi serupa dibuktikan dengan surat pernyataan orisinalitas yang ditandatangani bermaterai.
- 2) Cek plagiasi akan dilakukan pada Esai.
- 3) Naskah Esai terdiri dari 3-5 halaman tidak termasuk halaman judul, lembar orisinalitas, dan biodata penulis.
- 4) Naskah Esai terdiri atas tiga bagian yaitu pendahuluan, isi dan penutup.
- 5) Ukuran kertas A4, Margin kiri 4 cm, kanan 3 cm, atas 3 cm, dan bawah 3 cm.
- 6) Jenis huruf *Times New Roman*, 12pt, dan spasi 1,5.
- 7) Pengiriman karya dapat dikirim melalui tautan: https://bit.um.ac.id/PENDAFTARAN_CAKRAFIP dengan penamaan file Kompetisi Esai_Nama Ketua_Judul Esai.

Contoh: Kompetisi Esai_Rahmawati_Omset Meningkat di Masa Pandemi.

- 8) Batas akhir pengiriman karya:
 - a. Batch 1: 1-30 Agustus 2026, Pukul 23.59 WIB.
 - b. Batch 2: 1-10 September 2026, Pukul 23.59 WIB.
- 9) Peserta wajib follow Instagram [@fip.um](#) & [@talentcenter_fipum](#) dengan dibuktikan dalam bentuk tangkapan layar (*screenshot*) bersamaan dengan pengumpulan Esai.
- 10) Wajib mendokumentasi pembuatan karya yang menampilkan visual para anggota kelompok, bisa dalam format video maksimal 2 menit dan dikumpulkan bersama dengan dokumen esai yang dikompetisikan.

c. Ketentuan Penilaian

- 1) Penilaian dilakukan oleh dewan juri yang ditetapkan oleh panitia.
- 2) Karya yang diterima sesuai dengan batas waktu yang ditentukan.
- 3) Pemenang Kompetisi Esai Kewirausahaan merupakan peserta yang memiliki nilai tertinggi berdasarkan penilaian yang telah ditetapkan oleh panitia.
- 4) Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.
- 5) Aspek dan Bobot Penilaian Babak Penyisihan:

a. Orisinalitas karya	20
b. Kesesuaian tema	15
c. Manfaat dan urgensi permasalahan yang diangkat	15
d. Ketajaman analisis permasalahan	15
e. Dasar teori dan kemampuan argumentasi	15
f. Tata bahasa dan Sistematika Penulisan	5

Keterangan:

Skor: 1, 2, 3, 4, 5 (1 = Sangat kurang; 2 = Kurang; 3 = Cukup; 4 = Baik; 5 Sangat baik)

Nilai (N): Bobot x Skor

- 6) Aspek dan Bobot Penilaian Babak Final

a. Sistematika/alur presentasi	15
b. Kreativitas	30

- c. Penguasaan dalam penyampaian materi 30
- d. Kemampuan menjawab dan diskusi 25

Keterangan:

Skor: 1, 2, 3, 4, 5 (1 = Sangat kurang; 2 = Kurang; 3 = Cukup; 4 = Baik; 5 = Sangat baik)

Nilai (N): Bobot x Skor

d. Pendaftaran

- a. Pendaftaran kompetisi dapat dilakukan melalui tautan: https://bit.um.ac.id/PENDAFTARAN_CAKRAFIP
- b. Setelah melakukan pendaftaran, peserta diharapkan untuk mengirim karyanya sesuai **Ketentuan Kompetisi**
- c. Peserta wajib melengkapi syarat pendaftaran serta melakukan registrasi pembayaran sejumlah Rp. 55.000,00- untuk Batch 1 dan Rp. 75.000,00- untuk Batch 2 melalui channel bank BNI atau bank lainnya dengan nomor VA 9888855540630001 BNI atas nama CAKRAFIP.EC.
- d. Peserta yang telah mendaftar dianggap menerima dan menyetujui seluruh persyaratan kompetisi.

e. Timeline

- | | |
|---|----------------------|
| 1. Penerimaan Peserta Lomba Batch 1 | 1-30 Agustus 2026 |
| 2. Penerimaan Peserta Lomba Batch 2 | 1-10 September 2026 |
| 3. Penilaian Karya Peserta Babak Penyisihan | 14-25 September 2026 |
| 4. Pengumuman Finalis | 28 September 2026 |
| 5. Pelaksanaan Final | 1 Oktober 2026 |
| 6. Penilaian Finalis | 1 Oktober 2026 |
| 7. Pengumuman juara | 2 Oktober 2026 |

f. Hadiah dan Penghargaan

- | | |
|-----------------|---------------------------------|
| Juara 1 | : Uang Pembinaan + E-Sertifikat |
| Juara 2 | : Uang Pembinaan + E-Sertifikat |
| Juara 3 | : Uang Pembinaan + E-Sertifikat |
| Harapan 1 | : e-sertifikat |
| Harapan 2 | : e-sertifikat |
| Harapan 3 | : e-sertifikat |
| Seluruh peserta | : e-sertifikat |

g. Narahubung

- | | |
|-------------------------|------------------------|
| Khusnul Khotimah, M. Pd | 085334033853 (WA only) |
| Nugi Rizki Romadhona | 081234088985 (WA only) |

4. Lomba Media Pembelajaran Digital (MPD)

a. Pendahuluan

Perubahan era yang diiringi oleh kemajuan akan teknologi yang sampai saat ini terus terjadi memaksa manusia untuk mampu beradaptasi. Perubahan tersebut berdampak pada seluruh aspek dalam kehidupan manusia itu sendiri. Salah satunya pada bidang ilmu Pendidikan yang memaksa untuk mampu mengubah arah orientasi konvensional menjadi

digital. Dengan membangun dan mengubah cara berpikir sumber daya manusia yang memiliki kualitas kompetensi untuk mampu menciptakan sebuah karya inovatif dalam menyongsong era Pendidikan berkualitas yang lebih kompetitif di era disruptif saat ini.

Adanya kompetisi dalam pengembangan sebuah produk media pembelajaran digital merupakan salah satu langkah rasional dalam mewujudkan cita – cita tersebut. Dimana kompetisi ini mampu memberikan wadah bagi para inovator muda yaitu mahasiswa, sebagai bentuk kontribusi untuk mengembangkan ide dan gagasan baru khususnya pada dunia pendidikan. Media pembelajaran digital dalam lomba ini merujuk pada jenis media yang dapat dijalankan pada sistem perangkat komputer maupun perangkat digital lain yang umum digunakan. Dalam hal ini jenis media diklasifikasikan antara lain; multimedia pembelajaran interaktif, modul digital interaktif, game digital edukatif, aneka video digital, audio pembelajaran, dan media edukasi lainnya yang berbasis *virtual reality*, *augmented reality*, *metaverse*, *Internet of Thing (IOT)* dan lainnya. Adapun *authoring tools software* yang dipakai dapat bervariasi sesuai dengan kemampuan peserta lomba.

Pada cabang lomba ini produk diwujudkan dalam bentuk purwarupa yang merujuk pada hasil pengembangan produk pembelajaran digital. Media yang dihasilkan terbatas pada tahapan purwarupa yang didasari oleh analisis kebutuhan sasaran pengguna produk pembelajaran digital. Pengembangan produk tidak perlu menggunakan uji validasi ahli dan uji praktis pada pengguna sasaran.

b. Tujuan

Memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mampu berinovasi sesuai dengan kompetensi yang dimiliki guna memberikan Solusi alternatif pada konteks masalah dalam belajar atau fasilitas kegiatan pembelajaran dengan pengembangan produk media pembelajaran digital sesuai prosedur pengembangan yang sederhana namun terukur secara ilmiah.

c. Luaran

Setiap kelompok peserta lomba diharapkan dapat menghasilkan luaran lomba ini yang terdiri dari

1. Dokumen pengembangan produk serta prosedur pemanfaatannya dalam pembelajaran
2. Prototipe produk media pembelajaran digital
3. Rekaman presentasi produk

d. Konsep Pelaksanaan Kegiatan

Lomba diadakan secara daring baik pada babak penyisihan maupun pada babak final

e. Kriteria Peserta Lomba

1. Mendaftar melalui laman resmi CAKRAFIP.ec Vol. 3 yang dapat diakses melalui tautan: https://bit.um.ac.id/PENDAFTARAN_CAKRAFIP
2. Kelompok pengusul berjumlah 3 (tiga) - 5 (lima) orang, terdiri dari satu orang ketua dan 2 sampai dengan 4 orang anggota; dan
3. Nama-nama pengusul (ketua dan anggota) harus ditulis lengkap (tidak boleh disingkat).
4. Mengunggah lembar pengesahan lomba yang ditandatangani wakil dekan bidang kemahasiswaan sesuai format terlampir.

5. Peserta wajib follow Instagram [@fip.um](#) & [@talentcenter_fipum](#) dengan dibuktikan dalam bentuk tangkapan layar (*screenshoot*) bersamaan dengan pengumpulan karya.
 6. Peserta wajib melengkapi syarat pendaftaran serta melakukan registrasi pembayaran sejumlah Rp. 55.000,00- untuk Batch 1 dan Rp. 75.000,00- untuk Batch 2 melalui channel bank BNI atau bank lainnya dengan nomor VA 9888855540630001 BNI atas nama CAKRAFIP.EC
- f. **Ketentuan Lomba**
1. Produk dan dokumen pengembangan dikirim pada formulir pendaftaran
 2. Penamaan file: Cabang lomba (spasi) Nama ketua pengirim (spasi) Nama Perguruan Tinggi (spasi)
 3. Karya peserta sepenuhnya akan menjadi hak milik dan hak publikasi panitia sedangkan hak cipta tetap ada pada penulis;
 4. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat; dan
 5. Peserta hanya diperbolehkan mengirim produk dan dokumen pengembangan sebanyak satu kali dan konfirmasi penerimaan produk dan proposal oleh panitia melalui pengumuman.
 6. Batas waktu pengiriman karya:
 - a. Batch 1: 1-30 Agustus 2026, Pukul 23.59 WIB.
 - b. Batch 2: 1-10 September 2026, Pukul 23.59 WIB.
- g. **Ketentuan Dokumen Pengembangan Produk**
1. Dokumen dikirimkan bersamaan dengan pendaftaran melalui link yang tertera pada panduan.
 2. Dokumen pengembangan produk yang dikumpulkan dapat dikirim ke dalam format file .pdf yang penamaan file disesuaikan dengan ketentuan lomba dan ukuran file tidak lebih dari **3 MB**.
 3. Komponen yang harus termuat dalam dokumen pengembangan produk:
 4. Halaman sampul terdiri dari judul produk, logo kampus asal, logo CAKRAFIP.ec Vol.3 identitas pengusul (memuat juga **No. HP ketua pengusul**), identitas dosen pembimbing, dan tahun pelaksanaan pengembangan.
 5. Latar belakang masalah memuat masalah yang penting disoroti oleh pengusul dan memberikan posisi produk pengembangan dalam masalah yang disoroti.
 6. Tujuan pengembangan produk berisi tujuan yang melekat pada pengguna sasaran.
 7. Manfaat pengembangan produk berisi hal-hal yang bermanfaat bagi pengguna sasaran, instansi, maupun pengembangan ilmu.
 8. Analisis kebutuhan pengguna berisi hal-hal yang bermanfaat bagi pengguna sasaran, instansi, maupun pengembangan ilmu.
 9. Metode pengembangan (hanya sampai prototipe produk, tidak sampai tahap validasi ahli dan uji pengguna), berisi tahapan-tahapan yang dilakukan pengusul dalam mengembangkan produk. Pada bagian ini diharapkan pengusul memuat diagram atau alur pengembangan yang dipakai.
 10. Hasil dan pembahasan produk terdiri dari deskripsi:

- a. Identitas dan spesifikasi produk (termasuk link akses produk agar juri dapat mencoba sendiri produk pengusul),
 - b. Hasil atau aktivitas yang telah dilakukan pengusul di setiap tahap pengembangan produk,
 - c. Daya tawar produk dibandingkan inovasi sejenis yang sudah dikembangkan orang lain,
 - d. Pembahasan produk pengusul terhadap tema lomba, dan
 - e. Foto atau hasil capture produk serta keterangan foto.
11. Prosedur pemanfaatannya dalam pembelajaran
 12. Jumlah Referensi **Minimal 15 Rujukan** dan daftar referensi ditulis sesuai dengan ketentuan **APA style 7**.
- h. **Kriteria Prototipe Produk Media Pembelajaran Digital**
1. Agar juri dapat mengakses produk digital yang digunakan, pengusul dapat melakukan upload file produk media digital maupun software yang bisa memutar produk ke dalam Google Drive yang di set agar juri dapat melihat dan mencoba produk tersebut.
 2. Link akses produk dan software pendukungnya dapat dimuat di dalam dokumen pengembangan produk maupun di dalam form pendaftaran.
- i. **Kriteria Rekaman Presentasi Produk**
1. Video presentasi dapat diunggah di Youtube pribadi dengan setting publikasi adalah *unlisted* atau tidak publik yang link akses diisikan dalam form pendaftaran.
 2. Video berisi identitas pengusul, cabang lomba, identitas penyelenggara lomba, dan presentasi produk berdasarkan aspek-aspek yang termuat dalam dokumen pengembangan produk.
 3. Memuat suara asli pengusul ataupun perwakilan pengusul.
 4. Video dapat dibuat dengan cara pengambilan gambar secara langsung menggunakan kamera, melakukan perekaman layar perangkat digital, ataupun kombinasi keduanya.
 5. Durasi video tidak lebih dari 7 menit.

j. Aspek dan Kriteria Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian
1.	Orisinalitas	1. Karya merupakan asli produk sendiri 2. Terdapat surat pernyataan keaslian produk dan belum pernah dipublikasikan atau diikutsertakan sebelumnya dalam perlombaan yang serupa.
2.	Inovasi dan Kreativitas	1. Terdapat kebaruan atau novelty dari karya 2. Estetika produk dan pemanfaatan teknologi
3.	Manfaat Media	1. Produk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar 2. Produk dapat Mempermudah belajar peserta didik
4.	Ketepatan Media	1. Produk relevan dengan Tujuan Pembelajaran 2. Produk relevan dengan Materi Pembelajaran
5.	Usabilitas Media	1. Produk mudah digunakan oleh pendidik 2. Penggunaan produk mudah dipahami oleh pengguna
6.	Efisiensi Media	1. Produk mudah dipahami oleh peserta didik 2. Produk mempermudah proses pembelajaran
7.	Penyampaian/ Presentasi	1. Komunikatif 2. Penguasaan Materi 3. Kreatif dalam penyampaian gagasan

k. Hadiah dan Penghargaan

Juara 1	: Uang Pembinaan + E-Sertifikat
Juara 2	: Uang Pembinaan + E-Sertifikat
Juara 3	: Uang Pembinaan + E-Sertifikat
Harapan 1	: e-sertifikat
Harapan 2	: e-sertifikat
Harapan 3	: e-sertifikat
Seluruh Peserta	: e-sertifikat

l. Narahubung Lomba

1. Nur Mega Aris Saputra, S.Pd., M.Pd	081231750634 (WA only)
2. Bayu Bahari	085652398064 (WA only)

5. Lomba Media Pembelajaran Non-Digital (MPND)

a. Pendahuluan

Dalam era dimana teknologi semakin mendominasi, penting untuk tidak melupakan nilai dan keberhasilan media pembelajaran non-digital (MPND). Mahasiswa sebagai agen perubahan masa depan perlu memahami bahwa penggunaan MPND masih memiliki tempat yang penting dalam konteks Pendidikan. Perlombaan MPND ini bertujuan untuk membangkitkan Kembali apresiasi terhadap kreativitas dan efektivitas media pembelajaran konvensional, sekaligus menginspirasi inovasi baru di dalamnya.

Melalui kompetisi ini, para mahasiswa dapat mengeksplorasi berbagai MPND dalam bentuk Alat Permainan Edukatif (APE), Alat Peraga berbahan kertas atau lainnya dengan menggabungkan ide-ide inovatif untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang

menarik dan bermakna bagi peserta didik. MPND dibuat oleh mahasiswa yang menyesuaikan dengan tujuan, materi, dan metode pembelajaran yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Karya yang dibuat oleh mahasiswa harus bersifat original, belum pernah dipublikasi atau dilombakan pada ajang lomba sejenis atau lomba lainnya. Mahasiswa mengirimkan dua file, yaitu: 1) naskah yang berisi tentang isi, proses, dan nilai yang terkandung dalam MPND. Mahasiswa juga perlu menuliskan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dibahas dengan menggunakan MPND tersebut; 2) Video proses penggunaan MPND, mulai dari penjelasan tentang Tujuan dan Materi Pembelajaran dan proses penggunaan MPND. Peserta yang dinyatakan unggul akan diundang untuk melakukan presentasi secara daring di hadapan Juri pada tanggal 01 Oktober 2026.

Kami yakin bahwa melalui partisipasi dalam perlombaan ini, mahasiswa akan dapat mengembangkan keterampilan desain, kreativitas, serta pemikiran kritis yang dapat mahasiswa terapkan tidak hanya dalam konteks pendidikan, tetapi juga dalam berbagai aspek kehidupan mereka di masa depan.

b. Konsep Pelaksanaan Lomba

Lomba dilaksanakan secara daring. Penjurian secara daring akan dilakukan untuk menjaring 6 finalis yang nantinya akan dilombakan secara luring di UM pada ajang Final. Produk karya media pembelajaran berupa produk non digital dan didemonstrasikan dalam video yang nantinya akan dinilai oleh juri dengan ketentuan yang berlaku. Proses seleksi melingkupi kelengkapan administratif dan seleksi substantif.

c. Kriteria Peserta Lomba

1. Mahasiswa aktif jenjang Diploma Tiga, Diploma Empat/Sarjana Terapan, dan Sarjana/S1 dari perguruan tinggi di Indonesia yang terdaftar pada PDDikti serta dibuktikan dengan melampirkan KTM
2. Peserta wajib melengkapi seluruh syarat pendaftaran serta melakukan registrasi pembayaran sesuai ketentuan biaya lomba, yaitu sebesar Rp55.000,00 untuk Batch 1 dan Rp75.000,00 untuk Batch 2. Pembayaran dapat dilakukan melalui channel Bank BNI atau bank lainnya dengan menggunakan nomor VA 9888855540630001 (BNI) atas nama CAKRAFIP.EC.
3. Peserta mendaftar melalui laman: https://bit.um.ac.id/PENDAFTARAN_CAKRAFIP
4. Peserta dalam bentuk kelompok yang berjumlah 3 (tiga) – 5 (lima) orang, terdiri dari 1 orang ketua dan 2-4 orang anggota
5. Nama Ketua dan anggota kelompok harus ditulis lengkap (tidak boleh disingkat)
6. Setiap peserta hanya diperbolehkan mengikuti satu cabang lomba dengan maksimal dua Karya berperan sebagai Ketua & Anggota bukan Ketua & Ketua
7. Setiap peserta hanya diperbolehkan mengikuti satu cabang lomba dengan maksimal dua karya berperan sebagai ketua & anggota bukan ketua & ketua
8. Satu kelompok bisa terdiri dari satu atau gabungan beberapa prodi/ departemen yang ada di Fakultas Ilmu Pendidikan

9. Satu lembaga maksimal mengirimkan dua perwakilan kelompok dan maksimal 10 perwakilan dalam satu cabang lomba

d. **Ketentuan Lomba**

1. Produk/karya merupakan hasil karya orisinalitas sendiri/kelompok dengan menyertakan surat keaslian/orisinalitas produk di atas materai dan belum pernah dipublikasikan/menjadi juara dalam perlombaan sebelumnya.
2. Karya tidak mengandung plagiarisme, SARA, kekerasan, pornografi, radikalisme, ujaran kebencian, atau pelanggaran hak cipta. Jika penggunaan AI diperbolehkan sebagai alat bantu.
3. Tema karya adalah “Muda Berkarya, Kreatif Berdaya, dan Berinovasi untuk Pendidikan Negeri”
4. Inovasi media pembelajaran dapat berupa Alat Permainan Edukatif (APE), Alat peraga, dan lainnya yang bersifat non digital
5. Proses pembuatan produk/karya divideokan maksimal 2 menit (menampilkan visual para anggota kelompok saat proses pembuatan produk/karya)
6. Produk/ karya dipresentasikan atau didemokan dalam bentuk video berdurasi maksimal 10 menit.
7. Produk/karya didemonstrasikan secara daring via Zoom (6 finalis).
8. Peserta wajib *Like* laman Facebook Fakultas Ilmu Pendidikan UM dan follow Instagram [@fip.um](https://www.instagram.com/fip.um) & [@talentcenter_fipum](https://www.instagram.com/talentcenter_fipum). dengan dibuktikan dalam bentuk tangkapan layar bersamaan dengan pengumpulan karya artikel ilmiah.
9. Batas Waktu Pengumpulan Karya :
 - a. Batch 1 : 1 - 30 Agustus 2026
 - b. Batch 2 : 1- 10 September 2026

e. **Ketentuan Video**

1. Video dikemas dalam bentuk landscape dengan rasio 16:9 dan pencahayaan yang baik.
2. Video bebas dari unsur diskriminasi SARA
3. Video presentasi atau demo mempresentasikan penggunaan media pembelajaran.
4. Format judul video youtube “Judul Karya_ Universitas”
5. Video yang dikirimkan harus disertai logo CAKRA FIP.ec, FIP UM, logo kampus asal, kampus Merdeka dan UM.
6. Video di upload di youtube masing-masing dengan memberikan hastag : #MPND_CAKRAFIP.ec Vol 3_UM

f. **Penilaian Lomba**

1. **Penilaian Babak Penyisihan**

Aspek Penilaian	Indikator	Bobot
-----------------	-----------	-------

Kesesuaian dengan Tema & Tujuan pembelajaran	Karya merupakan asli produk sendiri; Terdapat surat pernyataan keaslian produk dan belum pernah dipublikasikan atau diikutsertakan sebelumnya dalam perlombaan yang serupa.	10%
Inovasi & Kreativitas	Kebaruan ide, orisinalitas, kreativitas desain, serta keunikan media dibanding media sejenis	20%
Kualitas Produk Media	Kerapian, kekuatan bahan, estetika, keamanan, daya tahan, dan kualitas finishing	20%
Kebermanfaatan dan fungsionalitas	Media mudah digunakan, efektif membantu pembelajaran, interaktif, dan memudahkan peserta didik memahami materi	20%
Keterpaduan Dokumen	Karya merupakan asli produk sendiri; Terdapat surat pernyataan keaslian produk dan belum pernah dipublikasikan atau diikutsertakan sebelumnya dalam perlombaan yang serupa.	5%
Kelayakan Implementasi	Kemudahan direplikasi, efisiensi biaya, keberlanjutan penggunaan, dan potensi diterapkan di berbagai sekolah	10%
Presentasi dan demonstrasi Produk	Kemampuan menjelaskan konsep media, cara penggunaan, komunikasi, penguasaan materi, dan ketepatan waktu	15%

2. Penilaian Babak Final

Aspek Penilaian	Indikator	Bobot
Penguasaan Materi & Media	Pemahaman terhadap konsep media, dasar pengembangan, keterkaitan dengan tujuan pembelajaran, kemampuan menjelaskan manfaat media	25
Kejelasan & Alur Presentasi	Penyampaian sistematis, komunikasi efektif, artikulasi, bahasa yang baik, penguasaan panggung, penggunaan waktu	25

Demonstrasi Penggunaan Media	Kejelasan langkah penggunaan media, simulasi pembelajaran, kelancaran demonstrasi, kemampuan menunjukkan fungsi dan keunggulan media	20
Kemampuan Menjawab Pertanyaan	Ketepatan jawaban, argumentasi logis, penguasaan teori, kemampuan mempertahankan gagasan, sikap profesional	20
Sikap, Penampilan, dan Kerja Sama Tim	Berpenampilan baik, sopan dan santun, percaya diri, pembagian peran jelas, seluruh anggota berpartisipasi aktif, saling mendukung, tidak saling mendominasi, serta menunjukkan kekompakan selama presentasi dan demonstrasi.	10

g. Hadiah dan Penghargaan

- Seluruh peserta mendapatkan e-sertifikat
- Pengumuman dilakukan melalui website: fip.um.ac.id, Instagram [fip.um](https://www.instagram.com/fip.um), dan Instagram [talentcenter_fipum](https://www.instagram.com/talentcenter_fipum).
- Hadiah dan penghargaan:
 - Juara 1 : Uang Pembinaan + E-Sertifikat
 - Juara 2 : Uang Pembinaan + E-Sertifikat
 - Juara 3 : Uang Pembinaan + E-Sertifikat
 - Harapan 1 : e-sertifikat
 - Harapan 2 : e-sertifikat
 - Harapan 3 : e-sertifikat
 - Seluruh Peserta : e-sertifikat

h. Narahubung Lomba

- Wuri Astuti (WA 081314055457) (WA only)
- Rizquina Nayla Suyatno (WA 085791205939) (WA only)

6. Lomba Video Edukatif

a. Pendahuluan

Di era digital yang terus berkembang pesat, media edukatif berbasis video menjadi salah satu sarana pembelajaran yang paling efektif dan menjangkau berbagai kalangan. Penggunaan video sebagai media pembelajaran tidak hanya mempermudah penyampaian informasi, tetapi juga dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu, penting bagi siswa sebagai generasi penerus dan agen perubahan dalam dunia pendidikan untuk mampu memanfaatkan teknologi secara kreatif dan edukatif.

Lomba Karya Video Edukatif ini diselenggarakan sebagai wadah untuk menumbuhkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan inovasi siswa dalam menciptakan konten pembelajaran yang berkualitas. Melalui kompetisi ini, para peserta khususnya ditantang untuk menghasilkan karya video edukatif yang menggabungkan unsur visual, audio, dan narasi secara menarik serta mendalam, dengan tetap berpegang pada tujuan dan prinsip pembelajaran yang efektif.

Melalui kegiatan ini, kami berharap siswa dapat mengembangkan potensi mereka dalam bidang media dan teknologi pendidikan, sekaligus mendorong lahirnya karya-karya inspiratif yang mampu memperkaya dunia pembelajaran di Indonesia. Partisipasi aktif dalam lomba ini tidak hanya menjadi ajang unjuk kemampuan, tetapi juga sebagai kontribusi nyata dalam menciptakan pendidikan yang lebih inklusif, menarik, dan relevan di era digital.

b. Tujuan

Lomba karya video edukatif ini bertujuan untuk mendorong generasi muda dalam menyampaikan ide, pengetahuan, serta edukasi positif melalui media video. Selain itu, lomba ini diharapkan dapat menggali potensi peserta dalam bidang storytelling, pembuatan konten, dan komunikasi visual sehingga mampu memberikan kontribusi positif bagi masyarakat luas.

c. Mekanisme Kegiatan

1. Pendaftaran kompetisi dapat dilakukan melalui tautan: https://bit.um.ac.id/PENDAFTARAN_CAKRAFIP
2. Peserta wajib melengkapi seluruh syarat pendaftaran serta melakukan registrasi pembayaran sesuai ketentuan biaya lomba, yaitu sebesar Rp 55.000,00 untuk Batch 1 dan Rp75.000,00 untuk Batch 2. Pembayaran dapat dilakukan melalui channel Bank BNI atau bank lainnya dengan menggunakan nomor VA 9888855540630001 (BNI) atas nama [CAKRAFIP.ec](https://bit.um.ac.id/PENDAFTARAN_CAKRAFIP).
3. Setelah melakukan pendaftaran, peserta diharapkan untuk mengirim karyanya sesuai **Ketentuan Kompetisi**
4. Pengiriman karya video edukatif dapat dikirim melalui tautan: https://bit.um.ac.id/PENDAFTARAN_CAKRAFIP dengan penamaan file: Kompetisi VideoEdukatif_NamaKetua_Judul Karya Singkat. **Contoh: Kompetisi VideoEdukatif_Ramayana_Pembelajaran Kreatif di Era Society 5.0.**
5. Peserta wajib *Like* laman Facebook Fakultas Ilmu Pendidikan UM dan follow Instagram [@fip.um](https://www.instagram.com/fip.um) & [@talentcenter_fipum](https://www.instagram.com/talentcenter_fipum) dengan dibuktikan dalam bentuk tangkapan layar (*screenshot*) bersamaan dengan pengumpulan karya.
6. Peserta yang telah mendaftar dianggap menerima dan menyetujui seluruh persyaratan kompetisi.

d. Ketentuan Peserta

1. Peserta adalah siswa SMA/Sederajat aktif se-Indonesia dibuktikan dengan Kartu Tanda Siswa
2. Lomba dilaksanakan secara berkelompok dengan anggota 3-5 peserta/tim, terdiri dari 1 orang ketua dan 2-4 orang anggota.
3. Peserta wajib menaati peraturan yang telah diberlakukan pada lomba ini.
4. Peserta lomba mengisi e-formulir pendaftaran.
5. Peserta melakukan pembayaran pendaftaran dan konfirmasi kepada panitia dengan mengirim bukti pembayaran.
6. Setiap peserta hanya diperbolehkan mengikuti satu cabang lomba dengan maksimal dua karya berperan sebagai ketua & anggota bukan ketua & ketua.
7. Satu lembaga maksimal mengirimkan dua perwakilan kelompok yang terdiri dari 10 perwakilan peserta dalam satu cabang lomba.

e. Ketentuan Karya Video Edukatif

1. Peserta dapat menentukan tema karya video edukatif dari tema lomba umum “Muda Berkarya, Kreatif Berdaya, dan Berinovasi untuk Pendidikan Negeri”
2. Durasi video maksimal 3 menit.
3. Peserta wajib menyertakan skrip video yang dilampirkan saat pengumpulan karya.
4. Video edukatif menggunakan bahasa yang baik, benar, dan mudah dipahami.
5. Karya harus asli, belum pernah menjadi juara pada kompetisi sejenis, tidak mengandung plagiarisme, SARA, kekerasan, pornografi, radikalisme, ujaran kebencian, atau pelanggaran hak cipta.
6. Menyertakan terjemahan (*subtitle*) atau teks pada video bersifat opsional.
7. Peserta tidak diperkenankan melakukan tindakan plagiarisme.
8. Informasi yang disampaikan pada video harus berdasarkan dari sumber yang kredibel.
9. Video dibuat dengan kreatif, menarik, dan orisinal.
10. Orientasi bentuk landscape, rasio 16:9, resolusi minimal 1280 x 720.
11. Peserta wajib mencantumkan logo Universitas Negeri Malang, logo instansi masing-masing, dan logo CakraFip.ec Vol.3.
12. Peserta wajib tampil dalam video apabila karya yang dikumpulkan hanya berupa video tanpa proposal pendukung.
13. Penilaian adalah hasil pengamatan atau revidi dewan juri terhadap karya video edukatif peserta kompetisi yang mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
14. Karya yang dilombakan harus sesuai dengan tema lomba (sesuai dengan tema umum).

f. Pengumpulan Karya

1. Batas waktu pengiriman karya:
 - a. Batch 1: 1-30 Agustus 2026, Pukul 23.59 WIB.
 - b. Batch 2: 1-10 September 2026, Pukul 23.59 WIB.
2. Video diunggah di YouTube dengan format judul:
JUDUL/TOPIK_NAMA LENGKAP_ASAL INSTANSI_LOMBA VIDEO
EDUKATIF
3. Sertakan hashtag resmi lomba pada deskripsi video.

4. Video disertai dengan surat pernyataan orisinalitas yang ditandatangani di atas materai 10.000.
5. Link YouTube dikumpulkan melalui form pengumpulan karya:
https://bit.um.ac.id/PENDAFTARAN_CAKRAFIP

g. Sistem Kompetisi

1. Penilaian dilakukan dengan mengunggah karya video edukatif, kemudian juri memberikan penilaian.
2. Enam peserta terbaik dengan nilai tertinggi akan lolos ke babak grand final.
3. Pengumuman grand finalis akan diumumkan melalui grup WhatsApp peserta.

h. Parameter Penilaian

No	Kriteria Penilaian	Skor
1	Kesesuaian Tema	10
2	Isi dan Pesan Edukatif	25
3	Alur Cerita	15
4	Daya Tarik Visual	15
5	Orisinalitas dan Kreativitas Video	25
6	Teknik Pengambilan Video a. Pencahayaan b. Sudut kamera c. Komposisi d. Kejelasan suara	10

i. Narahubung Lomba :

- 1) Sigit Wibowo (085816580390) WA Only
- 2) Putri Habiba (085730255254) WA Only

D. Ketentuan Pelaksanaan Lomba Babak Final

1. Artikel Ilmiah

Pelaksanaan babak final Artikel Ilmiah dilaksanakan secara daring melalui Zoom Meeting pada tanggal 1 Oktober 2026 sebagai bagian dari rangkaian Grand Final CAKRAFIP.ec Vol. 3 Tahun 2026. Peserta yang berhak mengikuti babak final adalah 6 (enam) kelompok terbaik yang dinyatakan lolos berdasarkan hasil penilaian dewan juri pada tahap penyisihan dan diumumkan pada tanggal 28 September 2026.

Seluruh finalis wajib mempresentasikan karya ilmiah yang telah dikirimkan pada tahap penyisihan di hadapan dewan juri sesuai jadwal yang ditetapkan panitia. Presentasi

dilakukan menggunakan media presentasi berupa PowerPoint (PPT) atau PDF yang diunggah paling lambat H-1 pelaksanaan grand final melalui tautan yang disediakan panitia.

Dewan juri terdiri atas tiga orang yang berkompeten sesuai bidang keilmuan dan cabang lomba Artikel Ilmiah. Berdasarkan hasil penilaian karya tulis, presentasi, dan sesi tanya jawab, dewan juri akan menetapkan Juara 1, Juara 2, Juara 3, Harapan 1, Harapan 2, dan Harapan 3. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Penilaian Babak Penyisihan

Aspek	Subindikator	Bobot
Ide Gagasan	Orisinalitas karya; Gagasan dan inovasi; Novelty; Tingkat kebermanfaatan dan keunikan	35
Pendahuluan	Gagasan pendahuluan; Kejelasan uraian permasalahan; Kemutakhiran data	20
Tinjauan Pustaka	Kesinambungan topik; Kevalidan data; Keakuratan dan integritas; Relevansi pustaka	40
Metode Penulisan	Kerangka berpikir; Alur pelaksanaan; Tahap penulisan; Penggabungan gagasan	30
Hasil dan Pembahasan	Pengumpulan data; Pengolahan data; Analisis; Sintesis	60
Penutup	Kemampuan menyimpulkan; Rekomendasi dan saran	15

Penilaian Babak Final

Aspek Penilaian	Bobot
Penguasaan Materi dan Substansi Karya	30%
Kualitas dan Kejelasan Presentasi	25%
Kemampuan Argumentasi dan Menjawab Pertanyaan	25%
Kreativitas Penyampaian Gagasan	10%
Sikap, Etika, dan Manajemen Waktu	10%

2. Poster Pendidikan

Pelaksanaan babak final Poster Pendidikan dilaksanakan secara daring melalui Zoom Meeting pada tanggal 1 Oktober 2026 sebagai bagian dari rangkaian Grand Final CAKRAFIP.ec Vol. 3 Tahun 2026. Seluruh karya yang masuk akan melalui proses seleksi penyisihan, dan sebanyak 6 (enam) karya terbaik akan ditetapkan sebagai finalis berdasarkan hasil penilaian dewan juri. Pengumuman finalis dilaksanakan pada tanggal 28 September 2026.

Peserta yang dinyatakan lolos ke babak final wajib hadir dan mempresentasikan karya poster pendidikan yang telah dikirimkan sebelumnya di hadapan dewan juri sesuai jadwal yang ditentukan panitia. Presentasi dilakukan dengan menampilkan poster dalam bentuk digital disertai penjelasan mengenai isi, pesan edukatif, kreativitas visual, inovasi, serta relevansi karya terhadap tema CAKRAFIP.ec Vol. 3 Tahun 2026.

Dewan juri terdiri atas tiga orang yang berkompeten sesuai bidang Poster Pendidikan. Berdasarkan hasil penilaian karya dan presentasi, dewan juri akan menetapkan Juara 1, Juara 2, Juara 3, Harapan 1, Harapan 2, dan Harapan 3. Peserta yang tidak memenuhi ketentuan lomba atau tidak hadir tanpa konfirmasi kepada panitia dinyatakan gugur. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Aspek Penilaian	Bobot	Indikator
Ide dan Gagasan Poster Pendidikan	25%	Kejelasan, kedalaman, kebaruan, relevansi, dan keterpaduan gagasan
Kesesuaian dengan Tema	20%	Kefokusan, keterkaitan isi dengan tema, keterkaitan visual dengan tema, keterpaduan pesan dengan tema, dan fokus penekanan
Kualitas Poster Pendidikan	25%	Kreativitas, orisinalitas, kesesuaian judul, kepedulian pendidikan, muatan inisiatif dan persuasif, kualitas teknis media
Komposisi dan Kompleksitas Karya	15%	Keseimbangan tata letak, keteraturan susunan, kompleksitas unsur, integrasi unsur, proporsionalitas ruang
Daya Tarik Penyajian atau Aspek Visual dan Narasi	15%	Aspek visual dan narasi, pengaruh terhadap masyarakat, orisinalitas, rekognisi dan feedback

Penilaian Babak Final

Aspek Penilaian	Bobot	Indikator
Cara Penyampaian (Public Speaking)	30%	Kelancaran artikulasi/intonasi, kepercayaan diri, penguasaan materi, dan ketepatan alokasi waktu presentasi (5-7 menit).
Penggunaan Bahasa	20%	Ketepatan penggunaan bahasa dan istilah, pemilihan diksi yang persuasif, serta penyusunan kalimat yang efektif/lugas.
Kesesuaian Presentasi dengan Karya	20%	Keselarasan isi presentasi dengan visual/pesan poster, kedalaman penguasaan masalah dan solusi pendidikan yang ditawarkan, serta keterkaitan dengan tema lomba.
Sikap dan Etika Presentasi	15%	Kerapian penampilan, etika selama presentasi dan sesi tanya jawab, serta kesopanan dalam membuka/menutup presentasi.
Ketepatan Menjawab Pertanyaan	15%	Relevansi dan kelogisan jawaban, ketepatan data/argumen yang digunakan, serta ketenangan dalam merespons <i>feedback</i> juri.

3. Esai Kewirausahaan

Pelaksanaan babak final Esai Kewirausahaan dilaksanakan secara daring melalui Zoom Meeting pada tanggal 1 Oktober 2026 sebagai bagian dari grand final CAKRAFIP Vol. 3 Babak final wajib diikuti oleh 6 (enam) kelompok terbaik yang memperoleh nilai tertinggi pada tahap penyisihan. Seluruh finalis wajib mempresentasikan esai kewirausahaan yang telah dikirimkan sebelumnya dalam bentuk presentasi Power Point (PPT) di hadapan dewan juri sesuai jadwal yang telah ditentukan oleh panitia.

Presentasi memuat latar belakang usaha, inovasi produk atau jasa, target pasar, strategi pengembangan, serta kebermanfaatan usaha yang diusulkan. Setelah sesi presentasi, peserta akan mengikuti sesi tanya jawab bersama dewan juri. Adapun dewan juri terdiri atas tiga orang yang berkompeten sesuai bidang kewirausahaan dan inovasi pendidikan.

Dewan juri akan menentukan Juara 1, Juara 2, Juara 3, Harapan 1, Harapan 2, dan Harapan 3 berdasarkan hasil penilaian presentasi, kualitas ide usaha, kreativitas, kebermanfaatan, serta kemampuan peserta dalam menjawab pertanyaan juri. Peserta yang tidak hadir saat pelaksanaan babak final atau tidak mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan panitia dinyatakan gugur. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Penilaian Babak Penyisihan

Aspek Penilaian	Bobot	Indikator
Orisinalitas Karya	20%	
Kesesuaian Tema	10%	
Manfaat dan urgensi permasalahan yang diangkat	20%	
Ketajaman analisis permasalahan	20%	
Dasar teori dan kemampuan argumentasi	20%	
Tata bahasa dan Sistematika Penulisan	10%	

Penilaian Babak Final

Aspek Penilaian	Bobot
-----------------	-------

Sistematika/alur presentasi	15
Kreativitas	30
Penguasaan dalam penyampaian materi	30
Kemampuan menjawab pertanyaan	25

4. Lomba Media Pembelajaran Digital

Pelaksanaan final lomba media pembelajaran digital dilakukan secara daring melalui zoom meeting/ Google Meet pada tanggal 1 Oktober 2026. Enam kelompok finalis wajib hadir secara daring dan mempresentasikan karyanya di hadapan tiga juri. Dewan juri akan menentukan juara 1, 2, 3, harapan 1, harapan 2, dan 3. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat. Komponen yang dinilai pada babak final sama seperti pada babak penyisihan namun ditambahkan dengan indikator presentasi seperti komunikatif, penguasaan materi, kreatif dalam penyampaian gagasan serta ketetapan waktu.

Penilaian Babak Penyisihan

Aspek Penilaian	Bobot	Indikator
Orisinalitas & Kebaruan Karya	20%	Karya bersifat baru, kreatif, tidak plagiat, relevan dengan isu pendidikan.
Kesesuaian Tema & Tujuan	15%	Sesuai subtema, tujuan pedagogis jelas, mendukung literasi digital.
Manfaat & Dampak Pendidikan	20%	Memberi solusi nyata, meningkatkan kualitas pembelajaran, mendukung SDGs.
Integrasi Pedagogis & Inovasi	25%	Rancangan pedagogis yang matang (PjBL, inkuiri, flipped classroom, dll.), media interaktif, laboratorium virtual, atau perangkat inklusif.
Kualitas Teknis & Implementasi	20%	Design tampilan rapi, interaktif, mudah digunakan, sesuai standar teknologi

Penilaian Babak Final

Aspek Penilaian	Bobot
-----------------	-------

Sistematika/alur presentasi	15
Kreativitas	30
Penguasaan dalam penyampaian materi	30
Kemampuan menjawab pertanyaan	25

5. Lomba Media Pembelajaran Non-Digital

a. Konsep Pelaksanaan Lomba

Pelaksanaan Final Lomba Media Pembelajaran Non Digital (MPND) dilakukan secara daring melalui zoom meeting/google meet pada tanggal 01 Oktober 2026. Enam Kelompok Finalis wajib hadir secara daring dan mempresentasikan karyanya di hadapan para juri. Dewan juri terdiri dari tiga orang. Dewan juri akan menentukan Juara 1, 2, 3, harapan 1, 2, dan 3 pada babak final ini. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.

b. Peserta Lomba

1. Peserta adalah kelompok yang terpilih dalam kategori 6 besar.
2. Peserta membawa dan menunjukkan identitas sebagai mahasiswa pada saat final.
3. Peserta melakukan registrasi ulang sebelum babak final dimulai dengan melampirkan guide book atau buku petunjuk penggunaan produk/karya, surat pernyataan keaslian produk, serta pernyataan bahwa produk belum pernah dilombakan atau dipublikasikan dalam media apapun.

c. Ketentuan Lomba final

1. Produk/Karya yang dipresentasikan pada saat babak final sama dengan produk/karya yang digunakan waktu babak penyisihan.
2. Produk/karya yang dilombakan dilengkapi dengan guide book atau buku panduan penggunaan media pembelajaran dan diberikan kepada juri saat registrasi ulang sebelum babak final.
3. Peserta membawa produk yang sudah jadi dan siap untuk dipresentasikan.
4. Masing-masing kelompok peserta diberikan waktu untuk presentasi sebanyak 15 menit.

d. Penilaian Lomba

1. Penilaian Babak Penyisihan

Aspek Penilaian	Indikator	Bobot
Kesesuaian dengan Tema & Tujuan pembelajaran	Karya merupakan asli produk sendiri; Terdapat surat pernyataan keaslian produk dan belum pernah dipublikasikan atau diikutsertakan sebelumnya dalam perlombaan yang serupa.	10%
Inovasi & Kreativitas	Kebaruan ide, orisinalitas, kreativitas desain, serta keunikan media dibanding media sejenis	20%

Kualitas Produk Media	Kerapian, kekuatan bahan, estetika, keamanan, daya tahan, dan kualitas finishing	20%
Kebermanfaatan dan fungsionalitas	Media mudah digunakan, efektif membantu pembelajaran, interaktif, dan memudahkan peserta didik memahami materi	20%
Keterpaduan Dokumen	Karya merupakan asli produk sendiri; Terdapat surat pernyataan keaslian produk dan belum pernah dipublikasikan atau diikutsertakan sebelumnya dalam perlombaan yang serupa.	5%
Kelayakan Implementasi	Kemudahan direplikasi, efisiensi biaya, keberlanjutan penggunaan, dan potensi diterapkan di berbagai sekolah	10%
Presentasi dan demonstrasi Produk	Kemampuan menjelaskan konsep media, cara penggunaan, komunikasi, penguasaan materi, dan ketepatan waktu	15%

2. Aspek dan Indikator Penilaian Babak Final

Aspek Penilaian	Indikator	Bobot
Penguasaan Materi & Media	Pemahaman terhadap konsep media, dasar pengembangan, keterkaitan dengan tujuan pembelajaran, kemampuan menjelaskan manfaat media	25
Kejelasan & Alur Presentasi	Penyampaian sistematis, komunikasi efektif, artikulasi, bahasa yang baik, penguasaan panggung, penggunaan waktu	25
Demonstrasi Penggunaan Media	Kejelasan langkah penggunaan media, simulasi pembelajaran, kelancaran demonstrasi, kemampuan menunjukkan fungsi dan keunggulan media	20

Kemampuan Menjawab Pertanyaan	Ketepatan jawaban, argumentasi logis, penguasaan teori, kemampuan mempertahankan gagasan, sikap profesional	20
Sikap, Penampilan, dan Kerja Sama Tim	Berpenampilan baik, sopan dan santun, percaya diri, pembagian peran jelas, seluruh anggota berpartisipasi aktif, saling mendukung, tidak saling mendominasi, serta menunjukkan kekompakan selama presentasi dan demonstrasi.	10

6. Lomba Video Edukatif

Pelaksanaan babak final Video Edukatif dilaksanakan secara daring melalui Zoom Meeting pada tanggal 1 Oktober 2026 sebagai bagian dari grand final CAKRAFIP. Vol 3. Sebanyak 6 (enam) kelompok finalis terbaik hasil seleksi tahap penyisihan wajib hadir secara daring dan mempresentasikan karya video edukatif yang telah dikirimkan sebelumnya di hadapan dewan juri sesuai jadwal yang telah ditentukan oleh panitia.

Peserta yang berhak mengikuti babak final adalah peserta yang dinyatakan lolos seleksi berdasarkan hasil penilaian dewan juri pada tahap penyisihan. Seluruh finalis wajib mengikuti technical meeting sesuai jadwal yang telah ditentukan oleh panitia serta menggunakan pakaian yang sopan, rapi, dan beridentitas almamater atau sekolah asal pada saat presentasi berlangsung.

Sebelum pelaksanaan grand final dimulai, peserta wajib melakukan registrasi ulang dengan melampirkan surat pernyataan keaslian karya serta surat pernyataan bahwa karya video belum pernah dilombakan atau dipublikasikan pada media apa pun. Peserta juga wajib mengunggah bahan presentasi dalam format PDF atau PowerPoint (PPT) paling lambat H-1 pelaksanaan grand final melalui tautan yang telah disediakan panitia.

Presentasi final dilakukan dengan memaparkan konsep video, tujuan edukatif, proses produksi, pesan yang disampaikan, serta kebermanfaatan karya bagi dunia pendidikan. Seluruh finalis wajib menyiapkan perangkat presentasi, jaringan internet, kamera, dan mikrofon yang memadai selama kegiatan berlangsung. Urutan presentasi peserta ditentukan berdasarkan hasil pengundian atau ketentuan panitia pada saat technical meeting.

Adapun dewan juri terdiri atas tiga orang yang berkompeten sesuai bidang media dan pendidikan. Dewan juri akan menentukan Juara 1, Juara 2, Juara 3, Harapan 1, Harapan 2, dan Harapan 3 berdasarkan hasil penilaian karya dan presentasi peserta. Penilaian babak final dilakukan sesuai rubrik dan indikator penilaian yang telah

ditetapkan oleh panitia. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Penilaian Babak Penyisihan

Aspek Penilaian	Bobot	Indikator
Kesesuaian Tema	15	
Isi dan Pesan Edukatif	25	
Alur Cerita	15	
Orisinalitas	10	
Sinematografi	35	

Penilaian Babak Final

Aspek Penilaian	Bobot
Keterpaduan Sistematika Alur Presentasi	15
Inovasi dan Kreativitas Penyajian	20
Penguasaan Substansi dan Kualitas Penyampaian Materi	35

A. Pelaksanaan Grand Final

1. Babak final CAKRAFIP. Vol. 3 dilaksanakan secara daring/online melalui platform Zoom Meeting yang disediakan panitia.
2. Peserta yang berhak mengikuti babak final adalah peserta yang dinyatakan lolos seleksi penyisihan berdasarkan keputusan dewan juri.
3. Setiap cabang lomba akan diambil maksimal 6 (enam) finalis terbaik untuk mengikuti presentasi final.
4. Finalis wajib mengikuti technical meeting sesuai jadwal yang ditentukan panitia.
5. Finalis wajib menggunakan pakaian yang sopan, rapi, dan beridentitas almamater/sekolah asal saat presentasi final berlangsung.
6. Finalis wajib menyiapkan perangkat presentasi, jaringan internet, kamera, dan mikrofon yang memadai selama kegiatan berlangsung.
7. Seluruh finalis wajib mengunggah bahan presentasi dalam format PDF/PPT paling lambat H-1 pelaksanaan grand final melalui tautan yang disediakan panitia.
8. Urutan presentasi peserta ditentukan melalui pengundian atau ketentuan panitia saat technical meeting.
9. Penilaian babak final dilakukan oleh dewan juri sesuai rubrik dan indikator penilaian masing-masing cabang lomba.
10. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
11. Grand Final CAKRAFIP. Vol. 3 dilaksanakan pada tanggal 1 Oktober 2026 secara daring melalui Zoom Meeting.

BAB IV. PENUTUP

Demikian panduan kompetisi CAKRAFIP.ec Vol. 3 ini disusun. Kami berharap buku ini dapat menjadi acuan yang jelas dan mempermudah seluruh peserta dalam mengikuti setiap tahapan perlombaan.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Format Halaman Judul (cover)

LOGO UNIVERSITAS/INSTANSI

CABANG LOMBA (Pilih salah satu dari 6 lomba)*

JUDUL KARYA :

.....

disusun
oleh:

Nama Ketua Kelompok/NIM/Tahun
Angkatan

Nama Anggota Kelompok/NIM/Tahun Angkatan

Nama Anggota Kelompok/NIM/Tahun
Angkatan

NAMA UNIVERSITAS

KOTA

TAHUN

Lampiran 2. Format Halaman Pengesahan

LEMBAR PENGESAHAN

Karya ini diajukan dalam rangka mengikuti (cabang lomba*) yang diselenggarakan oleh Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang Tahun 2026.

1. Judul Karya :
2. Ketua Tim
 - a. Nama Lengkap :
 - b. NIM :
 - c. Prodi :
 - d. Perguruan Tinggi :
 - e. No. Telp/HP :
 - f. Alamat Email :
 - g. Alamat Rumah :
3. Dosen Pembimbing
 - a. Nama Lengkap dan gelar :
 - b. NIDN :
 - c. Alamat rumah :
 - d. No. Hp :

Kota, Tanggal-Bulan-Tahun

Dosen Pembimbing

Ketua Kelompok

Nama Lengkap
NIDN/NUPTK

Nama Lengkap
NIM/NIS

Mengetahui,
Dekan/Wakil Dekan/Pimpinan Bidang Kemahasiswaan

(Nama Lengkap)

NIP.....

Lampiran 3. Format Halaman Orisinalitas Karya

LEMBAR ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama Ketua :

Tempat, Tanggal Lahir :

Asal Institusi :

Dengan ini menyatakan bahwa karya dengan judul:

.....
..... adalah karya asli dan bukan merupakan hasil plagiat dari karya tulis orang lain, belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun serta diikutsertakan dalam perlombaan.

Apabila di kemudian hari pernyataan ini tidak benar maka saya bersedia didiskualifikasi dari Lomba CAKRAFIP.ec Vol 3 yang diselenggarakan oleh Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

.....-...2026

Ketua Tim,

Mater
ai 10000

Nama Lengkap Ketua

Lampiran 4. Daftar Riwayat Hidup Ketua dan Anggota Tim

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap :
2. Jenis Kelamin :
3. Tempat, Tanggal Lahir :
4. NIM :
5. Prodi/Fakultas :
6. E-mail :
7. Nomor Telepon/HP :
8. Pengalaman Organisasi :
9. Karya Ilmiah yang pernah dibuat : 1.
2.
3.
10. Penghargaan Ilmiah yang pernah diraih

Tempat, Tanggal Bulan Tahun

Ketua/ Anggota

(.....)

NIM/NIS

CAKRAFIP.ec

Vol.3



and



"Muda Berkarya, Kreatif Berdaya, dan Berinovasi untuk Pendidikan Negeri"