



SMKN 1 CIANJUR

The Right Place to Get Success for The Future

BUKU PEDOMAN LOMBA KARYA INOVATIF MURID

BIDANG IT & NON-IT
TINGKAT SMA/SMK/SEDERAJAT
KABUPATEN CIANJUR





DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR

1

PENDAHULUAN

2

KETENTUAN PESERTA DAN KARYA

4

BIDANG LOMBA

5

ORISINALITAS, PENGGUNAAN AI, DAN KEKAYAAN INTELEKTUAL

6

PENDAFTARAN DNA RINGKASAN KARYA

7

JADWAL & ALUR PELAKSANAAN

8

KRITERIA DAN PENILAIAN

9

BABAK FINAL DAN PAMERAN KARYA

10

HADIAH DAN PENGHARGAAN

11

KATA PENGANTAR



Lomba Karya Inovatif Bidang IT dan Non-IT diselenggarakan sebagai ruang bagi peserta didik SMA/SMK/MA/ sederajat untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan pemecahan masalah, kolaborasi, dan keberanian menghasilkan solusi yang bermanfaat. Kegiatan ini menempatkan karya nyata, purwarupa, dan kemampuan peserta mempertanggungjawabkan proses pengembangannya sebagai inti kompetisi.

Pedoman ini disusun dengan mengadaptasi prinsip penyelenggaraan ajang talenta murid yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah melalui Pusat Prestasi Nasional, terutama prinsip mutu, keadilan, transparansi, akuntabilitas, integritas penjurian, keselamatan, dan perlindungan murid. Penyelenggara tetap bertanggung jawab menetapkan mekanisme teknis yang sesuai dengan karakteristik lomba.

Dokumen utama pada tahap seleksi substansi adalah Ringkasan Karya Inovatif yang singkat, terstruktur, dan didukung bukti visual/prototipe serta video demonstrasi. Dengan mekanisme ini, penilaian diharapkan lebih berfokus pada kualitas gagasan, unsur kebaruan, keberfungsian karya, manfaat, dan kemampuan peserta menjelaskan hasil inovasinya.

Cianjur Oktober 2026
Panitia LKI-M

PENDAHULUAN



Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan tantangan sosial masyarakat menuntut generasi muda untuk tidak hanya menjadi konsumen teknologi dan ilmu pengetahuan, melainkan juga menjadi pencipta (creator) dan inovator. Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki peran strategis dalam menumbuhkembangkan budaya riset, rekayasa, dan kreativitas murid sejak dini. Melalui Lomba Karya Inovatif Murid (LKIM), panitia memberikan ruang apresiasi dan kompetisi yang sehat antar-sekolah. Kegiatan ini dirancang untuk menjaring gagasan dan karya nyata murid yang responsif terhadap permasalahan sehari-hari, baik yang berbasis teknologi informasi (IT) maupun teknologi tepat guna dan inovasi non-digital (Non-IT).

Dasar dan Acuan

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Peraturan Presiden Nomor 108 Tahun 2024 tentang Desain Besar Manajemen Talenta Nasional.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 25 Tahun 2025 tentang Manajemen Talenta Murid.
- Keputusan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 16 Tahun 2026 tentang Standar Penyelenggaraan Ajang Talenta Murid.
- Pedoman Pengelolaan Ajang Talenta Peserta Didik yang diterbitkan Pusat Prestasi Nasional.





Maksud dan Tujuan

Maksud

Menyelenggarakan kompetisi karya inovasi yang komprehensif, obyektif, dan edukatif bagi murid antar-sekolah.

Tujuan

Kegiatan bertujuan untuk:

- menumbuhkan budaya inovasi, kreativitas, dan pemecahan masalah di kalangan peserta didik;
- mendorong lahirnya karya yang relevan terhadap kebutuhan sekolah, masyarakat, lingkungan, dunia usaha, atau dunia industri;
- mengembangkan kemampuan peserta dalam melakukan perancangan, pembuatan, pengujian, evaluasi, dan penyempurnaan karya;
- meningkatkan kemampuan kolaborasi, komunikasi, literasi teknologi, dan tanggung jawab etis;
- memberikan apresiasi dan ruang pengembangan bagi peserta didik yang memiliki potensi di bidang inovasi; dan
- membangun ekosistem kompetisi yang sehat, obyektif, transparan, aman, dan edukatif.



KETENTUAN PESERTA DAN KARYA



Peserta

- Peserta adalah murid aktif tingkat SMP/SMA/SMK/ sederajat (dibuktikan dengan Kartu Pelajar yang masih berlaku).
- Lomba dilakukan secara berkelompok/tim. Setiap tim terdiri dari 2 sampai 3 orang murid dari sekolah yang sama.
- Setiap tim wajib didampingi oleh 1 orang Guru Pembimbing dari sekolah yang bersangkutan.
- Setiap sekolah mengirimkan hanya 1 (satu) tim pada masing-masing kategori lomba.
- Anggota tim yang sudah terdaftar tidak boleh terdaftar di tim lain pada kategori yang sama.

Karya

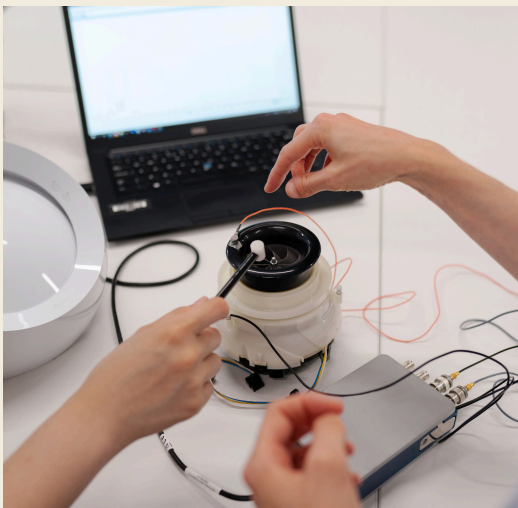
- Karya merupakan hasil pengembangan tim peserta dan dapat dipertanggungjawabkan.
- Karya mengangkat permasalahan, kebutuhan, atau peluang yang jelas dan memiliki calon.
- Karya minimal telah berada pada tahap proof of concept, model, purwarupa, prototype, atau bentuk lain yang dapat menunjukkan cara kerja utama inovasi.
- Karya dapat didemonstrasikan secara langsung atau melalui simulasi yang dapat diverifikasi pada tahap final.
- Karya tidak melanggar hukum, norma, keselamatan, privasi, hak cipta, atau hak pihak lain.
- Karya tidak boleh berupa hasil salinan utuh produk, desain, kode, atau karya pihak lain.



BIDANG LOMBA

Tema:

“Inovasi Generasi Muda untuk Solusi Masa Depan Berkelanjutan”



Bidang IT

Bidang IT diperuntukkan bagi karya yang menjadikan perangkat lunak, komputasi, data, sistem digital, atau integrasi teknologi informasi sebagai unsur utama inovasi.

Ruang lingkup dapat meliputi aplikasi mobile/web, artificial intelligence, machine learning, Internet of Things (IoT), sistem informasi, embedded system, teknologi pendidikan digital, game edukasi, data analytics, keamanan informasi, smart environment, dan teknologi digital lain yang relevan.



Bidang Non-IT

Bidang Non-IT diperuntukkan bagi karya yang solusi utamanya tidak berupa perangkat lunak atau sistem informasi.

Ruang lingkup dapat meliputi teknologi tepat guna, rekayasa, energi, lingkungan, pangan, pertanian, desain produk, alat bantu, material inovatif, produk kreatif, inovasi proses, inovasi layanan, inovasi sosial, dan bidang lain yang relevan.

ORISINALITAS, PENGUNAAN AI, DAN KEKAYAAN INTELEKTUAL



Orisinalitas & Penggunaan AI

- Peserta wajib menjelaskan bagian yang dibuat sendiri, bagian yang merupakan pengembangan, serta komponen pihak ketiga yang digunakan. Plagiarisme terhadap gagasan, teks, desain, data, gambar, kode program, maupun produk dapat menjadi dasar diskualifikasi.
- Penggunaan AI diperbolehkan sebagai alat bantu pengembangan, termasuk untuk pemrograman, analisis, desain, penyusunan teks, atau fungsi lain.

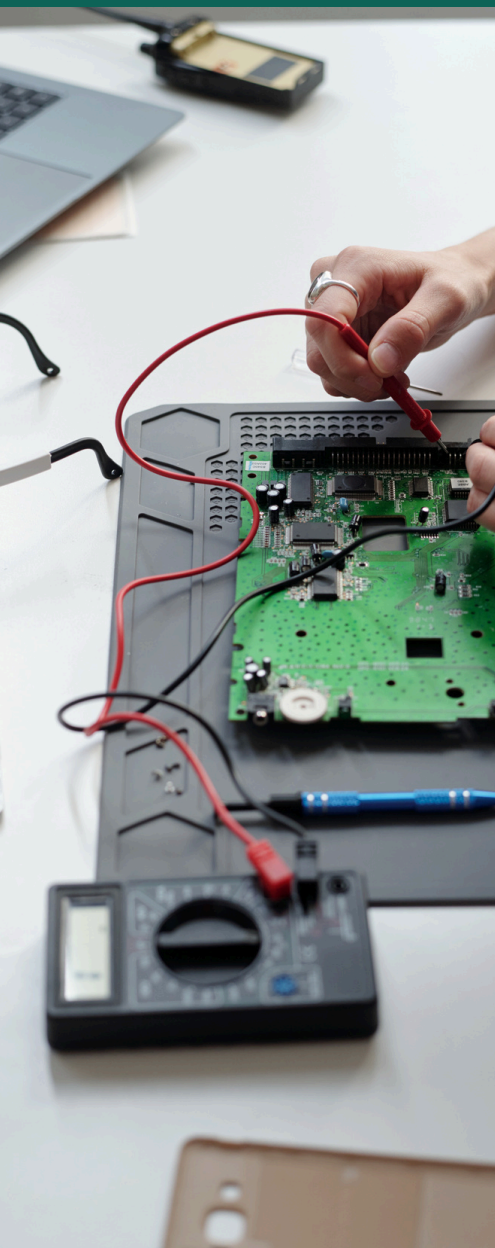
Hak Kekayaan Intelektual

Hak atas karya tetap berada pada pencipta sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan. Penyelenggara hanya memperoleh izin untuk mendokumentasikan dan mempublikasikan karya bagi kepentingan kegiatan nonkomersial dengan tetap mencantumkan identitas peserta/sekolah.





PENDAFTARAN DAN RINGKASAN KARYA



Dokumen Pendaftaran & Berkas Akhir

- Mengisi formulir pendaftaran tim di <https://s.id/FormulirLKI-M2026>
- Surat pengantar/rekomendasi dari sekolah;
- Identitas peserta (kartu pelajar atau surat keterangan siswa aktif atau dokumen lain yang sah);
- Ringkasan Karya Inovatif sesuai template yang disediakan;
- Video presentasi atau demonstrasi karya (format video bebas, durasi maksimal 5 menit, mencantumkan logo LKIM);
- Foto/bukti visual purwarupa atau prototipe;
- Surat Pernyataan Keaslian Karya (menggunakan template yang disediakan);

Seluruh dokumen pendaftaran dan berkas akhir LKI-M 2026 tersedia di sini: <https://s.id/DokumenLKI-M2026>

Ketentuan Ringkasan Karya Inovatif

- Ringkasan karya dikirim dalam bentuk file PDF
- Format ringkasan karya menggunakan template yang telah disediakan.
- Ukuran kertas A4
- Panjang Maksimal 4 halaman isi; tanpa proposal terpisah
- Font Aptos/Arial/Times New Roman 11 pt
- Ukuran file Maksimal 10 MB
- Bahasa Indonesia yang baik dan jelas; istilah teknis asing diperbolehkan seperlunya
- Penamaan file: Kategori>Nama Sekolah_Judul Singkat.pdf

JADWAL & ALUR PELAKSANAAN



TAHAPAN PELAKSANAAN	WAKTU PELAKSANAAN	KETERANGAN/ TEMPAT
Sosialisasi & Pendaftaran	12 Oktober - 7 November 2026	Pendaftaran daring melalui portal panitia
Batas Pengumpulan Berkas Akhir	10 November 2026 (Pkl 23:59 WIB)	Pengunggahan berkas akhir
Penilaian Babak Penyisihan	11 - 18 November 2026	Desk evaluasi oleh Dewan Juri
Pengumuman Finalis	20 November 2026	Pengumuman melalui portal panitia dan email peserta
Technical Meeting Finalis	23 November 2026	Pengarahan teknis pameran dan aturan final (Zoom)
Pemasangan Stand Pameran (Loading in)	26 November 2026 (mulai Pkl 13.00 WIB)	Persiapan fisik di lokasi pameran karya
Babak Final dan Pameran Karya Inovatif (Hari 1)	27 November 2026	Penilaian Presentasi & Stand oleh Dewan Juri
Pameran Umum & Pengumuman Juara (Hari 2)	28 November 2028	Kunjungan umum, awarding, dan penutupan

KRITERIA DAN PENILAIAN



Dewan Juri

Dewan Juri terdiri dari praktisi serta profesional independen yang ditunjuk resmi oleh panitia. Keputusan Dewan Juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Bobot Penilaian Babak Penyisihan

INDIKATOR PENILAIAN	DESKRIPSI	BOBOT
Kebaruan dan Originalitas	Keunikan gagasan, ide segar, dan ketiadaan plagiarisme.	30%
Metodologi dan Keselarasan Solusi	Kejelasan latar belakang masalah dan ketepatan solusi yang ditawarkan.	25%
Kesiapan dan Kualitas Produk	Keberfungsian produk (prototype bekerja baik) sesuai standar kategori.	25%
Kerapihan Laporan Akhir (Ringkasan Karya, Video, dan Dokumentasi)	Tata tulis dokumen akhir sesuai format, serta kejelasan uraian video demo.	20%

Bobot Penilaian Babak Final

INDIKATOR PENILAIAN	DESKRIPSI	BOBOT
Unjuk Kerja Produk (Live Demo)	Keandalan, daya guna, penampilan dan efektivitas produk saat diuji langsung oleh juri.	40%
Presentasi & Penguasaan Materi	Kejelasan penyampaian, ketepatan waktu, dan kualitas jawaban saat tanya jawab.	35%
Kreativitas Stand Pameran	Kerapian, kelengkapan poster, visualisasi, dan daya tarik interaksi publik.	25%

BABAK FINAL DAN PAMERAN KARYA

Ketentuan Stand Pameran

- Setiap tim finalis akan mendapatkan 1 (satu) unit booth/stand pameran dengan fasilitas standar dari panitia: 2 meja dan 2 kursi, 1 colokan listrik (stop kontak), dan papan nama tim/sekolah.
- Peserta wajib menyiapkan:
 - Poster ukuran X-Banner memuat: Judul, Latar Belakang, Cara Kerja, dan Hasil.
 - Perangkat keras/lunak pendukung presentasi (Laptop, Tablet, Alat peraga pendukung, dsb.).
 - Brosur/leaflet ringkas (opsional).

Alur Presentasi di Hadapan Juri

- Dewan Juri akan berkeliling mendatangi setiap stand finalis.
- Alokasi Waktu per Tim: 20 Menit, dengan pembagian:
 - 7 Menit: Presentasi & demonstrasi produk secara langsung.
 - 13 Menit: Sesi tanya jawab dan uji coba produk oleh juri.

Tata Tertib Peserta Finalis

- Peserta wajib hadir di lokasi 30 menit sebelum acara dimulai.
- Peserta mengenakan seragam sekolah resmi atau almamater sekolah selama kegiatan berlangsung.
- Menjaga kebersihan, kerapian, dan keamanan barang-barang di stand masing-masing.
- Menjaga kesopanan dan etika komunikasi baik kepada Dewan Juri, pengunjung pameran, maupun sesama peserta.
- Mentaati semua peraturan penjurian.



HADIAH DAN PENGHARGAAN



Panitia menyediakan penghargaan bagi pemenang pada masing-masing kategori (Kategori IT dan Kategori Non-IT):

Kategori IT

- Juara 1: Trofi + Sertifikat Juara + Uang Pembinaan
- Juara 2: Trofi + Sertifikat Juara + Uang Pembinaan
- Juara 3: Trofi + Sertifikat Juara + Uang Pembinaan
- Juara Harapan: Plakat + Sertifikat

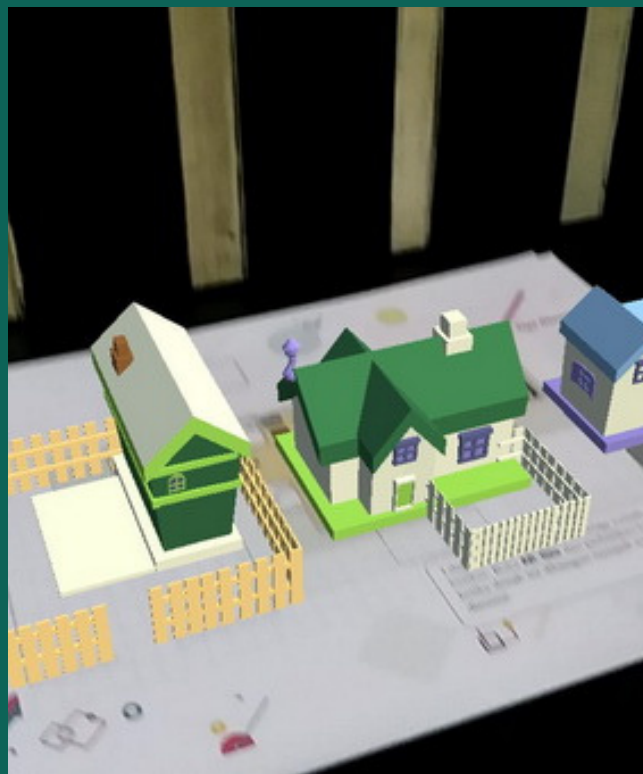
Kategori Non-IT

- Juara 1: Trofi + Sertifikat Juara + Uang Pembinaan
- Juara 2: Trofi + Sertifikat Juara + Uang Pembinaan
- Juara 3: Trofi + Sertifikat Juara + Uang Pembinaan
- Juara Harapan: Plakat + Sertifikat

Penghargaan Khusus (Berlaku Keseluruhan)

- Best Poster & Stand Display: Plakat + Sertifikat + Bingkisan
- Favorite Innovation (Pilihan Pengunjung): Plakat + Sertifikat + Bingkisan





KONTAK KAMI

Microsite LKI-M 2026
www.reallygreatsite.com



Nomor Kontak
 +62 818-0981-9403



Alamat Sekretariat
 Jl. Siliwangi No 41 Cianjur



Alamat Email
LKIM@smkn1cianjur.sch.id

