Co-Host

Satu Sinergi, Sejuta Inovasi

BOOKLET FIP CHAMPIONSHIP

Sinergi Generasi Muda Lintas Disiplin
Wujudkan Pembangunan
Berkelanjutan di Tengah Era AI

Pendahuluan

Latar Belakang

Di tengah perkembangan teknologi yang semakin pesat, khususnya hadirnya Artificial Intelligence (AI), generasi muda dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perubahan zaman. Perkembangan ini tidak hanya membutuhkan kemampuan dari satu bidang ilmu saja, tetapi juga kolaborasi dari berbagai disiplin untuk menciptakan solusi yang kreatif, inovatif, dan berkelanjutan.

Pembangunan berkelanjutan menjadi salah satu aspek penting dalam menghadapi tantangan global, baik dalam bidang lingkungan, sosial, ekonomi, maupun pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan sinergi antar generasi muda dengan berbagai latar belakang keilmuan agar mampu memanfaatkan teknologi AI secara bijak dan menciptakan perubahan positif bagi masa depan.

Makna Tema

Tema "*Sinergi Generasi Muda Lintas Disiplin Wujudkan Pembangunan Berkelanjutan di Tengah Era AI*" menggambarkan semangat kolaborasi generasi muda dari berbagai bidang ilmu untuk bersama-sama menciptakan gagasan dan inovasi dalam menghadapi perkembangan teknologi.

Melalui sinergi lintas disiplin, generasi muda diharapkan mampu menggabungkan berbagai perspektif untuk menghasilkan solusi yang relevan terhadap permasalahan masa kini. Pemanfaatan AI secara bertanggung jawab menjadi salah satu langkah dalam mendukung terciptanya pembangunan yang berkelanjutan.
Jargon "*Satu Sinergi, Sejuta Inovasi*" memiliki makna bahwa satu bentuk kerja sama dan kolaborasi yang kuat dari berbagai pihak mampu menghasilkan banyak ide, gagasan, serta inovasi yang memberikan manfaat bagi masyarakat.

Alasan

Kegiatan ini tidak hanya menjadi wadah untuk mengembangkan kreativitas dan pemikiran inovatif, tetapi juga sebagai ruang kolaborasi bagi generasi muda dari berbagai disiplin ilmu. Melalui pertukaran ide dan perspektif, peserta diharapkan mampu menciptakan solusi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan tantangan pembangunan berkelanjutan.

Dengan adanya sinergi antar generasi muda, kegiatan ini diharapkan dapat melahirkan individu yang kritis, kreatif, serta mampu berkontribusi dalam menciptakan masa depan yang lebih baik di tengah era AI.

Co-Host

Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas segala nikmat dan rahmat-Nya kami dapat menyelenggarakan FIP CHAMPIONSHIP Tahun 2026. Acara ini merupakan bagian dari upaya kami dalam mendukung terwujudnya pembangunan berkelanjutan di era Society 5.0, sekaligus menjadi wadah untuk melahirkan generasi muda yang kreatif, inovatif, dan berdaya saing dalam menghadapi perkembangan teknologi dan tantangan zaman.

FIP CHAMPIONSHIP Tahun 2026 menghadirkan enam cabang lomba yang dirancang untuk memberikan ruang bagi peserta dalam menunjukkan kemampuan dan kreativitasnya di bidang pendidikan, yaitu diantaranya Essay, Video Digital Pendidikan, Microteaching, Media Pembelajaran Digital Pendidikan, Media Pembelajaran Non-Digital Pendidikan, dan Poster Pendidikan.

Melalui berbagai cabang lomba tersebut, kami berharap FIP CHAMPIONSHIP Tahun 2026 tidak hanya menjadi ajang kompetisi, tetapi juga menjadi ruang untuk belajar, berkarya, berinovasi, serta berbagi gagasan dalam menciptakan pendidikan yang lebih kreatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Akhir kata, kami berharap FIP CHAMPIONSHIP Tahun 2026 dapat menjadi wadah yang memberikan pengalaman dan manfaat bagi seluruh peserta, sekaligus menjadi langkah nyata dalam mendorong lahirnya generasi muda yang kreatif, inovatif, berkarakter, dan mampu memberikan kontribusi positif bagi kemajuan pendidikan di Indonesia.

Selamat berkompetisi, junjung tinggi sportivitas, dan tunjukkan karya terbaikmu!

Bandung, 2026
Panitia FIP CHAMPIONSHIP 2026

Co-Host

DAFTAR ISI

Pendahuluan…….....3
Kata Pengantar……..……...…....5
Daftar Isi……....6
Cabang Lomba Media Pembelajaran Digital…..……..7
Penutup……..……..……...…9
Tahapan Lomba, Informasi Pendaftaran & Biaya…….....10

Lampiran 1 Format Halaman Judul…..……..……...11
Lampiran 2 Format Surat Pernyataan Orisinalitas Karya…....12
Lampiran 3 Logo-logo Kampus Penyelenggara dan Mitra…..13

Co-Host

Media pembelajaran Digital

Tema

Dari Teknologi Menjadi Inspirasi: Kreativitas Digital untuk Pendidikan Masa Depan

Deskripsi:
Lomba Media Pembelajaran Digital merupakan wadah bagi peserta untuk mengembangkan ide kreatif dan inovatif melalui pemanfaatan teknologi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan edukatif. Melalui tema "*Dari Teknologi Menjadi Inspirasi: Kreativitas Digital untuk Pendidikan Masa Depan*", peserta diharapkan mampu menghadirkan media digital yang tidak hanya memanfaatkan teknologi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Karya dapat berupa video pembelajaran, e-book, game edukasi, aplikasi, media interaktif, atau bentuk digital lainnya yang mendukung proses pembelajaran.

Poin SDGs:
- SDG 4 — Quality Education
- SDG 9 — Industry, Innovation and Infrastructure
- SDG 10 — Reduced Inequalities
- SDG 12 — Responsible Consumption and Production

Ketentuan Peserta:
- Terbuka untuk mahasiswa aktif jenjang D3 / S1 se-Indonesia.
- Peserta dapat mengikuti lomba secara individu atau berkelompok dengan jumlah anggota 3–5 orang.
- Setiap peserta atau kelompok wajib mengikuti ketentuan khusus sesuai cabang lomba yang diikuti.
- Setiap perguruan tinggi boleh mengirim lebih dari 1 peserta.
- Peserta terdaftar tidak dapat digantikan.
- Wajib melampirkan foto/scan KTM Aktif.
- Wajib follow Instagram instagram.com/fipchampionship & lampirkan bukti screenshot.

Ketentuan Karya:
1. Karya merupakan media pembelajaran digital yang sesuai dengan tema lomba.
2. Karya dapat berupa video pembelajaran, e-book, game edukasi, website, aplikasi, media interaktif, atau bentuk digital lainnya.
3. Karya dibuat orisinil dan belum pernah menjadi juara dalam lomba lain.
4. Karya dapat dibuat menggunakan platform atau aplikasi apa pun sesuai kreativitas peserta.
5. Karya dikumpulkan dalam bentuk file atau tautan yang dapat diakses oleh panitia.
6. Jika menggunakan tautan, peserta wajib memastikan tautan dapat diakses oleh panitia selama proses penilaian.
7. Karya disertai deskripsi singkat yang memuat:
    - Judul karya
    - Sasaran/jenjang peserta didik
    - Mata pelajaran
    - Tujuan pembelajaran
    - Cara penggunaan media

Media pembelajaran Digital

Video memuat:

1. Pembukaan dan identitas peserta.
2. Latar belakang dan tujuan media.
3. Pengenalan serta demonstrasi penggunaan media.
4. Keunggulan dan inovasi.
5. Manfaat serta keterkaitan dengan SDGs.
6. Penutup.

Ketentuan Pengumpulan Karya :

- Karya dibuat dalam format video sesuai dengan ketentuan lomba.
- Video wajib mencantumkan logo universitas dan mitra yang telah disediakan oleh panitia pada halaman lampiran
- Karya wajib didokumentasikan dalam bentuk video demonstrasi/penggunaan media dengan durasi maksimal 5–10 menit.
- Video menggunakan format/rasio 16:9.
- Video diunggah ke YouTube oleh peserta.
- Peserta mengumpulkan tautan/link video YouTube melalui Google Form yang disediakan oleh panitia.
- Pastikan tautan video dapat diakses oleh panitia.

Ketentuan Penilian

- Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran (20%)
- Isi dan materi pembelajaran (20%)
- Interaktivitas dan kemudahan belajar (25%)
- Kreativitas dan inovasi (20%)
- Tampilan dan aspek teknis (15%)

Narahubung : 0856-9183-9881 (marsha)

PENUTUP

Kegiatan ini lahir dari semangat untuk menghadirkan ruang kolaborasi generasi muda lintas disiplin dalam menjawab tantangan pembangunan berkelanjutan di tengah era Artificial Intelligence (AI). Melalui tema besar "*Sinergi Generasi Muda Lintas Disiplin Wujudkan Pembangunan Berkelanjutan di Tengah Era A*I" dan tagline "Satu Sinergi, Sejuta Inovasi", diharapkan setiap peserta mampu menyalurkan ide, kreativitas, serta inovasi yang bermanfaat bagi masyarakat dan dunia pendidikan.

Booklet ini menjadi panduan sekaligus inspirasi bagi seluruh peserta untuk berkontribusi aktif, kritis, dan kreatif dalam menciptakan karya terbaik. Semoga kegiatan ini tidak hanya menjadi ajang kompetisi, tetapi juga wadah pembelajaran, pengembangan diri, serta langkah nyata menuju masa depan yang lebih baik.

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah mendukung terselenggaranya kegiatan ini. Terima kasih kepada kampus mitra, panitia, peserta, serta semua pihak yang telah berkontribusi dalam mewujudkan acara. Semoga kegiatan ini menjadi langkah nyata dalam memperkuat kolaborasi generasi muda, melahirkan inovasi, dan memberikan manfaat bagi pembangunan berkelanjutan di era teknologi yang terus berkembang.

Mari bersama wujudkan sinergi, ciptakan inovasi, dan bangun masa depan berkelanjutan dengan semangat generasi muda Indonesia.

Co-Host

Tahapan Lomba, Informasi Pendaftaran & Biaya

Tahapan Lomba:

- Pendaftaran Lomba: 28 September - 7 Oktober
- Pelaksanaan Lomba: 28 September - 17 Oktober
- Batas Submission: 22 Oktober
- Penilaian Juri: 23 - 26 Oktober
- Pengumuman Juara: 27 Oktober
- Awarding Offline: 30 Oktober

Informasi Pendaftaran & Biaya

Biaya Pendaftaran : Rp 65.000
Pembayaran
VA Name: Amallia Siti Qhoirunnisa
VA Number: 901346984251
Link Pendaftaran: https://forms.gle/Arpquuce2zkunTBP6
Link Pengumpulan Karya: https://forms.gle/ouFbPusaywCyYHmE8

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

FORMAT HALAMAN JUDUL/COVER

https://docs.google.com/document/d/12aYaxTpIGao9EZxU7FsQHDzBgDBhig_3ybdTojYqbow/edit?usp=sharing

LAMPIRAN

LAMPIRAN 2

SURAT PERNYATAAN ORISINAL KARYA

https://docs.google.com/document/d/13MNVHQa76fN8hJsrYDpWMC1SvLTch-vVUB1qmTMHqmI/edit?usp=sharing

FORMAT PENGUMPULAN MENGGUNAKAN PDF

LAMPIRAN

LAMPIRAN 3

LOGO-LOGO KAMPUS PENYELENGGARA DAN MITRA

https://drive.google.com/drive/folders/1U7HNCvX5XjKsdlPxVekgC3c3P5hQAEGC?usp=sharing