

Kelengkapan Pengiriman Produk Lomba

1. Produk Inovasi beserta seluruh komponennya (dapat dibaca pada bagian ruang lingkup produk inovasi)
2. File/printout naskah laporan (format terlampir)
3. File biodata peserta (format terlampir)
4. File hasil scan/print out ijin Kepala Sekolah (format terlampir)
5. File hasil scan/print out surat pernyataan keaslian produk (format terlampir)
6. File poster produk (dapat dibuat menggunakan software pengolah kata misal Office, atau software apapun) yang memuat foto dan profil singkat pengembang, foto/capture screen produk inovasi, dan tagline (kalimat) singkat tentang produk.

Alur Kegiatan



Kelengkapan produk dapat dikirim melalui pos dalam bentuk CD/DVD/Flash disk dan dokumen hardcopy ke Panitia ONIP d.a. PPPPTK Matematika Jl. Kaliurang KM 6 Condongcatur, Depok, Sleman, DIY, Kodepos 55283 ; atau berupa file melalui email onip@p4tkmatematika.org. Seluruh kelengkapan agar dijadikan dalam bentuk satu file .zip/.rar dan diemail dengan subjek email NAMA_INSTANSI_NAMAPRODUK. Apabila ukuran file melebihi batas maksimal pengiriman email, dapat memanfaatkan fasilitas cloud storage (OneDrive, GoogleDrive, Dropbox, atau lainnya) kemudian membagikan link file melalui alamat email di atas. Untuk pengiriman melalui pos, peserta tetap diwajibkan mengirim kelengkapan nomor 2, 3, 5 dan 6 melalui email.

Khusus untuk produk inovasi alat peraga matematika, untuk kepentingan desk evaluation tidak perlu mengirimkan alat peraga matematika, namun dalam kelengkapan produk harus terdapat foto detail bentuk fisik alat peraga /video penjelasan tentang alat.

Jadwal

- Pengiriman Produk dan Seleksi Awal (paling lambat diterima panitia 8 Oktober 2018)
- Desk Evaluation Produk Inovasi (10 Oktober - 19 Oktober 2018)
- Pengumuman Calon Peserta Workshop Final (22 Oktober 2018)
- Workshop Penilaian Final (29 Oktober - 2 November 2018)

Contact Us

<http://onip.p4tkmatematika.org>
[fb.com/groups/onip.matematika](https://www.facebook.com/groups/onip.matematika)
Umi Rohmiyatun (HP. 085228020686)
Cahyo Sasongko (HP. 081392558852)

OLIMPIADE NASIONAL INOVASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA



PPPPTK MATEMATIKA

Tema

Pengembangan inovasi pembelajaran matematika dalam rangka mempersiapkan kecakapan abad 21

Tujuan

Menggal ide/gagasan dan mengimplementasikan inovasi media pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran matematika dalam rangka menyiapkan generasi yang memiliki kompetensi abad 21.

Menyediakan wahana bagi guru dalam peningkatan keprofesian berkelanjutan.

Sasaran Peserta

Guru Kelas SD atau Guru Matematika SMP, SMA, SMK atau yang sederajat di Indonesia.



Ruang Lingkup Produk Inovasi

Produk yang dilombakan dapat berupa

- 1) multimedia pembelajaran berbasis TIK (Komputer/Handphone /Kalkulator)
- 2) alat peraga matematika

Produk inovasi diharapkan dapat bermanfaat untuk membantu pemahaman konsep atau penguatan konsep matematika dan mengasah kompetensi abad 21 yang meliputi :

keterampilan belajar dan berinovasi, yaitu keterampilan berkreasi dan berinovasi, berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, berkomunikasi dan berkolaborasi.

keterampilan teknologi informasi dan media, yaitu literasi informasi, literasi media, dan literasi ICT.

keterampilan hidup dan karir, yaitu kemampuan untuk bersikap fleksibel dan beradaptasi, inisiatif dan mengarahkan diri sendiri, keterampilan sosial dan antar budaya, akuntabel dan produktif, kepemimpinan dan tanggung jawab.

Produk inovasi harus sesuai dengan jenjang mengajar peserta. Bentuk produk inovasi meliputi:

1. Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis TIK.

Produk multimedia pembelajaran berbasis TIK dapat berupa media bantu mengajar di kelas atau media belajar mandiri.

Untuk produk media bantu mengajar di kelas (misal bahan tayang PowerPoint, atau media interaktif seperti GeoGebra, dan lain-lain) wajib menyertakan:

- a. RPP lengkap (minimal untuk satu pertemuan) dengan menggunakan produk inovasi tersebut.
- b. Video simulasi penerapan pembelajaran pada siswa menggunakan multimedia tersebut.

Untuk produk berupa media belajar mandiri wajib menyertakan:

- a. Panduan penggunaan media belajar mandiri yang divideokan (dapat menggunakan screencast atau lainnya).

- b. Penugasan/project yang diberikan pada siswa untuk mengukur pencapaian yang diperoleh melalui proses belajar mandiri yang dilakukan menggunakan media tersebut. Kelengkapan project siswa harus tercantum dengan jelas (penjelasan project, lembar kerja siswa, rubrik penilaian project, dan lain-lain).

Contoh : Pengembangan Media PIPEDI (Pita Pecahan Dinamis) menggunakan GeoGebra

2. Pengembangan alat peraga matematika

Produk alat peraga matematika dapat berupa produk orisinal atau modifikasi dari alat peraga yang pernah dikembangkan sebelumnya.

Produk alat peraga matematika wajib menyertakan:

- a. RPP lengkap (minimal untuk satu pertemuan) dengan menggunakan produk inovasi tersebut.
- b. Video simulasi penerapan pembelajaran pada siswa dalam menggunakan alat peraga matematika tersebut.

Contoh : Pengembangan Alat Peraga Pembelajaran Debit Air Bagi Siswa SD

Kriteria Produk

Asli, belum pernah memenangkan lomba/kompetisi sejenis di tingkat kabupaten/kota, regional nasional atau internasional.

Inovatif, hasil pengembangan dari yang belum ada atau modifikasi (jika berupa modifikasi wajib menuliskan pada laporan terkait bentuk modifikasi dan urgensi modifikasi, serta dari mana asal produk asli sebagai dasar pengembangan).

Materi/isi merupakan materi pembelajaran matematika yang diajarkan di sekolah, namun untuk kepentingan simulasi tidak harus menyesuaikan dengan semester pelaksanaan.

Merupakan hasil karya individu.

Karya dibuat dalam 2 tahun terakhir.

Satu peserta hanya diijinkan mengirimkan satu produk.