



**PANDUAN KOMPETISI KARYA INOVASI**

**VIDEO PEMBELAJARAN**

**2023**

---

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN TINGGI, RISET, DAN TEKNOLOGI  
DIREKTORAT PEMBELAJARAN DAN KEMAHASISWAAN**

## KATA PENGANTAR

Kualitas lulusan perguruan tinggi sangat ditentukan oleh kualitas proses pembelajaran yang diselenggarakan. Banyak strategi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mendukung proses pembelajaran yang berkualitas salah satunya dengan mewujudkan kelas pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan interaktif. Proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bisa dibangun dengan menghadirkan media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran.

Sebagai upaya memotivasi dosen program studi di perguruan tinggi untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran, Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi menyelenggarakan Program Kompetisi Karya Inovasi Video Pembelajaran (K2IVP) Tahun 2023. Melalui program ini diharapkan dapat meningkatkan ragam dan kualitas media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran sehingga pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, menarik dan tidak monoton.

Agar program ini dapat berjalan secara efektif dan efisien, maka Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan menyusun Panduan Program K2IVP Tahun 2023. Semoga panduan yang disusun ini bermanfaat dan dapat menjadi acuan bagi perguruan tinggi yang akan berpartisipasi dalam Program K2IVP Tahun 2023.

## Daftar Isi

KATA PENGANTAR .....	2
A. Latar Belakang.....	4
B. Tujuan .....	7
C. Manfaat .....	8
D. Sasaran .....	8
E. Kategori Video.....	8
F. Karakteristik Video.....	11
G. Persyaratan.....	12
H. Besaran Insentif .....	13
I. Penerimaan Video Pembelajaran.....	13
J. Jadwal .....	13
K. Penutup .....	14

## A. Latar Belakang

Industri 4.0 merupakan revolusi industri yang mengedepankan penerapan teknologi digital dan otomatisasi pada berbagai aspek produksi dan manufaktur. Video pembelajaran dapat berperan penting dalam mendukung pengembangan sumber daya manusia yang handal dan adaptif dalam menghadapi era Industri 4.0. Melalui video pembelajaran, dapat disediakan pelatihan dan pembelajaran yang efektif dan efisien untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mahasiswa. Selain untuk kebutuhan kognitif mahasiswa, video pembelajaran dapat membantu mahasiswa dalam menghadapi tantangan kompetitif dan mempercepat transformasi digital dalam Industri 4.0. Konstruksi tersebut dikarenakan video pembelajaran dapat digunakan untuk mengedukasi mahasiswa sebagai manifestasi masyarakat mengenai perubahan yang terjadi pada Industri 4.0 dan memberikan pemahaman mengenai manfaat dan potensi teknologi. Sehingga membantu meningkatkan kesadaran dan partisipasi masyarakat dalam menghadapi perubahan pada Industri 4.0, serta memperkuat daya saing bangsa dalam kancah global.

Video pembelajaran dapat memiliki peran penting dalam era Society 5.0 karena dapat membantu mendukung pembelajaran sepanjang hayat dan pengembangan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan pasar kerja. Video pembelajaran dapat memberikan akses ke materi pembelajaran yang berkualitas dan dapat diakses oleh siapa saja, di mana saja, dan kapan saja. Dengan demikian, video pembelajaran dapat membantu mempercepat proses pembelajaran dan membantu menciptakan mahasiswa sebagai masyarakat yang berpengetahuan.

Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) menekankan pada pembelajaran berpusat pada mahasiswa, fleksibilitas, dan inovasi dalam pendidikan. Video pembelajaran dapat menjadi salah satu alat yang efektif untuk mencapai tujuan Kurikulum MBKM. Peranan video pembelajaran sangat urgen dalam MBKM, karena dapat membantu mahasiswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit, meningkatkan keterampilan dan kecakapan praktis, serta memfasilitasi pembelajaran yang fleksibel. Selain itu, video pembelajaran dapat memberikan akses ke berbagai sumber daya pembelajaran yang beragam, termasuk ahli, pengajar, dan narasumber terkemuka di bidang tertentu. Dalam konteks MBKM, video pembelajaran juga dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran mandiri dan kolaboratif, serta membantu mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan belajar mandiri yang lebih baik. Video

pembelajaran dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran.

Video pembelajaran memiliki peranan penting dalam mendukung Indikator Kinerja Utama (IKU). Video pembelajaran dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan peningkatan keterampilan mahasiswa sehingga lulusan dapat bersaing di pasar kerja yang semakin kompetitif. Video pembelajaran dapat menjadi alternatif bagi mahasiswa untuk memperoleh pengalaman belajar di luar kampus dengan menyediakan video pembelajaran dari lembaga atau perusahaan dengan konten Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI). Dosen dapat memproduksi video pembelajaran yang dapat diakses di luar kampus sebagai bentuk kegiatan pembelajaran sepanjang hayat. Selain hal tersebut Video pembelajaran juga dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar dengan menghadirkan praktisi atau ahli dari luar kampus sebagai pengisi materi. Video pembelajaran interaktif dapat mendukung pembelajaran kolaboratif dan partisipatif, dengan memungkinkan mahasiswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Video pembelajaran secara psikologis dapat meningkatkan motivasi belajar karena memiliki beberapa kelebihan diantaranya memungkinkan video pembelajaran untuk menjadi sarana yang efektif dalam pembelajaran. Video pembelajaran biasanya menggunakan gambar, animasi, grafik, dan audio yang menarik dan mudah dicerna dan Video pembelajaran dapat diakses kapan saja dan di mana saja, baik secara online maupun offline. mahasiswa dapat mempelajari materi pada kecepatan dan waktu yang sesuai dengan kebutuhan mereka sendiri. sehingga dapat membantu memperjelas konsep yang rumit. Hal ini dapat meningkatkan minat dan motivasi mahasiswa untuk belajar.

Keunggulan video pembelajaran dapat menyediakan konten yang berkualitas. Video pembelajaran memiliki kualitas audio dan visual yang baik dapat membantu mahasiswa memahami materi dengan lebih baik dan memperjelas konsep-konsep yang abstrak. Kualitas audio dan visual yang baik juga membuat mahasiswa lebih mudah untuk terlibat dan fokus pada materi yang disampaikan. Video pembelajaran dapat diperkaya animasi dan grafik, sehingga dapat membantu mahasiswa memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dipahami dan membuat materi menjadi lebih menarik dan mudah diingat. Video pembelajaran memiliki materi yang terstruktur, sehingga dapat membantu mahasiswa memahami urutan

konsep dan meningkatkan kemampuan mereka untuk mengingat informasi. Video pembelajaran menyediakan konten yang berkualitas tinggi. Hal ini dapat membantu mahasiswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi dan memperoleh pengetahuan yang relevan dengan kehidupan nyata.

Video pembelajaran mendukung pembelajaran jarak jauh karena memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Dalam pembelajaran jarak jauh, interaksi tatap muka antara dosen dan mahasiswa tidak selalu dimungkinkan. Oleh karena itu, video pembelajaran dapat menjadi pengganti interaksi tatap muka dan menyediakan informasi yang diperlukan untuk belajar. Video pembelajaran juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman peserta didik. Video pembelajaran memungkinkan untuk menggabungkan berbagai elemen visual, suara, dan teks untuk memperjelas konsep dan memudahkan pemahaman. Selain itu, video pembelajaran juga dapat disertai dengan aktivitas interaktif seperti pertanyaan dan tugas, yang dapat memotivasi peserta didik untuk aktif terlibat dalam pembelajaran dan memperdalam pemahaman mereka tentang materi pembelajaran.

Mahasiswa dapat memproses informasi secara visual lebih cepat dan lebih efektif dibandingkan dengan hanya membaca atau mendengarkan informasi secara audio saja. Fasilitas dalam video pembelajaran adalah meningkatkan retensi informasi. Video pembelajaran memungkinkan mahasiswa mengalami peningkatan signifikan dalam retensi informasi dibandingkan dengan peserta didik yang hanya membaca atau mendengarkan materi. Oleh karena itu, video pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan retensi informasi.

Video pembelajaran memiliki daya tarik dengan menyediakan pengalaman belajar yang berbeda. Video pembelajaran dapat memberikan variasi dalam gaya belajar dan membantu mahasiswa sehingga memiliki preferensi belajar visual atau auditori. Video pembelajaran juga dapat menampilkan konten yang lebih menarik dan realistis. Dengan menyediakan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih menarik, video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar dan memperdalam pemahaman mereka tentang materi pembelajaran. Selain itu, video pembelajaran juga dapat membantu mahasiswa yang kesulitan dalam mengikuti kuliah atau membaca teks dengan memberikan variasi dalam gaya belajar. Dengan menyediakan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih menarik, video pembelajaran dapat meningkatkan

motivasi siswa untuk belajar dan memperdalam pemahaman mereka tentang materi pembelajaran.

## **B. Dasar Hukum**

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 32 Tahun 2019 tentang Pedoman Umum Penyaluran Bantuan Pemerintah di Lingkungan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi;
5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 7 Tahun 2020 tentang Pendirian, Perubahan, Pembubaran Perguruan Tinggi Negeri, dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta yang di dalamnya memuat peraturan tentang penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh; dan
7. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 22 Tahun 2020. tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Tahun 2020-2024.

## **C. Tujuan**

Adapun tujuan dari Kompetisi Karya Inovasi Video Pembelajaran (K2IVP) adalah sebagai berikut:

1. Mendukung program studi dan institusi untuk mengakselerasi peningkatan kualitas pembelajaran melalui inovasi pembelajaran
2. Mendorong inovasi dan kreativitas dalam pendidikan
3. Memfasilitasi teknologi video dan pendekatan baru dalam pembelajaran
4. Meningkatkan kualitas pembelajaran
5. Mendorong partisipasi dan kolaborasi dosen dan mahasiswa
6. Memberikan penghargaan kreativitas bagi dosen

7. Meningkatkan akses video pembelajaran yang berkualitas
8. Meningkatkan keberlanjutan pembelajaran

#### **D. Manfaat**

1. Bagi perguruan tinggi:
  - a) meningkatkan ketersediaan konten-konten video pembelajaran berkualitas yang dikembangkan secara berkolaborasi.
  - b) meningkatkan reputasi institusi pendidikan sebagai penyedia konten video pembelajaran berkualitas dan inovatif yang mendapat pengakuan secara nasional.
2. Bagi dosen:
  - a) memberikan pengalaman berharga bagi dosen dalam menghasilkan solusi pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
  - b) menyediakan wadah untuk mempublikasikan praktik baik pembelajaran, dan mendapatkan apresiasi dari pemerintah.
3. Bagi mahasiswa:
  - a) menambah ragam materi pembelajaran yang dapat dipelajari dalam bentuk video pembelajaran sesuai bidang ilmu yang diminati dari sumber-sumber yang berkualitas.
  - b) memfasilitasi mahasiswa dalam mempelajari materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, tanpa terbatas oleh waktu dan tempat.

#### **E. Sasaran**

Program ini ditujukan kepada perguruan tinggi yang berbentuk universitas, institut, dan sekolah tinggi di lingkungan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang telah berkarya dalam membuat media pembelajaran berupa video pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

#### **F. Kategori Video**

Berikut kategori video yang dikompetisikan:

##### **1. Video Presentasi**

Video presentasi adalah sebuah video yang digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran melalui sebuah presentasi audio visual. Dalam video ini, materi pembelajaran disampaikan melalui slide presentasi yang ditampilkan bersama dengan video dosen disertai narasi atau suara yang mengikuti setiap slide.



## 2. **Video Storytelling**

Video *storytelling* adalah sebuah video yang bertujuan untuk membelajarkan suatu materi pembelajaran dengan cara bercerita yang menarik. Dalam video ini, narasi atau cerita dijadikan sebagai media untuk menggambarkan suatu ide, konsep, prinsip atau prosedur pembelajaran yang ingin disampaikan oleh dosen untuk mencapai tujuan pembelajaran. Cerita yang disampaikan dosen biasanya memiliki plot atau alur cerita yang jelas, karakter yang kuat, serta pesan atau moral yang dapat dipetik.

## 3. **Video Talk Show/Podcast**

Video *talkshow/podcast* adalah sebuah video yang menampilkan pembicaraan atau diskusi antara beberapa orang yang diantaranya adalah dosen tentang topik tertentu yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Dalam video ini, salah satu peserta *talkshow* atau *podcast* mengambil peran sebagai narasumber yang memberikan pandangan atau informasi yang berguna terkait topik pembelajaran yang sedang dibahas.

## 4. **Video Animasi/Motion Grafis/Explainer**

Sebuah video yang menggabungkan animasi atau grafis bergerak dengan teks dan suara untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dalam video ini, animasi atau grafis bergerak digunakan untuk memvisualisasikan ide, konsep, prinsip atau prosedur pembelajaran yang ingin disampaikan. Animasi atau grafis bergerak dapat digunakan untuk memvisualisasikan konsep yang sulit atau abstrak, membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh mahasiswa.

## 5. **Video Tutorial/Demonstrasi**

Video yang memberikan instruksi atau panduan langkah demi langkah tentang cara melakukan sesuatu. Bertujuan untuk membantu peserta pembelajaran memahami dan menguasai keterampilan atau proses dengan mudah dan efektif. Video ini bertujuan untuk memberikan panduan atau contoh tentang cara melakukan tugas atau proses tertentu. Video ini biasanya menggunakan teknik pengambilan gambar sederhana dan fokus pada visualisasi dan penjelasan verbal.

## 6. Video Simulasi

Video simulasi adalah video yang mensimulasikan situasi atau pengalaman nyata, seperti simulasi penerbangan, simulasi operasi, atau simulasi pelatihan keamanan. Video simulasi bertujuan untuk memberikan pengalaman yang realistis dan mendalam tentang suatu proses atau situasi, yang mungkin sulit atau bahkan tidak mungkin dipraktikkan secara langsung oleh peserta pembelajaran. Video simulasi biasanya difokuskan pada visualisasi dan pengalaman sensorik yang mendalam tentang situasi atau proses tertentu. Video simulasi menggunakan teknik pengambilan gambar yang lebih kompleks dan seringkali melibatkan teknologi animasi dan grafis untuk memberikan pengalaman yang realistis.

## 7. Video Pendek

Video pendek adalah sebuah video pembelajaran yang disajikan dengan durasi singkat, berisi materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk cerita/drama/atau bentuk lainnya yang disampaikan bisa melalui penokohan, latar, dialog bahkan konflik melalui skenario yang sudah dibuat sebelumnya untuk memperjelas dan memperkuat materi pembelajaran yang disampaikan serta penguatan sikap/karakter. Cerita yang disampaikan biasanya memiliki plot atau alur cerita yang jelas, karakter yang kuat, serta pesan atau moral yang dapat dipetik.

## 8. Video Dokumenter

Video dokumenter adalah sebuah video yang bertujuan untuk mendukung dan memperluas pengetahuan melalui narasi dan visual tentang topik tertentu. Dalam video ini, narator atau dosen menggabungkan rekaman gambar atau video dengan narasi untuk memberikan informasi dan memperjelas materi pembelajaran. Dalam Video dokumenter, biasanya terdapat elemen-elemen seperti wawancara, gambar, video, dan animasi yang digunakan untuk memperjelas dan memperkuat materi pembelajaran yang disampaikan. Video ini juga dapat menampilkan fakta-fakta yang menarik dan memperlihatkan sudut pandang yang berbeda untuk memberikan pemahaman yang lebih lengkap dan mendalam tentang topik yang dibahas.

## G. Karakteristik Video

Video merupakan salah satu jenis media komunikasi yang sangat populer digunakan baik secara umum maupun dalam konteks pendidikan. Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran berisi konten yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan universal yang mengandung unsur pendidikan maupun video pembelajaran yang mengajarkan materi spesifik yang terkait dengan kurikulum. Video pembelajaran memiliki karakteristik dibandingkan dengan media lainnya. Karakteristiknya dapat dicermati dari sifat media videonya, dan kelebihan dan kekurangannya.

Sifat dari media video diantaranya :

1. Mengandung Unsur Audio dan Visual (*Sound, Still image, Motion Picture*)
2. Unsur Visual berisi : rekaman video live, animasi 2D maupun 3D, *motion graphic*. Unsur Audio dapat berupa musik, narasi (*voice over*), musik instrumen, lagu (musik dan lirik)
3. Proses pembuatan umumnya menggunakan tiga tahapan, yakni : pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi video dapat dirancang secara terencana dan terstruktur dengan menyiapkan naskah (*script*), dan *shooting script*, maupun video yang spontan tanpa script yang umumnya untuk video dokumenter;
4. Dapat disajikan melalui dua cara, yakni: (1) *stand alone*: disajikan secara langsung pada pembelajaran tatap muka yang diputar dari komputer atau video player tanpa tersambung ke internet, (2) *Streaming*, yakni penyajian dari line internet, melalui PC maupun *Smartphone* yang terhubung ke internet dan big data;
5. Penggunaannya dapat diatur melalui fasilitas *movie control* seperti *play, pause* atau *stop* dan dapat disajikan secara berulang (*repeatable*). Pada perkembangannya dapat disajikan secara interaktif dengan teknologi HTML-5
6. Video yang diusulkan berukuran minimal 720 pixels, aspek rasio minimal 4:3, dengan orientasi video berbentuk landscape

Kelebihan media video diantaranya: (1) mengatasi jarak, ruang dan waktu, (2) mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat, (3) dapat membawa mahasiswa berpertualang

dari satu ruang ke ruang lainnya, dan dari masa yang satu ke masa yang lain, (4) dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan, (5) pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat, (6) mengembangkan pikiran dan pendapat mahasiswa, (7) mengembangkan imajinasi, (8) memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik, (9) mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan, (10) realitas sosial yang akan dibedah di dalam kelas, (11) mampu berperan sebagai *storyteller* yang dapat memancing kreativitas mahasiswa dalam mengekspresikan gagasannya

## H. Persyaratan

1. Kompetisi ditujukan bagi program studi perguruan tinggi akademik di lingkungan Kemdikbudristek
2. Setiap program studi hanya boleh mengirimkan 1 video
3. Video mencakup materi pembelajaran
4. Melampirkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) mata kuliah dan menandai pertemuan yang difasilitasi dengan video pembelajaran yang diusulkan
5. Video bukan merupakan luaran program bantuan/hibah lain dan tidak pernah dilombakan sebelumnya
6. Menyatakan keaslian video tersebut merupakan hasil karya pengusul dan tidak melanggar norma dan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia; kesucilaan, moral, dan SARA (Suku, Agama, dan RAS) tertentu, kekerasan, promosi produk komersial, serta tidak mengandung unsur pornografi (format terlampir)
7. Video pembelajaran berlisensi *Creative Common* (CC BY: lisensi yang mengizinkan untuk setiap orang mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan, bahkan untuk kepentingan komersial selama mereka mencantumkan kredit kepada pembuatnya atas ciptaan asli)
8. Objek atau isi dalam video mutlak menjadi tanggung jawab dari peserta. Penyelenggara tidak melayani segala bentuk tuntutan dari pihak manapun terkait video yang diikutsertakan pada kompetisi
9. Melampirkan surat pengantar dari ketua program studi pengusul

## I. Besaran Insentif

Besaran insentif sebesar **Rp 5.000.000** (lima juta rupiah), sedangkan pajak ditanggung penerima insentif sebesar 5%.

## J. Penerimaan Video Pembelajaran

Video pembelajaran dikirimkan dalam bentuk tautan *Youtube* paling lambat tanggal **29 Juni pukul 17.00 WIB** pada laman **SPADA Indonesia** ([spada.kemdikbud.go.id](http://spada.kemdikbud.go.id))

## K. Jadwal



## **L. Penutup**

Kompetisi karya inovasi video pembelajaran dapat memberikan banyak manfaat bagi dosen dalam mengembangkan kemampuan akademik dan profesional. Dosen dapat memanfaatkan kompetisi ini untuk menghasilkan karya inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di perguruan tinggi. Kompetisi karya inovasi video pembelajaran dapat mendorong dosen untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam mengembangkan materi pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Dengan mengikuti kompetisi karya inovasi video pembelajaran dan berhasil meraih penghargaan, citra dan reputasi dosen dapat meningkat di lingkungan perguruan tinggi maupun di masyarakat. Sehingga kompetisi karya inovasi video pembelajaran memberikan banyak manfaat bagi dosen dalam meningkatkan kemampuan akademik dan profesional dosen, serta memberikan dampak positif bagi pembelajaran di perguruan tinggi di Indonesia



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN TINGGI, RISET, DAN TEKNOLOGI  
DIREKTORAT PEMBELAJARAN DAN KEMAHASISWAAN

**2023**