



PANDUAN LOMBA KREATIVITAS DAN INOVASI (KRENOVA)

TAHUN 2023



KRENOVA 2022
Inovasi Pertanian

Bio Dots

Bio-Dots merupakan serum pertumbuhan berbasis nanoteknologi dengan bahan utama limbah botol yang mengandung N, P, K yang dapat membantu mengoptimalkan unsur mikro dan makro tanaman hidroponik dan hias.

★★★★★

Ramah Lingkungan, Efektif, Ekonomis

- Proses pembuatan mudah dilakukan
- Memanfaatkan limbah buangan

Manfaat

- Meningkatkan nilai jual limbah botol
- Meningkatkan produksi tanaman hidroponik dan hias
- Membuka lapangan pekerjaan dalam produksi massal
- mengembangkan potensi lokal (botol) sebagai produk inovasi pertanian kota Kudus



ADVENTURE CULTURE KUDUS
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK 3D BERBASIS KEBUDAYAAN SEBAGAI UPAYA Penguatan LITERASI DAN NUMERASI PADA GENERASI MILENIAL

PENDAHULUAN
Kampung muda bangsa dipengaruhi oleh budaya produktivitas dengan menggunakan budaya modern dan modern yang menjadikan media pop up book sebagai media belajar. Salah satu pemerintah kabupaten di Indonesia adalah dari budaya, Mitos, dan cerita di Indonesia saat ini media modern. Persepsi tersebut dikalangan anak milenial yang cenderung lebih menyukai informasi melalui media digital dan media sosial yang menggunakan media pop up book sebagai media belajar.

METODE
Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil dengan tipe ADDIE

DATA DAN HASIL
Hasil Validasi Materi, Hasil Validasi Media, Hasil Uji Coba Pre-Test dan Post-Test

KESIMPULAN
Media pembelajaran Pop up Book 3D dianggap valid dan layak untuk bahan ajar yang dapat meningkatkan proses pembelajaran siswa media pembelajaran yang dikembangkan juga merupakan respon yang menarik dan sesuai dengan hasil FGD dan FGD, dengan tanggapan yang menarik. Sedangkan hasil uji keefektifan dan hasil dan hasil keefektifan hasil 0,4 dan 0,35 dengan tanggapan yang artinya media ini efektif digunakan sebagai media belajar.



Badan Perencanaan Pembangunan, Penelitian dan Pengembangan Daerah
(BAPPEDA) Kabupaten Kudus
Jl. Simpang Tujuh No.1 Telp. (0291) 430080
Fax (0291) 445324 Kudus 59313
Website : e-krenova.kuduskab.go.id
e-mail : bappeda@kuduskab.go.id

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berupa penemuan-penemuan di berbagai bidang kehidupan selama ini, pada dasarnya merupakan hasil inovasi. Terlebih lagi dalam situasi persaingan usaha yang semakin kompetitif, dunia bisnis perlu melakukan upaya melalui sebuah kegiatan yang disebut inovasi guna meningkatkan *competitive edge*, yaitu memperbaiki posisinya dalam persaingan. Berinovasi dalam perspektif bisnis, bisa berarti menghasilkan sistem manajemen baru, model bisnis baru, produk atau jasa yang baru, strategi pemasaran baru, atau berbagai kebaruan lain, yang pada dasarnya untuk menciptakan nilai tambah lebih baik bagi para pelanggan dan lebih baik dari yang ditawarkan para pesaing. Dengan demikian tanpa adanya inovasi tersebut, tidak akan terlihat kemajuan sebagaimana sekarang ini.

Diakui bahwa masyarakat pada umumnya atau para wirausaha akhir-akhir ini terbukti telah mampu menghasilkan berbagai produk industri/rekayasa kreativitas dan kemampuan inovasi yang cukup potensial, yang sangat berguna bagi kehidupan masyarakat. Berbagai hasil inovasi yang didasarkan atas kreativitas wirausaha menjadi produk dan jasa yang unggul. Wirausaha melalui proses kreatif dan inovatif telah menciptakan nilai tambah atas barang dan jasa yang kemudian menciptakan berbagai keunggulan termasuk keunggulan bersaing. Dengan demikian keberhasilan atas kondisi usaha yang ada, maka faktor yang sangat berpengaruh dalam hal ini adalah menyangkut kemampuan dalam berkreasi dan berinovasi.

Mengingat betapa pentingnya kreativitas dan inovasi, maka dalam upaya meningkatkan kreativitas dan inovasi terhadap masyarakat, perlu adanya *support* untuk dapat menciptakan,

merekayasa alat / produk yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Terlebih lagi dengan persaingan pasar global dewasa ini, dimana produk-produk tersebut ternyata masih kalah bersaing dengan produk-produk mancanegara. Oleh karena itu masyarakat perlu dipacu agar secara nyata dapat lebih kreatif dan inovatif, sehingga berkontribusi secara nyata bagi peningkatan kesejahteraan. Berdasar pertimbangan tersebut, menjadi tantangan bagi masyarakat di Kabupaten Kudus untuk senantiasa mampu berkompetisi dalam menghasilkan suatu produk.

Dalam upayanya mewujudkan produk kreatif dan inovatif masyarakat Kabupaten Kudus tersebut, maka Pemerintah Kabupaten Kudus melalui Badan Perencanaan Pembangunan, Penelitian dan Pengembangan Daerah (BAPPEDA) Kabupaten Kudus berinisiatif mengadakan lomba di bidang IPTEK yang menitikberatkan pada peningkatan peran serta masyarakat melalui ajang "Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (KRENOVA) Tahun 2023".

Seperti pola tahun sebelumnya, lomba untuk Tahun 2023, pemenang lomba akan dikelompokkan menjadi **2 (dua) kategori**, yaitu kelompok peserta yang berasal dari **Masyarakat Umum dan Mahasiswa** dan peserta yang berasal dari unsur **Pelajar** Masing masing kelompok akan ditentukan minimal 3 (tiga) peserta terbaik dalam berkegiatan dan berinovasi tingkat Kabupaten Kudus, dan 3 (tiga) peserta harapan. Event KRENOVA tingkat kabupaten tersebut merupakan penjangkaran untuk selanjutnya diajukan dalam ajang Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (KRENOVA) tingkat Provinsi Jawa Tengah Tahun 2020. Adapun untuk tingkat nasional dilakukan oleh Kementerian Negara Riset dan Teknologi (KNRT) Republik Indonesia melalui Anugerah Riset Masyarakat.

B. Maksud dan Tujuan

Maksud penyelenggaraan kegiatan ini adalah untuk mendorong *innovation-driven* yaitu ekonomi yang dibangun atas dasar Iptek yang bernilai tambah tinggi agar terbentuk budaya kreatif dan inovatif di bidang IPTEK, sekaligus memberikan penghargaan kepada masyarakat Kudus baik secara individu maupun kelompok yang telah mampu menjadi penggali, penemu atau pengembang di bidang IPTEK yang hasil karyanya secara nyata berhasil memajukan teknologi terapan, teruji dan terbukti kemanfaatannya dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Adapun tujuan yang hendak dicapai terhadap kegiatan ini adalah memilih kreativitas dan inovasi teknologi terbaik dan memberikan fasilitas teknologi temuan masyarakat untuk dimanfaatkan optimal.

C. Lingkup Kegiatan

Peran Masyarakat melalui ajang "***Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (KRENOVA) Tahun 2023***" mencakup semua hasil kreativitas dan inovasi yang dilakukan, baik oleh individu, kelompok maupun masyarakat di bidang teknologi terapan yang telah dilakukan pada beberapa aspek yang mencakup :

- 1) Agribisnis dan Pangan
- 2) Energi
- 3) Kehutanan dan Lingkungan Hidup
- 4) Kelautan dan Perikanan
- 5) Kesehatan, Obat-obatan dan Kosmetika
- 6) Pendidikan
- 7) Rekayasa Teknologi dan Manufaktur
- 8) Kerajinan dan Industri Rumah Tangga
- 9) Sosial dan Budaya
- 10) Teknologi Informasi dan Komunikasi

D. Bentuk Penghargaan

Bentuk penghargaan atas kegiatan ajang "Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (KRENOVA) Tahun 2023" adalah :

- (1) Bagi peserta yang lolos verifikasi akan menerima sertifikat keikutsertaan KRENOVA Tahun 2023 dari Kepala Bappeda Kabupaten Kudus.
- (2) Bagi Peserta Terbaik (Juara I, II, III) dan Juara Harapan I, II, III dari masing-masing kelompok peserta akan menerima piagam penghargaan dan uang pembinaan dari Bupati Kudus. Khusus untuk Juara I, II, III dari unsur kelompok peserta lomba, akan diusulkan untuk mengikuti lomba KRENOVA tingkat Provinsi Jawa Tengah Tahun 2023.

BAB II

TATA CARA PENGAJUAN, PROSES PENILAIAN DAN PEMBERIAN PENGHARGAAN

A. Tata Cara Pengajuan

Calon peserta mengajukan proposal kreativitas dan Inovasi melalui website e-krenova.kuduskab.go.id dan hardcopy yang ditulis dalam kertas HVS ukuran A4 maksimal 20 halaman, huruf Tahoma 12, dengan sistematika penulisan proposal adalah sebagai berikut :

- 1) Judul;
- 2) Kategori Bidang Inovasi (Pilih salah satu dari 9 Kategori)[
- 3) Abstrak / Ringkasan Eksekutif
- 4) Latar Belakang Inovasi;
- 5) Maksud dan Tujuan, terbagi atas
 - a. Uraian Singkat Inovasi
 - b. Uraian Lengkap Inovasi
- 6) Manfaat;
- 7) Spesifikasi Teknis beserta Proses / Cara Kerja;
- 8) Keunggulan dan Perbedaan bila dibandingkan dengan penemuan sebelumnya yang sejenis;
- 9) Penerapan pada masyarakat dan dunia industri;
- 10) Penghitungan biaya produksi temuan / inovasi;
- 11) Potensi aplikasi / Prospek Bisnis / Komersialisasi;
- 12) Halaman profil peserta (mencakup nama, alamat No. telp)

Selanjutnya proposal dimaksud dikirim dengan dilengkapi data dukung berupa :

- 1) Gambar teknis inovasi yang dihasilkan sesuai kebutuhan, dengan disertai :
 - a. Keterangan tentang segi kemanfaatan dari aspek social, teknologi, dan ekonomi atas karya yang diusulkan.

- b. Berita-berita Media Cetak dan Elektronik (Jika hasil karya pernah dipublikasikan).
 - c. Foto-foto hasil karya yang diusulkan.
 - d. Tautan video proses kerja temuan yang diajukan (Jika ada).
 - e. Hal lain yang dapat mendukung penilaian Lomba Krenova.
- 2) Surat Pengantar (dari Sekolah / Universitas untuk Kategori Pelajar / Mahasiswa)
 - 3) Isian Formulir Pendaftaran Krenova (Lampiran 1)
 - 4) Isian Formulir Kuesioner Temuan Krenova (Lampiran 2)
 - 5) Surat Pernyataan Keaslian Temuan (Lampiran 3)
 - 6) Kelengkapan Proposal atau Profil Temuan / Inovasi lainnya
 - 7) Foto copy KTP / Kartu Pelajar dan Daftar Riwayat Hidup Inventor
- Selanjutnya hardcopy yang telah ditandatangani dikirimkan ke Sekretariat Lomba Krenova Bappeda Kabupaten Kudus (Bidang Litbang), Jalan Simpang Tujuh Nomor 1 Kudus dan disertai dalam bentuk *Compact Disc (CD) (optional)*.

B. Proses Penilaian

(1) Tim Penilai

Penilaian dilakukan oleh tim yang terdiri dari unsur:

- (a) Perangkat Daerah (PD) yang berkompeten dibidangnya, dan
- (b) Perguruan tinggi (*tentative*)

(2) Penilaian.

- (a) Proses Verifikasi Lapangan yaitu penilaian atau peninjauan lapangan untuk obyek yang masuk dalam nominasi.(diambil nominasi 10 besar terbaik dengan skor terbesar) dari usulan yang masuk ke panitia
- (b) Unsur penilaian mencakup aspek :
 - Orisinalitas;
 - ✓ Kepioniran;
 - ✓ Penerapan di masyarakat;

- ✓ Manfaat;
- ✓ Keberlangsungan.

(3) Batas Waktu :

- a) Pengajuan proposal peserta lomba paling lambat akhir bulan Maret 2023 dan dikirim langsung ke Sekretariat Lomba KRENOVA BAPPEDA Kabupaten Kudus (Bidang Litbang), Jalan Simpang Tujuh Nomor 1 Kudus. Seleksi administrasi dilakukan bulan Maret s/d April 2023.
- b) Verifikasi/ paparan dari peserta bulan Maret s/d Juni 2023
- c) Penyerahan hadiah direncanakan bulan Agustus 2023

(4) *Keputusan Tim Penilai bersifat mutlak dan tidak dapat di gugat.*

C. Peserta dan Kriteria Hasil Karya / Temuan :

(1) Peserta:

- a) Mahasiswa dan pelajar utamanya dari kalangan SMA/SMK/MA, baik individu maupun kelompok;
- b) Masyarakat umum, baik perorangan maupun kelompok yang berasal dari non akademisi.

(2) Kriteria Hasil Karya / Temuan:

- a) Merupakan hasil kreativitas dan inovasi yang telah diaplikasikan dan dapat diterapkan di daerah;
- b) Mudah disebarluaskan kepada masyarakat luas;
- c) Teknologinya dapat diaplikasikan dalam skala industri rumah tangga;
- d) Bahan baku yang digunakan berbasis lokal;
- e) Nilai investasi teknologi dan manajemen terjangkau;
- f) Mempunyai manfaat yang berkelanjutan.

BAB III

PENUTUP


Keterangan/ informasi lebih lanjut dapat menghubungi Panitia Lomba pada Bidang Litbang BAPPEDA Kabupaten Kudus d/a Jalan Simpang Tujuh Nomor 1 telpon (0291) 430080 atau **Contact Person HP/ WA :**

- Ibu AMALIA - 08562670620
- Bapak VEBI BULGISTA - 085740049215
- Kantor Bappeda (0291) 430080

Panduan ini disusun sebagai pedoman dalam pengajuan usulan penghargaan Krenova Tahun 2023. Atas perhatian serta partisipasinya, diucapkan terima kasih.

Kudus, 3 Januari 2023

**KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN,
PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN DAERAH
KABUPATEN KUDUS**


Drs. REVLISIAN TO SUBEKTI
Pembina Utama Muda
NIP. 19660321 198603 1 006

LAMPIRAN

LAMPIRAN : 1

FORMULIR PENDAFTARAN KRENOVA PENGUSUL

Nama :
Jabatan :
Lembaga/Instansi/Sekolah :
Alamat :
No Telp / HP :

Dengan ini kami merekomendasikan / mengusulkan nama tersebut di bawah ini untuk mengikuti pendaftaran Lomba Krenova Kabupaten Kudus Tahun 2023.

Bidang :
(sebutkan salah satu dari 10 bidang fokus)

Peserta Perorangan

Nama :
Alamat :
Kab / Kota :
No Telp / HP :
Alamat Email :

Peserta Kelompok

Nama Kelompok :
Ketua :
Alamat :
Kab/Kota :
No Telp / HP Ketua :
Kelompok :
Alamat Email :

Nama Anggota Kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Karya yang di usulkan :

Kategori (Pilih salah satu) :

- a. Temuan Baru
- b. Pengembangan dari

.....,..... 2023

Instansi/Pengusul

Nama dan Tanda Tangan

(.....)

KETERANGAN: 1 (satu) Formulir Pendaftaran Untuk Masing-Masing Proposal

LAMPIRAN : 3

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :
Alamat :
Kab / Kota :
No Telp / HP :
Alamat Email :

Menyatakan sepenuhnya usulan karya yang saya daftarkan pada Lomba Kreativitas dan Inovasi (Krenova) Kabupaten Kudus Tahun 2023 merupakan karya orisinil saya dan bukan jiplakan (plagiat) karya orang lain. Apabila di kemudian hari ternyata ada pernyataan dari pihak lain mengenai keaslian hasil karya ini saya bersedia mempertanggungjawabkan secara hukum.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

.....,.....2023

Inventor

(Materai)

(Nama Inventor)