



**YAYASAN ADI UPAYA
UNIVERSITAS DIRGANTARA MARSEKAL SURYADARMA
(UNSURYA)**

Jl. Protokol Halim Perdanakusuma – Komplek Bandara Halim PK – Jakarta 13610
Telp : (021) 8093475 – 8009249 Faks : (021) 8009246
e-mail : sekretariat@unsurya.ac.id



**PEDOMAN PEMBINAAN MINAT DAN BAKAT
(KREATIVITAS) MAHASISWA
UNIVERSITAS DIRGANTARA MARSEKAL SURYADARMA**



BIRO KEMAHASISWAAN

Pengesahan :

Keputusan Rektor Unsurya

Nomor : Kep / Unsurya / 211 / X / 2024

Tanggal : 18 Oktober 2024



**YAYASAN ADI UPAYA
UNIVERSITAS DIRGANTARA MARSEKAL SURYADARMA
(UNSURYA)**

Jl. Protokol Halim Perdanakusuma - Komplek Bandara Halim PK - Jakarta 13610
Telp. : (021) 8093475 - 8009246 - 8009249 Faks. : (021) 8009246
e-mail : sekretariat@unsurya.ac.id



KEPUTUSAN REKTOR UNSURYA
Nomor : Kep / Unsurya / 211 / X / 2024

tentang

**PEDOMAN PEMBINAAN MINAT DAN BAKAT (KREATIVITAS) MAHASISWA
UNIVERSITAS DIRGANTARA MARSEKAL SURYADARMA**

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

REKTOR UNIVERSITAS DIRGANTARA MARSEKAL SURYADARMA

- Menimbang : a. bahwa dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan pengembangan minat, bakat, dan potensi mahasiswa, diperlukan pedoman pembinaan minat dan bakat (kreativitas) mahasiswa di Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma.
- b. bahwa dalam rangka memberikan peluang kepada mahasiswa untuk mengimplementasikan minat, bakat, dan potensinya, diperlukan pedoman pembinaan minat dan bakat (kreativitas) mahasiswa di Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma.
- c. bahwa sehubungan dengan butir a dan b tersebut di atas, perlu diterbitkan Keputusan Rektor Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma tentang Pedoman Pembinaan Minat dan Bakat (Kreativitas) Mahasiswa.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
3. Peraturan Pemerintah Nomor 04 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi.

4. Peraturan Pemerintah Nomor 04 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi.
5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
6. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Permendikbudristek) Nomor 13 Tahun 2022 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024.
7. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Permendikbudristek) Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi.
8. Peraturan Ketua Umum Pengurus Yasau Nomor 02 / VII / 2023 Tanggal 11 Juli 2023 tentang Statuta Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma.
9. Keputusan Ketua Umum Pengurus Yasau Nomor Kep / 47 / IX / 2022 Tanggal 7 September 2022 tentang Pemberhentian dari dan Pengangkatan dalam Jabatan Pelaksana Kegiatan Yayasan Adi Upaya.
10. Peraturan Rektor Unsurya Nomor: Per / UNSURYA/ 02 / X / 2022 Tanggal 14 Oktober 2022 tentang Struktur Organisasi dan Tata Kerja Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma.
11. Keputusan Rektor Unsurya Nomor: Kep / Unsurya / 04 / I / 2023 Tanggal 11 Januari 2023 tentang Rencana Strategis Unsurya Tahun 2023-2027.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : 1. Keputusan Rektor Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma tentang Pembinaan Minat dan Bakat (Kreativitas) Mahasiswa.
2. Pedoman Pembinaan Minat dan Bakat (Kreativitas) Mahasiswa bertujuan untuk mendorong mahasiswa agar lebih aktif terlibat dalam kegiatan kreativitas di tingkat regional, nasional, atau internasional; mengembangkan kemampuan kreatif dan inovatif mahasiswa dalam berbagai bidang; dan menyiapkan mahasiswa menjadi lulusan yang unggul dan berdaya saing tinggi.
3. Ruang lingkup Pedoman Pembinaan Minat dan Bakat (Kreativitas) Mahasiswa meliputi program, strategi, dan mekanisme pelaksanaan

pembinaan kreativitas mahasiswa di Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma.

4. Pelaksanaan pembinaan kreativitas mahasiswa dilakukan oleh Biro Kemahasiswaan di bawah koordinasi Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan, Kerjasama, dan Alumni. Setiap fakultas dan program studi wajib mendukung dan memfasilitasi kegiatan pembinaan kreativitas mahasiswa. Pembinaan dilaksanakan melalui bimbingan, pelatihan, pendampingan, serta pemberian akses kepada sumber daya yang diperlukan.

5. Pendanaan kegiatan pembinaan kreativitas mahasiswa berasal dari Anggaran Pendapatan dan Belanja (APB) Universitas. Universitas dapat mencari sumber pendanaan tambahan dari pihak ketiga sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

6. Monitoring dan evaluasi terhadap pelaksanaan pembinaan kreativitas mahasiswa dilakukan secara berkala. Hasil monitoring dan evaluasi digunakan sebagai dasar untuk perbaikan dan pengembangan program pembinaan selanjutnya

7. Keputusan ini berlaku sejak tanggal di tetapkan.

Dengan catatan

Bahwa apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Keputusan ini akan diadakan pembetulan sebagai mana mestinya.

8. Salinan Keputusan ini disampaikan kepada :

- a. Ketua BPH;
- b. Warek I, II, III;
- c. Ka. SPI
- d. Direktur Pascasarjana
- e. Dekan FTDI, FIKD, FEB, FH, FIKES
- f. Ka Biro Keuangan dan Aset
- g. Ka Biro SDM
- h. Ka Biro Kemahasiswaan
- i. Ka Biro Kerjasama dan alumni
- j. Para Kaprodi

Ditetapkan di Jakarta

Pada tanggal 18 Oktober 2024

Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma

Rektor



TIM PENYUSUN

PENGARAH

Marsekal Muda TNI (Purn) Dr. Sungkono, S.E., M.Si.

Marsekal Pertama TNI (Purn) Dr. Agus Purwo W., S.E., M.M., M.A., CIPA

Drs. Agus Suharto, M.Si.

PENYUSUN

Budi Aji Warsiyanto, S.T., M.T.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,
Salam Sejahtera bagi kita semua.

Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma (Unsurya) sebagai institusi pendidikan tinggi terus melakukan berbagai upaya untuk menumbuhkembangkan kreativitas mahasiswa. Kreativitas merupakan kekuatan yang memacu perubahan dan inovasi dalam segala aspek kehidupan manusia. Di dunia yang terus berkembang, kemampuan berpikir kreatif dan menghasilkan solusi baru dan efektif menjadi semakin penting. Sebagai tanggapan atas kebutuhan peningkatan kreativitas di masyarakat, diperlukan Pedoman Pembinaan Minat dan Bakat (Kreativitas) Mahasiswa Unsurya.

Pedoman Pembinaan Minat dan Bakat (Kreativitas) Mahasiswa Unsurya secara umum bertujuan untuk memberikan gambaran umum tentang kegiatan pengembangan kreativitas mahasiswa, baik di bidang akademik maupun non-akademik. Secara khusus, pedoman ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa Unsurya. Pembinaan kreativitas mencakup pengembangan penalaran, minat, dan bakat mahasiswa Unsurya untuk mengikuti kegiatan kreativitas, baik yang diadakan oleh pihak internal maupun eksternal.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berpartisipasi dalam penyusunan Buku Pedoman Pembinaan Minat dan Bakat (Kreativitas) Mahasiswa Unsurya. Besar harapan kami, pedoman ini dapat meningkatkan jumlah partisipasi mahasiswa Unsurya dan memperbesar kesempatan menjadi pemenang dalam berbagai kegiatan kreativitas.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Jakarta, 17 Oktober 2024

Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma
Wakil Rektor III
Bidang Kemahasiswaan, Kerjasama, dan Alumni



Dr. Agus Purwo W., S.E., M.M., M.A., CIPA
Marsekal Pertama TNI (Purn)

DAFTAR ISI

TIM PENYUSUN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan	2
1.3 Dasar Hukum	2
1.4 Sasaran	3
1.5 Ruang Lingkup	3
1.6 Standar Kegiatan	3
BAB II KEBIJAKAN PEMBINAAN KREATIVITAS MAHASISWA.....	5
2.1 Peristilahan	5
2.2 Rencana Strategis Pembinaan Kreativitas Mahasiswa	6
2.2.1 Program Peningkatan Kreativitas Mahasiswa	6
2.2.2 Program Pengembangan Fasilitas Kreativitas Mahasiswa	7
2.2.3 Program Pengembangan Pendanaan Kreativitas Mahasiswa	8
2.3 Kebijakan Bidang Kreativitas Mahasiswa	8
2.4 Pengembangan Kreativitas Mahasiswa.....	10
BAB III PROGRAM PEMBINAAN KREATIVITAS MAHASISWA	15
3.1 Peningkatan Mutu Pembinaan Kreativitas Mahasiswa.....	15
3.1.1 Peningkatan Mutu Pembinaan Penalaran Mahasiswa	15
3.1.2 Peningkatan Mutu Pembinaan Minat dan Bakat Mahasiswa	15
3.2 Upaya Penguatan Pembinaan Kreativitas Mahasiswa.....	16
3.2.1 Upaya Peningkatan Penalaran Mahasiswa	16
3.2.2 Upaya Peningkatan Pelayanan Kesejahteraan Mahasiswa	19
BAB IV PENGHARGAAN DAN SANKSI KEGIATAN KREATIVITAS MAHASISWA.....	21
4.1 Penghargaan Kegiatan Kreativitas Mahasiswa	21
4.2 Sanksi Kegiatan Kreativitas Mahasiswa	22
4.3 Prosedur Penerapan Penghargaan dan Sanksi	22
BAB VI PENUTUP.....	31
LAMPIRAN	32

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lulusan Perguruan Tinggi dituntut untuk memiliki *academic knowledge*, *skill of thinking*, *management skill*, dan *communication skill*. Kekurangan atas salah satu dari keempat keterampilan/kemahiran tersebut dapat menyebabkan berkurangnya mutu lulusan. Sinergisme akan tercermin melalui kemampuan lulusan dalam kecepatan menemukan solusi atas persoalan yang dihadapinya. Dengan demikian, pemikiran dan perilaku yang ditunjukkan mahasiswa akan bersifat kreatif (unik dan bermanfaat) dan konstruktif (dapat diwujudkan).

Konsep kampus merdeka menekankan pentingnya memberikan kebebasan akademik kepada mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan mendasar. Pendidikan tinggi tidak hanya dipandang sebagai sarana untuk melatih tenaga kerja, tetapi juga sebagai wadah untuk menciptakan calon intelektual yang mampu berkontribusi pada pemikiran dan pengetahuan dalam berbagai disiplin ilmu. Mahasiswa yang merdeka dalam belajar diharapkan mampu menyumbangkan keahlian mereka bagi masyarakat.

Pembinaan kreativitas diarahkan pada berkembangnya potensi mahasiswa agar menjadi manusia yang berilmu, cakap, kreatif, terampil, kompeten dan berbudaya. Salah satu upaya pembinaan tersebut adalah melalui Ajang Talenta dan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) yang diselenggarakan oleh Pusat Prestasi Nasional dan Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Pada era globalisasi dan perkembangan teknologi, kreativitas menjadi kunci utama dalam menciptakan lulusan yang unggul dan kompetitif. Mahasiswa sebagai agen perubahan masa depan perlu dibekali dengan keterampilan kreatif agar mampu menghadapi tantangan yang kompleks di dunia nyata. Pembinaan kreativitas menjadi upaya konkret untuk menggali, merangsang, dan mengembangkan bakat, minat, potensi, dan kemampuan yang dimiliki oleh mahasiswa. Pengembangan bakat, minat, potensi, dan kemampuan mahasiswa dilakukan melalui kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler.

Unsurya sebagai perguruan tinggi wajib untuk membina dan mengembangkan minat, bakat, potensi, dan kemampuan mahasiswanya agar mampu bersaing di tingkat regional, nasional, atau internasional. Oleh karena itu, Unsurya menyusun Pedoman Pembinaan Minat dan Bakat (Kreativitas) Mahasiswa sebagai acuan dalam penyelenggaraan dan pengembangan kegiatan kreativitas mahasiswa.

1.2 Tujuan

Secara umum, tujuan penyusunan Pedoman Pembinaan Minat dan Bakat (Kreativitas) Mahasiswa adalah untuk memberikan acuan dalam pembinaan kreativitas mahasiswa yang efektif, efisien, dan berkelanjutan. Secara khusus, tujuan penyusunan Pedoman Pembinaan Minat dan Bakat (Kreativitas) Mahasiswa adalah sebagai berikut:

- a. Mendorong mahasiswa agar lebih aktif terlibat dalam kegiatan kreativitas, baik di tingkat regional, nasional, atau internasional;
- b. Mengembangkan kemampuan kreatif dan inovatif mahasiswa dalam berbagai bidang;
- c. Menyiapkan mahasiswa menjadi lulusan yang unggul dan berdaya saing tinggi.

1.3 Dasar Hukum

Penyusunan Pedoman Pembinaan Minat dan Bakat (Kreativitas) Mahasiswa didasari oleh peraturan sebagai berikut:

- a. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- b. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
- c. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
- d. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;
- e. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- f. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- g. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia;
- h. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 34 Tahun 2006 tentang Pembinaan Prestasi Peserta Didik yang Memiliki Potensi Kecerdasan dan/Bakat Istimewa;

- i. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
- j. Peraturan Ketua Umum Yasau Nomor 02/ VII/ 2023 Tanggal 11 Juli 2023 tentang Statuta Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma.
- k. Peraturan Rektor Unsurya Nomor Per/ Unsurya/ 02/ X/ 2022 Tanggal 14 Oktober 2022 tentang Struktur Organisasi dan Tata Kerja Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma.
- l. Keputusan Rektor Unsurya Nomor Kep/ Unsurya/ 04/ I/ 2023 Tanggal 11 Januari 2023 tentang Rencana Strategis Unsurya Tahun 2023-2027.
- m. Keputusan Rektor Unsurya Nomor Kep/ Unsurya/ 53/ III/ 2023 Tanggal 28 Maret 2023 tentang Pemberhentian dari dan, Pengangkatan dalam Jabatan di Lingkungan Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma.

1.4 Sasaran

Sasaran penyusunan Pedoman Pembinaan Minat dan Bakat (Kreativitas) Mahasiswa Unsurya adalah seluruh mahasiswa Unsurya yang terdaftar pada Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PDDikti).

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup Pedoman Pembinaan Minat dan Bakat (Kreativitas) Mahasiswa meliputi program, strategi, dan mekanisme pelaksanaan pembinaan kreativitas mahasiswa di Unsurya.

1.6 Standar Kegiatan

Pembinaan kreativitas di Unsurya merujuk pada standar umum Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (Ditjen Dikti) sehingga setiap kegiatan memiliki arah pencapaian. Kegiatan pembinaan kreativitas di Unsurya diharapkan dapat memenuhi standar sebagai berikut:

- a. Standar arah, yaitu kegiatan pembinaan kreativitas yang mengacu pada Renstra yang disusun berdasarkan visi dan misi Unsurya;
- b. Standar proses, yaitu kegiatan pembinaan kreativitas direncanakan, dilaksanakan, dikendalikan, dan ditingkatkan sesuai dengan sistem peningkatan mutu yang berkelanjutan berdasarkan prinsip otonomi keilmuan dan kebebasan akademik;

- c. Standar hasil, yaitu kegiatan pembinaan kreativitas harus memiliki indikator capaian, didokumentasikan dan dilaporkan melalui suatu forum serta dapat dipertanggungjawabkan secara moral dan etika;
- d. Standar kompetensi, yaitu kegiatan pembinaan kreativitas harus menunjukkan capaian kompetensi dan kesesuaian bidang ilmu;
- e. Standar pendanaan, yaitu kegiatan pembinaan kreativitas mendapatkan dukungan dana melalui mekanisme hibah, stimulan, kompetisi, dan mekanisme lain yang didasarkan pada akuntabilitas program;
- f. Standar sarana dan prasarana, yaitu kegiatan pembinaan kreativitas didukung oleh sarana dan prasarana Unsur dan dari pihak lain dalam bentuk kerjasama yang diatur tersendiri; dan
- g. Standar luaran, yaitu kegiatan pembinaan kreativitas harus berdampak positif pada peningkatan kualitas lulusan dalam bidang prestasi, kompetensi dan kompetisi.

BAB II

KEBIJAKAN PEMBINAAN KREATIVITAS MAHASISWA

2.1 Peristilahan

Pada bagian ini, dijelaskan berbagai istilah yang terdapat pada Pedoman Pembinaan Minat dan Bakat (Kreativitas) Mahasiswa Unsurya. Penjelasan tersebut dibutuhkan dalam memahami isi dari pedoman ini.

- a. Mahasiswa adalah peserta didik yang terdaftar dan mengikuti program pendidikan tinggi di Unsurya.
- b. Dosen Pembimbing Akademik adalah seorang pendidik di Unsurya yang memberikan bimbingan kepada mahasiswa dalam aspek akademik sepanjang masa studi.
- c. Kegiatan Kurikuler adalah aktivitas akademik yang diikuti mahasiswa sesuai dengan kurikulum prodi, mencakup kuliah, praktikum, seminar, ujian, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
- d. Kegiatan Kokurikuler adalah aktivitas tambahan yang mendukung kurikulum, mencakup partisipasi dalam organisasi mahasiswa, kompetisi akademik, dan lokakarya.
- e. Kegiatan Ekstrakurikuler adalah aktivitas tambahan di luar kurikulum prodi di Unsurya, mencakup olahraga, komunitas (musik, seni, atau hobi), dan pengabdian masyarakat.
- f. Talenta mempunyai dua arti, sebagai kata sifat dan kata benda. Sebagai kata sifat, talenta merupakan performa bakat yang menghasilkan prestasi setelah mendapatkan pembinaan/pengembangan melalui program yang sistematis dan berkelanjutan. Sebagai kata benda, talenta merupakan individu yang memiliki kemampuan terbaik dari yang terbaik di bidangnya.
- g. Bakat adalah kemampuan istimewa yang bersifat bawaan sejak lahir pada bidang talenta tertentu.
- h. Manajemen Talenta adalah rangkaian upaya terstruktur dan berkelanjutan dalam menghasilkan talenta, yang berfokus pada ekosistem pendukung, meliputi pembibitan, pengembangan potensi, dan penguatan ketalentaan.
- i. Prestasi talenta adalah capaian kemampuan mahasiswa sesuai dengan talentanya (minat dan bakat) pada tingkatan tertentu yang diakui melalui proses kurasi talenta.

- j. Ajang talenta merupakan wadah aktualisasi talenta peserta didik yang dapat bersifat kompetisi/lomba untuk menghasilkan capaian prestasi dalam berbagai bidang sesuai minat dan bakat.
- k. Bidang Kreativitas adalah bidang-bidang yang diuraikan dari subjek ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan olah raga, yang digunakan untuk pengorganisasian kegiatan kreativitas.
- l. Kelompok Bidang Kreativitas adalah hasil pengelompokan bidang kreativitas yang meliputi bidang: Riset dan Inovasi; Seni dan Budaya; serta Olahraga.
- m. Program Kreativitas Mahasiswa adalah suatu wadah kegiatan yang dibentuk oleh Kemendikbudristek dalam memfasilitasi potensi mahasiswa Indonesia untuk mengkaji, mengembangkan, dan menerapkan ilmu dan teknologi yang telah dipelajarinya kepada masyarakat luas.

2.2 Rencana Strategis Pembinaan Kreativitas Mahasiswa

Sebagaimana tercantum dalam rencana strategis Unsurya 2023-2027, salah satu isu utama adalah peningkatan daya saing nasional melalui kualitas dari seluruh sumberdaya yang dimiliki, khususnya mahasiswa. Mahasiswa merupakan unsur penting dalam proses regenerasi kepemimpinan bangsa.

Visi Unsurya adalah **“Menjadi *Center of Excellence* dalam pendidikan tinggi kedirgantaraan dan rumpun ilmu terkait yang dikembangkan di Indonesia dengan luaran siap pakai di dunia kerja”**. Ini dapat dicapai salah satunya dengan melaksanakan pembinaan kreativitas mahasiswa secara terstruktur dan sistematis. Peningkatan daya saing lulusan Unsurya memerlukan pengembangan *soft skills* dari mahasiswa.

Unsurya berupaya memberikan kesempatan dan kebebasan kepada mahasiswa untuk belajar dan berkembang dengan optimal melalui caranya masing-masing. Selain itu, Unsurya juga terus berupaya memberikan ruang yang cukup bagi pengembangan kreativitas, penalaran ilmiah, minat, bakat, kepemimpinan, dan pembinaan diri mahasiswa.

Pembinaan kreativitas mahasiswa Unsurya diarahkan pada integrasi antara kegiatan kurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Sinergi ini dapat membentuk jati diri mahasiswa seutuhnya, yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pembinaan ini akan mendukung pencapaian kompetensi lulusan yang mampu berperan dalam masyarakat secara cerdas, bermartabat dan bertanggung jawab menurut profesinya.

2.2.1 Program Peningkatan Kreativitas Mahasiswa

Program peningkatan kreativitas mahasiswa bertujuan untuk mengembangkan kemampuan inovatif, keterampilan berpikir kritis, serta potensi kreatif mahasiswa melalui kegiatan sebagai berikut:

- a. Seminar dan *Workshop*
Menghadirkan pakar dan praktisi untuk memberikan materi tentang berbagai topik yang relevan dengan kreativitas.
- b. Diskusi dan Debat
Memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk bertukar pikiran dan ide, serta mengembangkan kemampuannya dalam berpikir kritis dan logis.
- c. Penelitian dan Proyek Kreatif
Memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilannya dalam memecahkan masalah dan menghasilkan karya kreatif.
- d. Pembinaan Minat dan Bakat
Memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan minat dan bakatnya di bidang riset dan inovasi, seni dan budaya, serta olahraga.

2.2.2 Program Pengembangan Fasilitas Kreativitas Mahasiswa

Program pengembangan fasilitas kreativitas mahasiswa bertujuan untuk memberikan lingkungan yang mendukung mahasiswa dalam mengekspresikan, mengembangkan, dan mewujudkan potensi kreatif. Tujuan tersebut dapat dicapai melalui kegiatan sebagai berikut:

- a. Pembangunan Fasilitas yang Memadai
Pembangunan atau peningkatan fasilitas yang sesuai bidang kreativitas, seperti laboratorium riset dan inovasi, studio seni dan budaya, serta olahraga.
- b. Pembentukan Komunitas dan Kolaborasi
Membangun komunitas yang inklusif di antara mahasiswa, staf, dan dosen, serta mendorong kolaborasi lintas disiplin atau lintas bidang untuk menghasilkan ide dan karya inovatif.
- c. Pemberdayaan Dosen dan Staf
Pemberdayaan dosen dan staf bertujuan untuk meningkatkan fasilitas dan lingkungan kreatif bagi mahasiswa dalam mendorong inovasi dan kreativitas di bidang riset, seni, dan olahraga.
- d. Kemitraan dengan Industri dan Komunitas
Membangun kemitraan dengan industri, lembaga seni dan budaya, serta organisasi olahraga untuk memberikan peluang bagi mahasiswa dalam berpartisipasi di proyek yang relevan.

2.2.3 Program Pengembangan Pendanaan Kreativitas Mahasiswa

Program pengembangan pendanaan kreativitas bertujuan untuk memberikan dukungan finansial kepada mahasiswa dalam mewujudkan ide kreatif, yang dapat dicapai melalui kegiatan sebagai berikut:

- a. **Pemberian Beasiswa atau Hibah**
Beasiswa atau hibah diberikan kepada mahasiswa yang memiliki ide kreatif yang potensial hasil kegiatan kompetisi sehingga mereka memperoleh dana yang cukup untuk merealisasikan proyeknya.
- b. **Kemitraan dengan Industri atau Lembaga Eksternal**
Kemitraan dengan industri atau lembaga eksternal bertujuan untuk mendukung proyek kreatif mahasiswa, baik melalui sponsor, investasi, atau bantuan lainnya.
- c. **Penyelenggaraan Acara Penggalangan Dana**
Penyelenggaraan acara penggalangan dana bertujuan untuk memperoleh sumber dana tambahan guna mendukung kegiatan kreatif mahasiswa dengan mengadakan berbagai acara, seperti bazar, konser, lelang, dan pameran seni.

2.3 Kebijakan Bidang Kreativitas Mahasiswa

Kebijakan bidang kreativitas mahasiswa dibagi menjadi 3 (tiga) sebagaimana dijelaskan sebagai berikut:

- a. **Bidang Kelembagaan**
Kebijakan pembinaan kreativitas mahasiswa Unsurya dalam bidang kelembagaan meliputi:
 - 1) Penyediaan sarana dan prasarana yang memadai.
 - 2) Penyediaan dana yang memadai.
 - 3) Pembuatan program kerja untuk pengembangan kreativitas mahasiswa yang terdiri dari program internal dan eksternal. Program internal meliputi:
 - a) Pelatihan *Emotional Spiritual Quotient* (ESQ), mengintegrasikan kecerdasan emosi/*emotional quotient* (EQ) dan kecerdasan rohani/*spiritual quotient* (SQ);
 - b) Pelatihan *soft skills* di bidang riset dan inovasi, seni dan budaya, serta olahraga;

Program eksternal mengacu pada kegiatan yang diselenggarakan oleh Kemendikbudristek, diantaranya:

- 1) Program Kreativitas Mahasiswa (PKM).
- 2) Kontes Robot Terbang Indonesia (KRTI).
- 3) Kompetisi Mahasiswa Nasional Bidang Ilmu Bisnis, Manajemen, dan Keuangan (KBMK).
- 4) *National University Debating Championship* (NUDC).
- 5) Pekan Seni Mahasiswa Nasional (PEKSIMINAS).
- 6) Pekan Olahraga Mahasiswa Provinsi (POMPROV).
- 7) dan lain-lain.

b. Bidang Penalaran

Kebijakan pembinaan kreativitas mahasiswa dalam bidang penalaran, meliputi:

- 1) Peningkatan budaya membaca, menulis, dan meneliti di kalangan mahasiswa.
- 2) Peningkatan kegiatan ilmiah yang diikuti mahasiswa pada tingkat wilayah, nasional dan internasional.
- 3) Peningkatan peran mahasiswa dalam forum ilmiah di dalam dan di luar kampus.
- 4) Peningkatan publikasi karya tulis ilmiah mahasiswa.

c. Bidang Minat dan Bakat

Kebijakan pembinaan kreativitas mahasiswa dalam bidang minat dan bakat, meliputi:

- a. Peningkatan kegiatan minat bakat di kalangan mahasiswa melalui seminar dan *workshop*.
- b. Peningkatan partisipasi mahasiswa dalam kompetisi di bidang minat dan bakat (riset dan inovasi, seni dan budaya, serta olahraga) di tingkat wilayah, nasional dan internasional.
- c. Peningkatan kegiatan pameran di bidang minat dan bakat.

2.4 Pengembangan Kreativitas Mahasiswa

Berdasarkan Rencana Strategis Unsurya Tahun 2023-2027, upaya pengembangan kreativitas mahasiswa mengarah pada aspek *soft skills* dengan tahapan sebagaimana dijelaskan dalam uraian berikut:

a. Tahap Pertama (Semester I-II)

1) Pembentukan Jati Diri

Tujuan tahap pembentukan jati diri adalah membantu mahasiswa mengembangkan karakter, potensi, dan kemandirian guna menghadapi kehidupan profesional dan sosial secara efektif.

2) Target Pencapaian

Target pencapaian tahap pertama adalah sebagai berikut:

- a) Mahasiswa mampu mengetahui analisis *Strength*, *Weakness*, *Opportunity*, dan *Threat* (SWOT) atas dirinya.
- b) Mahasiswa mengenal bakat dan talenta dirinya.
- c) Mahasiswa mampu membangun rencana pengembangan dirinya.

3) Ruang Lingkup

Ruang lingkup tahap pertama adalah pembentukan konsep diri mahasiswa, kemampuan identifikasi diri, dan memiliki motivasi pengembangan diri.

4) Indikator Pencapaian

Indikator pencapaian tahap pertama adalah sebagai berikut:

- a) Kemampuan mahasiswa mengetahui bakat, talenta, keunggulan dan keterbatasan diri.
- b) Kemampuan mahasiswa menilai tingkat kebutuhan pengembangan diri.
- c) Mahasiswa memiliki semangat untuk mengembangkan potensi diri.

5) Program Kerja

Program kerja tahap pertama adalah sebagai berikut:

- a) *Workshop* dan Pelatihan tentang pengenalan dan pengembangan diri.

- b) Konseling dan Mentoring tentang pengenalan dan pengembangan diri.
 - c) *E-platform* tentang pengenalan dan pengembangan diri.
- b. Tahap Kedua (Semester III-IV)
 - 1) Pembentukan Lingkungan Inovatif & Kreatif
 Tujuan tahap kedua adalah mempersiapkan dan menciptakan suatu kondisi yang dapat meningkatkan inovasi dan kreativitas mahasiswa.
 - 2) Target Pencapaian
 Target pencapaian tahap kedua adalah mahasiswa mampu meningkatkan karya inovatif dan kreatif di tingkat fakultas/universitas.
 - 3) Ruang Lingkup
 Ruang lingkup tahap kedua adalah kemampuan mahasiswa dalam berpikir logis berdasarkan metode ilmiah untuk menghasilkan karya inovatif dan memiliki dasar kreativitas, seperti berpikir kritis, berani mengambil risiko, kemampuan beradaptasi, dan kolaborasi.
 - 4) Indikator Pencapaian
 Indikator pencapaian tahap kedua meliputi:
 - a) Kemampuan menghasilkan karya inovatif dan kreatif yang bermanfaat bagi masyarakat serta memiliki nilai komersial.
 - b) Berpikir komprehensif dengan mempertimbangkan dan mengintegrasikan berbagai sudut pandang, informasi, atau faktor yang relevan dalam suatu konteks atau masalah.
 - 5) Program Kerja
 Program kerja tahap pertama adalah sebagai berikut:
 - a) Inkubator inovasi dan kreativitas mahasiswa dengan dukungan fasilitas, pelatihan, dan mentoring. Inkubator ini menyediakan ruang, sumber daya, dan bimbingan untuk mahasiswa yang ingin mengembangkan ide-ide inovatif menjadi proyek atau produk nyata.
 - b) Kompetisi inovasi dan kreativitas yang terstruktur dan terarah. Kompetisi ini memberikan *platform* bagi mahasiswa untuk memamerkan ide-ide kreatif dan inovatif mereka, dengan berbagai kategori dan penghargaan yang menarik.

- c) Kolaborasi antar Fakultas untuk Proyek Inovatif untuk menggabungkan keahlian dan sumber daya dari berbagai disiplin ilmu. Program ini mendorong kolaborasi antar mahasiswa dari berbagai fakultas untuk mengerjakan proyek inovatif bersama, memanfaatkan keahlian dan pengetahuan yang beragam.

c. Tahap Ketiga (Semester V-VI)

- 1) Pembentukan Mahasiswa Unggul
Tujuan tahap ketiga adalah untuk mengoptimalkan potensi yang ada dalam diri mahasiswa agar dapat berprestasi secara maksimal di bidang riset dan inovasi, seni dan budaya, serta olahraga.
- 2) Target Pencapaian
Target pencapaian tahap ketiga adalah sebagai berikut:
 - a) Mahasiswa terlibat dalam kegiatan ajang talenta, Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) atau kompetisi yang sesuai dengan minat dan bakatnya.
 - b) Peningkatan prestasi mahasiswa dalam kegiatan ajang talenta, PKM atau kompetisi lainnya.
- 3) Ruang Lingkup
Ruang lingkup tahap ketiga adalah pengetahuan akademik, keterampilan teknis, kemampuan manajemen, kemampuan komunikasi, dan kepemimpinan mahasiswa.
- 4) Indikator Pencapaian
Indikator pencapaian tahap ketiga adalah sebagai berikut:
 - a) Minat mahasiswa untuk mengikuti kegiatan ajang talenta, PKM, atau kompetisi lainnya meningkat.
 - b) Mahasiswa mampu meraih juara dalam kegiatan ajang talenta, PKM, atau kompetisi lainnya di bidang riset dan inovasi, seni dan budaya, serta olahraga.
- 5) Program Kerja
Program kerja tahap ketiga adalah sebagai berikut:
 - a) Sosialisasi kegiatan ajang talenta, PKM, dan kompetisi lainnya secara terstruktur dan masif melalui media sosial, website Unsurya, dan flyer.
 - b) Pembimbingan dan dukungan intensif dengan membentuk tim mentor yang terdiri dari dosen dan alumni yang berpengalaman dalam ajang talenta dan PKM.

- c) Pembentukan komunitas/kelompok studi yang fokus pada pengembangan ide kreatif dan inovatif kegiatan ajang talenta dan PKM.
- d) Pemberian penghargaan kepada mahasiswa yang berhasil memenangkan ajang talenta dan PKM.
- e) Kompetisi internal Unsurya yang direfleksikan dari kegiatan ajang talenta atau PKM agar mahasiswa dapat berlatih dan mendapatkan *feedback* dari mentor dan dosen.

d. Tahap Keempat (Semester VII-VIII)

- 1) Penanaman Kompetensi Kewirausahaan
Tujuan tahap keempat adalah mewujudkan jiwa wirausaha dalam diri mahasiswa sehingga memiliki kedisiplinan, keuletan, cepat tanggap terhadap perubahan, dan semangat mengejar peluang baru.
- 2) Target Pencapaian
Target pencapaian tahap keempat adalah sebagai berikut:
 - a) Mahasiswa mampu berpikir kreatif dan inovatif dalam menemukan solusi untuk berbagai masalah yang dihadapi.
 - b) Mahasiswa mampu mengidentifikasi peluang baru dalam berbagai konteks.
 - c) Mahasiswa menunjukkan sikap proaktif, kreatif, dan berani menghadapi tantangan dan risiko.
- 3) Ruang Lingkup
Ruang lingkup tahap keempat adalah keterampilan dan mentalitas kewirausahaan, keterampilan praktis, keterampilan manajemen waktu, jaringan/komunitas, serta keterampilan adaptasi.
- 4) Indikator Pencapaian
Indikator pencapaian tahap keempat adalah sebagai berikut:
 - a) Peningkatan jumlah mahasiswa yang berhasil menyusun rencana bisnis yang komprehensif dan layak.
 - b) Peningkatan jumlah mahasiswa yang memulai bisnis dengan memiliki HAKI atau perusahaan perorangan.
 - c) Peningkatan jumlah mahasiswa yang terlibat dalam jaringan profesional dan kolaborasi dengan wirausaha dan investor.

5) Program Kerja

Program kerja tahap keempat adalah sebagai berikut:

- a) *Workshop* kewirausahaan untuk membantu mahasiswa dalam menyusun rencana bisnis.
- b) Inkubator Bisnis yang menawarkan bimbingan, dukungan, dan fasilitas untuk membantu mahasiswa mengembangkan ide bisnis mereka menjadi usaha yang berkelanjutan.
- c) Kompetisi rencana bisnis di tingkat fakultas atau universitas untuk mendorong mahasiswa menyusun dan mempresentasikan rencana bisnis.
- d) Magang di *startup* yang memungkinkan mahasiswa mendapatkan pengalaman praktis dalam mengelola bisnis.
- e) Acara *networking* yang melibatkan mahasiswa, alumni, mentor, dan pelaku industri untuk membangun hubungan profesional dan mencari peluang kolaborasi.

BAB III

PROGRAM PEMBINAAN KREATIVITAS MAHASISWA

3.1 Peningkatan Mutu Pembinaan Kreativitas Mahasiswa

Peningkatan mutu pembinaan kreativitas mahasiswa merupakan hal yang sangat penting dalam pengembangan potensi mahasiswa. Kreativitas adalah aspek kunci dalam proses pembelajaran yang tidak hanya menciptakan solusi inovatif untuk masalah yang kompleks, tetapi juga memupuk kemampuan adaptasi dan pemecahan masalah yang krusial dalam dunia yang terus berubah.

Pembinaan kreativitas menciptakan lingkungan yang mendukung dan memotivasi mahasiswa untuk mengeksplorasi ide baru, berani menghadapi tantangan, serta mengembangkan bakat dan minat mereka secara maksimal. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan mutu pembinaan kreativitas mahasiswa perlu menjadi fokus utama dalam rangka memberikan kontribusi yang signifikan bagi perkembangan individu dan kemajuan bangsa.

Tujuan umum dari kegiatan peningkatan mutu pembinaan kreativitas mahasiswa adalah sebagai berikut:

- a. Memperkuat kemampuan mahasiswa dalam menghasilkan ide-ide baru, solusi inovatif, dan pendekatan yang kreatif untuk menyelesaikan masalah.
- b. Mendorong mahasiswa untuk mengambil inisiatif dalam mengeksplorasi minat dan bakat mereka, serta mengembangkan proyek kreatif secara mandiri atau dalam tim.
- c. Membekali mahasiswa dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menjadi agen perubahan yang inovatif dalam berbagai bidang profesional dan industri.

3.1.1 Peningkatan Mutu Pembinaan Penalaran Mahasiswa

Perguruan tinggi merupakan wahana pengembangan daya nalar mahasiswa agar mampu melihat dan menelaah persoalan di masyarakat sebagai akibat dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengembangan daya nalar mahasiswa diselenggarakan dalam rangkaian kegiatan seminar, *workshop* (pelatihan) dan pertemuan ilmiah lainnya.

3.1.2 Peningkatan Mutu Pembinaan Minat dan Bakat Mahasiswa

Pada umumnya, mahasiswa program diploma tiga (D3) dan strata satu (S1) tergolong sebagai insan yang masih mengalami pertumbuhan fisik dan jiwanya. Pembinaan yang baik terhadap minat dan bakat mahasiswa akan menunjang pertumbuhan rohani dan jasmaninya.

Peningkatan mutu pembinaan minat dan bakat mahasiswa merupakan wujud dari aktualisasi diri (bakat, minat, dan potensi) mahasiswa.

3.2 Upaya Penguatan Pembinaan Kreativitas Mahasiswa

Penguatan pembinaan kreativitas mahasiswa bukan hanya sekadar tujuan akademik, tetapi juga merupakan investasi jangka panjang dalam pembangunan sumber daya manusia yang inovatif. Pendidikan yang menekankan pengembangan kreativitas tidak hanya melibatkan pembelajaran konvensional, tetapi juga menciptakan lingkungan yang mendukung eksperimen, kolaborasi, dan pemecahan masalah.

3.2.1 Upaya Peningkatan Penalaran Mahasiswa

Upaya peningkatan penalaran mahasiswa dilakukan dengan cara yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Sosialisasi dan Implementasi Penalaran Mahasiswa

Dalam peningkatan penalaran mahasiswa, perlu dibentuk kelompok kerja (Pokja) di setiap fakultas untuk menunjang mutu, mensosialisasikan, dan mengimplementasikan kegiatan penalaran mahasiswa. Kegiatan penalaran bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada mahasiswa agar menghasilkan ide/gagasan baru berlandaskan disiplin ilmu mereka.

Dalam rangka meningkatkan efektivitas kegiatan penalaran mahasiswa, dilaksanakan lokakarya dengan materi, peserta, serta pemateri, dari dalam dan luar Unsur. Kegiatan penalaran yang diselenggarakan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (DIKTI) perlu didukung dengan lokakarya internal sebagai wujud sosialisasi dan implementasi. Kegiatan utama yang perlu dilakukan lokakarya adalah Program Kreativitas Mahasiswa (PKM).

b. Penyempurnaan Standar Pembinaan Penalaran Ilmiah Mahasiswa

Penyempurnaan standar pembinaan penalaran ilmiah dilakukan untuk memastikan bahwa mahasiswa memiliki kemampuan berpikir kritis dan analitis dalam konteks pembelajaran dan penelitian akademis. Berikut beberapa langkah yang dapat dilakukan dalam proses penyempurnaan tersebut:

- 1) Memberikan pelatihan dalam keterampilan ilmiah, seperti menulis artikel, menyusun presentasi, dan berpartisipasi dalam seminar.

- 2) Penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti laboratorium, perpustakaan, dan akses ke sumber daya digital.
- 3) Peningkatan insentif bagi dosen pembimbing sejalan dengan beban tugasnya, seperti mengantarkan mahasiswa menjadi pemenang pada suatu ajang talenta.
- 4) Mengadopsi pendekatan penilaian holistik yang mencakup berbagai aspek, termasuk kemampuan mahasiswa dalam menganalisis dan mengevaluasi informasi. Penilaian tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga memperhatikan proses pembelajaran yang dilalui mahasiswa.

c. Pengembangan Kompetensi Dosen Pembimbing

Dalam rangka mengembangkan kemampuan dosen pembimbing, diselenggarakan pelatihan di dalam atau di luar Unsurya. Ini bertujuan untuk meningkatkan mutu proses bimbingan penalaran berdasarkan standar kualifikasi nasional DIKTI. Dosen pembimbing yang sudah mengikuti pelatihan perlu membagikan pengalamannya pada kegiatan sosialisasi yang diselenggarakan oleh fakultas. Biro Kemahasiswaan Unsurya perlu mengembangkan kemampuan dosen pembimbing melalui pendidikan dan pelatihan (diklat), *workshop*, dan lokakarya.

d. *Monitoring* dan Evaluasi Penjaminan Mutu Penalaran

Kegiatan *monitoring* dan evaluasi penjaminan mutu penalaran, yaitu seleksi atau lomba penalaran bagi mahasiswa di fakultas dan universitas yang nantinya akan dikirim pada tingkat wilayah/nasional. Kegiatan penjaminan mutu penalaran adalah latihan penulisan artikel ilmiah secara intensif bagi mahasiswa yang dibimbing oleh dosen dalam Pokja fakultas. Selain itu, kegiatan *monitoring* dan evaluasi juga dilakukan dalam bentuk studi banding ke perguruan tinggi lain yang sukses melaksanakan pembinaan kreativitas.

Selain sebagai kegiatan *monitoring* dan evaluasi, studi banding diperlukan untuk menetapkan *benchmarking* mutu penalaran mahasiswa. Hasil studi banding dijadikan sebagai bahan diskusi para pemangku kepentingan di bidang kemahasiswaan untuk menetapkan standar mutu penalaran mahasiswa. Kegiatan *monitoring* dan evaluasi penjaminan mutu penalaran dilaksanakan dalam berbagai bentuk, waktu, dan intensitas sesuai kesepakatan antara Biro Kemahasiswaan dan Fakultas.

e. Peningkatan Jumlah dan Mutu Publikasi Ilmiah Mahasiswa

Karya tulis mahasiswa sebagai pemenang lomba penalaran dipublikasikan dalam jurnal ilmiah. Ini bertujuan untuk meningkatkan peran mahasiswa dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Jurnal ilmiah yang terbit secara periodik di fakultas dan/atau universitas dijadikan sebagai upaya untuk meningkatkan minat mahasiswa dan dosen pembimbing dalam penalaran.

f. Penataan Regulasi di Bidang Penalaran Mahasiswa

Pengembangan dan penyempurnaan kebijakan, pedoman, standar, termasuk aturan pelaksanaan teknis di bidang penalaran oleh Biro Kemahasiswaan dibutuhkan untuk meningkatkan penalaran mahasiswa. Salah satunya, penataan kebijakan pemberian beasiswa untuk bebas Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) atau uang tabungan bagi mahasiswa yang berprestasi di bidang penalaran.

g. Pengembangan Teknologi Informasi serta Sarana dan Prasarana

Pengembangan dan perbaikan teknologi informasi diwujudkan dengan adanya perpustakaan digital sehingga mahasiswa bisa mengakses buku, skripsi, atau karya tulis ilmiah di manapun mereka berada. Selain itu, tersedianya akses bagi mahasiswa untuk mencari buku atau artikel ilmiah dalam jurnal terbaru.

Dalam rangka menunjang kegiatan pembinaan kreativitas mahasiswa, maka sarana dan prasarana yang tersedia, baik di tingkat fakultas maupun universitas ditingkatkan secara bertahap. Saat ini, sarana dan prasarana yang ada diusahakan dapat menampung dan mendukung seluruh kegiatan kreativitas mahasiswa.

Sarana fisik penunjang kegiatan kreativitas mahasiswa yang dimiliki Unsurya, meliputi:

- 1) Masjid Al-Jihad;
- 2) Aula Hercules Kampus A;
- 3) Aula Antonov Kampus B;
- 4) Aula Super Puma Kampus C;
- 5) Perpustakaan Kampus A, B, C, dan D;
- 6) Laboratorium FTDI, FIKD, FEB, FH, FIKES, dan Program Pasca Sarjana (rincian pada Lampiran 1);
- 7) Ruang Kuliah dan Diskusi;

- 8) Alat Olahraga;
- 9) Alat Kesenian;
- 10) Ruang Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM);
- 11) Jaringan Internet (Wi-Fi).

3.2.2 Upaya Peningkatan Pelayanan Kesejahteraan Mahasiswa

Tujuan pelayanan kesejahteraan mahasiswa adalah untuk membantu memenuhi kebutuhan mahasiswa, baik yang bersifat materi maupun rohani. Pelayanan kesejahteraan diharapkan dapat menunjang proses pengembangan diri mahasiswa dan kelancaran studinya selama menempuh pendidikan di Unsurya. Berikut adalah upaya peningkatan pelayanan kesejahteraan mahasiswa:

a. Beasiswa

Unsurya memiliki 5 (lima) *level* beasiswa sebagai penghargaan terhadap prestasi dan untuk membantu mahasiswa yang mengalami kendala biaya, yaitu:

- 1) Tingkat 1 : Anggota atau Keluarga TNI/POLRI
- 2) Tingkat 2 : Pegawai Unsurya
- 3) Tingkat 3 : Keluarga Pegawai Unsurya
- 4) Tingkat 4 : Yayasan Adi Upaya (YASAU)
- 5) Tingkat 5 : Kartu Indonesia Pintar (KIP), Tugas Belajar, dan/atau Institusi lainnya

b. Kewirausahaan Mahasiswa

Mahasiswa yang memiliki minat berwirausaha difasilitasi untuk mengikuti Program Pembinaan Mahasiswa Wirausaha (P2MW) dan Inkubator Bisnis dari Lembaga Pusat Kajian, Inovasi dan Kewirausahaan (LPKIK). P2MW dan Inkubator Bisnis merupakan program pembuatan dan pengembangan usaha mahasiswa melalui pelatihan (*coaching*) dan jaringan investor.

Kategori usaha yang dapat dikembangkan melalui P2MW dan Inkubator Bisnis diantaranya:

- 1) Makanan dan Minuman
Makanan olahan, makanan beku, makanan siap saji, minuman olahan, minuman siap saji, aneka snack.
- 2) Budidaya
Produksi pakan ternak, budidaya ikan air tawar/laut, budidaya tanaman (bibit, buah, sayuran, rempah-rempah, pupuk, hidroponik, dan sebagainya), peternakan (unggas, kambing, domba, sapi, lebah, dan sebagainya), dan hewan kesayangan (kucing, anjing, kelinci, burung, reptil, dan sebagainya).
- 3) Industri Kreatif, Seni dan Budaya
Produk kerajinan, lukis, tari, patung, kaligrafi, kerajinan kain lokal (batik, tenun, songket dan sebagainya), tempat dan pertunjukkan budaya, hiburan (musik, film, dan sebagainya).
- 4) Jasa, Perdagangan dan Pariwisata
Cafe, restoran, jasa laundry, jasa konsultasi, jasa pariwisata, jasa desain grafis, jasa sewa peralatan, jasa fotografi, jasa salon, produk media pembelajaran, jasa reparasi elektronik, bengkel, jasa penyedia souvenir, jasa desain ruang (arsitektur), lanskap taman, periklanan, bimbingan belajar, produk *fashion* (pakaian, sepatu, tas, dan sebagainya).
- 5) Manufaktur dan Teknologi Terapan
Manufaktur meliputi pembuatan mesin, komponen pendukung proses manufaktur, pembuatan kemasan tekstil dan garmen, otomotif, perakitan, parfum, produk kosmetik, produk herbal, produk kesehatan, dan sebagainya. Teknologi terapan meliputi otomatisasi sistem parkir, kendaraan ramah lingkungan, energi terbarukan, alat kesehatan, drone, dan sebagainya.
- 6) Bisnis Digital
Marketplace, aplikasi pendidikan berbasis mobile, aplikasi kesehatan, aplikasi pemasaran terintegrasi, perangkat digital cerdas smart device, internet of things (IoT), sistem komunikasi dan pertukaran pesan, Virtual Reality & Augmented Reality (AR/VR), sistem kecerdasan buatan (AI), sistem penginderaan jauh/Geographic Information System (GIS), dan sebagainya.

BAB IV

PENGHARGAAN DAN SANKSI KEGIATAN KREATIVITAS MAHASISWA

4.1 Penghargaan Kegiatan Kreativitas Mahasiswa

Penghargaan dalam kegiatan kreativitas mahasiswa merupakan bagian penting untuk mendorong partisipasi, motivasi, dan disiplin di kalangan mahasiswa. Jenis-jenis penghargaan bagi mahasiswa yang berprestasi dalam kegiatan kreativitas adalah sebagai berikut:

- a. **Beasiswa**
Beasiswa diberikan kepada mahasiswa yang berprestasi dalam kompetisi/lomba kegiatan ajang talenta, PKM, atau kompetisi lainnya.
- b. **Rekognisi SKS**
Mahasiswa yang mengikuti kegiatan kreativitas memiliki hak untuk melakukan rekognisi terhadap satuan kredit semester sesuai aturan yang berlaku.
- c. **Indeks dan Kredit**
Mahasiswa berhak memperoleh indeks dan kredit untuk penentuan mahasiswa berprestasi.
- d. **Sertifikat**
Pemberian sertifikat sebagai bukti partisipasi dan prestasi dalam kegiatan kreativitas mahasiswa.
- e. **Medali**
Pemberian medali sebagai simbol prestasi dalam kompetisi ajang talenta dan program kreativitas mahasiswa.
- f. **Pengakuan Publik**
Penghargaan dalam bentuk pengakuan publik melalui upacara atau publikasi di media sosial Unsurya.
- g. **Pelatihan**
Kesempatan untuk mengikuti pelatihan atau *workshop* yang relevan dengan bidang kompetensi mahasiswa.
- h. **Magang**
Kesempatan magang di perusahaan terkait bidang kompetensi melalui kerjasama yang dilakukan Unsurya dengan mitra.
- i. **Pameran**
Kesempatan untuk memamerkan karya di pameran atau pertunjukan publik.

- j. Uang
Penghargaan berupa uang tunai bagi mahasiswa yang berhasil mendapatkan juara.

4.2 Sanksi Kegiatan Kreativitas Mahasiswa

Sanksi bagi mahasiswa yang tidak tertib dan patuh pada prosedur/aturan kegiatan kreativitas mahasiswa meliputi:

- a. Peringatan
Pemberian peringatan lisan atau tertulis kepada mahasiswa yang melanggar tata tertib kegiatan kreativitas mahasiswa.
- b. Larangan Berpartisipasi
Mahasiswa dilarang berpartisipasi dalam kegiatan kompetisi untuk jangka waktu tertentu.

4.3 Prosedur Penerapan Penghargaan dan Sanksi

Dalam rangka memastikan kegiatan kreativitas berjalan dengan baik dan tertib, perlu diterapkan prosedur yang jelas dan objektif dalam pemberian penghargaan dan sanksi bagi mahasiswa. Prosedur pemberian penghargaan dan sanksi bagi mahasiswa dijelaskan sebagai berikut:

- a. Kriteria
Kriteria pemberian penghargaan meliputi tingkat juara, publikasi dan dampak karya. Kriteria pemberian sanksi meliputi plagiarisme, penipuan, dan tidak memenuhi kewajiban.
- b. Tim Penilai
Pembentukan tim penilai yang terdiri dari dosen dan tenaga kependidikan untuk menilai dokumen, kinerja, dan perilaku mahasiswa.
- c. Evaluasi
Pelaksanaan evaluasi secara rutin terhadap kinerja dan perilaku mahasiswa, serta mendokumentasikan setiap pencapaian atau pelanggaran yang terjadi.
- d. Terbuka dan Adil
Memastikan bahwa proses pemberian penghargaan dan sanksi dilakukan dengan terbuka dan adil, serta memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan klarifikasi jika diperlukan.

BAB V

SATUAN KEGIATAN KREATIVITAS MAHASISWA

Satuan Kegiatan Kreativitas Mahasiswa (SKKM) adalah nilai kredit yang diperoleh mahasiswa setelah mengikuti kegiatan kreativitas. Nilai tersebut digunakan untuk mengukur keaktifan mahasiswa dalam kegiatan kreativitas.

5.1 Manfaat SKKM

SKKM memberikan manfaat kepada beberapa aspek di lingkungan Unsurya, yaitu:

- a. **Mahasiswa**
SKKM mendorong mahasiswa untuk merencanakan dan melakukan kegiatan kreativitas secara berkala di tiap semester. Mahasiswa akan melakukan evaluasi secara mandiri terkait *soft skills* yang perlu mereka kembangkan selama perkuliahan. Dokumen SKKM akan dimuat dalam sertifikat kreativitas selama menjadi mahasiswa Unsurya.
- b. **Dosen Pembimbing**
SKKM membantu dosen pembimbing mengidentifikasi potensi dan kendala mahasiswa dalam pengembangan *soft skills*.
- c. **Fakultas**
SKKM membantu fakultas untuk mendapatkan data pemetaan profil mahasiswanya guna pengembangan *soft skills* mahasiswa di lingkup fakultas.
- d. **Unsurya**
SKKM akan menunjang ketersediaan data kegiatan kemahasiswaan secara terstruktur dan sistematis yang bisa digunakan sebagai salah satu basis data bagi pemeringkatan Bidang Kemahasiswaan Nasional melalui Sistem Pemeringkatan Bidang Kemahasiswaan (SIMKATMAWA).
- e. **Pengguna Lulusan**
SKKM membantu pengguna lulusan untuk mengetahui rekam jejak bidang pengembangan *soft skills* mahasiswa sehingga meningkatkan kepercayaan pengguna dalam merekrut lulusan Unsurya.

5.2 Aspek Teknis

Sistem SKKM Unsurya 2024 mulai berlaku bagi mahasiswa angkatan 2022 ke atas. Mahasiswa angkatan 2022 dan 2023 dapat memulai SKKM sebagaimana dijelaskan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 5.1 Pengajuan SKKM bagi mahasiswa angkatan 2022 dan 2023

NO	ANGKATAN	MULAI SKKM	KETERANGAN
1	2022	Semester 5 (di tahun 2024)	Kegiatan semester 1 sampai 4 bisa dilaporkan untuk mengklaim IP
2	2023	Semester 3 (di tahun 2024)	Kegiatan semester 1 dan 2 bisa dilaporkan untuk mengklaim IP

Dalam rangka menjaga ketertiban pelaksanaan SKKM Unsurya, ditetapkan ketentuan sebagai berikut:

- Dalam pengajuan SKKM, mahasiswa dapat memilih berbagai kegiatan yang tersedia.
- Kegiatan yang dilakukan sebelum menjadi mahasiswa Unsurya tidak diakui sebagai SKKM.

5.3 Perhitungan Indeks Prestasi dan Kredit SKKM

Perhitungan indeks prestasi (IP) SKKM dilakukan menggunakan formula sebagai berikut:

$$IP\ SKKM = \frac{(\sum_{i=1}^n K_i \times N_i) + (\sum_{j=1}^n K_j \times N_j) + (\sum_{k=1}^n K_k \times N_k)}{\sum K}$$

Keterangan:

- K : kredit SKKM setiap aktivitas
 N : nilai numerik hasil evaluasi setiap aktivitas
 n : jumlah kegiatan yang diambil
 i : bagian kompetisi dan wirausaha
 j : bagian minat dan bakat
 k : bagian internasionalisasi dan *summit*

Catatan:

- a. Verifikasi portofolio dilakukan oleh Biro Kemahasiswaan, prodi terkait, dan dosen pembimbing.
- b. Kesesuaian bidang ilmu dengan kegiatan kreativitas akan diverifikasi oleh prodi terkait dan dosen pembimbing.
- c. Dosen pembimbing mempunyai kewajiban untuk memantau perkembangan IP SKKM mahasiswa bimbingannya.
- d. Bagi mahasiswa yang tidak memiliki sertifikat kegiatan kreativitas, bisa digantikan dengan surat pernyataan bermaterai seperti ditunjukkan pada Lampiran 2.
- e. Bagi mahasiswa yang tidak memiliki surat tugas dalam mengikuti kegiatan kreativitas dapat menghubungi Biro Kemahasiswaan.

5.4 Sistem Penilaian SKKM

Sistem penilaian SKKM Unsurya dijelaskan sebagai berikut:

- a. Kompetisi dan Wirausaha

Kegiatan kompetisi dinilai berdasarkan 6 (enam) elemen, yaitu:

Tabel 5.2 Penilaian SKKM kompetisi

ELEMEN PENILAIAN	KATEGORI	KREDIT
Jumlah Peserta	Individu	1
	Beregu (2 anggota)	2
	Beregu (>2 anggota)	3
Skala	Universitas	1
	Regional	2
	Nasional	3
	Internasional	4
Luaran	Ide	1
	Pelaksanaan	2
	Hasil	3
Rentang waktu	<3 bulan	1
	3-6 bulan	2
	>6 bulan	3
Bidang ilmu	Tidak berhubungan	1
	Berhubungan	2
Level	Non Kemdikbud	1
	Kemdikbud	2

Aspek penilaian kegiatan kompetisi dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 5.3 Aspek penilaian ajang talenta atau olahraga

ASPEK PENILAIAN (AJANG TALENTA/OLAHRAGA)	PENILAIAN	
	HURUF	ANGKA
Juara 1	A	4,0
Juara 2	AB	3,5
Juara 3	B	3,0
Juara harapan	BC	2,5
Peserta	C	2,0

Tabel 5.4 Aspek penilaian PKM

ASPEK PENILAIAN (PKM)	PENILAIAN	
	HURUF	ANGKA
Peserta PIMNAS	A	4,0
Proposal didanai	AB	3,5
Lolos tahap administrasi	B	3,0
Upload proposal	BC	2,5

Skala lomba pada Tabel 5.2 dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Tingkat universitas adalah kegiatan yang diikuti oleh peserta dari mahasiswa Unsurya atau PT yang berasal kurang dari 2 provinsi.
- 2) Tingkat regional adalah kegiatan yang diikuti oleh peserta yang berasal dari sekurang-kurangnya 3 provinsi dan diselenggarakan oleh perguruan tinggi, perusahaan, organisasi tingkat regional, dan pemerintah daerah.
- 3) Tingkat nasional adalah kegiatan yang diikuti oleh peserta yang berasal dari setidaknya 5 provinsi dan diselenggarakan oleh Kemendikbud.
- 4) Tingkat internasional adalah kegiatan yang diikuti oleh peserta yang berasal dari setidaknya 3 negara.

Contoh perhitungan IP SKKM adalah sebagai berikut:

- 1) Seorang mahasiswa tergabung dalam tim Kontes Robot Terbang Indonesia (KRTI) yang terdiri dari 5 (lima) orang dan mendapatkan juara 2 (dua). Kegiatan ini berhubungan dengan bidang ilmu mahasiswa tersebut.

- 2) Perhitungan kredit (K) SKKM bagi mahasiswa pada poin a, yaitu:
 Kredit (**K**) = 5 orang (**3**) x Nasional (**2**) x Pelaksanaan (**2**) x >6 bulan (**3**)
 x berhubungan (**2**) x Kemdikbud (**2**) = **144**, dengan nilai **AB (3,5)** karena
 mendapatkan juara 2.
- 3) Nilai IP SKKM dihitung dengan cara sebagai berikut:
IP SKKM = $144 \times 3,5 / 144 = \mathbf{3,5}$.

Elemen penilaian kegiatan wirausaha adalah sebagai berikut:

Tabel 5.5 Aspek penilaian wirausaha

ASPEK PENILAIAN	PENILAIAN	
	HURUF	ANGKA
Omzet > 50 juta/tahun	A	4,0
Omzet 20 - 50 juta/tahun	AB	3,5
Omzet 5 - 19,9 juta/tahun	B	3,0
Omzet 2 – 4,9 juta/tahun	BC	2,5
Omzet < 2 juta/tahun	C	2,0

Tabel 5.6 Penilaian SKKM wirausaha

ELEMEN PENILAIAN	KATEGORI	KREDIT
Peran	Anggota	1
	Ketua/Pemilik	2
Jumlah	Individu	1
	Tim (Mahasiswa Unsurya)	2
Badan hukum	Non	1
	CV/UKM	2
	PT	3
Rentang waktu	<1 tahun	1
	>1 tahun	2
Bidang ilmu	Tidak berhubungan	1
	Berhubungan	2

b. Minat dan Bakat

Bagian minat dan bakat dibagi menjadi 3 (tiga) elemen penilaian seperti ditunjukkan pada Tabel 5.7. Pada bagian minat dan bakat, penilaian tidak dibagi berdasarkan kategori tertentu, tetapi hanya menggunakan nilai A (4).

Tabel 5.7 Penilaian SKKM minat dan bakat

ELEMEN PENILAIAN	KATEGORI	KREDIT
Skala	Prodi	1
	Fakultas	2
	Universitas	3
Posisi	Peserta	1
	Anggota panitia	2
	Panitia inti (ketua, sekretaris, bendahara, koordinator bidang)	3
Rentang waktu	≤ 1 hari	1
	2-3 hari	2
	> 3 hari	3

c. Internasionalisasi dan *Summit*

Jenis kegiatan internasionalisasi dan *summit* meliputi konferensi internasional, baik di dalam maupun di luar negeri, pameran produk mahasiswa ke luar negeri, publikasi jurnal nasional/internasional, buku, dan paten. Bagian internasionalisasi dan *summit* dibagi menjadi 4 (empat) elemen penilaian, yaitu:

Tabel 5.8 Penilaian SKKM internasionalisasi dan *summit*

ELEMEN PENILAIAN	KATEGORI	KREDIT
Pelaksanaan	Individu	1
	Kelompok (2-3 orang)	2
	Kelompok (> 3 orang)	3
Tingkat	Nasional	1
	Internasional	2
Disiplin Ilmu	Tidak berhubungan	1
	Berhubungan	2
Rentang waktu	< 1 bulan	1
	1-3 bulan	2
	4-6 bulan	3
	6-12 bulan	4
	> 12 bulan	5

Tabel 5.9 Aspek penilaian internasionalisasi dan *summit*

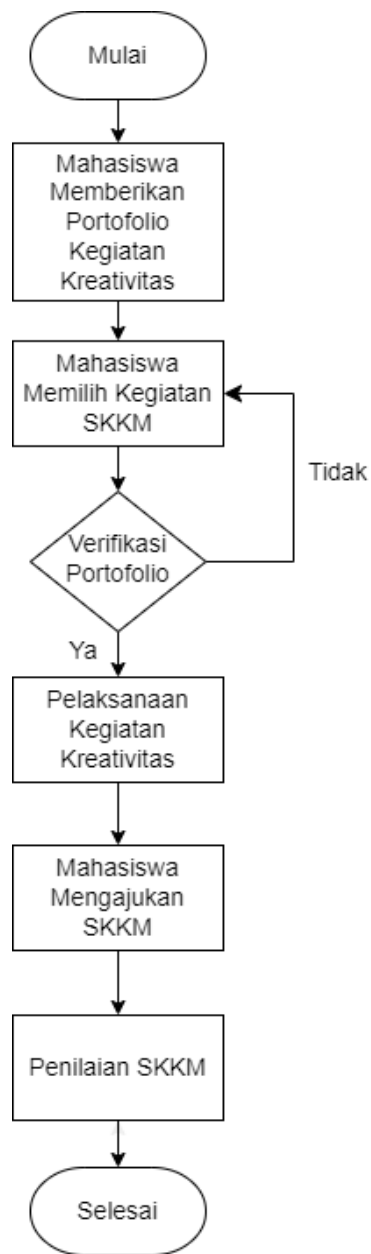
ASPEK PENILAIAN	PENILAIAN	
	HURUF	ANGKA
Pembicara/nama pertama/instruktur	A	4,0
Panitia/moderator	AB	3,5
Peserta	B	3,0

Predikat IP SKKM kumulatif akan dimuat dalam sertifikat dengan katagori sebagai berikut:

- 1) Baik, apabila $4,0 \leq \text{IP SKKM} \leq 7,9$;
- 2) Baik Sekali, apabila $8,0 \leq \text{IP SKKM} \leq 11,9$; dan
- 3) Unggul, apabila $\text{IP SKKM} \geq 12,0$.

5.5 Tahapan Pelaksanaan SKKM Unsurya

Tahapan pelaksanaan SKKM Unsurya dijelaskan dalam bentuk diagram alir seperti ditunjukkan pada Gambar 5.1.



Gambar 5.1 Diagram alir tahapan pelaksanaan SKKM Unsurya

BAB VI

PENUTUP

Demikian buku pedoman Pembinaan Minat dan Bakat (Kreativitas) Mahasiswa Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma (Unsurya) disusun. Buku pedoman ini diharapkan dapat menjadi acuan yang komprehensif dan inspiratif bagi para mahasiswa, dosen, dan tenaga kependidikan di Unsurya dalam melaksanakan kegiatan kreativitas. Buku pedoman ini masih jauh dari sempurna, sehingga kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan. Semoga setiap ikhtiar seluruh civitas academica Unsurya senantiasa mendapatkan petunjuk dan kekuatan dari Allah *subhanahu wa ta'ala*.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Laboratorium Terpadu

1. FAKULTAS TEKNIK DIRGANTARA DAN INDUSTRI

a. Program Studi Teknik Penerbangan

- 1) Lab. Fisika
- 2) Lab. Gambar Teknik
- 3) Lab. Aerodinamika
- 4) *Aircraft Marchetti Workshop*
- 5) *Battery Shop*
- 6) *Cleaning & Degreasing Shop*
- 7) *Aircraft CASA 212 Workshop*
- 8) *Hydraulic Shop*
- 9) *Pneumatic Shop*
- 10) *General Wokshop*
- 11) *Welding Shop*
- 12) *Poweplant Workshop*
- 13) Lab. Komputasi
- 14) *Instrument Shop*

b. Program Studi D3 Teknik Aeronautika

- 1) Electrical
- 2) *Electronic Workshop*
- 3) Lab. Aerodinamika
- 4) *Aircraft Marchetti Workshop*
- 5) *Battery Shop*

- c. Program Studi Teknik Elektro
Lab Teknik Elektronika
- d. Program Studi Teknik Industri
 - 1) Lab. Statistik Industri
 - 2) Lab. APK dan Ergonomi
 - 3) Lab. Tata Letak Fasilitas
 - 4) Lab. Gambar Teknik
 - 5) Lab. Auto CAD
 - 6) Lab. Teknologi Mekanika

2. FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN DESAIN

Program Sistem Informasi dan D3 Manajemen Informatika

- 1) Lab. Komputer
- 2) Lab. Multimedia
- 3) Visual Studio
- 4) Video Conference

3. FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

- a. Program Studi Manajemen
 - 1) Aplikasi Komputer
 - 2) Metodologi Penelitian
- b. Program Studi Akuntansi
 - 1) Aplikasi Komputer Akuntansi
 - 2) Metodologi Penelitian
 - 3) Perpajakan dan Audit

4. FAKULTAS HUKUM

- a. Program Studi S1 Hukum
Pengadilan Semu
- b. Program Studi S2 Hukum
Lembaga Bantuan Hukum

5. FAKULTAS ILMU KESEHATAN

Profesi Ners, Program Studi S1 Keperawatan, Program Studi D3 Keperawatan

- a. Lab. Keperawatan Dasar dan Medikal Bedah
- b. Lab. Keperawatan Gawat Darurat
- c. Lab. Keperawatan Maternitas dan Anak
- d. Lab. Keperawatan Jiwa dan Komunitas
- e. Lab. Keperawatan Pengungsian Medik

6. PROGRAM PASCA SARJANA

Program Studi Magister Manajemen

- a. Lab. Bahasa
- b. Lab. Metodologi Penelitian

Lampiran 2 Surat Pernyataan Pengganti Sertifikat Kegiatan Kreativitas

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

NPM :

Tempat, Tanggal Lahir :

Alamat Rumah :

Nomor *Handphone* :

Bersama ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Saya telah mengikuti kegiatan (*nama kegiatan kreativitas*) Tahun 20(xx) sebagai pengganti sertifikat.

Demikian Surat Pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun serta dapat Saya pertanggungjawabkan.

(*tempat*), (*tanggal*)

Yang Menyatakan,

(*tanda tangan + materai*)

(*Nama*)

(*NPM*)