



SURAT EDARAN PEMILIHAN MAHASISWA BERPRESTASI TINGKAT NASIONAL PROGRAM SARJANA TAHUN 2024

No : 71 /UNISA/AK/III/2024

Assalamualaikum warrahmatullahi wabarakatuh

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayahNya kepada kita semua. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW yang kita tunggu syafaatnya di dunia dan akhirat.

Sehubungan dengan persiapan Kompetisi Tahunan LLDIKTI yaitu PILMAPRES, Kompetisi Debat Mahasiswa Indonesia dan NUDC

Berikut kami sampaikan prosedur dan kualifikasi untuk penjurian mahasiswa :

1. PILMAPRES

- Pemilihan Mahasiswa diseleksi dilakukan di setiap prodi untuk kemudian diajukan dan diseleksi di tingkat Fakultas untuk kemudian diajukan ke Biro Kemahasiswaan dan Alumni
- Syarat Mahasiswa Berprestasi adalah sebagai berikut (panduan terlampir)
Mengisi Borang Pendaftaran, Membuat portofolio Capaian Unggulan (CU) yang dilampiri bukti pendukung, Membuat Naskah Gagasan Kreatif (GK) untuk menyelesaikan masalah pembangunan yang berkaitan dengan Sustainable Development Goals (SDGs), dan Revolusi Industri 4.0. Naskah GK untuk Program Sarjana dapat berupa konsep/strategis dikirimkan ke BKA maksimal 20 Maret 2023

2. KDMI

Mahasiswa memiliki pengalaman di bidang debat dalam Bahasa Indonesia dan memiliki wawasan yang luar tentang topik topik terkini.

3. NUDC

Mampu berbahasa Inggris dengan aktif dan memiliki wawasan luas tentang topik – topik terkini.

Semua mahasiswa yang diajukan dari Fakultas akan diseleksi di BKA dan akan mendapatkan pelatihan materi oleh pelatih yang disediakan oleh BKA. Batas pengajuan mahasiswa untuk 3 kompetisi tersebut adalah 20 Maret 2024.

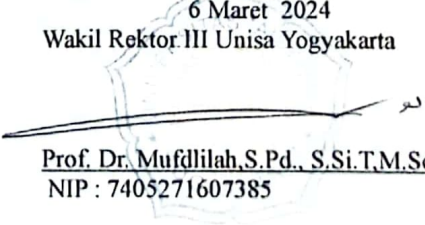
Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum warrahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 25 Syaban 1445 H

6 Maret 2024

Wakil Rektor III Unisa Yogyakarta


Prof. Dr. Mufdlilah, S.Pd., S.Si.T.M.Sc
NIP : 7405271607385



Balai Pengembangan Talenta Indonesia
Pusat Prestasi Nasional
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA

**MERDEKA
BELAJAR**



PERGURUAN
TINGGI

PEDOMAN

Pemilihan Mahasiswa Berprestasi 2024



Program Sarjana

MERDEKA BERPRESTASI
Talenta Mahasiswa Indonesia Menginspirasi

**PEDOMAN
PEMILIHAN MAHASISWA BERPRESTASI
PROGRAM SARJANA TAHUN 2024**

Diterbitkan oleh:

Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional,
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi

Pengarah:

Asep Sukmayadi,
Sugeng Riyadi

Tim Penyusun:

Dr. R. Woodrow Matindas
Prof. Dr. Illah Sailah, M.S.
Prof. Dr. Masrukhi, M.Pd.
Drs. Haryanto, M.Si., Psi.
Prof. Dr. Ir. Nastiti Siswi Indrasti
Dora Angelina Aruan, S.Pd., M.Hum.
Prof. Dr. R Cecep Eka Permana S.S., M.Si
Tonang Dwi Ardyanto, dr. SpPK, Ph.D.

Penyunting:

Angger Pramono
Yusuf Budi Sartono

Desain Sampul:

Tri Isti Wahyuningsih

Tata Letak:

Topanal Gustiranda
Fuad Albani

Cetakan Pertama, Januari 2024

©2024 Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi

KATA PENGANTAR

Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan salah satu fokus pembangunan pada Kabinet Indonesia Maju sebagaimana telah diamanatkan di dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020–2024 terkait penyiapan SDM unggul dan berdaya saing melalui Manajemen Talenta Nasional (MTN). Upaya tersebut selaras dengan Undang–Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, yang melandasi pengembangan kualitas lulusan melalui kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Mahasiswa, sebagai talenta calon pemimpin bangsa, tidak hanya dibekali pengetahuan dan keterampilan, melainkan juga dua unsur yang menyempurnakan kinerja di kehidupan masyarakat, yaitu *hard skills* dan *soft skills*, karena sinergi di antara keduanya sangat diperlukan. Kehadiran pengembangan teknologi yang demikian cepat mendorong para lulusan untuk mampu beradaptasi dengan perubahan, bersemangat untuk belajar sepanjang hayat, dan memiliki kepedulian terhadap pembangunan yang berkelanjutan. Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang digagas oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mendorong mahasiswa untuk tidak hanya unggul dalam akademik, namun juga menjadi individu yang kreatif, inovatif, berdaya saing tinggi, dan berkarakter.

Salah satu upaya untuk ikut mendukung hal tersebut di atas, dilakukan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI) melalui ajang Pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Pilmapres). Telah beberapa dekade ajang ini diselenggarakan oleh Kemdikbudristek dan telah menghasilkan para alumni yang tersebar dan berperan aktif dalam berbagai posisi intelektual dan kepemimpinan pembangunan negeri ini.

Pada tahun ini, Pilmapres bagi peserta Program Sarjana mengalami perubahan, yaitu menyinergikan asesmen berbagai kemampuan yang diperlukan di masyarakat. Penilaian keunggulan mahasiswa berprestasi akan dievaluasi dari aspek pengetahuan, dan keterampilan, serta keterampilan hidup, di antaranya komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, kreativitas, dan karakter unggul lainnya. Di samping itu, tata cara pemilihan akan dilakukan secara berjenjang, berprinsip kesetaraan antara PTN dan PTS, serta berasas keterwakilan wilayah yang diselenggarakan di Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi (LLDikti) tiap wilayah. Perubahan lainnya adalah pemberian kesempatan kepada mahasiswa maksimal yang duduk di semester VIII.

Pedoman ini disusun sebagai acuan bagi para mahasiswa yang berminat untuk mengikuti seluruh rangkaian ajang Pilmapres dengan sebaik-baiknya. Pedoman ini juga dapat menjadi acuan bagi perguruan tinggi, para dosen pembina, LLDikti, dan para pemangku untuk bersama menyiapkan para talenta terbaik untuk mengikuti Pilmapres tahun ini dengan penuh harapan keunggulan. Semoga Pedoman ini dapat disosialisasikan, dipahami, diterapkan, serta dievaluasi untuk mendapatkan umpan balik dalam rangka peningkatan program yang bermutu dan berkelanjutan di masa datang.

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para kontributor dari berbagai perguruan tinggi dan semua pihak sehingga pedoman ini dapat disusun dengan baik seraya berharap Pilmapres tahun 2024 ini berjalan dengan lancar dan berhasil menyiapkan talenta-talenta yang unggul, para Mahasiswa Pancasila harapan bangsa. Semoga.



Jakarta, Januari 2024

Kepala

Asep Sukmayadi

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	3
BAB I PENDAHULUAN.....	7
1. Landasan Filosofis	7
2. Landasan Hukum	8
3. Nilai Kerja	9
4. Tujuan Dan Sasaran	9
BAB II Syarat dan Ketentuan	10
A. Syarat Peserta.....	10
B. Penyelenggaraan	10
1. Pendaftaran Peserta.....	11
2. Seleksi Wilayah	13
3. Seleksi Awal Nasional	14
4. Seleksi Final Nasional.....	14
C. Jadwal Pelaksanaan Pilmapres	15
D. SISTEM PENILAIAN	16
E. EVALUASI.....	17
BAB III PENUTUP	18
LAMPIRAN-LAMPIRAN	19

BAB I PENDAHULUAN

1. Landasan Filosofis

- a. Kemajuan sebuah negara banyak dipengaruhi oleh kualitas sumber daya manusianya.
- b. Sumber daya manusia yang ideal seharusnya memiliki keunggulan yang seimbang antara kecerdasan intelektual, emosional, kinestetis, dan spiritual.
- c. Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI) perlu memfasilitasi usaha-usaha mendorong munculnya mahasiswa unggul yang memiliki keseimbangan dalam keempat kecerdasan tersebut.
- d. Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah penyelenggaraan kegiatan kompetisi untuk memberi penghargaan pada mahasiswa berprestasi.
- e. Mahasiswa berprestasi yang selanjutnya dapat disebut Mapres, adalah mahasiswa yang mampu meraih beragam prestasi yang membanggakan di bidang akademik baik melalui intra-, ko-, maupun ekstra-kurikuler. Mapres merupakan mahasiswa yang mampu memberikan kontribusi nyata, menunjukkan komitmen, kepedulian terhadap masyarakat sebagai bentuk representasi nasionalisme, kecerdasan sosial, emosional, dan spiritual. Mapres juga memiliki kemampuan menuangkan pemikiran tertulis dan menyampaikan secara lisan baik dengan Bahasa Indonesia maupun Bahasa Asing dengan baik, serta memiliki sikap dan perilaku yang patut diteladani.

2. Landasan Hukum

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4496);
2. Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang Kementerian Negara (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 166, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4916);
3. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 244, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5587) sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang 9 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2015 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5679);
4. Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan
5. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 23, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5105) sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 112, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5157);
6. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi Dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500)
7. Peraturan Presiden Nomor 62 Tahun 2021 tentang Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomor 156);
8. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 39 tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter

10. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 27 tahun 2021 tentang Organisasi dan tata kerja Balai Pengembangan Talenta Indonesia
11. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 28 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomor 963);
12. Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Balai Pengembangan Talenta Indonesia Tahun 2024

3. Nilai Kerja

Nilai kerja yang diusung dalam program Pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Pilmapres) adalah sebagai berikut.

- a. Kejujuran, transparansi, dan keterbukaan.
- b. Kepatutan, yang meliputi integritas, stabilitas emosi, dan bebas paham radikal.
- c. Semangat bersaing secara sehat, dan bekerja sama.
- d. Kesetaraan (nondiskriminatif).

4. Tujuan Dan Sasaran

1. Tujuan

- a. Menguatnya kesadaran pengelola kampus untuk memfasilitasi kreativitas mahasiswa melalui kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.
- b. Meningkatnya kesadaran kampus dalam memberikan penghargaan kepada mahasiswa berprestasi.
- c. Meningkatnya jumlah gagasan kreatif mahasiswa untuk pembangunan yang berasal dari kampus.

2. Tujuan

- a. Terselenggaranya kegiatan untuk mengases dan menetapkan peraih gelar mahasiswa berprestasi.
- b. Meningkatnya jumlah peserta Pilmapres.

BAB II Syarat dan Ketentuan

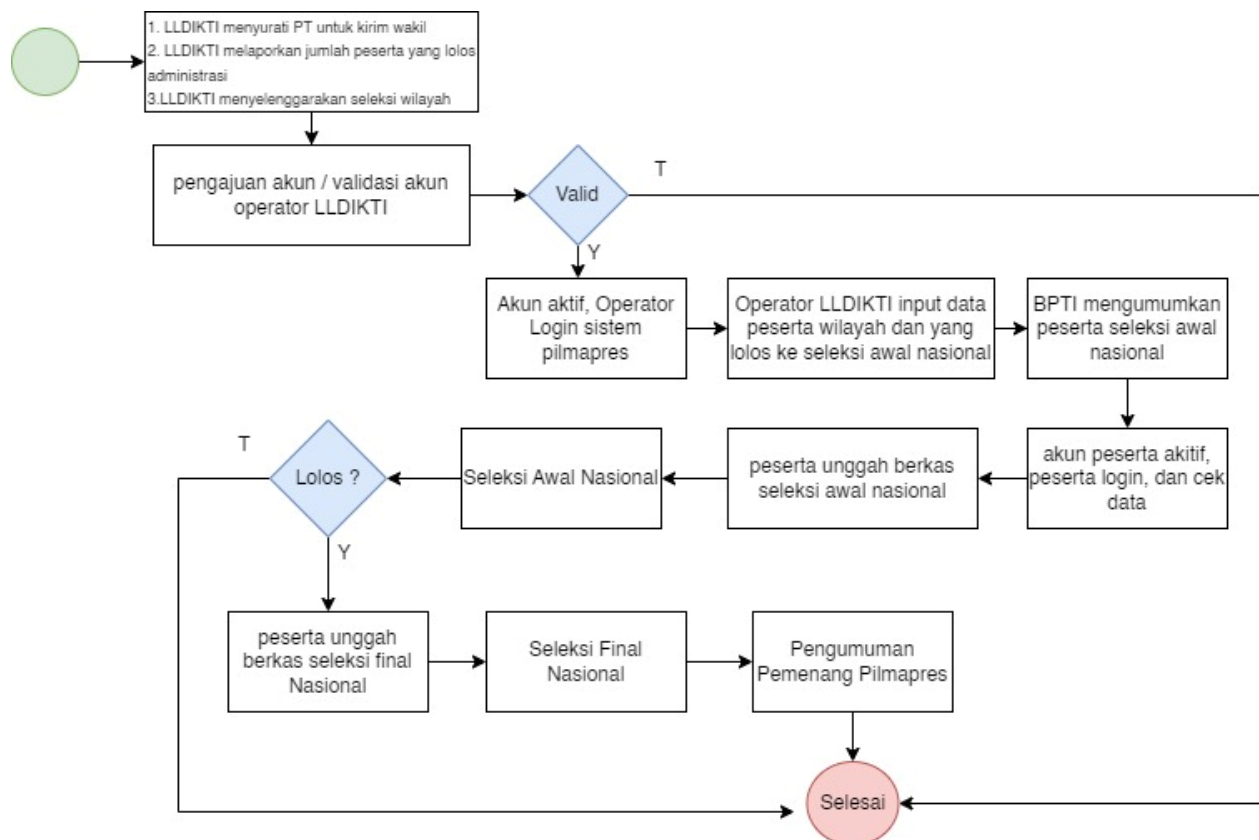
A. Syarat Peserta

Peserta Pilmapres harus memenuhi persyaratan sebagai berikut.

1. Terdaftar pada PD-Dikti dan aktif sebagai mahasiswa Program Sarjana maksimal semester VIII;
2. Berusia tidak lebih dari 23 tahun pada tanggal 1 Januari 2024 yang dibuktikan dengan Kartu Tanda Penduduk (KTP) atau setara;
3. Belum pernah menjadi **finalis** Pilmapres Tingkat Nasional;
4. Melampirkan surat pengantar dari pimpinan perguruan tinggi bidang kemahasiswaan (Wakil Rektor/Ketua/Direktur) yang menyatakan bahwa yang bersangkutan merupakan wakil resmi mahasiswa berprestasi Program Sarjana dari perguruan tingginya. Setiap perguruan tinggi hanya dapat mengirimkan 1 (satu) orang peserta Program Sarjana.

B. Penyelenggaraan

Pilmapres diselenggarakan oleh BPTI, Sekretariat Jenderal Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Tahap-tahap seleksi meliputi (1) Seleksi Wilayah, (2) Seleksi Awal Nasional, dan (3) Seleksi Final Nasional. Secara singkat alur proses seleksi mapres Program Sarjana dapat dilihat pada Gambar 1 berikut, yang diikuti oleh uraian tentang tahap-tahap Pilmapres.



Gambar 1. Bagan Alir Seleksi Mapres Program Sarjana

1. Pendaftaran Peserta

Peserta yang dinyatakan lolos seleksi di tingkat perguruan tinggi melakukan pendaftaran melalui LLDikti dengan melampirkan kelengkapan dokumen sebagai berikut.

- Surat pengantar dari perguruan tinggi yang minimal ditandatangani oleh pejabat bidang kemahasiswaan di tingkat perguruan tinggi, bukan tingkat fakultas/departemen/jurusan/prodi.
- Borang pendaftaran peserta yang telah diisi lengkap dengan format sebagaimana Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Borang Pendaftaran Peserta

Nama	:	
NIK	:	
Tempat, Tanggal Lahir	:	
NIM	:	
No. HP (Akun <i>WhatsApp</i> Aktif)	:	
Alamat E-mail	:	
Program Pendidikan (Sarjana/Diploma)	:	
Program Studi	:	
Semester ke	:	
Raihan IPK Saat Ini	:	
Kode Perguruan Tinggi	:	Sesuai PD Dikti
Wilayah LLDIKTI	:	
Perguruan Tinggi	:	
Alamat Perguruan Tinggi	:	
No. Telepon Perguruan Tinggi	:	
Alamat E-mail Perguruan Tinggi	:	
Pas Foto (Berwarna)	:	dilampirkan
Surat Pengantar dari Perguruan Tinggi	:	dilampirkan
Tanda Tangan	:	

Di samping mengisi borang pendaftaran di atas, peserta diminta sekaligus melampirkan

1. portofolio Capaian Unggulan (CU) yang dilampiri bukti pendukung. Rincian pengisian portofolio CU dapat dilihat dalam Lampiran 1;

2. naskah Gagasan Kreatif (GK) untuk menyelesaikan masalah pembangunan yang berkaitan dengan *Sustainable Development Goals* (SDGs), dan Revolusi Industri 4.0. Naskah GK untuk Program Sarjana dapat berupa konsep/strategi. Penyusunan naskah GK Program Sarjana secara rinci dapat dilihat dalam Lampiran 3;
3. tautan untuk mengakses video presentasi dalam bahasa Inggris. Ketentuan video presentasi dapat dilihat dalam Lampiran 6.

Panitia LLDikti selanjutnya melakukan seleksi administrasi untuk memverifikasi data yang dilampirkan peserta. Peserta yang dinyatakan lolos seleksi administrasi akan diundang oleh LLDikti untuk mengikuti Seleksi Wilayah.

2. Seleksi Wilayah

LLDikti diberi kewenangan sepenuhnya untuk menyelenggarakan Seleksi Wilayah dan menentukan sejumlah peserta yang layak diusulkan ke Seleksi Nasional Awal sesuai dengan kuota yang diberikan.

Kuota peserta untuk setiap LLDikti ditetapkan berdasarkan ketentuan sebagai berikut.

$$\text{Kuota Peserta LLDikti} = 2 + \frac{A}{B} \times 28$$

A = Jumlah Peserta Program Sarjana LLDikti yang lolos seleksi administrasi

B = Jumlah Peserta Pilmapres Program Sarjana di Nasional

Sehubungan dengan penentuan jumlah peserta Program Sarjana di Nasional, dimohon LLDikti mengirimkan jumlah peserta Program Sarjana yang lolos seleksi administrasi kepada BPTI melalui email dikti.puspresnas@kemdikbud.go.id paling lambat tanggal 19 April 2024. Peserta Seleksi Wilayah yang lolos ke Seleksi Awal Nasional akan mendapat pengakuan dari LLDikti sebagai Mahasiswa Berprestasi Tingkat Wilayah. LLDikti akan menyampaikan data peserta dan hasil seleksi ke BPTI melalui aplikasi seleksi mapres <http://pilmapres.kemdikbud.go.id>. BPTI mengumumkan

peserta yang lolos ke Seleksi Awal Nasional di laman <http://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id>.

3. Seleksi Awal Nasional

Sebagaimana lazimnya penyelenggaraan babak final di berbagai kegiatan kompetisi/kontentasi, tuan rumah pilmapres mendapat *privilege* untuk memperoleh satu tempat di tahap seleksi awal nasional. Seleksi Awal Nasional merupakan tahap seleksi mapres Tingkat Nasional, yang sepenuhnya menjadi kewenangan BPTI. Pada tahap ini juri Pilmapres Tingkat Nasional akan melakukan verifikasi portofolio CU, penilaian naskah GK, dan video presentasi Bahasa Inggris (BI). Ketiga dokumen tersebut dapat diunggah pada aplikasi seleksi mapres <http://pilmapres.kemdikbud.go.id>.

Luaran Seleksi Awal Nasional adalah Daftar Finalis Pilmapres Nasional Program Sarjana. Finalis Pilmapres Tingkat Nasional akan diumumkan melalui laman <http://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id>.

4. Seleksi Final Nasional

Seleksi Final Nasional merupakan tahap akhir seleksi mapres untuk menentukan Mahasiswa Berprestasi Terbaik di tingkat Nasional. Finalis akan diundang untuk mengikuti serangkaian kegiatan dan asesmen tatap muka dengan juri Pilmapres Tingkat Nasional. Biaya transportasi (PP) dan akomodasi ditanggung oleh masing-masing perguruan tinggi asal finalis.

Berikut adalah rangkaian kegiatan dalam Final Pilmapres Nasional.

- a. Finalis Pilmapres Nasional melampirkan poster Deskripsi Diri dan poster GK. Detail format poster Deskripsi Diri dan poster GK dapat dilihat pada Lampiran 8.
- b. Finalis Pilmapres Nasional mengikuti program-program yang telah disusun oleh panitia nasional.
- c. Juri mengamati dan menilai hal-hal berikut.
 - 1) Sikap dan perilaku finalis;

- 2) Portofolio CU melalui wawancara dengan sarana bantu poster Deskripsi Diri untuk menggali informasi keunggulan finalis pada bidang tertentu. Rubrik penilaian portofolio CU melalui wawancara dapat dilihat pada Lampiran 2;
 - 3) GK yang dipaparkan secara lisan dalam bahasa Indonesia dengan alat bantu poster GK. Rubrik penilaian GK dapat dilihat pada Lampiran 5;
 - 4) Kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris melalui presentasi selama 2-3 menit yang dilanjutkan dengan diskusi yang dilakukan oleh juri dan panelis yang hadir di dalam kelompok. Topik presentasi dan diskusi berkaitan dengan materi karya yang paling membanggakan dapat berupa karya dari CU/GK, dengan total waktu presentasi dan diskusi selama 15-20 menit per panelis. Rubrik penilaian komunikasi dalam bahasa Inggris dapat dilihat pada Lampiran 7.
 - 5) Kemampuan berpikir kritis, kerja sama, kreativitas, inisiatif, kepercayaan diri, kepemimpinan, kepedulian kepada peserta lain, dan komunikasi melalui kegiatan yang terprogram dan terstruktur.
- d. Juri merekomendasikan para pemenang dan panitia mengumumkan dalam bentuk Berita Acara Penilaian.
 - e. Panitia menerbitkan Surat Keputusan yang ditandatangani oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi untuk kemudian diberikan penghargaan kepada para pemenang.

C. Jadwal Pelaksanaan Pilmapres

Jadwal pelaksanaan kegiatan Pilmapres Tahun 2024 ditampilkan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan Pilmapres Tahun 2024

No	Kegiatan	Tanggal
1	Sosialisasi Pedoman Pilmapres di LLDIKTI	Februari
2	Batas Akhir Pendaftaran Mapres Perguruan Tinggi ke LLDIKTI	17 April
3	Pengiriman data jumlah peserta masing-masing LLDIKTI ke BPTI melalui alamat email bpti@kemdikbud.go.id	19 April
4	Pembuatan akun operator LLDIKTI	1-10 Mei
5	Seleksi Wilayah Mapres di LLDIKTI	2-10 Mei
6	Laporan LLDIKTI ke BPTI Terkait hasil seleksi	10-15 Mei
7	Pengumuman daftar peserta yang berhak mengikuti Seleksi Awal Nasional oleh BPTI	17 Mei
8	Peserta Seleksi Awal Nasional Mengunggah berkas yang dipersyaratkan	20-24 Mei
9	Seleksi Awal Nasional Mapres	27 Mei – 24 Juni
10	Pengumuman daftar peserta yang berhak mengikuti Seleksi Final Nasional oleh BPTI	28 Juni
11	Pelaksanaan Seleksi Final Nasional	24 – 28 Juli

D. SISTEM PENILAIAN

Sistem penilaian Pilmapres dilaksanakan secara berjenjang dimulai dari Seleksi Wilayah, Seleksi Awal Nasional, hingga Seleksi Final Nasional.

1. Penilaian Seleksi Wilayah

Aspek penilaian pada Seleksi Wilayah meliputi nilai CU, nilai GK, dan nilai kemampuan bahasa Inggris berdasarkan video presentasi berbahasa Inggris dengan komposisi masing-masing nilai disarankan sebagai berikut.

Nilai CU : 45%

Nilai GK : 35%

Nilai BI : 20%

Namun demikian LLDIKTI memiliki kewenangan untuk menentukan komposisi nilai yang lebih sesuai.

2. Penilaian Seleksi Awal Nasional

Aspek penilaian pada Seleksi Awal Nasional meliputi nilai CU, BI dan nilai GK dengan komposisi masing-masing nilai adalah sebagai berikut.

Nilai CU : 45%

Nilai GK : 35%

Nilai BI : 20%

3. Penilaian Seleksi Final Nasional

Aspek penilaian pada Seleksi Final Nasional meliputi nilai presentasi GK melalui media poster, nilai wawancara CU melalui media poster Deskripsi Diri, nilai kemampuan komunikasi dalam bahasa Inggris, dan nilai kepatutan yang meliputi integritas, stabilitas emosi, dan bebas paham radikal. Komposisi nilai pada Seleksi Final Nasional adalah sebagai berikut.

Nilai CU : 55%

Nilai GK : 45%

Nilai Akhir Final Nasional :

70% (Nilai Seleksi Final) + 30% (Nilai Seleksi Awal Nasional)

Artinya, penetapan pemenang dilakukan dengan mengikutsertakan hasil penilaian Seleksi Awal Nasional, dan pertimbangan kelayakan kemampuan berbahasa Inggris, serta kategorisasi nilai kepatutan.

Kategori Pemenang terdiri atas juara I, II, dan III. Disamping itu, finalis dapat pula diberikan penghargaan lain berupa mahasiswa paling menginspirasi, mahasiswa pemberdaya, mahasiswa paling peduli, dan yang sejenisnya, berdasarkan temuan capaian atau prestasi yang dimiliki atau ditampilkan finalis pada ajang ini.

E. EVALUASI

Evaluasi keberhasilan program dilakukan dengan memperhatikan kriteria

4. animo peserta yang mendaftar untuk mengikuti Pilmapres,
5. jumlah peserta yang lolos seleksi administrasi,
6. jumlah gagasan kreatif yang mendapat kesempatan untuk ditindaklanjuti.

BAB III PENUTUP

Pedoman Pelaksanaan Pemilihan Mahasiswa Berprestasi Program Sarjana Tahun 2024 ini diharapkan dapat digunakan sebaik-baiknya sehingga perguruan tinggi, LLDikti, Kepanitian BPTI, dan para Juri memperoleh gambaran dan dapat melaksanakan Pemilihan Mahasiswa Berprestasi. Pedoman pelaksanaan ini akan ditinjau ulang setiap tahun dalam rangka perbaikan kualitas program yang berkelanjutan.



LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Petunjuk Pengisian dan Penilaian Portofolio Capaian Unggulan

A. Penjelasan Umum

1. Capaian Unggulan (CU) adalah hasil istimewa yang mendapat pengakuan dan diperoleh selama menjadi mahasiswa baik dari kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, maupun ekstrakurikuler. Kegiatan yang menghasilkan capaian unggulan dikelompokkan ke dalam tujuh bidang utama sebagai berikut.
 - a. **Kompetisi**, merupakan wujud capaian meraih gelar kejuaraan (dapat berupa lomba bidang penalaran, olahraga, kesenian, keagamaan, atau sejenisnya).
 - b. **Pengakuan**, merupakan wujud capaian dalam suatu *event* tertentu, misalnya menjadi narasumber atau pembicara, pelatih, juri, wasit, moderator, atau sejenisnya.
 - c. **Penghargaan**, merupakan wujud capaian atas dedikasi atau keberhasilan berinovasi yang memberikan dampak positif bagi lingkungan serta diberikan oleh lembaga resmi (misalnya penghargaan berupa HaKI) atau masyarakat.
 - d. **Karier Organisasi**, merupakan wujud capaian karier di bidang organisasi kemahasiswaan atau organisasi kemasyarakatan berupa Ketua, Wakil Ketua, Sekretaris, Bendahara, atau satu tingkat di bawah pengurus harian.
 - e. **Hasil Karya**, merupakan wujud capaian prestasi berupa buku ber-ISBN (buku referensi, buku ajar, novel, kumpulan puisi atau buku karya sastra, kumpulan lukisan, dan sejenisnya), artikel ilmiah yang sudah diterbitkan, karya seni, karya desain, temuan model, aplikasi

komputer, produk inovatif, karya film, atau sejenisnya. Hasil karya yang dimaksud bukan karya yang dikompetisikan.

- f. **Pemberdayaan** atau **Aksi Kemanusiaan** merupakan wujud capaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang memberikan dampak positif bagi masyarakat/lingkungan, baik berupa pemrakarsa, koordinator, atau peserta.
 - g. **Kewirausahaan**, merupakan wujud capaian di bidang wirausaha yang memberikan dampak kesejahteraan kepada komunitasnya.
2. Hal-hal penting yang perlu diperhatikan dalam pengajuan capaian unggulan diantaranya:
- a. Ajang yang dilakukan oleh *event organizer* dan dapat diikuti oleh siapa saja sepanjang peserta membayar sejumlah biaya, tidak serta merta dianggap sebagai sebuah capaian unggulan.
 - b. Karya yang dipublikasikan di dunia maya tidak berarti secara langsung dapat diterima dan dimanfaatkan oleh masyarakat Internasional.
3. Ketentuan pengisian borang portofolio CU:
- a. peserta hanya dapat mengajukan maksimal 10 CU,
 - b. peserta hanya diperkenankan mengajukan maksimal 4 CU untuk tiap bidang,
 - c. peserta hanya diperkenankan mengusulkan satu CU dalam satu bidang.
4. Pada Seleksi Awal Nasional, CU yang mendapat skor hanyalah CU yang dilengkapi Pengesahan Capaian Unggulan (PCU).
- a. PCU adalah fotokopi SK/Piagam/Sertikat atau alat bukti lainnya yang dibubuhi stempel PT dan tanda tangan pejabat yang berwenang (untuk menerangkan bahwa fotokopi itu dibuat sesuai dengan aslinya),

- b. setiap PCU harus dialihwujudkan menjadi dokumen digital dalam format jpg/pdf dan diberi nama PCU-XXX-YY, dengan ketentuan berikut.
 - 1) XXX adalah nomor ID kandidat mapres yang diterima dari BPTI.
 - 2) YY adalah nomor urut PCU dari mahasiswa dengan nomor ID yang sama,
 - c. sesuai dengan ketentuan penamaan di atas, maka
 - 1) PCU- D216-04 adalah PCU ke 4 dari kandidat dengan nomor ID "D216".
 - 2) PCU-S825-10 adalah PCU ke 10 dari kandidat dengan nomor ID "S825"
5. Pada Seleksi Awal Nasional peserta menggunggah Portofolio CU pada aplikasi pilmapres yang disediakan oleh BPTI.

B. Kategori, Kodifikasi, dan Skor Capaian Unggulan

Di tiap bidang kegiatan ada beberapa kategori. Kriteria untuk menetapkan kategori bidang capaian unggulan dimuat dalam tabel di bawah ini.

Tabel Kategorisasi Capaian Unggulan

Bidang	Kategori A/ Internasional	Kategori B /Regional	Kategori C/ Nasional	Kategori D/ Provinsi	Kategori E/ Lokal PT
Kompetisi	Peserta harus merupakan utusan yang mewakili negara.	Peserta harus merupakan utusan yang mewakili negara.	Peserta harus merupakan utusan yang mewakili daerah.	Peserta harus merupakan utusan yang mewakili kampus.	Tidak ada nilai untuk kompetisi tingkat perguruan tinggi.
	Minimal harus ada wakil dari 3 negara di luar suatu wilayah regional.	Minimal harus ada wakil dari 3 negara di suatu wilayah regional. Contoh wilayah regional adalah ASEAN, Asia, Asia Pasifik, Eropa, dll.	Minimal harus ada wakil dari 3 provinsi.	Minimal harus ada wakil dari 3 perguruan tinggi berbeda.	
Pengakuan	Peserta berperan dalam <i>event</i> tingkat internasional.	Peserta berperan dalam <i>event</i> tingkat regional.	Peserta berperan dalam <i>event</i> tingkat nasional.	Peserta berperan dalam <i>event</i> tingkat provinsi.	Tidak ada nilai untuk <i>event</i> tingkat perguruan tinggi.
Penghargaan	Diberikan oleh lembaga internasional.	Diberikan oleh lembaga tingkat regional.	Diberikan oleh Presiden, Pemerintah Pusat, atau Lembaga Tingkat Nasional.	Diberikan oleh Gubernur, Pemda Provinsi, Lembaga Tingkat Provinsi.	Tidak ada nilai untuk penghargaan dari perguruan tinggi sendiri.

Bidang	Kategori A/ Internasional	Kategori B /Regional	Kategori C/ Nasional	Kategori D/ Provinsi	Kategori E/ Lokal PT
Karier Organisasi	Organisasi harus mempunyai cabang minimal di 3 negara berbeda.	Organisasi mempunyai cabang minimal di 3 negara di suatu regional.	Organisasi mempunyai cabang minimal di 5 provinsi.	Organisasi mempunyai cabang di 3 perguruan tinggi berbeda.	Organisasi terbatas di perguruan tinggi sendiri.
Hasil Karya	Diliput oleh media/ masyarakat internasional.	Diliput oleh media/ masyarakat regional.	Diliput oleh media/ masyarakat nasional.	Diliput oleh media/ masyarakat provinsi.	diliput oleh media/ masyarakat perguruan tinggi.
Pemberdayaan atau aksi Kemanusiaan	Berdampak secara internasional.	Berdampak secara regional.	Berdampak secara nasional.	Berdampak untuk provinsi.	Berdampak untuk kehidupan kampus.
Kewirausahaan	Berbadan hukum dan jumlah karyawan/mitra > 50 orang.	Berbadan hukum dan jumlah karyawan/mitra 31–50 orang.	Berbadan hukum dan jumlah karyawan/mitra 21–30 orang.	Berbadan hukum dan jumlah karyawan/mitra 3–20 orang.	Tidak berbadan hukum.

Tabel Kodifikasi (Coding) dan Skor Capaian Unggulan

No	Bidang	Wujud Capaian Unggulan	Kategori A / Internasional		Kategori B / Regional		Kategori C / Nasional		Kategori D / Provinsi		Kategori E / Kab/Kota/ PT	
			Kode	Skor	Kode	Skor	Kode	Skor	Kode	Skor	Kode	Skor
1	Kompetisi	Juara-1 Peorangan	1A1	40-50	1B1	30 - 40	1C1	20-30	1D1	20		
		Juara-2 Peorangan	1A2	35-45	1B2	25-35	1C2	15-25	1D2	15		
		Juara-3 Perorangan	1A3	30-40	1B3	20-30	1C3	10-20	1D3	10		
		Juara Kategori Perorangan	1A4	24-32	1B4	16-24	1C4	8-16	1D4	8		
		Juara-1 Beregu	1A5	30-40	1B5	20-30	1C5	10-20	1D5	10		
		Juara-2 Beregu	1A6	25-35	1B6	15-25	1C6	7-15	1D6	7		
		Juara-3 Beregu	1A7	20-30	1B7	10-20	1C7	6-10	1D7	6		
		Juara Kategori Beregu	1A8	16-24	1B8	10-16	1C8	5-10	1D8	5		
2	Pengakuan	Pelatih/Wasit/Juri berlisensi	2A1	50	2B1	40	2C1	30	2D1	20		
		Pelatih/Wasit/ Juri tidak berlisensi	2A2	25	2B2	20	2C2	15	2D2	10		
		Nara sumber/pembicara	2A4	25	2B4	20	2C4	15	2D4	10		
		Moderator	2A5	20	2B5	15	2C5	10	2D5	5		
		Lainnya	2A6	20	2B6	15	2C6	10	2D6	5		
3	Penghargaan	Tanda Jasa	3A1	50	3B1	40	3C1	30	3D1	20		
		Penerima Hibah kompetisi	3A6	40	3B6	30	3C6	20	3D6	10		
		(grand final, peraih medali emas berdasar nilai batas)	3A2	30	3B2	20	3C2	10	3D2	5		
		(grand final, peraih medali perak berdasar nilai batas)	3A3	25	3B3	15	3C3	7	3D3	3		
		(grand final, peraih medali perunggu berdasar nilai batas)	3A4	20	3B4	10	3C4	5	3D4	2		
		Piagam Partisipasi	3A5	10	3B5	5	3C5	3	3D5	1		
		Lainnya	3A7	10	3B7	5	3C7	3	3D7	1		
4	Karir Organisasi	Ketua	4A1	50	4B1	40	4C1	30	4D1	20	4E1	10
		Wakil Ketua	4A2	45	4B2	35	4C2	25	4D2	15	4E2	8
		Sekretaris	4A3	40	4B3	30	4C3	20	4D3	10	4E3	6
		Bendahara	4A4	40	4B4	30	4C4	20	4D4	10	4E4	6

No	Bidang	Wujud Capaian Unggulan	Kategori A / Internasional		Kategori B / Regional		Kategori C / Nasional		Kategori D / Provinsi		Kategori E / Kab/Kota/ PT	
			Kode	Skor	Kode	Skor	Kode	Skor	Kode	Skor	Kode	Skor
		Satu tingkat dibawah pengurus harian	4A5	30	4B5	20	4C5	10	4D5	5	4E5	2
5	Hasil Karya *	Patent					5C1	40 - 50 *				
		Patent Sederhana					5C2	10 - 30 *				
		Hak Cipta					5C3	10 - 30 *				
		Buku ber-ISBN penulis utama					5C4	30				
		Buku ber-ISBN penulis kedua dst					5C5	20/x				
		Penulis Utama/korespondensi karya ilmiah di journal yg bereputasi dan diakui	5A6	50			5C6	30				
		Penulis kedua (bukan korespondensi) dst karya ilmiah di journal yg bereputasi dan diakui	5A7	30 / X			5C7	20 / X				
6	Pemberdayaan atau Aksi Kemanusiaan	Pemrakarsa / Pendiri	6A1	50	6B1	40	6C1	30	6D1	20	6E1	10
		Koordinator Relawan	6A2	35	6B2	25	6C2	15	6D2	10	6E2	5
		Relawan	6A3	25	6B3	15	6C3	10	6D3	5	6E3	3
7	Kewirausahaan		7A1	50	7B1	40	7C1	30	7D1	20	7E1	10

* Disesuaikan dengan tingkat kesulitan/manfaat

Skor maksimal untuk kompetisi hanya diberikan bagi yang menjadi utusan sesuai kategori, dan satu kegiatan tidak boleh dinilai dua kali.

LAMPIRAN 2**Rubrik Penilaian Portofolio CU melalui Wawancara**

No.	Komponen Penilaian	Bobot (Persen)	Skor	Skor Terbobot
			6,0-- 10	
1.	Verifikasi:	25		
	Keaslian Data Prestasi			
	Kelayakan dan Kepatutan			
	Kejujuran			
2.	Wawasan:	30		
	Penjiwaan dan Penguasaan Materi (Kompetisi dan Rekognisi)			
3.	Sikap dan Perilaku:	10		
	Ekspresi, Etika, Kepercayaan Diri			
4.	Cara Menjawab:	20		
	Berpikir Kritis, Kreatif, Inisiatif, Kemampuan Komunikasi, Argumentasi			
5.	Kepemimpinan:	15		
	Kemampuan Koordinasi dan Pemberdayaan			

LAMPIRAN 3

Pedoman Penulisan Gagasan Kreatif

1. Batasan

Yang dimaksud sebagai Gagasan Kreatif (GK) adalah karya ilmiah hasil tulisan mandiri dan asli (bukan karya jiplakan) yang belum pernah diikutsertakan dalam lomba pada tingkat mana pun kecuali dalam rangkaian Pilmapres tahun ini dan belum pernah dipublikasikan (10 s.d. 20 halaman) berisi uraian konsep atau strategi yang dilandasi penalaran logis dan data akurat untuk hal-hal berikut.

a. Mengidentifikasi permasalahan yang membutuhkan solusi

- 1) Identifikasi permasalahan harus dilakukan melalui analisis potensi dan kebutuhan lingkungan yang menjadi peneriman utama manfaat pemecahan masalah. Dalam hal ini, yang dimaksud dengan lingkungan penerima manfaat dapat berupa
 - a) daerah berdasarkan lokasi geografis, misalnya kabupaten, provinsi, wilayah Indonesia Timur atau bahkan Negara Indonesia;
 - b) komunitas dengan identitas sosial tertentu, misalnya kelompok wanita, kelompok pencinta wayang, kelompok pengusaha muda, kelompok nelayan dan lain sebagainya;
 - c) gabungan kedua kondisi di atas, misalnya nelayan Kepulauan Seribu, mahasiswa kurang mampu dari perguruan tinggi di provinsi NTB, dsb.

b. Identifikasi permasalahan harus didukung dengan data yang akurat dan dengan menyebutkan sumber data.

c. Mengidentifikasi berbagai kemungkinan solusi terhadap masalah yang diajukan.

d. Memilih kemungkinan solusi terbaik.

- e. Merumuskan sasaran yang berciri SMART (*Specific, Measurable, Acceptable, Realistic, dan Timed Bound*) sebagai salah satu langkah awal pemecahan masalah.
- f. Menjabarkan langkah-langkah yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan kemungkinan solusi yang dianggap sebagai opsi terbaik.
- g. Menjabarkan informasi tambahan yang dibutuhkan untuk pelaksanaan implementasi; yang antara lain dapat meliputi
 - 1) struktur organisasi pelaksana gagasan;
 - 2) jumlah, sumber dan cara mengumpulkan dana yang dibutuhkan mitra penting (*stakeholder*) program pembangunan yang bersangkutan.

Sebagai karya ilmiah, GK harus ditulis dengan mematuhi kaidah penulisan karya ilmiah.

2. Alur Penulisan

Naskah inti (di luar sampul, lembar pengesahan, daftar isi, dan daftar pustaka) harus disajikan mengikuti sistematika berikut.

a. Lingkup pembahasan

- 1) Penegasan lingkungan penerima manfaat beserta alasan untuk memilih lingkungan yang bersangkutan.
- 2) Pernyataan mengenai teori utama (**jika ada**) yang digunakan sebagai dasar kerangka analisis.

b. Identifikasi Potensi dan Kebutuhan lingkungan

- 1) Uraikan potensi (yang dapat dikembangkan) dari lingkungan terpilih (ajukanlah data /fakta pendukung). Misalnya sebagai berikut.
 - a) Di daerah ini terdapat banyak obyek yang dapat menarik wisatawan, seperti candi, benteng peninggalan zaman Belanda, dan makam para pahlawan. Saat ini obyek-obyek tersebut masih sulit dikunjungi karena minimnya infrastruktur penunjang pariwisata seperti jalan dan rumah penginapan.

- b) Daerah ini memiliki hasil bumi yang melimpah, namun belum dikelola dengan baik.
- 2) Ajukanlah data/fakta yang menunjukkan perlunya kegiatan tertentu untuk mengatasi “situasi tidak ideal” yang dialami warga lingkungan pilihan Saudara. Misalnya sebagai berikut.
 - a) Tingkat buta huruf di daerah ini mencapai 60% sehingga dibutuhkan usaha terorganisasi untuk mengatasi kondisi ini.
 - b) Para mahasiswa kurang mampu di provinsi ini dapat terbantu jika ada pihak yang bersedia membangun rumah tinggal yang biaya sewanya tidak berbentuk uang tunai, melainkan kesediaan penghuni untuk melakukan aktivitas sosial.
- c. Rumusan Target Pembangunan
 - 1) Target Pembangunan adalah hasil yang ingin dicapai sehubungan dengan potensi dan kebutuhan lingkungan.
 - 2) Target pembangunan dapat sekadar memanfaatkan/mengoptimalkan potensi (jika lingkungan tidak memiliki kebutuhan khusus).
 - 3) Target pembangunan juga dapat memenuhi kebutuhan lingkungan.
 - 4) Rumusan Target Pembangunan harus berciri SMART.
 - a) **Specific** (gagasan spesifik);
 - b) **Measurable** (dapat diukur secara objektif);
 - c) **Achievable** (dapat diprediksi ketercapaiannya, kemudhan dicapai, dengan tidak bertentangan dengan hukum, norma, dan moral);
 - d) **Realistic** (mungkin untuk dicapai);
 - e) **Time-bound goals** (punya tenggat waktu dan perkiraan waktu pencapaiannya).

d. Analisis untuk memilih cara pencapaian target

- 1) Sebuah target mungkin saja dicapai melalui berbagai cara.
- 2) Untuk menemukan cara yang sebaiknya dipilih, perlu lebih dahulu memikirkan berbagai kemungkinan cara.
- 3) Tiap alternatif cara harus dipertimbangkan untung-ruginya berdasarkan sejumlah kriteria, misalnya tingkat kesulitan, besarnya biaya, lamanya waktu yang dibutuhkan, dan sebagainya.

e. Penjabaran Rencana Kerja

- 1) Uraikan tahap tahap utama usaha pencapaian target.
- 2) Rinci tiap langkah utama ke dalam langkah kerja.
- 3) Sertakan perkiraan waktu/jadwal kerja.

f. Penjabaran Informasi Tambahan

Uraikan tambahan informasi yang relevan dengan pelaksanaan rencana kerja, misalnya

- 1) struktur organisasi pelaksana gagasan;
- 2) jumlah, sumber, dan cara mengumpulkan dana yang dibutuhkan;
- 3) mitra penting/pemangku kepentingan (stake holders) program pembangunan yang bersangkutan.

g. Visualisasi Gagasan

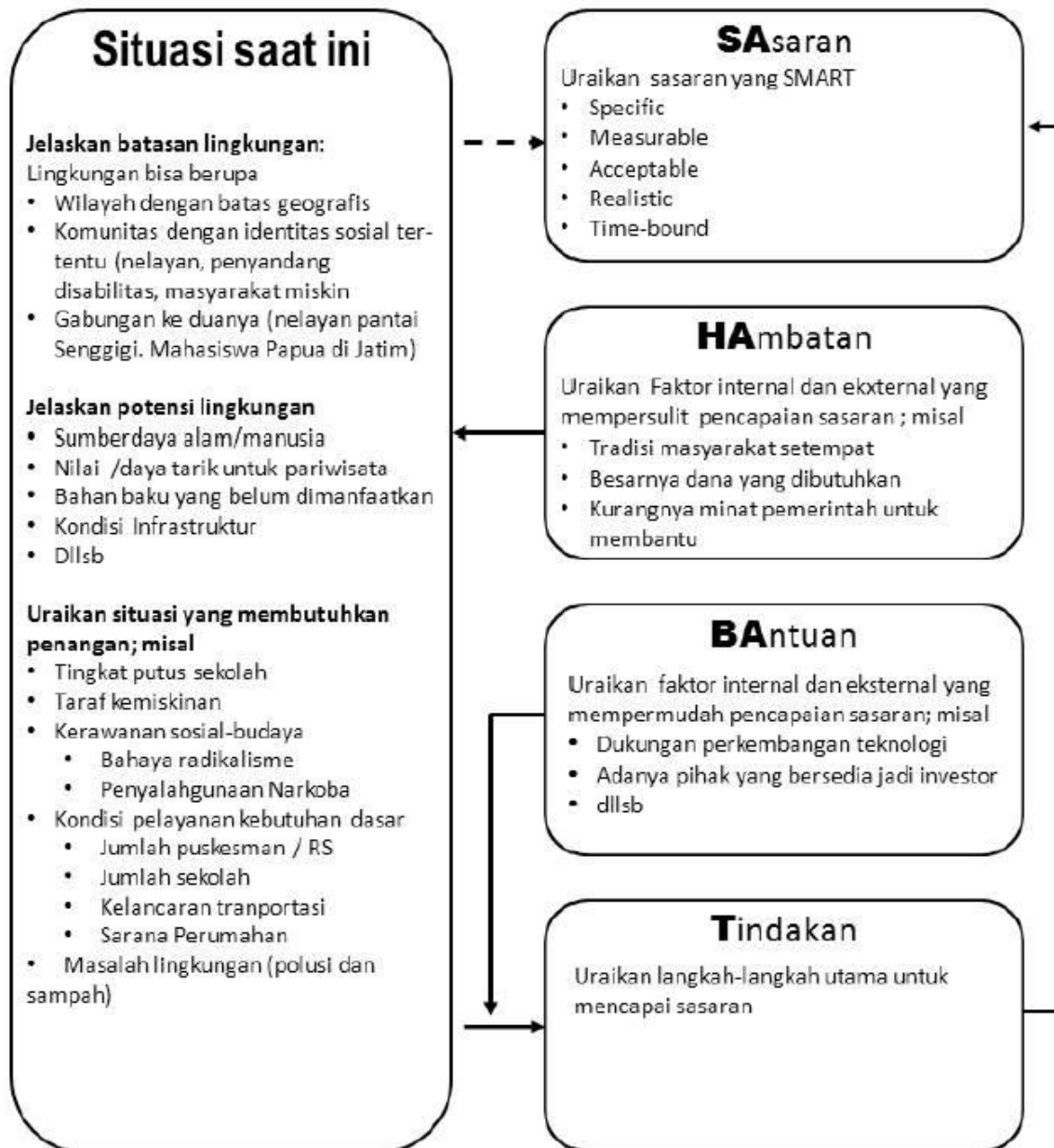
Gagasan juga digambarkan dengan sebuah bagan (Bagan Visualisasi GK) dengan tujuan pembaca lebih memahami isi dari gagasan kreatif dengan konsep yang dikenal dengan SaHaBaT (Sasaran, Hambatan, Bantuan, Tindakan).

h. Lampiran

- 1) Hasil Pengecekan Kemiripan (*similarity*)
- 2) Surat Pernyataan bahwa GK yang diusulkan merupakan hasil karya mandiri, bebas plagiat, dan belum pernah diikutsertakan dalam lomba apapun

3) lampiran-lampiran lain yang dianggap perlu.

Contoh Bagan Visualisasi GK



a. Kriteria Penilaian Naskah GK

No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)
1.	Penyajian Gagasan Kreatif	10
1.1	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar	5
1.2	Kesesuaian pengutipan dan pengacuan dengan kaidah/standar yang berlaku	5
2	Substansi Gagasan Kreatif	70
2.1	Fakta atau gejala dalam lingkungan yang menarik untuk dikaji	8
2.2	Identifikasi masalah yang terdapat dalam fakta/gejala dalam lingkungan	8
2.3	Rumusan masalah sebagai hasil identifikasi masalah	10
2.4	Uraian mengenai akibat pembiaran yang merugikan lingkungan	8
2.5	Uraian mengenai solusi yang berciri SMART	15
2.6	Uraian mengenai dampak lanjutan (efek bola salju) dari pencapaian solusi	8
2.7	Rincian uraian mengenai langkah-langkah tindakan untuk mencapai solusi	8
2.8	Uraian mengenai kendala/hambatan pelaksanaan gagasan dan antisipasinya	5
3	Kualitas Gagasan Kreatif	20
3.1	Keunikan dan Orisinalitas Gagasan Kreatif	10
3.2	Keterlaksanaan Gagasan Kreatif	10

b. Kriteria Penilaian Presentasi GK

	Kriteria Penilaian	Bobot (%)
1.	Presentasi Gagasan Kreatif	50
1.1	Poster	15
1.2	Sistematika Penjelasan	15
1.3	Cara menjelaskan	15
1.4	Ketepatan Waktu	5
2.	Tanya Jawab	50
2.1	Ketepatan Jawaban	30
2.2	Cara Menjawab	20

LAMPIRAN 4

Rubrik Penilaian Naskah GK

RUBRIK PENILAIAN NASKAH GAGASAN KREATIF PROGRAM SARJANA

Rentang Skor $5 \leq \text{Skor} < 6$ (Sangat Kurang)
 $6 \leq \text{Skor} < 7$ (Kurang)
 $7 \leq \text{Skor} < 8$ (Cukup)
 $8 \leq \text{Skor} < 9$ (Baik)
 $9 \leq \text{Skor} \leq 10$ (Sangat Baik)

No.	Kriteria Penilaian	Bobot	Rentang Skor	Rubrik
1.	Penyajian Gagasan Kreatif	10		
1.1	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar	5	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Gagasan secara umum ditulis dengan menggunakan bahasa Indonesia yang memenuhi kaidah kebahasaan pada semua aspek kebahasaan, yaitu kesatuan ide dalam paragraf, kalimat, pilihan kata, dan ejaan.
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Gagasan secara umum ditulis dengan menggunakan bahasa Indonesia yang memenuhi kaidah kebahasaan, namun ditemukan kelemahan yang ditemukan pada pemakaian ejaan dan pilihan kata.
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Gagasan secara umum ditulis dengan menggunakan bahasa Indonesia yang memenuhi kaidah kebahasaan, namun ditemukan kelemahan pada aspek kalimat sehingga logika bahasa dalam kalimat terlanggar.
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Gagasan secara umum ditulis dengan menggunakan bahasa Indonesia yang tidak memenuhi kaidah kebahasaan, namun ditemukan kelemahan pada aspek kepaduan ide dalam paragraf dan kalimat sehingga logika bahasa dalam kalimat dan kesatuan gagasan dalam paragraf terlanggar.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Sebagian besar gagasan dituangkan dalam paragraf yang tidak padu, kalimat yang tidak bergagasan lengkap dan jelas, serta pilihan kata dan ejaan yang tidak tepat.
1.2	Kesesuaian pengutipan dan pengacuan dengan kaidah/standar yang berlaku	5	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Sumber-sumber yang dikutip merupakan sumber yang otoritatif, relevan dengan gagasan kreatif, dan tercantum lengkap dalam Daftar Pustaka sesuai dengan selingkung yang digunakan oleh peserta.
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Sumber-sumber yang dikutip merupakan sumber yang otoritatif, relevan dengan gagasan kreatif, namun ditemukan ketidakonsistenan dalam penulisan tanda baca pada penulisan sumber acuan pada kutipan dan/atau Daftar Pustaka atau adanya acuan pada Daftar Pustaka yang ditulis tidak konsisten dengan gaya selingkung penulisan Daftar Pustaka yang digunakan.
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Sumber-sumber yang dikutip merupakan sumber yang otoritatif, relevan dengan gagasan kreatif, namun ditemukan cara mengutip yang meragukan apakah itu kutipan langsung atau taklangsung dan penulisan Daftar Pustaka yang tidak bersandar pada gaya selingkung (tidak alfabetis, tidak lengkap, atau memuat sumber-sumber acuan yang tidak dikutip).
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Sumber-sumber yang dikutip merupakan sumber yang otoritatif, tercantum lengkap dalam Daftar Pustaka sesuai dengan selingkung yang digunakan, namun kurang relevan dengan gagasan kreatif.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Sumber-sumber yang dikutip diragukan merupakan sumber yang otoritatif dan relevan dengan Daftar Pustaka, meskipun tercantum lengkap dalam Daftar Pustaka sesuai dengan selingkung yang digunakan.

2	Substansi Gagasan Kreatif	70		
2.1	Fakta atau gejala dalam lingkungan yang menarik untuk dikaji	8	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Fakta atau gejala yang terdapat dalam lingkungan yang dikaji dideskripsikan secara detail dan relevan satu dengan yang lain sehingga mengarah pada pentingnya pencarian solusi.
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Fakta atau gejala yang terdapat dalam lingkungan yang dikaji dideskripsikan secara detail, namun ada satu atau sedikit hal yang kurang relevan atau signifikan.
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Fakta atau gejala yang terdapat dalam lingkungan yang dikaji lengkap dipaparkan namun disajikan secara tidak detail ATAU ada hal yang kurang relevan diikutsertakan dalam fakta atau gejala yang dipaparkan.
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Fakta atau gejala yang terdapat dalam lingkungan yang dikaji dipaparkan namun disajikan secara tidak detail dan ada hal yang tidak relevan diikutsertakan dalam fakta atau gejala yang dipaparkan.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Fakta atau gejala yang terdapat dalam lingkungan yang dikaji dipaparkan serbasedikit dan tidak signifikan sebagai isu yang patut dikaji di samping antarhal menunjukkan ketakrelevanan.
2.2	Identifikasi masalah yang terdapat dalam fakta/gejala dalam lingkungan	8	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Identifikasi permasalahan yang ditemukan pada fakta atau gejala dalam lingkungan dilakukan secara sistematis dan sepenuhnya relevan dengan fakta atau gejala.
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Identifikasi permasalahan yang ditemukan pada fakta atau gejala dalam lingkungan dilakukan secara sistematis namun ada sedikit masalah kekurangrelevanan dengan fakta atau gejala.
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Identifikasi permasalahan yang ditemukan pada fakta atau gejala dalam lingkungan dilakukan secara kurang sistematis ATAU ditemukan beberapa hal yang menjadi masalah yang tidak relevan dengan fakta atau gejala.
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Identifikasi permasalahan yang ditemukan pada fakta atau gejala dalam lingkungan dilakukan secara kurang sistematis dan ditemukan beberapa hal yang menjadi masalah yang tidak relevan dengan fakta atau gejala sepenuhnya relevan dengan fakta atau gejala.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Identifikasi permasalahan tidak dilakukan ATAU dilakukan namun sangat sedikit yang dipaparkan karena dari paparan fakta atau gejala di lingkungan langsung dirumuskan masalah tanpa adanya upaya mengidentifikasi masalah-masalah yang spesifik dalam data atau gejala.
2.3	Rumusan masalah sebagai hasil identifikasi masalah	10	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Rumusan masalah dipaparkan secara lengkap dan relevan dengan masalah-masalah yang teridentifikasi. Pertanyaan-pertanyaan yang menjabarkan rumusan masalah relevan satu dengan yang lain yang menunjukkan sistematika tahap-tahap pemecahan masalah.
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Rumusan masalah dipaparkan secara lengkap dan relevan dengan masalah-masalah yang teridentifikasi, namun ditemukan sedikit hal dalam pertanyaan-pertanyaan yang menjabarkan masalah yang kurang relevan atau meragukan untuk dicarikan solusinya.
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Rumusan masalah dipaparkan secara lengkap, namun ditemukan beberapa hal dalam pertanyaan-pertanyaan yang menjabarkan masalah yang kurang relevan atau meragukan sebagai bagian dari pertanyaan yang signifikan untuk dicarikan solusinya.
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Rumusan masalah langsung dipaparkan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang beberapa di antaranya tidak menunjukkan keterkaitan atau tidak signifikan untuk dicarikan solusinya.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Rumusan masalah langsung dipaparkan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang menjabarkan masalah yang tidak menunjukkan keterkaitan satu dengan yang lain dan/atau tidak signifikan untuk dicarikan solusinya.

2.4	Uraian mengenai akibat pembiaran yang merugikan lingkungan	8	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Terdapat uraian detail dan logis tentang akibat pembiaran yang merugikan lingkungan.
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Uraian tentang akibat pembiaran yang merugikan lingkungan cukup logis meskipun tidak detail.
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Sebagian uraian tentang akibat pembiaran yang merugikan lingkungan kurang logis meskipun detail.
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Sebagian uraian tentang akibat pembiaran yang merugikan lingkungan kurang logis dan kurang detail.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Tidak ada uraian mengenai akibat pembiaran yang merugikan lingkungan.
2.5	Uraian mengenai solusi yang berciri SMART	15	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Kelima unsur SMART ditampilkan secara lengkap dengan penjelasan yang detail dan komprehensif.
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Kelima unsur SMART ditampilkan secara lengkap dengan penjelasan yang cukup detail dan cukup komprehensif.
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Kelima unsur SMART ditampilkan cukup lengkap disertai dengan penjelasan yang cukup detail dan cukup komprehensif.
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Kelima unsur SMART ditampilkan cukup lengkap disertai dengan penjelasan yang kurang detail dan kurang komprehensif.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Kelima unsur SMART ditampilkan tidak lengkap disertai dengan penjelasan yang tidak detail dan tidak komprehensif.
2.6	Uraian mengenai dampak lanjutan (efek bola salju) dari pencapaian solusi	8	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Tercapainya sasaran program dapat berlanjut dengan munculnya peluang manfaat/keuntungan bagi pihak-pihak lain yang relevan dan/atau penyelenggaraan program pengembangan di masa depan dengan inovasi atau modifikasi untuk memperbesar manfaat/keuntungan dari solusi.
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Tercapainya sasaran program dapat terus berlanjut bagi lingkungan penerima manfaat/keuntungan dengan kemungkinan penyelenggaraan program pengembangan di masa mendatang yang tanpa inovasi atau tanpa modifikasi untuk memperbesar manfaat/keuntungan dari solusi.
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Tercapainya sasaran program dapat terus berlanjut bagi lingkungan penerima manfaat/keuntungan dengan kemungkinan penyelenggaraan program pengembangan atau modifikasi untuk memperbesar manfaat/keuntungan dari solusi yang bergantung pada kinerja atau ketersediaan sumber daya.
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Tercapainya sasaran program dapat terus berlanjut bagi lingkungan penerima manfaat/keuntungan tanpa kemungkinan penyelenggaraan program pengembangan atau modifikasi untuk memperbesar manfaat/keuntungan dari solusi.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Tidak ada uraian tentang dampak lanjutan dari pencapaian sasaran.
2.7	Rincian uraian mengenai langkah-langkah tindakan untuk mencapai solusi	8	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Uraian langkah-langkah pencapaian solusi memperlihatkan hubungan yang jelas antarlangkah dan detail.
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Uraian langkah-langkah pencapaian solusi memperlihatkan hubungan yang jelas antarlangkah meskipun tidak detail.
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Uraian langkah-langkah pencapaian solusi memperlihatkan kedetailan, namun ada hubungan yang kurang jelas antarlangkah
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Uraian langkah-langkah pencapaian solusi tidak detail dan sebagian memperlihatkan hubungan yang kurang jelas antarlangkah.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Uraian langkah-langkah pencapaian solusi hanya berupa rangkuman tanpa detail dan penahapan yang jelas.
2.8	Uraian mengenai kendala/hambatan pelaksanaan gagasan dan antisipasinya	5	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Kendala implementasi gagasan dijelaskan beserta detail antisipasinya yang relevan dan dapat diimplementasikan.
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Kendala implementasi ditemukan secara detail namun tidak disertai paparan detail mengenai antisipasinya.
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Kendala implementasi dipaparkan kurang detail dan disertai paparan antisipasinya yang juga kurang detail.
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Kendala implementasi dipaparkan, namun tidak dipaparkan antisipasinya.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Kendala implementasi hanya berupa rangkuman yang kurang menunjukkan relevansi dengan tindakan dan tanpa disertai antisipasi penanganannya.

3	Kualitas Gagasan Kreatif	20		
3.1	Keunikan dan Orisinalitas Gagasan	10	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Gagasan inovatif dan merupakan terobosan mutakhir yang belum ditemukan dalam situasi atau lingkungan serupa.
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Gagasan merupakan improvisasi, terinspirasi oleh gagasan lain, tetapi disesuaikan dengan kondisi lingkungan penerima manfaat.
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Gagasan menerapkan gagasan serupa terdahulu (adaptasi) yang belum banyak dikerjakan pihak lain dan sesuai dengan lingkungan penerima manfaat.
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Gagasan menerapkan gagasan serupa terdahulu (adaptasi) yang telah banyak dikerjakan pihak lain dan sesuai dengan lingkungan penerima manfaat.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Gagasan sekadar mencontoh gagasan lain (imitasi) tanpa adaptasi dan improvisasi.
3.2	Keterlaksanaan Gagasan	10	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Gagasan mencerminkan kesesuaian dengan cara/alam berpikir mahasiswa sehingga mampu direalisasikan segera karena memiliki urgensi yang tinggi.
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Gagasan mencerminkan kesesuaian dengan cara/alam berpikir mahasiswa sehingga mampu direalisasikan segera karena memiliki urgensi yang tinggi sepanjang sumber daya tersedia.
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Gagasan mencerminkan kesesuaian dengan cara/alam berpikir mahasiswa namun diperlukan waktu yang panjang untuk merealisasikan gagasan karena kondisi tertentu, seperti memerlukan tahap yang sangat panjang.
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Gagasan tidak mencerminkan kesesuaian dengan cara/alam berpikir mahasiswa karena ada hal-hal yang meragukan dalam argumentasi dalam gagasan meskipun gagasan dapat direalisasikan segera karena memiliki urgensi yang tinggi.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Gagasan tidak mencerminkan kesesuaian dengan cara/alam berpikir mahasiswa karena ada hal-hal yang meragukan dalam argumentasi dalam gagasan dan gagasan tidak dapat direalisasikan segera karena kondisi tertentu, seperti memerlukan tahap yang sangat panjang.

LAMPIRAN 5**Rubrik Penilaian Penyajian GK dengan Media Poster**

Rubrik Penilaian Presentasi Gagasan Kreatif Program Sarjana

Rentang

- Skor** 5 ≤ Skor < 6 (Sangat Kurang)
6 ≤ Skor < 7 (Kurang)
7 ≤ Skor < 8 (Cukup)
8 ≤ Skor < 9 (Baik)
9 ≤ Skor ≤ 10 (Sangat Baik)

No.	Kriteria Penilaian	Bobot	Range Skor	Rubrik
1	PENYAJIAN	50		
1.1	Poster	15	9 ≤ Skor ≤ 10	Informasi gagasan kreatif tersaji pada poster secara ringkas; lengkap memuat bahasan-bahasan pokok gagasan kreatif dan sumber-sumber acuan yang disajikan; dan menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa ragam formal laras ilmiah; keseimbangan warna (kontras) dan ukuran pada moda verbal (tipografi) dan moda visual (gambar, tabel, grafis) sesuai dan dengan penempatan (tata letak) moda verbal dan visual

No.	Kriteria Penilaian	Bobot	Range Skor	Rubrik
				yang tepat sehingga keharmonisan moda verbal dan visual itu menghasilkan keterbacaan yang tinggi.
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Informasi gagasan kreatif tersaji pada poster secara ringkas dan lengkap memuat bahasan-bahasan pokok gagasan kreatif dan sumber-sumber acuan yang disajikan, namun ditemukan sedikit komposisi yang kurang pas antara moda verbal (bahasa) dan moda visual yang sedikit saja mengurangi keharmonisan komposisi verbal dan visual, seperti pada warna atau ukuran atau tata letak pada moda verbal dan moda visual meskipun tidak mengganggu keterbacaan.
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Informasi gagasan kreatif tersaji cukup lengkap pada poster, namun ditemukan kekurangan pada penyebutan sumber-

No.	Kriteria Penilaian	Bobot	Range Skor	Rubrik
				sumber acuan dan masalah dalam penyajian bahasa berupa paragraf yang tidak padu atau kalimat yang tidak efektif, meskipun semua informasi pokok disajikan secara lengkap dan tidak ditemukan ketidakseimbangan antara kontras warna, ukuran huruf dan gambar, dan tata letak.
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Informasi gagasan kreatif tidak tersaji secara lengkap dan proporsional, misalnya tidak ditemukan aspek lingkup penerima manfaat, identifikasi masalah/kebutuhan, SMART, ketidaklengkapan penulisan sumber-sumber acuan, ataupun kekurangan yang lain yang merupakan informasi pokok gagasan kreatif ATAU ditemukan masalah yang serius pada aspek visual, misalnya tipografi yang tidak tepat dan komposisi moda

No.	Kriteria Penilaian	Bobot	Range Skor	Rubrik
				verbal dan visual (warna, ukuran tipografi dan gambar/tabel/grafis) yang mengganggu keterbacaan.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Informasi gagasan kreatif tidak tersaji secara lengkap dan proporsional, misalnya tidak ditemukan aspek lingkup penerima manfaat, identifikasi masalah/kebutuhan, SMART, ketidaklengkapan dalam penulisan sumber-sumber acuan, atau kekurangan lain yang merupakan informasi pokok gagasan kreatif DAN ditemukan masalah pada aspek visual, misalnya tipografi yang tidak tepat dan komposisi moda verbal dan visual (warna, ukuran tipografi dan gambar/tabel/grafis) yang mengganggu keterbacaan.
1.2	Sistematika penjelasan	15	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Gagasan kreatif diuraikan secara runtut dengan

No.	Kriteria Penilaian	Bobot	Range Skor	Rubrik
				mengikuti alur pada poster dan dikembangkan secara luwes dan menarik.
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Gagasan kreatif diuraikan secara runtut dengan mengikuti alur pada poster dan dikembangkan secara menarik, namun masih ditemukan sedikit kekakuan, seperti akibat keterpakuan pada poster.
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Gagasan kreatif diuraikan secara runtut dengan mengikuti alur pada poster, namun ada bagian pengembangan yang disampaikan secara kurang menarik ataupun kurang proporsional (lebih panjang daripada yang lain padahal tidak lebih penting daripada yang lain).
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Gagasan kreatif diuraikan secara runtut dengan mengikuti alur pada poster namun tidak dikembangkan secara luwes dan

No.	Kriteria Penilaian	Bobot	Range Skor	Rubrik
				menarik akibat keterpakuan pada poster atau kegugupan.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Gagasan kreatif tidak diuraikan secara runut dan tidak dikembangkan secara luwes dan menarik.
1.3	Cara menjelaskan	15	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Gagasan kreatif dipaparkan dengan menggunakan bahasa Indonesia ragam lisan yang formal dan benar (sesuai dengan kaidah) secara lancar tanpa diselingi bentuk tegun (<i>apa namanya, eeee, itu, anu</i>), secara lugas (tidak bertele-tele), dan secara bersemangat tanpa kesan dibuat-buat.
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Gagasan kreatif dipaparkan dengan menggunakan bahasa Indonesia ragam lisan yang formal dan benar (sesuai dengan kaidah) secara lancar tanpa diselingi bentuk tegun (<i>apa namanya, eeeee, itu, anu</i>), secara lugas (tidak bertele-tele), namun terlalu

No.	Kriteria Penilaian	Bobot	Range Skor	Rubrik
				bersemangat sehingga terkesan dibuat-buat atau justru, sebaliknya, kurang bersemangat (tanpa tekanan pada aspek-aspek yang penting).
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Gagasan kreatif dipaparkan dengan menggunakan bahasa Indonesia ragam lisan yang formal dan benar (sesuai dengan kaidah), meskipun sesekali terdengar pemakaian kalimat atau pilihan kata yang tidak tepat, secara lancar dengan kadang-kadang terdengar bentuk tegun (<i>apa namanya, eeeee, itu, anu</i>), meskipun pemaparan disampaikan secara bersemangat sehingga terkesan tidak dibuat-buat.
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Gagasan kreatif dipaparkan dengan menggunakan bahasa Indonesia ragam lisan yang formal, namun cukup sering pula terdengar pemakaian kalimat atau pilihan kata

No.	Kriteria Penilaian	Bobot	Range Skor	Rubrik
				yang nonformal ataupun tidak sesuai dengan dan/atau pemakaian bentuk tegun yang mengganggu, meskipun pemaparan disampaikan secara bersemangat sehingga terkesan tidak dibuat-buat.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Gagasan kreatif dipaparkan dengan kecenderungan menggunakan bahasa Indonesia ragam lisan nonformal, dengan pemakaian kalimat atau pilihan kata yang tidak baku, meskipun secara lancar dengan sesekali atau tanpa bentuk tegun, dan cara pemaparan pun ganjil (terlalu bersemangat atau kurang bersemangat) .
1.4	Ketepatan waktu	5	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Waktu presentasi digunakan secara efektif; semua gagasan disajikan secara lengkap dan proporsional.
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Waktu presentasi digunakan secara efektif, namun ada

No.	Kriteria Penilaian	Bobot	Range Skor	Rubrik
				gagasan yang disajikan secara tidak proporsional (melebihi paparan gagasan lain yang lebih penting) sehingga waktu untuk penyampaian gagasan yang lebih penting secara lebih detail digunakan kurang efektif meskipun tidak mengganggu pemahaman.
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Waktu presentasi tidak digunakan secara efektif pada beberapa gagasan yang penting sehingga presentasi cepat selesai sebelum waktunya atau ada bagian yang tidak terpresentasikan secara memadai sehingga agak mengganggu pemahaman.
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Waktu presentasi tidak digunakan secara efektif pada gagasan-gagasan yang penting sehingga isi presentasi tampak kurang proporsional yang berakibat pada presentasi menjadi

No.	Kriteria Penilaian	Bobot	Range Skor	Rubrik
				cepat terselesaikan sebelum waktunya atau, sebaliknya, presentasi tidak terselesaikan yang mengganggu pemahaman.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Waktu presentasi tidak digunakan secara efektif karena isi presentasi tidak proporsional yang berakibat pada waktu presentasi menjadi cepat terselesaikan sebelum waktunya atau, sebaliknya, presentasi tidak terselesaikan (banyak bagian yang belum dipresentasikan) yang sangat mengganggu pemahaman.
2	TANYA-JAWAB	50		
2.1	Ketepatan jawaban	30	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Pertanyaan juri dan peserta (jika ada) direspons dengan jawaban yang tepat secara cepat (tanpa terlihat dipikirkan) dan secara pasti (tanpa keraguan); problem, solusi, serta dampak-dampak yang diperkirakan atas pancingan pertanyaan juri

No.	Kriteria Penilaian	Bobot	Range Skor	Rubrik
				terjelaskan secara memuaskan.
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Pertanyaan juri dan peserta (jika ada) direspons dengan jawaban yang tepat, namun satu--dua pertanyaan tidak cepat dijawab (terlihat dipikirkan terlebih dahulu) ATAU tampak ada keraguan dalam menjawab; problem, solusi, serta dampak-dampak yang diperkirakan atas pancingan pertanyaan juri dijelaskan meskipun masih diperlukan pemaparan yang lebih detail pada sedikit aspek.
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Pertanyaan juri dan peserta (jika ada) direspons dengan jawaban yang tepat (antara pertanyaan dan jawaban ada yang tidak berhubungan) meskipun jawaban cenderung diberikan secara tidak cepat dan beberapa jawaban tidak pasti (tampak ada

No.	Kriteria Penilaian	Bobot	Range Skor	Rubrik
				keraguan dalam menjawab); problem, solusi, dan dampak-dampak yang diperkirakan atas pancingan pertanyaan juri tidak menjelaskan secara lengkap pada beberapa aspek.
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Pertanyaan juri dan peserta (jika ada) direspons dengan jawaban yang kurang tepat (antara pertanyaan dan jawaban ada yang tidak berhubungan) meskipun jawaban cenderung diberikan secara cepat dan pasti (tidak tampak keraguan dalam menjawab), problem, solusi, dan dampak-dampak yang diperkirakan atas pancingan pertanyaan juri tidak memadai dijelaskan.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Pertanyaan juri dan peserta (jika ada) cenderung direspons dengan jawaban yang kurang tepat (antara pertanyaan dan jawaban tidak berhubungan) secara tidak cepat (lama dipikirkan) dan

No.	Kriteria Penilaian	Bobot	Range Skor	Rubrik
				secara tidak pasti (tampak ada keraguan); problem, solusi, dan dampak-dampak yang diperkirakan atas pancingan pertanyaan juri tidak dijelaskan secara tepat dan memadai.
2.2	Cara menjawab	20	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Pertanyaan juri dan peserta (jika ada) direspons dengan jawaban yang memadai, tidak bertele-tele, sesuai dalam hal kapan jawaban perlu dijawab secara lugas dan kapan jawaban perlu dieksplorasi lebih dalam, dan disampaikan secara lancar dengan menggunakan bahasa Indonesia yang tepat ketika merespons pertanyaan, sanggahan, dan masukan, serta ketika menyampaikan persetujuan serta ketidaksetujuan.

No.	Kriteria Penilaian	Bobot	Range Skor	Rubrik
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Pertanyaan juri dan peserta (jika ada) direspons dengan jawaban yang memadai, tidak bertele-tele, sesuai dalam hal kapan jawaban perlu dijawab secara lugas dan kapan jawaban perlu dieksplorasi lebih dalam, dan disampaikan secara lancar dengan menggunakan bahasa Indonesia yang tepat ketika merespons pertanyaan, sanggahan, dan masukan meskipun sesekali terdengar kendala bahasa dalam merespons pertanyaan, sanggahan, dan masukan, seperti ketidaktepatan pemakaian bahasa dalam merespons ataupun sedikit kekakuan dalam menjawab, atau ketika menyampaikan persetujuan atau ketidaksetujuan.

No.	Kriteria Penilaian	Bobot	Range Skor	Rubrik
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Pertanyaan juri dan peserta (jika ada) kadang-kadang direspons dengan jawaban yang tidak memadai atau berlebihan/bertele-tele meskipun jawaban disampaikan secara lancar dengan menggunakan bahasa Indonesia yang tepat ketika merespons pertanyaan, sanggahan, dan masukan, serta ketika menyampaikan persetujuan atau ketidaksetujuan.
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Pertanyaan juri dan peserta (jika ada) kadang-kadang direspons dengan jawaban yang tidak memadai atau berlebihan/bertele-tele dan kadang-kadang jawaban disampaikan dengan bahasa Indonesia yang tidak tepat dan secara tidak lancar ketika merespons pertanyaan, sanggahan, dan masukan, serta ketika

No.	Kriteria Penilaian	Bobot	Range Skor	Rubrik
				menyampaikan persetujuan atau ketidaksetujuan.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Pertanyaan juri dan peserta (jika ada) cenderung direspons dengan jawaban yang tidak memadai atau berlebihan/bertele-tele dan jawaban cenderung disampaikan secara tidak lancar dan dengan bahasa Indonesia yang tidak tepat pula ketika merespons pertanyaan, sanggahan, dan masukan, serta ketika menyampaikan persetujuan atau ketidaksetujuan.

LAMPIRAN 6

Format Video Presentasi dalam Bahasa Inggris dan Penilaiannya

Setiap peserta Pilmapres diwajibkan untuk membuat 1 (satu) video berdurasi 5 menit dengan Teknik pengambilan gambar *one shoot* yaitu proses pengambilan gambar atau video secara utuh selama durasi yang sudah ditetapkan dengan tidak adanya interupsi oleh potongan gambar lain. Video berisi presentasi peserta tentang salah satu isu dari Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB)/ *Sustainable Development Goals* (SDGs). Namun, isu tersebut harus berbeda dari isu GK yang sudah ditulisnya. Hal ini untuk menunjukkan bahwa peserta memiliki pemahaman terhadap isu-isu dari SDGs. Sebagai contoh: seorang peserta memilih isu terkait *Pendidikan Berkualitas* untuk GK yang ditulisnya dan memilih isu terkait *Kota dan Permukiman yang Berkelanjutan* untuk Video Presentasi dalam bahasa Inggrisnya.

Dalam penyampaian, peserta dapat memilih satu dari tiga jenis pidato berikut.

- *informative*
- *persuasive*
- *motivational*

Peserta menyampaikan pidatonya dengan tampilan setengah badan menghadap kamera statis. Rekaman dibuat tanpa melalui proses *editing*. Selanjutnya, video tersebut diunggah di laman YouTube sesuai dengan waktu yang ditentukan. Pastikan untuk memasukkan URL video dengan benar (contoh *link*:<https://www.youtube.com/watch?v=xxxxx>) ke aplikasi pilmapres. Presentasi melalui video akan dinilai berdasarkan aspek *content, accuracy, fluency, pronunciation*, dan *overall performance*.

ORAL PRESENTATION RUBRICS		
Field	Score	Criteria
CONTENT	25 – 22	EXCELLENT TO VERY GOOD: Demonstration of excellent mastery of the topic and comprehensive elaboration.
	21 – 18	GOOD TO AVERAGE: Demonstration of good mastery of the topic and give most supportive details.
	17 – 11	FAIR TO POOR: Demonstration of fair mastery of the topic with some missing supportive details.
	10 – 5	VERY POOR: Demonstration of inadequate mastery of the topic with only few important details given.
ACCURACY	25 – 22	EXCELLENT TO VERY GOOD: Excellent mastery of grammar and vocabulary with all appropriate choice of expressions/ register
	21 – 18	GOOD TO AVERAGE: Good mastery of grammar and vocabulary with mostly appropriate choice of expressions/ register
	17 – 11	FAIR TO POOR: fair master of grammar and vocabulary, with occasional inappropriate choice of expressions/ register.
	10 – 5	VERY POOR: inadequate mastery of grammar and vocabulary, with frequent inappropriate choice of expressions/ register.
FLUENCY	20 – 16	EXCELLENT TO VERY GOOD: Speech is very fluent; no unnatural pauses; all comprehensible.
	15 – 11	GOOD TO AVERAGE: Speech is mostly fluent; a few unnatural pauses; fairly comprehensible.
	10 – 8	FAIR TO POOR: Speech is frequently halted; frequent unnatural pauses, fairly comprehensible.
	7 – 5	VERY POOR: Speech is jerky; hardly comprehensible.
PRONUNCIATION	20 – 16	EXCELLENT TO VERY GOOD: Pronunciation is always intelligible and clear with excellent rhythm and stress pattern.
	15 – 11	GOOD TO AVERAGE: Pronunciation is mostly intelligible and clear, with good rhythm and stress pattern.
	10 – 8	FAIR TO POOR: Pronunciation is fairly intelligible and clear with some incorrect rhythm and stress pattern.
	7 – 5	VERY POOR: Pronunciation is poor and unclear with mostly incorrect rhythm and stress pattern.
OVERALL PERFORMANCE	10 – 9	EXCELLENT TO VERY GOOD: Posture, gestures, facial expressions, eye contact, and volume demonstrate excellent performance.
	8 – 7	GOOD TO AVERAGE: Posture, gestures, facial expressions, eye contact, and volume demonstrate good performance.

	6-5	FAIR TO POOR: Posture, gestures, facial expressions, eye contact, and volume demonstrate fair performance.
	4-3	VERY POOR: Posture, gestures, facial expressions, eye contact, and volume demonstrate poor performance.

LAMPIRAN 7

Rubrik Penilaian Komunikasi Bahasa Inggris pada Seleksi Final Nasional

ENGLISH SPEAKING RUBRICS		
Field	Score	Criteria
CONTENT	25– 22	EXCELLENT TO VERY GOOD: Demonstration of excellent mastery of the topic and comprehensive elaboration – demonstrate comprehensive thorough analysis and evaluation of the problem(s) and create solution(s) -relevant to assigned topic.
	21 – 18	GOOD TO AVERAGE: Demonstration of good mastery of the topic and give most supportive details- demonstrate limited analysis and evaluation of the problem(s) and create solution(s) - relevant to assigned topic.
	17 – 11	FAIR TO POOR: Demonstration of fair mastery of the topic with some missing supportive details- demonstrate limited analysis of the problem(s).
	10 - 5	VERY POOR: Demonstration of inadequate mastery of the topic with only few important details given.
ACCURACY	25– 22	EXCELLENT TO VERY GOOD: Excellent mastery of grammar and vocabulary with all appropriate choice of expressions/ register
	21 – 18	GOOD TO AVERAGE: Good mastery of grammar and vocabulary with mostly appropriate choice of expressions/ register
	17 – 11	FAIR TO POOR: fair master of grammar and vocabulary, with occasional inappropriate choice of expressions/ register.
	10 - 5	VERY POOR: inadequate mastery of grammar and vocabulary, with frequent inappropriate choice of expressions/ register.
FLUENCY & PRONUNCIATION	20 - 16	EXCELLENT TO VERY GOOD: Speech is very fluent; no unnatural pauses; with always intelligible and clear pronunciation as well as excellent rhythm and stress pattern
	15- 11	GOOD TO AVERAGE: Speech is mostly fluent; a few unnatural pauses; with mostly intelligible and clear pronunciation as well as good rhythm and stress pattern
	10 - 8	FAIR TO POOR: Speech is frequently halted; frequent unnatural pauses, with fairly intelligible and clear pronunciation but with some incorrect rhythm and stress pattern
	7 - 5	VERY POOR: Speech is jerky with poor and unclear pronunciation and incorrect rhythm and stress pattern
COMPREHENSION & RESPONSE	20 - 16	EXCELLENT TO VERY GOOD: Excellent ability to comprehend the topic discussed and to answer all the questions raised
	15- 11	GOOD TO AVERAGE: Good ability to comprehend the topic discussed and answer most of the questions raised
	10 - 8	FAIR TO POOR: Fair ability to comprehend the topic discussed and to answer some of the questions raised
	7 - 5	VERY POOR: Poor ability to comprehend the topic discussed and to answer few of the questions raised
OVERALL PERFORMANCE	10-9	EXCELLENT TO VERY GOOD: very clear delivery of ideas; very active contributions to discussion; high respect and interest for others' viewpoints
	8-7	GOOD TO AVERAGE: clear delivery of ideas; active contributions to discussion; respect and interest for others' viewpoints
	6-5	FAIR TO POOR: fairly clear delivery of ideas, some contributions to discussion; little respect/interest for others' viewpoints
	4-3	VERY POOR: unclear delivery of ideas; little contribution to discussion; some evidence of disrespect/disinterest for others' viewpoint

LAMPIRAN 8

Poster Deskripsi Diri (DD) dan Poster Gagasan Kreatif (GK) Program Sarjana

Definisi Poster DD dan Poster GK

Poster DD adalah sajian verbal-visual pada satu halaman tampilan elektronik (*e-poster*) yang menyajikan informasi menarik tentang gambaran diri secara utuh (*Who I am/What I am—personal branding*) dan keunggulan (CU, prestasi selain CU yang diunggah di borang portofolio, bakat, minat, karakter, dan kegiatan lain yang pernah diikuti) finalis Pilmapres.

Poster GK adalah sajian verbal-visual pada satu halaman tampilan elektronik (*e-poster*) yang menyajikan informasi lengkap secara ringkas dan sistematis tentang GK yang diajukan oleh finalis Pilmapres.

Ketentuan Umum Poster DD dan Poster GK

- 4) Poster berjumlah 1 (satu) halaman tampilan pada perangkat lunak aplikasi komputer, yang diunggah ke laman <http://pilmapres.kemdikbud.go.id> dalam format *Portable Document Format* (PDF) dan, jika dicetak, berukuran tinggi 80 cm dan lebar 60 cm.
- 5) Poster memuat logo perguruan tinggi asal finalis dan logo Kementerian Pendidikan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- 6) Dalam hal aspek penyajian, perhatian diberikan pada isi, desain, dan elemen pelengkap seperti tabel dan gambar. **Isi poster** singkat, padat, dan terbaca dengan jelas ketika ditayangkan. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia baku, kecuali untuk peristilahan yang belum ada padanannya dalam bahasa Indonesia. **Desain** mengandung (a) komposisi warna yang menarik, (b) elemen-elemen yang berukuran proporsional, dan (c) pesan-pesan yang ditampilkan dalam komposisi yang tepat (pesan

yang penting ditampilkan dengan cara yang menjadikannya sebagai pusat perhatian). **Elemen pelengkap** seperti tabel dan gambar (foto, bagan, diagram, grafik, ilustrasi, dan lain-lain) relevan dengan isi poster, orisinal, bermakna, dan menarik.

- 7) Dalam hal tipografi, jarak antarbaris diatur secara optimal (tidak terlalu rapat atau terlalu renggang); variasi huruf kapital, huruf kecil, huruf tebal, dan huruf miring sesuai dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia; paragraf lurus atau paragraf lekuk diterapkan secara konsisten.
- 8) Dalam hal tata letak (*lay out*), desain poster menerapkan prinsip keseimbangan, seperti keseimbangan bentuk muatan, ukuran muatan, dan warna.
- 9) Alur baca, yang mengarahkan mata pembaca pada urutan informasi dalam poster, diatur dengan jelas dan konsisten sehingga pembaca poster mudah mengikuti sistematika sajian.

Ketentuan Khusus Poster DD

1. Poster DD memuat nama finalis Pilmapres; nama Program Studi, Fakultas, dan Perguruan Tinggi asal finalis Pilmapres; foto diri finalis; alamat e-mail dan akun media sosial, seperti *Facebook*, *Instagram*, *Channel Youtube*, *Twitter*, atau media sosial lainnya.
2. Poster DD merupakan sarana promosi diri finalis (*personal branding*) yang seharusnya menarik (dan bukan memuat uraian seperti CV) tentang identitas dan keunggulan finalis dari berbagai segi, seperti bakat, minat, hobi, moto hidup, karakter, dan capaian yang tidak terbatas pada CU, tetapi juga capaian lain yang paling mengesankan bagi finalis.
3. Penilaian poster DD pada Babak Final secara inklusif masuk dalam Rubrik Penilaian Portofolio CU.

4. Format judul file elektronik poster DD yang diunggah ke laman <http://pilmapres.kemdikbud.go.id> adalah No Peserta_DD_2024.

Ketentuan Khusus Poster GK

1. Poster GK memuat nama finalis Pilmapres serta nama Program Studi, Fakultas, dan Perguruan Tinggi.
2. Poster GK memuat secara sistematis dan ringkas isi GK, yang dimulai dari abstrak pendek; latar belakang (potensi lingkungan dan kekurangan lingkungan sehingga GK menjadi urgensi); identifikasi dan rumusan masalah; serta SaHaBaT, yang terdiri atas GK yang berlandaskan SMART, tujuan dan sasaran GK (pemangku kepentingan/*stakeholders*, tahap-tahap implementasi GK, hambatan dan antisipasinya (rencana tindak penanganan hambatan), luaran dan dampak GK, simpulan.
3. Format judul fail elektronik poster GK yang diunggah ke laman <http://pilmapres.kemdikbud.go.id> adalah No Peserta_GK_2024.
4. Poster yang diunggah adalah poster yang digunakan saat penilaian presentasi GK Final Pilmapres Nasional, dan oleh karenanya tidak diperkenankan untuk mengganti saat presentasi.



BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA
PUSAT PRESTASI NASIONAL
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

Jalan Gardu Rt. 10 Rw. 02, Srengseng Sawah, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12640