



UMY

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
YOGYAKARTA

**PERATURAN REKTOR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
NOMOR : 015 /PR-UMY/XII/2020**

**TENTANG
PANDUAN PENYETARAAN KEGIATAN DAN PRESTASI
MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA KE BIDANG AKADEMIK**



REKTOR UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA

- Menimbang : a. bahwa dalam rangka memberikan apresiasi kepada mahasiswa yang memiliki prestasi dan aktif dalam kegiatan akademik maupun non akademik, maka dipandang perlu untuk disusun Panduan Penyetaraan Kegiatan dan Prestasi Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta ke Bidang Akademik.
- b. bahwa Panduan Penyetaraan Kegiatan dan Prestasi Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta ke Bidang Akademik sebagaimana dimaksud dalam pertimbangan huruf a di atas, juga sebagai bentuk implementasi Program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka yang telah dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- c. bahwa untuk memenuhi aspek legal formal, Panduan Penyetaraan Kegiatan dan Prestasi Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta ke Bidang Akademik sebagaimana dimaksud dalam pertimbangan huruf a dan huruf b di atas, perlu diatur dalam Peraturan Rektor.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2014 tentang Desa;
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan;
6. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia;
7. Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2019 Tentang Musyawarah Desa;
8. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2020 Tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi;
10. Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2020 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2019 Tentang Pedoman Umum Pendampingan Masyarakat Desa;

Unggul & Islami



UMY

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
YOGYAKARTA

11. Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2020 Tentang Pedoman Umum Pembangunan dan Pemberdayaan Masyarakat Desa;
12. Pedoman Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 02/PED/I.0/D/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah;
13. Keputusan Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor: 311/KEP/I.0/D/2016 tentang Pengangkatan Rektor Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Periode 2016 – 2020;
14. Ketentuan Majelis Pendidikan Tinggi Penelitian dan Pengembangan Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor: 0117/KTN/I.3/D/2020 tentang Ketentuan Pelaksanaan Pedoman Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 02/PED/I.0/B/2012 Tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah;
15. Ketentuan Majelis Pendidikan Tinggi Penelitian dan Pengembangan Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor: 0148/KTN/I.3/D/2020 tentang Statuta Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun 2020;
16. Peraturan Rektor Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Nomor: 009/PR-UMY/VII/2019 tentang Standar Mutu dan Sistem Penjaminan Mutu Universitas Muhammadiyah Yogyakarta sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Rektor Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Nomor: 010/PR-UMY/IX/2019 tentang Perubahan Peraturan Rektor Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Nomor: 009/PR-UMY/VII/2019 tentang Standar Mutu dan Sistem Penjaminan Mutu Universitas Muhammadiyah Yogyakarta;
17. Peraturan Rektor Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Nomor: 005/P/PR-UMY/IV/2020 tentang Pedoman Kebijakan Kampus Merdeka Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : **PANDUAN PENYETARAAN KEGIATAN DAN PRESTASI MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA KE BIDANG AKADEMIK**

BAB I KETENTUAN UMUM

Pasal 1

Dalam Peraturan ini yang dimaksud dengan:

1. Universitas adalah Universitas Muhammadiyah Yogyakarta sebagai penyelenggara pendidikan akademik.
2. Pimpinan Universitas adalah Pimpinan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang terdiri dari Rektor dan Wakil Rektor.
3. Lembaga Pengembangan Kemahasiswaan dan Alumni selanjutnya disingkat LPKA adalah lembaga di bawah Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan, Alumni, dan AIK yang tugas pokok dan fungsinya mengelola program-program kemahasiswaan, serta berkoordinasi dengan Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan di tiap-tiap Fakultas.
4. Lembaga Penelitian, Publikasi, dan Pengabdian Masyarakat selanjutnya disingkat LP3M adalah lembaga di bawah Wakil Rektor Bidang Akademik yang tugas pokok dan fungsinya untuk menyelenggarakan, mengkoordinasikan, dan mengevaluasi kegiatan akademik di bidang penelitian, publikasi, dan pengabdian masyarakat.

Unggul & Islami



UMY

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
YOGYAKARTA

5. Mahasiswa adalah Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
6. Ekuivalensi adalah proses penyetaraan kegiatan dan prestasi mahasiswa ke dalam satu atau lebih mata kuliah.
7. Karya Tulis Tugas Akhir adalah karya ilmiah yang dibuat dengan mengikuti kaidah, peraturan dan jalan pikiran yang berlaku dalam ilmu pengetahuan serta memberikan sumbangan kepada khasanah ilmu pengetahuan di bidang masing-masing sebagai persyaratan untuk penyelesaian masa studi mahasiswa.
8. Kuliah Kerja Nyata selanjutnya disingkat KKN adalah pengabdian kepada masyarakat berbasis pemberdayaan yang dilaksanakan oleh mahasiswa.

BAB II MAKSUD DAN TUJUAN

Pasal 2
Maksud

Peraturan ini dimaksudkan untuk:

1. Mendukung implementasi Merdeka Belajar – Kampus Merdeka.
2. Mendorong mahasiswa agar lebih aktif dalam pengembangan *softskill*.

Pasal 3
Tujuan

Peraturan ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan prestasi mahasiswa di tingkat wilayah, nasional maupun internasional bidang penalaran dan kreativitas.
2. Meningkatkan prestasi mahasiswa di tingkat wilayah, nasional maupun internasional bidang Kewirausahaan.
3. Meningkatkan prestasi mahasiswa di tingkat wilayah, nasional maupun internasional bidang minat dan bakat.
4. Meningkatkan kemampuan *softskill* mahasiswa.
5. Meningkatkan kualitas layanan bidang kemahasiswaan dan kegiatan-kegiatan kemahasiswaan baik di tingkat wilayah, nasional maupun internasional.
6. Memberikan apresiasi dan penghargaan kampus kepada mahasiswa berprestasi.

BAB III JENIS KOMPETISI DAN KEGIATAN

Pasal 4

Jenis kompetisi dan kegiatan yang dapat disetarakan ke dalam bidang akademik yaitu:

1. Program Kreativitas Mahasiswa (PKM);
2. Pemberdayaan Masyarakat;
3. Kompetisi Inovasi Teknologi;
4. Pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Pilmapres);
5. Karya Ilmiah dan Penalaran;
6. Kewirausahaan; dan
7. Minat dan Bakat;

Unggul & Islami



UMY

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
YOGYAKARTA

Pasal 5

Program Kreativitas Mahasiswa (PKM)

- (1) Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) adalah suatu wadah yang dibentuk oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam memfasilitasi potensi yang dimiliki mahasiswa Indonesia untuk mengkaji, mengembangkan, dan menerapkan ilmu serta teknologi yang telah dipelajarinya diperkuliahan kepada masyarakat luas.
- (2) Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) memiliki 7 (tujuh) skema, yaitu:
 - a. PKM Riset/Penelitian (PKM-P);
 - b. PKM Kewirausahaan (PKM-K);
 - c. PKM Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM-M);
 - d. PKM Penerapan IPTEK (PKM-T);
 - e. PKM Karsa Cipta (PKM-KC);
 - f. PKM Artikel Ilmiah (PKM-AI);
 - g. PKM Gagasan Tertulis (PKM-GT);
 - h. PKM Gagasan Futuristik Konstruktif (PKM-GFK).
- (3) Ketentuan lebih lanjut tentang Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dijabarkan dalam Lampiran Peraturan ini.

Pasal 6

Pemberdayaan Masyarakat

- (1) Pemberdayaan Masyarakat adalah kegiatan pembinaan, pendampingan serta monitoring yang dilakukan oleh Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) dan atau Lembaga Eksekutif Mahasiswa secara holistik dan berkelanjutan.
- (2) Pemberdayaan Masyarakat adalah program yang bertujuan untuk menumbuhkan kepedulian dan membuka kesempatan mahasiswa untuk berperan aktif dalam pembangunan, serta membangkitkan, menumbuhkan, dan mengembangkan *soft skills* dan *hard skills* mahasiswa.
- (3) Pemberdayaan Masyarakat sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) memiliki 2 (dua) jenis, yaitu:
 - a. *Young Sustainable Initiative*; dan
 - b. Program Holistik Pembinaan dan Pemberdayaan Desa (PHP2D).
- (4) Ketentuan lebih lanjut tentang Pemberdayaan Masyarakat dijabarkan dalam Lampiran Peraturan ini.

Pasal 7

Kompetisi Inovasi Teknologi

- (1) Kompetisi Inovasi Teknologi adalah kegiatan kompetisi yang berupa penelitian, pengembangan, demonstrasi dan penyebaran yang mengarah pada pengembangan iptek.
- (2) Kompetisi Inovasi Teknologi sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) memiliki 8 (delapan) jenis, yaitu:
 - a. Kontes Mobil Hemat Energi (KMHE);
 - b. Kontes Kapal Cepat Tak Berawak (KKCTBN);
 - c. Kontes Robot Indonesia (KRI);
 - d. Kontes Robot Terbang Indonesia (KRTI);
 - e. Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (GEMASTIK);
 - f. Kompetisi Jembatan Indonesia (KJI) dan Kompetisi Bangunan Gedung Indonesia (KBGI);
 - g. Komurindo – Kombat;
 - h. Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM).
- (5) Ketentuan lebih lanjut tentang Kompetisi Inovasi Teknologi dijabarkan dalam Lampiran Peraturan ini.

Unggul & Islami



UMY

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
YOGYAKARTA

Pasal 8

Pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Pilmapres)

- (1) Pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Pilmapres) adalah kegiatan untuk mencari, memilih, dan kemudian diberi penghargaan kepada mahasiswa/i yang berhasil meraih prestasi tinggi, baik kurikuler, kurikuler, maupun ekstrakurikuler sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.
- (2) Pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Pilmapres) bertujuan memberikan motivasi kepada mahasiswa untuk melaksanakan kegiatan kurikuler, kokurikuler, maupun ekstrakurikuler sebagai sarana pengembangan *hard skill* dan *soft skill*, serta memberikan apresiasi kepada mahasiswa terbaik perguruan tinggi yang siap menjadi *agent of change* untuk membangun Indonesia yang lebih baik.
- (3) Pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Pilmapres) sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) memiliki 3 (tiga) jenis, yaitu:
 - a. Pilmapres Tingkat Perguruan Tinggi (Internal);
 - b. Pilmapres Tingkat LLDIKTI Wilayah;
 - c. Pilmapres Tingkat Nasional.
- (4) Ketentuan lebih lanjut tentang Pemilihan Mahasiswa Berprestasi dijabarkan dalam Lampiran Peraturan ini.

Pasal 9

Karya Ilmiah dan Penalaran

- (1) Jenis kompetisi karya ilmiah dan penalaran adalah sebagai berikut:
 - a. Olimpiade Nasional Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (ON-MIPA);
 - b. Kompetisi Pemikiran Kritis Mahasiswa (KPKM);
 - c. *International Mathematics Competition* (IMC).
- (2) Ketentuan lebih lanjut tentang Karya Ilmiah dan Penalaran dijabarkan dalam Lampiran Peraturan ini.

Pasal 10

Kewirausahaan

- (1) Jenis kegiatan dan/atau kompetisi kewirausahaan adalah sebagai berikut:
 - a. Kompetisi Bisnis Mahasiswa Indonesia (KBMI);
 - b. Ekspo Kewirausahaan Mahasiswa Indonesia (KMI);
 - c. Kompetisi Inovasi Bisnis Mahasiswa (KIBM);
 - d. Startup Inovasi Indonesia;
 - e. Program Kewirausahaan Mahasiswa Vokasi (PKMV);
 - f. Kompetisi Bisnis Manajemen Keuangan (KBMK).
- (2) Ketentuan lebih lanjut tentang Kewirausahaan dijabarkan dalam Lampiran Peraturan ini.

Pasal 11

Minat dan Bakat

- (1) Jenis kegiatan dan/atau kompetisi yang termasuk dalam minat dan bakat adalah sebagai berikut:
 - a. Musabaqah Tilawatil Qur'an Mahasiswa Nasional (MTQMN);
 - b. Pekan Seni Mahasiswa Nasional (PEKSIMINAS);
 - c. Festival Film Mahasiswa Indonesia (FFMI);
 - d. Pekan Olahraga Mahasiswa Nasional (POMNAS);



UMY

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
YOGYAKARTA

- e. *National University Debating Championship* (NUDC);
 - f. Kompetisi Debat Mahasiswa Indonesia (KDMI).
- (2) Ketentuan lebih lanjut tentang Minat dan Bakat dijabarkan dalam Lampiran Peraturan ini.

BAB IV MEKANISME DAN KETENTUAN PENYETARAAN

Pasal 12

- (1) Setiap mahasiswa yang berprestasi berhak memperoleh penghargaan akademik berupa penyetaraan kompetisi dan kegiatan mahasiswa ke bidang akademik.
- (2) Jenis kompetisi dan kegiatan sebagaimana dimaksud dalam Peraturan ini dapat disetarakan dengan 2 – 6 Satuan Kredit Semester (SKS) di bidang akademik.
- (3) Mekanisme dan ketentuan penyetaraan jenis kompetisi dan kegiatan mahasiswa ke bidang akademik mengacu pada Lampiran Peraturan ini.

BAB V PENUTUP

Pasal 13

- (1) Lampiran Keputusan ini menjadi satu kesatuan yang tidak terpisahkan dengan Peraturan ini.
- (2) Peraturan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dan diumumkan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanah dengan ketentuan akan ditinjau kembali apabila dipandang perlu.

Ditetapkan di : Yogyakarta

Pada Tanggal : 06 Jumadil Awwal 1442 H
21 Desember 2020 M

Rektor,

Dr. Ir. Gunawan Budiyanto, M.P., IPM.
NIP. 19601120 198903 1001

Unggul & Islami



UMY

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
YOGYAKARTA

LAMPIRAN PERATURAN REKTOR UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA

Nomor : 015 /PR-UMY/XII/2020
Tanggal : 21 Desember 2020 M
Tentang : PANDUAN PENYETARAAN KEGIATAN DAN PRESTASI MAHASISWA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA KE BIDANG
AKADEMIK

PANDUAN PENYETARAAN KEGIATAN DAN PRESTASI MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA KE BIDANG AKADEMIK



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
TAHUN 2020

Unggul & Islami

**PANDUAN PENYETARAAN KEGIATAN DAN PRESTASI MAHASISWA
KE BIDANG AKADEMIK**



UMY

**UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
YOGYAKARTA**

Unggul & Islami

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA

2020

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
A. PENDAHULUAN.....	1
1. Latar Belakang.....	1
2. Maksud dan Tujuan.....	2
3. Dasar Hukum.....	3
B. JENIS KOMPETISI DAN KEGIATAN.....	4
1. Program Kreativitas Mahasiswa.....	4
a. Definisi.....	4
b. Jenis / Skema.....	4
2. Pemberdayaan Masyarakat.....	6
a. Definisi.....	6
b. Jenis / Skema.....	7
3. Kompetisi Inovasi Teknologi.....	7
a. Definisi.....	7
b. Jenis / Skema.....	8
4. Pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Pilmapres).....	11
a. Definisi.....	11
b. Jenis/Skema.....	12
5. Karya Ilmiah dan Penalaran.....	12
a. Definisi (kosong).....	12
b. Jenis/Skema.....	13
6. Kewirausahaan.....	14
a. Definisi (kosong).....	14
b. Jenis/Skema.....	15
7. Minat dan Bakat.....	19
a. Definisi (kosong).....	19
b. Jenis/Skema.....	20
C. MEKANISME PENYETARAAN.....	27
1. Program Kreativitas Mahasiswa.....	27
a. Bentuk Ekuivalensi.....	27
b. Ketentuan.....	31
2. Pemberdayaan Masyarakat.....	32
a. Bentuk Ekuivalensi.....	32

b. Ketentuan	33
3. Kompetisi Inovasi Teknologi	33
a. Bentuk Ekuivalensi	33
b. Ketentuan	34
4. Pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Pilmapres)	35
a. Bentuk Ekuivalensi	35
b. Ketentuan	35
5. Karya Ilmiah dan Penalaran	36
a. Bentuk Ekuivalensi	36
b. Ketentuan	36
6. Kewirausahaan	37
a. Bentuk Ekuivalensi	37
b. Ketentuan	37
7. Minat dan Bakat	38
a. Bentuk Ekuivalensi	38
b. Ketentuan	38
D. PENUTUP	39

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Dalam rangka penyesuaian perubahan sosial, budaya, dunia kerja dan kemajuan teknologi yang pesat, Perguruan Tinggi dituntut untuk dapat merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang inovatif agar mahasiswa dapat meraih capaian pembelajaran mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara optimal dan relevan.

Kompetensi mahasiswa disiapkan untuk menyambut kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang Kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. Kebijakan ini diharapkan dapat menjadi jawaban atas berbagai tuntutan akan perkembangan zaman. Kampus Merdeka merupakan wujud pembelajaran di perguruan tinggi yang fleksibel sehingga tercipta budaya belajar yang inovatif, tidak mengekang, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Berbagai bentuk kegiatan belajar di luar perguruan tinggi, dirangkul menjadi delapan (8) kegiatan diantaranya yaitu melakukan magang atau praktik kerja di Industri atau tempat kerja lainnya; melaksanakan proyek pengabdian kepada masyarakat di desa; mengajar di satuan pendidikan; mengikuti pertukaran mahasiswa; melakukan penelitian; melakukan kegiatan kewirausahaan; membuat studi atau proyek independen; dan mengikuti program kemanusiaan.

Selain itu, mahasiswa utamanya memerlukan ilmu yang selaras dan ketersediaan sarana dan fasilitas yang diberikan oleh Perguruan Tinggi untuk mengembangkan kegiatan yang sesuai dengan rancangan program bidang kemahasiswaan yang digunakan Perguruan Tinggi, yang mengacu pada Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai berikut:

1. Pengembangan Bidang Penalaran dan Kreativitas;
2. Bidang Kesejahteraan dan Kewirausahaan;
3. Bidang Minat, Bakat dan Ormawa;
4. Bidang Penyelarasan dan Pengembangan Karir;
5. Bidang Mental Spiritual Kebangsaan;
6. Bidang Internasionalisasi.

Melalui metode ini, diharapkan mahasiswa atau lulusan dapat memiliki karakter unggul sesuai kualifikasi nasional yang telah ditetapkan. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan dukungan penuh dari perguruan tinggi pada bidang

kemahasiswaan. Wujud dari dukungan tersebut bisa berupa kelembagaan dalam bidang kemahasiswaan dan mendorong mahasiswa untuk meraih prestasi dalam berbagai kegiatan kejuaraan.

Hal inilah yang mendorong Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dituntut untuk dapat mengambil kesempatan dan tantangan dalam mengembangkan inovasi, kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa. Tidak hanya itu, Perguruan Tinggi dituntut dapat memberikan pelayanan sarana dan prasana yang mampu memberikan dampak apresiasi terhadap mahasiswa. Melalui program merdeka belajar yang dirancang dan diimplementasikan dengan baik, maka *hard* dan *soft skills* mahasiswa akan terbentuk dengan kuat. Sehingga, Perguruan Tinggi dapat memberikan kualitas yang maksimal di bidang kemahasiswaan yang disesuaikan dengan Program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. Harapannya kebijakan ini dapat menjawab tantangan Perguruan Tinggi untuk menghasilkan lulusan yang sesuai perkembangan zaman, kemajuan IPTEK, tuntutan dunia usaha dan dunia industri, maupun dinamika masyarakat.

2. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari penyusunan dokumen penyetaraan kegiatan dan prestasi mahasiswa ke dalam bidang akademik ini adalah sebagai berikut:

Maksud:

1. Mendukung implementasi Merdeka Belajar-Kampus Merdeka.
2. Mendorong mahasiswa agar lebih aktif dalam pengembangan *softskill*.

Tujuan:

1. Meningkatkan prestasi mahasiswa di tingkat wilayah, nasional maupun internasional bidang penalaran dan kreativitas.
2. Meningkatkan prestasi mahasiswa di tingkat wilayah, nasional maupun internasional bidang Kewirausahaan
3. Meningkatkan prestasi mahasiswa di tingkat wilayah, nasional maupun internasional bidang minat dan bakat
4. Meningkatkan kemampuan *softskill* mahasiswa
5. Meningkatkan kualitas layanan bidang kemahasiswaan dan kegiatan-kegiatan kemahasiswaan baik di tingkat wilayah, nasional maupun internasional.
6. Memberikan apresiasi dan penghargaan kampus kepada mahasiswa berprestasi.

3. Dasar Hukum

Adapun panduan pelaksanaan penyetaraan kegiatan dan prestasi mahasiswa ke bidang akademik ini disusun berdasarkan pada:

- a. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020, tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi sebagai pedoman Pedoman Kampus Merdeka-Merdeka Belajar.
- b. Panduan Peningkatan Kemahasiswaan (Simkatmawa) mengacu pada:
 - 1) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi 9.
 - 2) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 5 Tahun 2020 tentang Akreditasi Program Studi dan PT.
- c. Peningkatan Perguruan Tinggi (Akreditasi Institusi Perguruan Tinggi, QS World University Rankings).
- d. Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Nomor: 067/S/SK-UMY/I/2013 tentang Pola Pembinaan dan Pengembangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

B. JENIS KOMPETISI DAN KEGIATAN

1. Program Kreativitas Mahasiswa

a. Definisi

Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) adalah suatu wadah yang dibentuk oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam memfasilitasi potensi yang dimiliki mahasiswa Indonesia untuk mengkaji, mengembangkan, dan menerapkan ilmu serta teknologi yang telah dipelajarinya diperkuliahan kepada masyarakat luas.

Program ini merupakan penerus dari Program Karya Alternatif Mahasiswa yang dibentuk pada tahun 1997, yang lalu berganti menjadi Program Kreativitas Mahasiswa tahun 2001 demi memperluas cakupan dan mengurangi batasan bagi mahasiswa dalam berkreasi. Pada awalnya, PKM memiliki lima sub program. Namun, sejak Januari 2009, Ditlitabmas mengelola 6 (enam) PKM. Pada tahun 2011, jumlah bidang PKM bertambah menjadi 7 (tujuh) dengan diperkenalkannya bidang PKM-Karsa Cipta. Dan pada tahun 2019 mulai diperkenalkan satu lagi bidang PKM berbasis media sosial, yaitu PKM-GFK (Gagasan Futuristik Konstruktif).

b. Jenis / Skema

1) PKM Riset / Penelitian

Bertujuan untuk mengungkap hubungan sebab-akibat, aksi-reaksi, rancang bangun, perilaku sosial, ekonomi, pendidikan, kesehatan atau budaya baik dalam aspek eksperimental maupun deskriptif. Mengingat sifat dan metode program yang berbeda maka PKM-P dikelompokkan menjadi PKM-Penelitian Eksakta (PKM- PE) dan Sosial Humaniora (PKM-SH). PKM-PE meliputi penelitian yang mengungkap hubungan sebab-akibat, aksireaksi, rancang bangun, eksplorasi, materi alternatif, desain produk atraktif, *blueprint* dan sejenisnya atau identifikasi senyawa kimia aktif. PKM-PSH meliputi penelitian yang mengungkap hubungan sebab-akibat, penelitian deskriptif tentang perilaku sosial, ekonomi, pendidikan, kesehatan atau budaya masyarakat baik terkait dengan kearifan lokal maupun perilaku kontemporer.

2) PKM Kewirausahaan

Bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam menghasilkan komoditas unik serta merintis kewirausahaan yang berorientasi pada profit. Namun, dalam hal ini, PKMK lebih mengutamakan keunikan dan kemanfaatan komoditas usaha (ada muatan intelektual) daripada profit. Pelaku utama PKMK adalah mahasiswa, sementara pihak lainnya hanya sebagai faktor pendukung.

3) PKM Pengabdian kepada Masyarakat

Bertujuan untuk menumbuhkan empati mahasiswa kepada persoalan yang dihadapi masyarakat melalui penerapan iptek kampus yang menjadi solusi tepat bagi persoalan atau kebutuhan masyarakat yang tidak berorientasi pada profit. Direkomendasikan agar PKM-M merupakan respon persoalan yang disampaikan masyarakat dan bukan inisiatif mahasiswa. PKM-M memerlukan Surat Pernyataan Kesediaan Bekerjasama antara Pengusul dan kelompok masyarakat calon mitra. Dalam hal ini bukan Kepala Desa atau RT/RW tetapi kelompok yang akan memperoleh manfaat program. Surat termaksud disertakan dalam Lampiran proposal.

4) PKM Penerapan IPTEK

Bertujuan untuk membuka wawasan iptek mahasiswa terhadap persoalan yang dihadapi dunia usaha (usaha mikro sampai perusahaan besar) atau masyarakat yang berorientasi pada profit seperti bidang yang memiliki Klinik Bersalin, petani, nelayan, pedagang jamu gendong, tukang becak dan lain-lain. Solusi iptek yang diimplementasikan dalam PKM-T harus merupakan respon persoalan prioritas yang disampaikan calon mitra. PKM-T mewajibkan adanya Surat Pernyataan Kesediaan Bekerjasama antara Pengusul dan calon Mitra. Surat termaksud disertakan dalam Lampiran proposal.

5) PKM Karsa Cipta

Bertujuan membentuk kemampuan mahasiswa mengkreasikan sesuatu yang baru dan fungsional atas dasar karsa dan nalarnya. Karya cipta tersebut bisa saja belum memberikan kemanfaatan langsung bagi pihak lain. PKM-KC tidak meniru produk eksisting baik di dalam maupun luar negeri, kecuali memodifikasi prinsip dan/atau fungsinya.

6) PKM Artikel Ilmiah

Bertujuan untuk memberi pengalaman mahasiswa menghasilkan karya tulis ilmiah. Merupakan program penulisan artikel ilmiah yang bersumber dari hasil kegiatan PKM-X pengusul (diutamakan) atau kegiatan akademik lainnya dalam bidang pendidikan, penelitian atau pengabdian kepada masyarakat (misalnya studi kasus, praktik lapang, KKN, PKM, magang).

7) PKM Gagasan Tertulis

Bertujuan untuk meningkatkan daya imajinasi mahasiswa dalam merespon tantangan jaman. Oleh karena itu, PKM-GT umumnya berupa konsep perubahan dan/atau pengembangan dari berbagai aspek berbangsa. PKM-GT bersifat futuristik, jangka panjang, tetapi berpotensi untuk direalisasikan.

8) PKM Gagasan Futuristik Konstruktif

PKM-GFK bertujuan untuk memotivasi partisipasi mahasiswa dalam mengelola imajinasi, persepsi dan nalarnya, memikirkan tatakelola yang futuristik namun konstruktif sebagai upaya pencapaian tujuan SDGs di Indonesia ataupun solusi keprihatinan bangsa Indonesia.

2. Pemberdayaan Masyarakat

a. Definisi

Pemberdayaan masyarakat adalah kegiatan pembinaan, pendampingan serta monitoring yang dilakukan oleh Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) dan atau Lembaga Eksekutif Mahasiswa secara holistik dan berkelanjutan. Mahasiswa pelaksana diharapkan mampu menumbuhkan rasa peduli dan berkontribusi kepada masyarakat di desa agar terbangun desa binaan yang aktif, mandiri, berwirausaha, dan sejahtera.

Tujuan dari pemberdayaan masyarakat adalah untuk menumbuhkan kepedulian dan membuka kesempatan mahasiswa untuk berperan aktif dalam pembangunan, melalui program pemberdayaan masyarakat. Proses pembelajaran di perguruan tinggi harus mampu mengembangkan *soft skills* dan *hard skills* mahasiswa serta mampu membangkitkan, menumbuhkan, dan mengembangkan kedua dimensi keterampilan tersebut. *Soft skills* mahasiswa dapat dikembangkan melalui berbagai program, salah satunya melalui tugas atau program pemberdayaan masyarakat desa.

b. Jenis / Skema

1) *Young Sustainable Initiative*

Kegiatan ini bertujuan untuk membuka kesempatan kepada organisasi kemahasiswaan, Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) maupun Lembaga Eksekutif Mahasiswa untuk melakukan pemberdayaan masyarakat dengan cara mengusulkan program yang selanjutnya akan diberikan pendanaan dari universitas dan atau dana *corporate social responsibility*.

2) Program Holistik Pembinaan dan Pemberdayaan Desa (PHP2D) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Kemendikbud memberi kesempatan kepada para mahasiswa untuk terjun membangun desa, melalui Program Holistik Pembinaan dan Pemberdayaan Desa (PHP2D). Pengusul PHP2D adalah kelompok mahasiswa aktif program Sarjana berbagai disiplin yang tergabung di dalam organisasi kemahasiswaan, Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) maupun Lembaga Eksekutif Mahasiswa dan disetujui oleh Pemimpin Perguruan Tinggi. Ruang lingkup PHP2D antara lain:

- a) Pengentasan Kemiskinan
- b) Kesehatan
- c) Pendidikan
- d) Ketahanan dan Keamanan Pangan
- e) Energi Baru dan Terbarukan
- f) Lingkungan dan Keanekaragaman Hayati
- g) Mitigasi Bencana
- h) Budaya dan Seni
- i) Industri Kreatif
- j) Pariwisata
- k) Manufaktur

3. Kompetisi Inovasi Teknologi

a. Definisi

Inovasi teknologi adalah suatu proses perbaikan teknologi yang dikembangkan dan digunakan secara luas berupa formulasi baru. Inovasi teknologi dapat berupa penelitian, pengembangan, demonstrasi dan penyebaran yang mengarah pada pengembangan IPTEK. Merujuk pasal 12 ayat (1) Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan IPTEK bahwa dalam meningkatkan keahlian,

kepakaran, serta kompetensi manusia dan pengorganisasiannya, setiap unsur kelembagaan ilmu pengetahuan dan teknologi bertanggung jawab mengembangkan struktur dan strata keahlian, jenjang karier sumberdaya manusia, serta menerapkan sistem penghargaan dan sanksi yang adil dilingkungkannya sesuai dengan kebutuhan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

b. Jenis / Skema

1) Kontes Mobil Hemat Energi (KMHE)

KMHE merupakan kegiatan yang diadakan untuk mengapresiasi hasil inovasi dan kreasi mahasiswa dalam merancang dan membangun kendaraan yang aman, irit, serta ramah lingkungan. Kegiatan tersebut berorientasi pada uji kemampuan merancang dan membangun kendaraan yang aman, irit dan ramah lingkungan. KMHE diselenggarakan secara rutin sebagai agenda Pusat Prestasi Nasional (PUSPRESNAS) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) yang dari awal lebih dikenal dengan nama Indonesia Energy Marathon Challenge (IEMC). Kegiatan ini mengundang partisipasi seluruh mahasiswa universitas/institut/politeknik di Indonesia

2) Kontes Kapal Cepat Tak Berawak (KKCTBN)

KKCTBN adalah kontes yang diselenggarakan untuk menguji kreativitas mahasiswa dalam mendesain badan kapal, menetapkan prinsip engine matching dan merancang sistem otomasinya. Sistem penilaian kontes diberikan berdasarkan penguasaan medan atau lintasan yang dilalui oleh kapal. KKCTBN dibagi atas tiga katagori kontes:

- a) Kapal Autonomous dengan sensor identifikasi warna
- b) Kapal cepat dengan sistem manual (Electric Remote Control)
- c) Kapal cepat Fuel Engine (*Engine Remote Control*)

Perbedaan penting dari ketiga kategori tersebut terletak pada sistem otomasinya.

3) Kontes Robot Indonesia (KRI)

KRI sebagai ajang kompetisi rancang bangun dan rekayasa dalam bidang robotika. KRI terdiri beberapa divisi, yaitu:

Jenis KRI	Keterangan
Kontes Robot ABU Indonesia (KRAI)	KRAI adalah Kontes robot antar perguruan tinggi di Indonesia yang bertujuan untuk menyeleksi dan mengevaluasi tim robot yang akan mewakili Indonesia pada ajang ABU Robocon . Setiap tahunnya kontes ini memiliki tema yang berbeda menyesuaikan dengan tema internasional ABU robocon namun umumnya, format kontes berupa penyelesaian tugas-tugas yang dilakukan oleh dua robot atau lebih. Salah satu dari robot dikendalikan secara manual sedangkan robot satunya bergerak secara otomatis.
Kontes Robot Pemadam Api Indonesia (KRPAI) Berkaki	Kontes Robot Pemadam Api Indonesia (KRPAI) merupakan sebuah ajang perlombaan robot cerdas yang memiliki tujuan utama mencari dan memadamkan api pada sebuah miniatur rumah. Konsep perlombaan KRPAI diadopsi dari sebuah ajang perlombaan robot Fire Fighting Home Robot Contest yang diadakan di Trinity College, Connecticut, California, USA. Oleh sebab itu, pihak DIKTI akan memberikan kesempatan kepada pemenang KRPAI untuk menjadi wakil Indonesia pada lomba Fire Fighting Home Robot Contest di Trinity College.
Kontes Robot Seni Tari Indonesia (KRSTI)	Kontes Robot Seni Tari Indonesia (KRSTI) merupakan suatu ajang kompetisi perancangan, pembuatan dan pemrograman robot yang disertai dengan unsur-unsur seni dan budaya bangsa Indonesia khususnya seni tari yang telah terkenal di bumi pertiwi
Kontes Robot Sepak Bola Indonesia (KRSBI) Humanoid dan beroda	<p>KRSBI merupakan kontes robot sepak bola nasional yang sekaligus menjadi ajang kualifikasi nasional untuk mewakili Indonesia dalam RoboCup yang merupakan kompetisi robot sepakbola resmi tingkat dunia di bawah organisasi RoboCup, lembaga seperti organisasi FIFA dalam kejuaraan dunia sepakbola manusia.</p> <p>KRSBI ini adalah salah satu program kreatifitas mahasiswa yang sangat strategis yang ke depannya didesain untuk dapat menjadi unggulan obyek penelitian dan edukasi rekayasa robotika tingkat dunia dengan kiblat langsung kepada komunitas yang sama di seluruh dunia. Topik penelitian pada KRSBI menghendaki robot memiliki kemampuan pengenalan citra melalui kamera karena obyek yang diperebutkan adalah bola-bola berwarna tertentu yang diletakkan di tempat-tempat tertentu. Hal ini sebagai persiapan untuk secara total divisi ini berafiliasi ke RoboCup divisi <i>Kid Size Humanoid League Robo Soccer</i>.</p>
Kontes Robot Tematik Indonesia (KRTMI).	Kontes Robot Tematik Indonesia (KRTMI) menjadi divisi baru pada Kontes Robot Indonesia tingkat nasional pada tahun 2019. KRTMI memiliki tema mengambil tema sesuai kebutuhan nasional, untuk ketahanan bangsa dan negara.

4) Kontes Robot Terbang Indonesia (KRTI)

KRTI adalah kompetisi pesawat tanpa awak (UAV) paling bergengsi di Indonesia yang diselenggarakan oleh Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia (Ristekdikti) dan diperuntukkan bagi seluruh universitas di Indonesia. Kompetisi ini diadakan setiap tahunnya di bulan Oktober atau November.

5) Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (GEMASTIK)

GEMASTIK merupakan program Direktorat Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi. Program ini ditujukan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa Indonesia, sehingga mampu mengambil peran sebagai agen perubahan dalam memajukan TIK dan pemanfaatannya, baik ketika masih dalam masa studi maupun kelak sesudah lulus studi.

6) Kompetisi Jembatan Indonesia (KJI) dan Kompetisi Bangunan Gedung Indonesia (KBGI)

KJI dan KBGI merupakan suatu kompetisi Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi yang dilaksanakan secara paralel yang melombakan desain atau rancangan jembatan dan bangunan gedung. Kompetisi yang diadakan setiap tahun ini diikuti oleh mahasiswa jurusan teknik sipil dari perguruan tinggi di Indonesia.

7) Komurindo-Kombat

Komurindo-Kombat adalah kompetisi tingkat perguruan tinggi berskala nasional yang diadakan oleh LAPAN (Lembaga Penerbangan dan Antariksa Nasional) dan berfokus pada objek rancang bangun muatan roket dan roket EDF (Electric Ducted Fan). Dalam ajang ini, para mahasiswa ditantang untuk membangun suatu sistem monitoring dan pengukuran yang stabil, akurat, dan presisi di bidang peroketan. Selain itu, mahasiswa juga belajar membangun roket EDF. Kegiatan ini akan meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam rancang bangun serta pengujian roket dan muatannya. Kompetisi ini sekaligus meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam teknologi penginderaan jauh.

8) Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM)

LIDM adalah kegiatan yang diadakan oleh Pusat Prestasi Nasional Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai upaya komprehensif untuk meningkatkan Soft Skill, literasi teknologi dan prestasi pada Revolusi Industri 4.0.

Jenis LIDM	Keterangan
Inovasi Teknologi Digital Pendidikan	Inovasi teknologi digital pendidikan untuk mendukung implementasi Kampus Merdeka – Merdeka Belajar dan menjaga keberlangsungannya pada masa pandemi serta memasuki era tatanan kehidupan baru pasca-pandemi
Inovasi Materi Digital Pendidikan	Inovasi materi digital pendidikan untuk mengefektifkan Kampus Merdeka – Merdeka Belajar dan menjaga keberlangsungannya pada masa pandemi serta memasuki era tatanan kehidupan baru pasca-pandemi
Kreasi Video Digital Sustainable Development Goals (SDGs)	Kreasi video digital SDGs untuk membangun ketahanan masyarakat dalam menghadapi pandemi dan memasuki era tatanan kehidupan baru pasca pandemi
Kreasi Poster Digital Penghormatan Gender	Poster digital untuk peningkatan peran gender dalam ketahanan keluarga dan masyarakat untuk menghadapi pandemi dan kesiapan memasuki era tatanan kehidupan baru pasca-pandemi.

4. Pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Pilmapres)

a. Definisi

Pilmapres merupakan suatu kegiatan untuk mencari, memilih, dan kemudian diberi penghargaan kepada mahasiswa/i yang berhasil meraih prestasi tinggi, baik kurikuler, non kurikuler, maupun ekstrakurikuler sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan. Selain itu kegiatan pilmapres ini mampu memberikan motivasi kepada mahasiswa untuk melaksanakan kegiatan kurikuler, korikuler, maupun ekstrakurikuler sebagai sarana pengembangan *hard skill* dan *soft skill*.

Pilmapres adalah salah satu ajang bergengsi bagi mahasiswa program diploma maupun sarjana yang diselenggarakan oleh Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi yang sebelumnya seleksi di tingkat internal Universitas dan ke LLDIKTI Wilayah dengan tujuan untuk memberikan apresiasi kepada mahasiswa terbaik perguruan tinggi yang siap menjadi *agent of change* untuk membangun Indonesia yang lebih baik.

b. Jenis/Skema

1) Pilmapres tingkat Perguruan Tinggi

Penjaringan Pilmapres tingkat Internal terbagi ke dalam 2 tahap, yaitu seleksi administrasi dan seleksi presentasi internal UMY. Seluruh mahasiswa yang lolos tahap administrasi kemudian dikompetisikan melalui tahapan presentasi paper masing-masing untuk mengukur kemampuan gagasan dan analisis dalam menyelesaikan persoalan sosial dan masyarakat. Mahasiswa yang terpilih selanjutnya diajukan ke LLDIKTI Wilayah V.

2) Pilmapres Tingkat LLDIKTI Wilayah

Mahasiswa yang menjuarai Pilmapres tingkat Universitas selanjutnya mengikuti pemilihan mahasiswa prestasi tingkat LLDIKTI Wilayah V. Peringkat pada LLDIKTI Wilayah V ditentukan dari beberapa komponen diantaranya prestasi mahasiswa ditingkat regional, nasional dan internasional, selain itu terdapat juga penilaian wawancara bahasa Inggris, aktif organisasi, presentasi karya tulis serta tanya jawab dengan dewan juri.

3) Pilmapres tingkat Nasional

Mahasiswa yang terpilih LLDIKTI Wilayah V akan mengikuti pemilihan mahasiswa prestasi tingkat nasional. Pilmapres tingkat nasional yang diselenggarakan oleh Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi terbagi atas 2 kategori, yaitu Diploma dan Sarjana.

5. Karya Ilmiah dan Penalaran

a. Definisi

Karya ilmiah dan penalaran merupakan bagian dari program peningkatan kemampuan mahasiswa. Kemampuan yang difokusnya pada bidang karya ilmiah seperti penelitian, penyusunan karya tulis, dan pengembangan prototype suatu alat atau produk. Sedangkan pada bidang penalaran, tujuannya adalah mengembangkan serta meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam membangun sebuah gagasan atau ide untuk pengembangan ilmu dimasa depan yang selanjutnya dapat di wujudkan secara nyata.

b. Jenis/Skema

1) Olimpiade Nasional Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (ON-MIPA)

ON-MIPA merupakan ajang kompetisi tingkat nasional pada bidang ilmu Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam yang diselenggarakan oleh Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi. Seleksi tahap 1 dilakukan di perguruan tinggi masing-masing. Sedangkan seleksi tahap 2 atau wilayah dilaksanakan serentak di 14 wilayah yang mencakup 34 provinsi. Universitas Terbuka termasuk dalam Wilayah III. Bidang ilmu yang dilombakan mencakup Matematika, Kimia, Fisika, dan Biologi.

Jenis LIDM	Keterangan
Olimpiade Matematika	Materi olimpiade matematika mencakup: aljabar linear, struktur aljabar, analisis real, analisis kompleks dan kombinatorika.
Olimpiade Fisika	Materi olimpiade fisika mencakup: mekanika klasik, mekanika kuantum, elektrodinamika, termodinamika dan fisika statistik, dan fisika modern.
Olimpiade Kimia	Materi olimpiade Kimia mencakup: Kimia Anorganik, Kimia Fisika, Kimia Organik, dan Kimia Analitik.
Olimpiade Biologi	Materi olimpiade Biologi mencakup: Biologi sel; Biologi Molekular; Bioinformatika; Bioteknologi; Genetika; Fisiologi dan Metabolisma; Pertumbuhan, Perkembangan dan Reproduksi; Perilaku; Keanekaragaman Hayati; Ekologi dan Evolusi.

2) Kompetisi Pemikiran Kritis Mahasiswa (KPKM)

KPKM merupakan kompetisi yang diselenggarakan Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi dengan tujuan memberikan kesempatan kepada para mahasiswa untuk memberikan kritikan, masukan dan rekomendasi terhadap kebijakan-kebijakan pemerintah yang akan dan sedang berjalan. Bidang yang ditulis adalah bidang politik dan keamanan, ekonomi dan kesejahteraan rakyat. Penyelenggaraan Kompetisi Pemikiran Kritis Mahasiswa (KPKM), sebagai lanjutan dari kegiatan serupa tahun 2008, merupakan salah satu program ko dan ekstrakurikuler yang akan terus dikembangkan karena dinilai sangat relevan dengan era demokrasi dan reformasi.

Bidang yang dikompetisikan ditekankan pada masalah yang berkaitandengan kebijakan yang telah, sedang dan akan berlaku, yang dikelompokkan pada tiga bidang yaitu:

- a) Bidang Politik, Hukum dan Keamanan,
- b) Bidang Perekonomian,
- c) Bidang Kesra (ditekankan pada isu kesehatan dan Pendidikan,
- d) Kebijakan yang dimaksud dapat berupa kebijakan pemerintah pusat maupun daerah.

3) **International Mathematics Competition (IMC)**

IMC 2018 merupakan kompetisi tahunan bidang matematika yang bisa diikuti mahasiswa baik dari perwakilan negara, universitas, maupun individu dari berbagai negara. Para mahasiswa yang mengikuti kompetisi ini ditantang untuk menyelesaikan persoalan mengenai aljabar, analisis (*real* dan kompleks), geometri, dan kombinatorik.

Di Indonesia sendiri, untuk bisa mengikuti seleksi Tim IMC dengan cara menjadi juara 1 Olimpiade Sains Nasional (OSN) Pertamina atau mendapat penghargaan (emas, perak, perunggu, atau *honorable mention*) pada ajang ON MIPA yang diselenggarakan oleh Kemenristekdikti.

6. **Kewirausahaan**

a. **Definisi**

Kewirausahaan atau entrepreneurship merupakan sebuah proses dalam mengidentifikasi, mengembangkan dan membawa visi ke dalam kehidupan. Visi tersebut berupa sebuah ide inovatif, peluang, atau sebuah cara yang lebih baik dalam menjalankan sesuatu. Hasil akhir dari sebuah proses tersebut ialah penciptaan usaha baru.

Dengan belajar berwirausaha, mahasiswa akan dilatih mengembangkan kreatifitas, inovasi dan sensitifitas terhadap peluang ataupun hal-hal yang terjadi dalam masyarakat. Dengan skill yang disebutkan sebelumnya, diharapkan dapat melahirkan wirausaha-wirausaha yang tangguh di masa yang akan datang, sehingga tenaga kerja di Indonesia yang jumlahnya sangat besar bisa terserap dengan baik dan mengurangi jumlah pengangguran. Dengan skill yang sama, mahasiswa juga akan siap menjadi pekerja profesional yang dapat diandalkan.

b. Jenis/Skema

1) Kompetisi Bisnis Mahasiswa Indonesia (KBMI)

Program KBMI memberikan dampak positif pada mahasiswa untuk mendorong mahasiswa berwirausaha, termasuk model pengembangan usaha yang dimiliki oleh mahasiswa. Pelaksanaan KBMI akan terus ditingkatkan kualitasnya dalam rangka memberikan motivasi berwirausaha dan pengembangan usaha di kalangan mahasiswa dengan harapan dapat diadopsi menjadi sebuah sistem pembinaan berwirausaha di perguruan tinggi. Program ini digagas untuk memberikan wadah bagi mahasiswa mempraktekan ilmu dan keterampilan berwirausaha yang sudah didapat, melalui pemberian modal bisnis dan pendampingan. Program KBMI ini menitikberatkan pada orientasi proses usaha dan hasil usaha (profit).

Program KBMI ini bertujuan untuk membantu mahasiswa dalam menentukan keunikan bisnis berbasis teknologi dengan menemukan celah pasar yang tepat untuk meningkatkan peluang keberhasilan bisnis. Adapun bentuk kegiatan dari program KBMI yaitu pemberian bantuan untuk pengembangan bisnis dari Direktorat Belmawa senilai Rp. 10.000.000,- sampai dengan Rp. 20.000.000,- untuk setiap kelompok bisnis yang lolos seleksi serta pendampingan mahasiswa.

2) Ekspo Kewirausahaan Mahasiswa Indonesia (KMI)

Ekspo Kewirausahaan Mahasiswa Indonesia (KMI) merupakan ajang para mahasiswa se-Indonesia untuk memamerkan dan mempromosikan produk mereka, ajang pertukaran ide dan kreativitas bisnis antar mahasiswa, tempat menimba ilmu dari usahawan muda yang sukses, dan sebagai wadah memperlebar jejaring usaha. Ekspo KMI juga merupakan ajang pertemuan mahasiswa wirausaha se-Indonesia yang telah dibekali dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap atau jiwa wirausaha.

Jenis Kewirausahaan	Keterangan
KMI Award Kategori Wirausaha	KMI award merupakan ajang kompetisi dan apresiasi kepada pengelola dan mahasiswa yang telah berwirausaha di perguruan tinggi. Lomba ini berdasarkan pada konsep “Real Bussiness Competition”, sehingga fokus pada penilaian keunggulan kinerja dan profesionalisme dari wirausaha yang dijalankan. KMI Award Kategori Wirausaha Terbaik ini akan dibagi kedalam 5 (lima) kategori yaitu: 1. Industri Makanan dan Minuman; 2. Industri Jasa dan Perdagangan; 3. Industri Teknologi; 4. Industri Kreatif; 5. Industri Produksi/Budidaya.
KMI Award Kategori Stand Terbaik	Melengkapi bentuk unjuk kreatifitas dalam kegiatan kewirausahaan, akan dilakukan juga penilaian terhadap tampilan stand delegasi. Konten stand tidak hanya berisi produk atau info jasa yang mengikuti KMI Award tetapi dapat pula menampilkan produk-produk unggulan daerah asal Perguruan Tinggi. Aspek penting penilaian dan indikator: Firmitas (kesesuaian dengan tema), Utilitas (penampilan dan pemanfaatan ruang), Venuitas (keindahan).

3) **Kompetisi Inovasi Bisnis Mahasiswa (KIBM)**

Kompetisi Inovasi Bisnis Mahasiswa (KIBM) Tahun 2020. Kegiatan kompetisi tersebut dimaksudkan untuk mendorong terciptanya Wirausawan yang Kreatif dan Inovatif di era Revolusi Industri 4.0, serta membangun soft skill dengan baik.

Program KIBM menitikberatkan pada peningkatan inovasi produk/jasa bisnis mahasiswa yang mendorong kepada pengembangan bisnis yang mampu meningkatkan pendapatan dan nilai tambah pada bisnis mahasiswa. Ruang lingkup KIBM tahun 2020 meliputi workshop, pengusulan proposal program, evaluasi dan penetapan, pelaksanaan bisnis yang disertai dukungan pendanaan sebagai stimulus, pendampingan oleh Dosen dan praktisi, monitoring dan evaluasi, pendaftaran HKI bagi produk/jasa yang berpotensi HKI, penyusunan laporan kegiatan bisnis dan diakhir seluruh kegiatan akan diadakan KIBM Award 2020. KIBM yang diselenggarakan oleh Pusat Prestasi Nasional membagi menjadi 3 (tiga) bidang kegiatan yaitu Perguruan Tinggi Akademik, Perguruan Tinggi Vokasi dan Penyandang Disabilitas.

Jenis KIBM	Keterangan
KIBM Bidang Akademik	KIBM Bidang akademik bertujuan untuk meningkatkan inovasi produk/jasa bisnis mahasiswa, pengembangan bisnis mahasiswa, peningkatan pendapatan dan nilai tambah bisnis mahasiswa dan adanya pengakuan HKI yang dikeluarkan oleh Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia bagi yang memiliki potensi.
KIBM Bidang Vokasi	KIBM Bidang Vokasi bertujuan untuk pengintegrasian antar berbagai Bidang Keilmuan Vokasi, peningkatan inovasi produk tepat guna (barang dan jasa) pengembangan bisnis mahasiswa berbasis Digital Teknologi meliputi seluruh aktivitas penciptaan rantai nilai (Value Chain) dalam bisnis, peningkatan keberlanjutan pendapatan dan Pengembangan jaringan bisnis mahasiswa, pengakuan HAKI dan Paten Industri yang dikeluarkan oleh Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia bagi yang memiliki potensi.
KIBM Disabilitas	KIBM mahasiswa disabilitas bertujuan membangun kesadaran, motivasi, dan kepercayaan diri mahasiswa disabilitas dalam wirausaha, mengembangkan bisnis mahasiswa disabilitas, meningkatkan pendapatan dan nilai tambah bisnis mahasiswa disabilitas, meningkatkan inovasi produk/jasa bisnis mahasiswa disabilitas, dan membangun jaringan antara pebisnis, pemodal, dan stakeholder lainnya.

4) Startup Inovasi Indonesia

Kegiatan Startup Inovasi Indonesia adalah program pendanaan yang diberikan kepada Pra Start Up, Startup dan Scale Up melalui lembaga inkubator bisnis untuk menjalankan proses inkubasi terhadap perusahaan pemula/startup sehingga siap untuk menjadi perusahaan pemula berbasis teknologi yang mendatangkan keuntungan (profitable) dan berkelanjutan (sustainable). Kegiatan Pendanaan Startup merupakan program pendanaan tahunan oleh Kementerian Riset dan Teknologi / Badan Riset dan Inovasi Nasional.

Jenis Pendanaan	Keterangan
Pendanaan Pra Start Up	Pendanaan Pra Startup dari Perguruan Tinggi adalah skema pendanaan yang diberikan kepada produk inovasi teknologi perguruan tinggi yang berpotensi komersial, yang diusulkan melalui Lembaga Inkubator perguruan tinggi. Sasaran Pendanaan Pra Startup adalah calon usaha baru/startup/rintisan berbasis teknologi berasal dari perguruan tinggi yang mempunyai potensi untuk dikembangkan dan produknya masih berwujud prototipe atau draft program aplikasi (sub-bidang TIK).
Pendanaan Start Up	Kegiatan Pendanaan Startup adalah program yang diberikan kepada startup melalui lembaga inkubator bisnis untuk menjalankan proses inkubasi terhadap perusahaan pemula/startup sehingga siap untuk menjadi perusahaan pemula berbasis teknologi yang mendatangkan keuntungan (profitable) dan berkelanjutan (sustainable). Kegiatan Pendanaan Startup merupakan program pendanaan tahunan yang dimungkinkan untuk diberikan tambahan pendanaan untuk tahun kedua bagi startup yang mencapai target dan lolos seleksi pada tahun berikutnya.
Pendanaan Scale Up	Program ini merupakan instrumen kebijakan dalam bentuk skema pendanaan kepada perusahaan pemula yang telah selesai menjalankan program inkubasi, untuk selanjutnya diberikan pendanaan lanjutan untuk mengembangkan perusahaannya menjadi perusahaan Lanjutan yang berbasis teknologi, melalui pendanaan oleh pemerintah serta investasi oleh pihak swasta sebagai modal kerjadalam rangka mengembangkan bisnis perusahaan, sehingga mampu mencetak laba (profitability), berkelanjutan (sustainability) dan berkembang (growth) di pasar domestik dan global secara kompetitif. Dukungan pemerintah melalui program pendanaan ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan jumlah PPBT yang dapat terus berlanjut dan tumbuh.

5) Program Kewirausahaan Mahasiswa Vokasi (PKMV)

Program Kewirausahaan Mahasiswa Vokasi (PKMV) merupakan kompetisi yang diselenggarakan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). Program ini merupakan dukungan dan dorongan Kemendikbud terhadap kegiatan kewirausahaan bagi mahasiswa di Politeknik/Perguruan Tinggi penyelenggara Pendidikan Vokasi. Tujuannya tentu untuk melahirkan wirausahawan-wirausahawan muda yang kreatif dan inovatif dari kalangan mahasiswa.

Tahapan PKMV meliputi pelatihan rencana bisnis, pengusulan proposal, penetapan penerima fasilitasi PKMV, pendampingan wirausaha, monitoring evaluasi dan pelaporan.

6) Kompetisi Bisnis Manajemen Keuangan [KBMK]

Program Kompetisi Mahasiswa Nasional bidang ilmu bisnis, manajemen dan keuangan [KBMK] merupakan program Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi yang diharapkan dapat menjadi alternatif tambahan baru pada agenda lomba mahasiswa tingkat nasional Kemenristekdikti dalam kerangka mencapai tujuan eratnya kerjasama antara Akademisi, Bisnis dan Pemerintahan. Rangkaian perlombaan pada pagelaran tersebut dilakukan melalui proses adaptasi berbagai lomba bidang bisnis dan manajemen internasional dan bekerjasama dengan praktisi dan asosiasi profesi terkait.

Fokus Program Kompetisi Mahasiswa Nasional bidang ilmu bisnis, manajemen dan keuangan pada 4 jenis cabang perlombaan yakni:

- a) Kompetisi bidang perencanaan bisnis dengan aspek pemanfaatan teknologi.
- b) Kompetisi analisis kasus bidang pemasaran.
- c) Kompetisi bidang riset investasi.
- d) Kompetisi keuangan bidang audit investigatif.

7. Minat dan Bakat Mahasiswa

a. Definisi

Minat merupakan sebuah proses pengembangan diri terhadap suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang sehingga mengarahkannya kepada suatu kegiatan yang diinginkannya.

Bakat merupakan suatu kemampuan dasar yang dimiliki seseorang sebagai bawaan sejak lahir dimana kemampuan tersebut memiliki kelebihan dibandingkan dengan yang lain.

Minat dan bakat mahasiswa merupakan suatu aktivitas guna mengembangkan, melatih dan membina kemampuan mahasiswa sehingga dapat menghasilkan suatu prestasi.

b. Jenis/Skema

1) Musabaqah Tilawatil Qur'an Mahasiswa Nasional (MTQMN)

Program ini ditujukan dalam rangka memenuhi salah satu tujuan Pendidikan Nasional, yaitu untuk mencetak manusia Indonesia yang berilmu pengetahuan, beriman, bertakwa kepada Allah SWT, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, disiplin, serta sehat jasmani dan ruhani. Pembangunan manusia Indonesia seutuhnya, termasuk bina mental-spiritualnya, hanya dapat diwujudkan melalui metode, strategi, dan kegiatan yang tepat dan bernilai manfaat.

Salah satu kegiatan yang dipandang strategis untuk mewujudkan prinsip-prinsip yang terkandung dalam tujuan Pendidikan Nasional di atas adalah penyelenggaraan Musabaqah Tilawatil Qur'an (MTQ) Mahasiswa Tingkat Nasional.

Adapun tujuan dari penyelenggaraan program ini adalah untuk mengaktualisasikan nilai-nilai kandungan Al-Qur'an dalam kehidupan mahasiswa dan Memberikan kesempatan bagi mahasiswa mengembangkan Minat Bakat bidang Al- Qur'an. Bidang yang dimusabahkan sebanyak 15 (lima belas) bidang sebagai berikut:

Jenis MTQ	Keterangan
Musabaqah Tilawatil Qur'an (TQ)	Lomba membaca Al-Qur'an dengan bacaan Imam Ashim riwayat Hafsh dengan martabat mujawwad (juz 1 s.d. juz 30).
Musabaqah Tartilil Qur'an (TL)	Lomba tadarus Al-Qur'an dengan bacaan murattal (juz 1 s.d. juz 30).
Musabaqah Qira'at Sab'ah (QS)	Musabaqah dengan bacaan riwayat Warsy dan Qalun dengan martabat mujawwad
Musabaqah Hifzhil Qur'an 5 juz (HQ5)	Lomba hafalan Al-Qur'an 5 juz (juz 1 s.d. juz 5).
Musabaqah Hifzhil Qur'an 10 Juz (HQ10)	Lomba hafalan Al-Qur'an 10 juz (juz 1 s.d. juz 10).
Musabaqah Hifzhil Qur'an 20 Juz (HQ20)	Lomba hafalan Al-Qur'an 20 juz (juz 1 s.d. juz 20).
Musabaqah Hifzhil Qur'an 30 Juz (HQ30)	Lomba hafalan Al-Qur'an 20 juz (juz 1 s.d. juz 30).
Musabaqah Khathtil Qur'an (KQ) Golongan Dekorasi	Lomba menulis indah Al-Quran (kaligrafi).
Musabaqah Khathtil Qur'an (KQ) Golongan Kontemporer	Lomba menulis indah Al-Quran (kaligrafi).
Musabaqah Fahmil Qur'an (FQ)	Lomba pemahaman isi kandungan Al-Qur'an.
Musabaqah Syarhil Qur'an (SQ)	Lomba analisis kajian tentang Al-Qur'an.

Jenis MTQ	Keterangan
Musabaqah Karya Tulis Ilmiah Kandungan Al-Qur'an (KTIQ)	Lomba menulis karya ilmiah tentang ilmu pengetahuan dan kehidupan sosial yang dikaitkan dengan isi kandungan Al-Qur'an.
Musabaqah Debat Ilmiah Kandungan Qur'an dalam Bahasa Arab (DIA)	Perdebatan tentang suatu masalah yang disampaikan secara logis dan argumentatif dalam bahasa Arab yang di dalamnya mengandung unsur-unsur nilai yang bersumber dari Al-Qur'an dan hadis Nabi.
Musabaqah Debat Ilmiah Kandungan Qur'an dalam Bahasa Inggris (DII)	Perdebatan tentang suatu masalah yang disampaikan secara logis dan argumentatif dalam bahasa Inggris yang di dalamnya mengandung unsur-unsur nilai yang bersumber dari Al-Qur'an dan hadis Nabi.
Musabaqah Desain Aplikasi Komputer Al-Qur'an (DAQ)	Lomba perancangan perangkat lunak tentang karya aplikasi Al-Qur'an, Hadist maupun karya Islam lainnya.
Musabaqah Pembacaan Kitab Maulid Nabi Muhammad SAW (MMN)	Lomba pembacaan kitab Maulid Nabi Muhammad SAW dengan variasi seni bacaan lagu dan Irama (langgam) Islami, mengutamakan Seni Islami, keindahan, keserasian, kekompakan, ukkhuwah yang diikuti Maqam. Bidang Musabaqah ini diperlombakan sebagai eksibisi.

2) Pekan Seni Mahasiswa Nasional (PEKSIMINAS)

Pekan Seni Mahasiswa Nasional (PEKSIMINAS) merupakan kegiatan yang memberikan wadah bagi mahasiswa dalam meningkatkan kualitas dan kemampuan praktis mahasiswa dalam bidang seni, baik senisuar, senipertunjukan, seni sastra, maupun seni rupa. Melalui kegiatan ini diharapkan mahasiswa mampu mengembangkan kepribadiannya, agar memiliki integritas yang tinggi terhadap pelestarian dan pengembangan kebudayaan nasional. Para mahasiswa juga mampu meningkatkan dan mengembangkan prestasi dan kreasi seni nya untuk memperkaya budaya bangsa berdasarkan Bhineka Tunggal Ika Peksiminas dilaksanakan dengan 15 (limabelas) mata tangkai. Setiap mata tangkai terdiri dari 3 juri. Adapun 15 tangkai lomba PEKSIMINAS adalah sebagai berikut:

a) Lomba Nyanyi Tunggal Lagu Dangdut (Putera dan Puteri)

Mahasiswa membawakan lagu yang telah dipersiapkan sesuai dengan ketentuan lomba. Ketentuan lomba tangkai ini adalah vokal boleh mixing, diberi delay / reverb dan improvisasi vokal. Hal – hal yang akan dinilai oleh Tim Juri adalah teknik dinamika berupa tempo, intonasi, improvisasi, penjiwaan (rasa) serta penampilan.

b) Lomba Nyanyi Tunggal Lagu Seriosa (Putera dan Puteri)

Lomba seriosa dilaksanakan dalam satu babak. Tidak ada babak penyisihan/babak final. Penilaian Tim Juri terdiri dari materi suara: warna suara/timbre (berpengaruh pada penyesuaian pemilihan lagu). Teknik vocal; pernapasan, produksi suara, artikulasi, improvisasi, akurasi nada. Ekspresi dan penghayatan. Penampilan.

c) Lomba Nyanyi Tunggal Keroncong (Putera dan Puteri)

Setiap peserta membawakan satu lagu wajib yang telah dipilih oleh peserta berdasarkan 4 lagu wajib pilihan keroncong asli yang telah disediakan dilaman panitia. Penilaian yang dilakukan oleh Tim Juri antara lain; produksi suara, sonoritas suara, intonasi, cara pembawaan lagu dan penampilan.

d) Lomba Nyanyi Tunggal Pop (Putera dan Puteri)

Lagu yang dinyanyikan peserta adalah lagu-lagu yang telah ditentukan oleh Panitia Lomba. Setiap peserta hanya menyanyikan 1 lagu.

e) Lomba Nyanyi Vocal Group

Jumlah anggota vokal grup terdiri dari minimal 5 (lima) orang dan maksimal 12 (duabelas) orang. Setiap peserta vokal grup diberi kebebasan untuk membuat aransemen lagu wajib dengan tidak mengubah melodi aslinya. Hal-hal yang akan dinilai oleh Tim Juri adalah Teknik: vokal, homogenitas, harmonisasi, pengkalimatan yang berkaitan dengan syair, tempo, ritme, dan intonasi. Interpretasi: keselarasan musik dan vokal, ekspresi, dinamik dan aransemen.

f) Lomba Baca Puisi

Tiap peserta harus membawakan 1 puisi yang disediakan panitia. Kriteria penilaian yaitu interpretasi, penghayatan, vocal, penampilan.

g) Lomba Monolog

Peserta memilih salah satu judul dari 10 (sepuluh) judul Naskah Monolog yang menjadi pilihan panitia. Kriteria penilaian yaitu keaktoran; penghayatan, vocal, kelenturan komunikatif, penyutradaraan, tata ruang sesuai dengan interpretasi naskah.

h) Lomba Seni Tari

Ketentuan lomba tari yaitu kreatif dan inovatif yang mengacu pada tradisi dengan mempertimbangkan kaidah etis dan estetis. Karya tari yang disajikan dalam lomba ini adalah karya tari baru yang berpijak pada tradisi budaya Indonesia yang ditarikan secara tunggal/solo dan direkam dalam format video (audio-visual). Karya tari digarap dalam satu ruang di dalam rumah (indoor) atau di lingkungan rumah (outdoor) oleh peserta. Rias dan busana menyesuaikan konsep garapan tari.

i) Lomba Penulisan Cerpen

Isi cerpen tidak mengandung ujaran kebencian, serta ungkapan-ungkapan kasar dan atau melecehkan pihak-pihak tertentu. Panjang naskah maksimal 10.000 characters with spaces. Kriteria penilaian cerpen yaitu otentisitas dan kesegaran pengungkapan bahasa, kemampuan mengolah tema, karakter, dan membangun konflik, keselarasan seluruh cerita.

j) Lomba Penulisan Lakon

Ditulis dengan sebaik-baiknya memenuhi kaidah-kaidah naskah drama yang standar, seperti judul, dramatik personae, sinopsis, plot, struktur dramatik, dialog yang menarik, penokohan (protagonis dan antagonis), serta tokoh lainnya

k) Lomba Penulisan Puisi (on the spot)

Bentuk puisi; bebas baik epic maupun lirik, panjang antara 1 sampai dengan 5 halaman.

l) Lomba Desain Poster

Karya harus dibuat menggunakan komputer, boleh menggabungkan karya foto (scanning) dengan teks. Indikator Penilaian Poster yaitu orisinalitas, kesesuaian tema, visualisasi, manfaat (edukatif dan value)

m) Lomba Lukis

Lukisan dua dimensi atau dwimatra, menggunakan cat akrilik dan/atau cat minyak atau campuran dua material ini (mixed media). Teknik dan gaya melukis bebas.

n) Lomba Komik Strip (On The Spot)

Komik dibuat minimal 2 (dua) panel dengan teknik menggambar yang bebas. Indikator Penilaian; kesesuaian karya dengan tema, komunikatif, penguasaan teknik visualisasi, keunikan dan orisinalitas karya.

o) Lomba Fotografi (on the spot)

Lomba fotografi ini terdiri dari 2 (dua) kategori, yaitu kategori Realita dan kategori Kreatif. Lomba fotografi ini dilaksanakan dengan menggunakan kamera analog dan digital, kecuali kamera yang terpadu di dalam telepon genggam. Kriteria penilaian; ide, pesan, estetika, konsep dan orisinalitas karya.

3) Festival Film Mahasiswa Indonesia FFMI

a) Definisi

Festival Film Mahasiswa Indonesia (FFMI) diselenggarakan sebagai ajang positif bagi mahasiswa se-Indonesia untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya dalam berpikir kritis dan berkomunikasi dalam menyikapi kondisi sosial yang ada di masyarakat dan memberikan solusi yang tepat dengan menggunakan media film.

FFMI bertujuan untuk meningkatnya wawasan dan motivasi, minat, bakat remaja, khususnya mahasiswa agar dapat menghasilkan karya film pendek berjenis Fiksi yang berkualitas.

b) Jenis / Skema

FFMI tidak memiliki skema, hanya saja tema film yang di kompetisikan selalu mengalami perubahan setiap tahunnya, mengikuti issue yang sedang hangat.

4) Pekan Olahraga Mahasiswa Nasional (POMNas)

POMNas adalah ajang olahraga nasional antar provinsi untuk mahasiswa perguruan tinggi tingkat sarjana dan diploma di [Indonesia](#). POMNas diadakan setiap 2 tahun sekali. Penyelenggaraan POMNas merupakan tanggung jawab Pengurus Pusat Badan Pembina Olahraga Mahasiswa Indonesia (Bapomi).

Cabang Olahraga POMNas diatur dalam pedoman pelaksanaan yang terdiri dari: Anggar, Atletik, Bola Basket, Bola Voli dalam ruangan, Bola Voli Pasir, Bulu Tangkis, catur, Futsal, Gulat, Hockey Indoor, Judo, Karate, Kempo, Panjat Tebing, Pencak Silat, Petanque, Renang, Sepak Takraw, Tarung Derajat dan Tenis Lapangan.

Pada masing-masing cabang olah raga terdapat kategori dan nomer pertandingan. Kategori dan Nomor Pertandingan perlombaan menyesuaikan pedoman yang dikeluarkan oleh Kementrian setiap tahunnya.

5) ***National University Debating Championship (NUDC)***

a) **Definisi**

NUDC adalah Lomba debat antarperguruan tinggi dalam bahasa Inggris. NUDC merupakan agenda rutin dari Direktorat Belmawa, Kemenristekdikti. Yang memiliki tujuan umumnya yaitu meningkatkan daya saing lulusan perguruan tinggi di Indonesia. NUDC ditujukan kepada mahasiswa baik mahasiswa PTS maupun PTN untuk meningkatkan daya saing lulusan pada era globalisasi, meningkatkan kemampuan berbahasa inggris yang harus bahkan wajib dimiliki mahasiswa pada saat ini, dan meningkatkan kemampuan untuk berpikir kritis serta kemampuan untuk menyampaikan pendapat.

b) **Jenis/Skema**

(1) **Lomba Debat**

Lomba debat dalam NUDC terdiri atas kategori Open Draw dan Novice.

(2) **Lomba Non Debat**

Lomba non debat terdiri atas Lomba Public Speaking dan Essay Writing.

6) **Kompetisi Debat Mahasiswa Indonesia (KDMI)**

a) **Definisi**

KDMI adalah lomba debat untuk mahasiswa tingkat nasional yang menggunakan bahasa Indonesia. Kompetisi ini diselenggarakan oleh Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan (Ditjen Belmawa) Republik Indonesia.

Kompetisi ini menggunakan sistem *Asian Parliamentary System*. *Sistem Asian Parliamentary System* (APS) merupakan sistem yang diadopsi dari sistem lomba debat antar perguruan tinggi tingkat Asia Pasifik. Sistem ini mengharuskan adanya dua tim, yaitu satu tim sebagai pemerintah (*government*) dan satu tim oposisi (*opposition*) dalam satu kali perdebatan. Masing-masing tim terdiri atas tiga pembicara.

b) **Jenis/Skema**

Penjaringan peserta KDMI tingkat nasional berdasarkan atas hasil seleksi yang dilaksanakan oleh masing-masing LLDIKTI di daerah/wilayah masing-masing. Juara 1 dan Juara 2 dari masing-masing wilayah tersebut akan berhak untuk ikut serta dalam KDMI tingkat nasional. Sehingga lomba KDMI tingkat nasional akan diikuti sebanyak 28 tim.

C. MEKANISME PENYETARAAN

Setiap mahasiswa yang berprestasi berhak memperoleh penghargaan akademik berupa penyetaraan kegiatan dan prestasi mahasiswa ke bidang Akademik dengan mempertimbangkan peraturan dan Surat Keputusan yang berlaku. Berikut Mekanisme Penyetaraan kegiatan dan prestasi diantaranya:

1. Program Kreativitas Mahasiswa

a. Bentuk Ekuivalensi

Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) seperti yang sudah dijelaskan dalam bagian B (jenis kompetisi dan kegiatan) merupakan sebuah wadah dalam memfasilitasi potensi yang dimiliki mahasiswa Indonesia. Program ini memiliki 7 (enam) sub program yaitu PKM Penelitian (PKM P), PKM Kewirausahaan (PKM K), PKM Pengabdian pada Masyarakat (PKM M), PKM Teknologi (PKM T), PKM Karya Cipta, PKM Artikel Ilmiah (PKM AI), dan PKM Gagasan Tertulis (PKM GT). Setiap sub program PKM mempunyai konsentrasi atau pembahasan yang berbeda-beda. Maka, dengan demikian mekanisme penyetaraan kegiatan dan prestasi mahasiswa ke bidang Akademik dipertimbangkan sebagai berikut:

1) PKM Riset atau Penelitian

Berikut ini rincian jenis prestasi yang diperoleh mahasiswa pada PKM P yang mencakup PKM PE, PKM PSH dalam Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional (PIMNAS):

No.	Jenis Prestasi	Ekuivalensi Prestasi	Jumlah SKS yang disetarakan
1	Juara 1 Presentasi PIMNAS	Tugas Akhir	4 – 6 SKS
2	Juara 2 Presentasi PIMNAS		
3	Juara 3 Presentasi PIMNAS		
4	Presentasi Favorit		
5	Juara 1 Poster PIMNAS		
6	Juara 2 Poster PIMNAS		
7	Juara 3 Poster PIMNAS		
8	Finalis PIMNAS		

Berdasarkan tabel berikut dapat disampaikan bahwa setiap mahasiswa yang memperoleh prestasi sesuai dengan jenis prestasi yang sudah diatur maka akan diberikan penyetaraan prestasi dengan konversi dan ekuivalensi berupa keringanan pada tugas akhir yang dikordinasikan dengan dosen pendamping serta program study yang terkait.

2) PKM Kewirausahaan

Berikut ini rincian jenis prestasi dan ekuivalensi prestasi yang diperoleh mahasiswa pada Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional (PIMNAS) bidang PKM K yaitu:

No.	Jenis Prestasi	Ekuivalensi Prestasi	Jumlah SKS yang disetarakan
1	Juara 1 Presentasi PIMNAS	Matakuliah Kewirausahaan atau Sejenisnya	2 – 4 SKS
2	Juara 2 Presentasi PIMNAS		
3	Juara 3 Presentasi PIMNAS		
4	Presentasi Favorit		
5	Juara 1 Poster PIMNAS		
6	Juara 2 Poster PIMNAS		
7	Juara 3 Poster PIMNAS		
8	Finalis PIMNAS		
9	Lolos Pendanaan Hibah		

Berdasarkan tabel berikut dapat disampaikan bahwa setiap mahasiswa yang memperoleh prestasi sesuai dengan jenis prestasi yang sudah diatur maka akan diberikan penyetarakan prestasi dengan konversi dan ekuivalensi matakuliah Matakuliah Kewirausahaan atau Sejenisnya menyesuaikan dosen dan program study terkait.

3) PKM Pengabdian kepada Masyarakat

Berikut ini rincian jenis prestasi dan ekuivalensi prestasi yang diperoleh mahasiswa pada Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional (PIMNAS) bidang PKM Pengabdian kepada Masyarakat yaitu:

No.	Jenis Prestasi	Ekuivalensi Prestasi	Jumlah SKS yang disetarakan
1	Juara 1 Presentasi PIMNAS	Kuliah Kerja Nyata	3 SKS
2	Juara 2 Presentasi PIMNAS		
3	Juara 3 Presentasi PIMNAS		
4	Presentasi Favorit		
5	Juara 1 Poster PIMNAS		
6	Juara 2 Poster PIMNAS		
7	Juara 3 Poster PIMNAS		
8	Finalis PIMNAS		
9	Lolos Pendanaan Hibah		

Berdasarkan tabel berikut dapat disampaikan bahwa setiap mahasiswa yang memperoleh prestasi sesuai dengan jenis prestasi yang sudah diatur maka akan diberikan penyetarakan prestasi dengan konversi dan ekuivalensi berupa Kuliah Kerja Nyata menyesuaikan dosen dan program study terkait.

4) PKM Penerapan Iptek

Berikut ini rincian jenis prestasi dan ekuivalensi prestasi yang diperoleh mahasiswa pada Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional (PIMNAS) bidang PKM Penerapan Iptek yaitu:

No.	Jenis Pretasi	Ekuivalensi Prestasi	Jumlah SKS yang disetarakan
1	Juara 1 Presentasi PIMNAS	Tugas Akhir atau Kuliah Kerja Nyata	Tugas Akhir: 4 – 6 SKS KKN: 3 SKS (Diatur bersama dengan Prodi dan Dosen Pendamping)
2	Juara 2 Presentasi PIMNAS		
3	Juara 3 Presentasi PIMNAS		
4	Presentasi Favorit		
5	Juara 1 Poster PIMNAS		
6	Juara 2 Poster PIMNAS		
7	Juara 3 Poster PIMNAS		
8	Finalis PIMNAS		
9	Lolos Pendanaan Hibah		

Berdasarkan tabel berikut dapat disampaikan bahwa setiap mahasiswa yang memperoleh prestasi sesuai dengan jenis prestasi yang sudah diatur maka akan diberikan penyetarakan prestasi dengan konversi dan ekivalensi berupa penyetaraan Tugas Akhir atau Kuliah Kerja Nyata menyesuaikan dosen dan program study terkait.

5) PKM Karsa Cipta

Berikut ini rincian jenis prestasi dan ekuivalensi prestasi yang diperoleh mahasiswa pada Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional (PIMNAS) bidang PKM KC yaitu:

No.	Jenis Pretasi	Ekuivalensi Prestasi	Jumlah SKS yang disetarakan
1	Juara 1 Presentasi PIMNAS	Tugas Akhir	4-6 SKS
2	Juara 2 Presentasi PIMNAS		
3	Juara 3 Presentasi PIMNAS		
4	Presentasi Favorit		
5	Juara 1 Poster PIMNAS		
6	Juara 2 Poster PIMNAS		
7	Juara 3 Poster PIMNAS		
8	Finalis PIMNAS		

Berdasarkan tabel berikut dapat disampaikan bahwa setiap mahasiswa yang memperoleh prestasi sesuai dengan jenis prestasi yang sudah diatur maka akan diberikan penyetarakan prestasi dengan konversi dan ekivalensi berupa penyetaraan Tugas Akhir menyesuaikan dosen dan program study terkait.

6) PKM Artikel Ilmiah

Berikut ini rincian jenis prestasi dan ekuivalensi prestasi yang diperoleh mahasiswa pada Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional (PIMNAS) bidang PKM Artikel Ilmiah yaitu:

PKM Artikel Ilmiah	Ekuivalensi Prestasi	Jumlah SKS yang disetarakan
Lolos Pendanaan Hibah	Matakuliah Penulisan Ilmiah atau Bahasa Indonesia atau yang terkait	2 – 4 SKS

Berdasarkan tabel berikut dapat disampaikan bahwa setiap mahasiswa yang memperoleh prestasi sesuai dengan jenis prestasi yang sudah diatur maka akan diberikan penyetarakan prestasi dengan konversi dan ekivalensi berupa penyetaraan Matakuliah Penulisan Ilmiah atau Bahasa Indonesia atau menyesuaikan dosen dan program study terkait.

7) PKM Gagasan Tertulis

Berikut ini rincian jenis prestasi dan ekuivalensi prestasi yang diperoleh mahasiswa pada Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional (PIMNAS) bidang PKM GT yaitu:

No.	Jenis Prestasi	Ekuivalensi Prestasi	Jumlah SKS yang disetarakan
1	Juara 1 Presentasi PIMNAS	Matakuliah Penulisan Ilmiah atau Bahasa Indonesia atau sejenisnya	2 – 4 SKS
2	Juara 2 Presentasi PIMNAS		
3	Juara 3 Presentasi PIMNAS		
4	Presentasi Favorit		
5	Juara 1 Poster PIMNAS		
6	Juara 2 Poster PIMNAS		
7	Juara 3 Poster PIMNAS		
8	Finalis PIMNAS		
9	Lolos Pendanaan Hibah		

Berdasarkan tabel berikut dapat disampaikan bahwa setiap mahasiswa yang memperoleh prestasi sesuai dengan jenis prestasi yang sudah diatur maka akan diberikan penyetarakan prestasi dengan konversi dan ekivalensi berupa penyetaraan Matakuliah Penulisan Ilmiah, Bahasa Indonesia atau sejenisnya menyesuaikan dosen dan program study terkait.

8) PKM Gagasan Futuristik Konstruktif

Berikut ini rincian jenis prestasi dan ekuivalensi prestasi yang diperoleh mahasiswa pada Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional (PIMNAS) bidang PKM GFK yaitu:

No.	Jenis Prestasi	Ekuivalensi Prestasi	Jumlah SKS yang disetarakan
1	Juara 1 Presentasi PIMNAS	Matakuliah Jurnalistik, Bahasa Indonesia atau sejenisnya	2 – 4 SKS
2	Juara 2 Presentasi PIMNAS		
3	Juara 3 Presentasi PIMNAS		
4	Presentasi Favorit		
5	Juara 1 Poster PIMNAS		
6	Juara 2 Poster PIMNAS		
7	Juara 3 Poster PIMNAS		
8	Finalis PIMNAS		
9	Lolos Pendanaan Hibah		

Berdasarkan tabel berikut dapat disampaikan bahwa setiap mahasiswa yang memperoleh prestasi sesuai dengan jenis prestasi yang sudah diatur maka akan diberikan penyetaraan prestasi dengan konversi dan ekuivalensi berupa penyetaraan Matakuliah Jurnalistik, Bahasa Indonesia atau sejenisnya menyesuaikan dosen dan program study terkait.

b. Ketentuan

Mekanisme Ketentuan Penyetaraan prestasi dan kegiatan ke akademik bidang PKM dibagi sebagai berikut:

- 1) Bidang PKM Penelitian, Karsa Cipta, Penerapan Teknologi
 - a) Mahasiswa membagi judul pkm menjadi sejumlah anggota kelompok di skema PKM.
 - b) Mahasiswa menyusun naskah publikasi sejumlah anggota pkm yang bersumber dari kegiatan PKM.
 - c) Mahasiswa harus melakukan tahapan pendaftaran matakuliah tugas akhir/skripsi dan lolos seluruh persyaratan pengajuan matakuliah tugas akhir/skripsi.
 - d) Bagi mahasiswa jenjang sarjana tahun 1 s/d 3 wajib mengikuti proses perkuliahan sebagaimana mestinya sesuai aturan program studi dan privilege ini baru berlaku saat tahun ke-4.
 - e) Bagi mahasiswa jenjang Diploma tahun 1 s/d 2 wajib mengikuti proses perkuliahan sebagaimana mestinya sesuai aturan program studi dan privilege ini baru berlaku saat tahun ke-3.

- 2) Bidang PKM Kewirausahaan, Pengabdian Masyarakat, Artikel Ilmiah, Gagasan Tertulis, Gagasan Futuristik Konstruktif terbagi menjadi beberapa ketentuan diantaranya:
 - a) Mahasiswa yang berhak adalah tim inti yang namanya terdaftar dalam kompetisi/kegiatan tersebut
 - b) Mahasiswa harus melakukan tahapan pendaftaran matakuliah menyesuaikan program studi masing-masing dan dinyatakan lolos untuk seluruh persyaratan pengajuan matakuliah.
 - c) Mahasiswa melampirkan hasil karya sebagai bahan pertimbangan dosen dan program studi.
 - d) Penentuan matakuliah di program studi diatur oleh program studi dengan berkoordinasi dengan dosen pendamping dan LPKA

2. Pemberdayaan Masyarakat

a. Bentuk Ekuivalensi

Seperti yang sudah di jelaskan pada definisi pada point bab B. Pengabdian merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk menumbuhkan kepedulian dan membuka kesempatan mahasiswa untuk berperan aktif dalam pembangunan, melalui program pengabdian kepada masyarakat. Berikut skema/ mekanisme penyetaraan program pengabdian masyarakat disesuaikan dengan jenis prestasi dan ekuivalensi prestasi sebagai berikut:

No.	Jenis Kegiatan	Ekuivalensi Prestasi	Jumlah SKS yang disetarakan
1	Program Holistik Pembinaan dan Pemberdayaan Desa (PHP2D) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan	Kuliah Kerja Nyata	2-4 SKS
2	Young Sustainable Initiative (PHP2D Internal)		

Berdasarkan tabel berikut dapat disampaikan bahwa setiap mahasiswa yang memperoleh prestasi sesuai dengan jenis prestasi yang sudah diatur maka akan diberikan penyetaraan prestasi dengan konversi dan ekuivalensi berupa penyetaraan terhadap Kuliah Kerja Nyata (KKN) menyesuaikan dosen dan program study terkait.

b. Ketentuan

Mekanisme Ketentuan Penyetaraan prestasi dan kegiatan ke akademik bidang Pengabdian kepada Masyarakat:

- 1) Mahasiswa harus melakukan tahapan pendaftaran melalui KRS dengan *log in key in* untuk Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan lolos seluruh persyaratan pengajuan KKN.
- 2) Mahasiswa harus melakukan pendaftaran KKN ke LP3M dan lolos seluruh persyaratan pengajuan pendaftaran KKN.
- 3) Mahasiswa wajib mengikuti setiap ketentuan yang dikeluarkan oleh lembaga terkait.
- 4) Mahasiswa membawa hardfile/softfile laporan hasil Pengabdian Masyarakat ke LP3M dengan melampirkan KTM anggota yang bersangkutan.
- 5) Mahasiswa berkoordinasi dengan dosen pembimbing, LP3M dan Program Studi terkait mengenai sistematika dan penilaian yang dikeluarkan.

3. Kompetisi Inovasi Teknologi

a. Bentuk Ekuivalensi

Kompetisi Inovasi Teknologi terdapat berbagai skema/ jenis diantaranya adalah Kontes Mobil Hemat Energi (KMHE), Kontes Kapal Cepat Tak Berawak (KKCTBN), Kontes Robot Indonesia (KRI), Kontes Robot Terbang Indonesia (KRTI), Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (GEMASTIK), Kompetisi Jembatan Indonesia (KJI) dan Kompetisi Bangunan Gedung Indonesia (KBGI), Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) sebagai berikut:

No.	Jenis Prestasi	Ekuivalensi Prestasi	Jumlah SKS yang disetarakan
1	Juara 1 Tingkat Internasional	Tugas Akhir atau Matakuliah terkait dengan Rancang bangun atau Inovasi Teknologi atau sejenisnya	4 – 6 SKS
2	Juara 2 Tingkat Internasional		
3	Juara 3 Tingkat Internasional		
4	Juara 1 Tingkat Nasional		
5	Juara 2 Tingkat Nasional		
6	Juara 3 Tingkat Nasional		
7	Finalis Tingkat Nasional		
8	Penghargaan Khusus Tingkat Nasional		
9	Juara 1 Tingkat Wilayah		
10	Juara 2 Tingkat Wilayah		
11	Juara 3 Tingkat Wilayah		
12	Finalis Tingkat Wilayah		

Berdasarkan tabel berikut dapat disampaikan bahwa setiap mahasiswa yang memperoleh prestasi sesuai dengan jenis prestasi yang sudah diatur maka akan diberikan penyetaraan prestasi dengan konversi dan ekivalensi berupa penyetaraan terhadap Tugas Akhir atau Matakuliah terkait dengan Rancang bangun atau Inovasi Teknologi atau sejenisnya menyesuaikan dosen dan program study terkait.

b. Ketentuan

Mekanisme Ketentuan Penyetaraan prestasi dan kegiatan ke akademik bidang Kompetisi Inovasi Teknologi meliputi Kontes Mobil Hemat Energi (KMHE), Kontes Kapal Cepat Tak Berawak (KKCTBN), Kontes Robot Indonesia (KRI), Kontes Robot Terbang Indonesia (KRTI), Pagelaran Mahasiswa Nasional Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (GEMASTIK), Kompetisi Jembatan Indonesia (KJI) dan Kompetisi Bangunan Gedung Indonesia (KBGI), Lomba Inovasi Digital Mahasiswa (LIDM) sebagai berikut:

- 1) Mahasiswa harus melakukan tahapan pendaftaran untuk tugas akhir/matakuliah Rancang bangun atau Inovasi Teknologi atau sejenisnya dan lolos seluruh persyaratan pengajuan matakuliah tugas akhir atau matakuliah terkait dengan Rancang bangun atau Inovasi Teknologi atau sejenisnya.
- 2) Mahasiswa wajib mengikuti proses perkuliahan sebagaimana mestinya sesuai aturan program studi dan privilege ini dapat berlaku menyesuaikan aturan dari program studi.
- 3) Penentuan kebijakan tugas akhir di program studi/matakuliah Rancang bangun atau Inovasi Teknologi atau sejenisnya diatur oleh program studi dengan berkoordinasi dengan dosen pendamping dan LPKA.

4. Pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Pilmapres)

a. Bentuk Ekuivalensi

Pilmapres yang setiap tahunnya diselenggarakan sebagai ajang untuk memotivasi mampu memberikan motivasi kepada mahasiswa. Skema/jenis pilmapres terbagi menjadi ajang Internal, LLDIKTI Wilayah, hingga tingkat Nasional. Berikut dibawah ini merupakan jenis prestasi dan ekuivalen prestasi yang ditawarkan.

No.	Jenis Prestasi	Ekuivalensi Prestasi
1	Juara 1 Tingkat Nasional	3 – 4 SKS
2	Juara 2 Tingkat Nasional	
3	Juara 3 Tingkat Nasional	
4	Finalis Tingkat Nasional	
5	Juara 1 Tingkat Wilayah	1 – 2 SKS
6	Juara 2 Tingkat Wilayah	
7	Juara 3 Tingkat Wilayah	
10	Juara 1 Tingkat Perguruan Tinggi	0 SKS
11	Juara 2 Tingkat Perguruan Tinggi	
12	Juara 3 Tingkat Perguruan Tinggi	

b. Ketentuan

Penyetaraan Kegiatan prestasi mahasiswa Berprestasi ke bidang Akademik di sesuaikan dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Mahasiswa yang berhak adalah mahasiswa yang namanya terdaftar dalam kompetisi/kegiatan tersebut.
- 2) Mahasiswa harus melakukan tahapan pendaftaran matakuliah menyesuaikan program studi masing-masing dan dinyatakan lolos untuk seluruh persyaratan pengajuan matakuliah.
- 3) Mahasiswa melampirkan hasil karya sebagai bahan pertimbangan dosen dan program studi.
- 4) Penentuan matakuliah di program studi diatur oleh program studi dengan berkoordinasi dengan dosen pendamping dan LPKA.

5. Karya Ilmiah dan Penalaran

a. Bentuk Ekuivalensi

Mekanisme penyetaraan kegiatan Karya Ilmiah dan Penalaran disusun berdasarkan skema/jenis prestasi yang ada yaitu dengan mempertimbangkan skala kegiatan baik dari Kementerian hingga Non Kementerian. Berikut di bawah ini adalah skema jenis prestasi dan ekuivalensi penyetaraan Karya Ilmiah dan Penalaran:

No.	Jenis Prestasi	Ekuivalensi Prestasi	Jumlah SKS yang disetarakan
1	Juara 1 Tingkat Internasional	Pengakuan dalam Mata kuliah yang sesuai	4 – 6 SKS
2	Juara 2 Tingkat Internasional		
3	Juara 3 Tingkat Internasional		
5	Juara 1 Tingkat Nasional		
6	Juara 2 Tingkat Nasional		
7	Juara 3 Tingkat Nasional		
9	Juara 1 Tingkat Wilayah		
10	Juara 2 Tingkat Wilayah		
11	Juara 3 Tingkat Wilayah		

Berdasarkan tabel berikut dapat disampaikan bahwa setiap mahasiswa yang memperoleh prestasi sesuai dengan jenis prestasi baik kegiatan dari Kementerian maupun Non Kementerian yang sudah diatur maka akan diberikan penyetaraan prestasi dengan konversi dan ekuivalensi berupa Pengakuan dalam Matakuliah di sesuaikan dengan kebutuhan program studi masing-masing.

b. Ketentuan

Penyetaraan Kegiatan prestasi mahasiswa di bidang Karya Ilmiah dan Penalaran ke bidang Akademik di sesuaikan dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Mahasiswa yang berhak adalah mahasiswa yang namanya terdaftar dalam kompetisi/kegiatan tersebut
- 2) Mahasiswa harus melakukan tahapan pendaftaran matakuliah menyesuaikan program studi masing-masing dan dinyatakan lolos untuk seluruh persyaratan pengajuan matakuliah.
- 3) Mahasiswa melampirkan hasil karya sebagai bahan pertimbangan dosen dan program studi.
- 4) Penentuan matakuliah di program studi diatur oleh program studi dengan berkoordinasi dengan dosen pendamping dan LPKA

6. Kewirausahaan

a. Bentuk Ekuivalensi

Mekanisme penyetaraan kegiatan Kewirausahaan disusun berdasarkan skema/jenis prestasi yang ada yaitu dengan mempertimbangkan skala kegiatan baik dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (KEMDIKBUD) hingga Non (KEMDIKBUD). Dengan demikian terlampir di bawah ini skema jenis prestasi dan ekuivalensi penyetaraan sebagai berikut:

No.	Jenis Prestasi	Ekuivalensi Prestasi	Jumlah SKS yang disetarakan
1	Juara 1 Tingkat Internasional	Matakuliah kewirausahaan atau sejenisnya	2 – 4 SKS
2	Juara 2 Tingkat Internasional		
3	Juara 3 Tingkat Internasional		
4	Finalis Tingkat Internasional		
5	Juara 1 Presentasi Tingkat Nasional		
6	Juara 2 Presentasi Tingkat Nasional		
7	Juara 3 Presentasi Tingkat Nasional		
8	Juara 1 Pameran Kewirausahaan		
9	Juara 2 Pameran Kewirausahaan		
10	Juara 3 Pameran Kewirausahaan		
11	Finalis Tingkat Nasional		

Berdasarkan tabel berikut dapat disampaikan bahwa setiap mahasiswa yang memperoleh prestasi sesuai dengan jenis prestasi baik kegiatan dari Kementerian maupun Non Kementerian yang sudah diatur maka akan diberikan penyetaraan prestasi dengan konversi dan ekuivalensi berupa penyetaraan pada matakuliah kewirausahaan atau sejenisnya yang disesuaikan dengan kebutuhan program studi masing-masing.

b. Ketentuan

Penyetaraan Kegiatan prestasi mahasiswa di bidang Kewirausahaan ke bidang Akademik di sesuaikan dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Mahasiswa yang berhak adalah tim inti yang namanya terdaftar dalam kompetisi/kegiatan tersebut.
- 2) Penyetaraan dapat berupa tugas akhir atau matakuliah (dengan nilai "A") setara maksimal 3 SKS sesuai matakuliah terkait di program studi masing-masing.
- 3) Penentuan matakuliah di program studi diatur oleh program studi dengan berkoordinasi dengan dosen pendamping dan LPKA.

7. Minat dan Bakat

a. Bentuk Ekuivalensi

Mekanisme penyetaraan kegiatan Minat Bakat disusun berdasarkan skema/jenis prestasi yang ada yaitu dengan mempertimbangkan skala kegiatan baik dari hingga Non Kementerian. Dengan demikian terlampir di bawah ini skema jenis prestasi dan ekuivalensi penyetaraan sebagai berikut:

No.	Jenis Prestasi	Ekuivalensi Prestasi	Jumlah SKS yang disetarakan
1	Juara 1 Tingkat Internasional	Matakuliah, Tugas Akhir atau sejenisnya	2-4 SKS
2	Juara 2 Tingkat Internasional		
3	Juara 3 Tingkat Internasional		
5	Juara 1 Tingkat Nasional		
6	Juara 2 Tingkat Nasional		
7	Juara 3 Tingkat Nasional		
9	Juara 1 Tingkat Wilayah		
10	Juara 2 Tingkat Wilayah		
11	Juara 3 Tingkat Wilayah		

Berdasarkan tabel berikut dapat disampaikan bahwa setiap mahasiswa yang memperoleh prestasi sesuai dengan jenis prestasi baik kegiatan dari Kementerian maupun Non Kementerian yang sudah diatur maka akan diberikan penyetaraan prestasi dengan konversi dan ekuivalensi berupa penyetaraan pada matakuliah, tugas akhir atau sejenisnya disesuaikan dengan dosen dan program studi masing-masing.

b. Ketentuan

Kegiatan prestasi mahasiswa yang berhubungan dengan akademik mahasiswa di sesuai dengan Program Studi terkait. Berikut ini beberapa ketentuan-ketentuan yang harus dilaksanakan oleh mahasiswa:

- 1) Mahasiswa yang berhak adalah tim inti yang namanya terdaftar dalam kompetisi/kegiatan tersebut
- 2) Penyetaraan dapat berupa tugas akhir atau matakuliah (dengan nilai "A") setara maksimal 3 SKS sesuai bidang keilmuan di program studi
- 3) Penentuan matakuliah di program studi diatur oleh program studi dengan berkoordinasi dengan dosen pendamping dan LPKA

D. PENUTUP

Demikian Panduan Pelaksanaan Penyetaraan Kegiatan Dan Prestasi Mahasiswa Ke Bidang Akademik Universitas Muhammadiyah Yogyakarta ini disusun, semoga bermanfaat untuk pengembangan prestasi mahasiswa di berbagai bidang perlombaan dan kegiatan di perguruan tinggi dan sekaligus dapat digunakan sebagai salah satu acuan pelaksanaan Kampus Merdeka-Merdeka Belajar dengan harapan Perguruan Tinggi dapat menghasilkan mahasiswa yang berkualitas, berprestasi, berilmu, profesional dan kompetitif, serta berkontribusi terhadap kesejahteraan kehidupan bangsa.

Rektor,



Dr. Ir. Gunawan Budiyanto, M.P., IPM.
NIP. 19601120 198903 1001

