



LLDIKTI WILAYAH VI

Jawa Tengah



**MEMBANGUN NEGERI
DIMULAI DARI **PERGURUAN TINGGI****



KEBIJAKAN - TANTANGAN

Pengembangan Pembinaan Kemahasiswaan

Lokakarya Tata Kelola Unit Kegiatan Kemahasiswaan
Dosen Pendamping UKM PTS LLDIKTI Wilayah VI Jawa Tengah
Kamis, 24 September 2020



PERGURUAN TINGGI

PERGURUAN TINGGI



PERGURUAN TINGGI

**INSTITUSI YANG
DIANDALKAN UNTUK
MENGHASILKAN
SDM UNGGUL
DAN BERDAYA SAING
TINGGI DI MASA
DEPAN**

**SUBYEK :
MAHASISWA**

**KAMPUS
MEGAH**

**SARANA
LENGKAP**

**APS – APT
UNGGUL**

**R/ D/ TK
HEBAT**

**SISTEM IT
CANGGIH**

**M
A
H
A
S
I
S
W
A**

HARDSKILLS



SOFTSKILLS



Mahasiswa Indonesia

UU 12/2012 Pasal 13

- (1) Mahasiswa sebagai anggota Sivitas Akademika diposisikan sebagai **INSAN DEWASA** yang memiliki kesadaran sendiri dalam mengembangkan potensi diri di Perguruan Tinggi untuk menjadi intelektual, Imuwan, praktisi, dan/atau profesional.
- (2) Mahasiswa mengembangkan bakat, minat, dan kemampuan-nya mendapatkan, **KESEMPATAN UNTUK MENEMUKAN CARA yang TEPAT MENINGKATKAN HARDSKILLS DAN SOFTSKILLSNYA**
- (3) Mahasiswa adalah generasi bangsa yang berproses melalui pengembangan kemampuan **KEWIRAUSAHAAN** untuk meningkatkan semangat dan menjadi insan yang **MANDIRI**

Perguruan Tinggi



**MASA DEPAN
MAHASISWA**

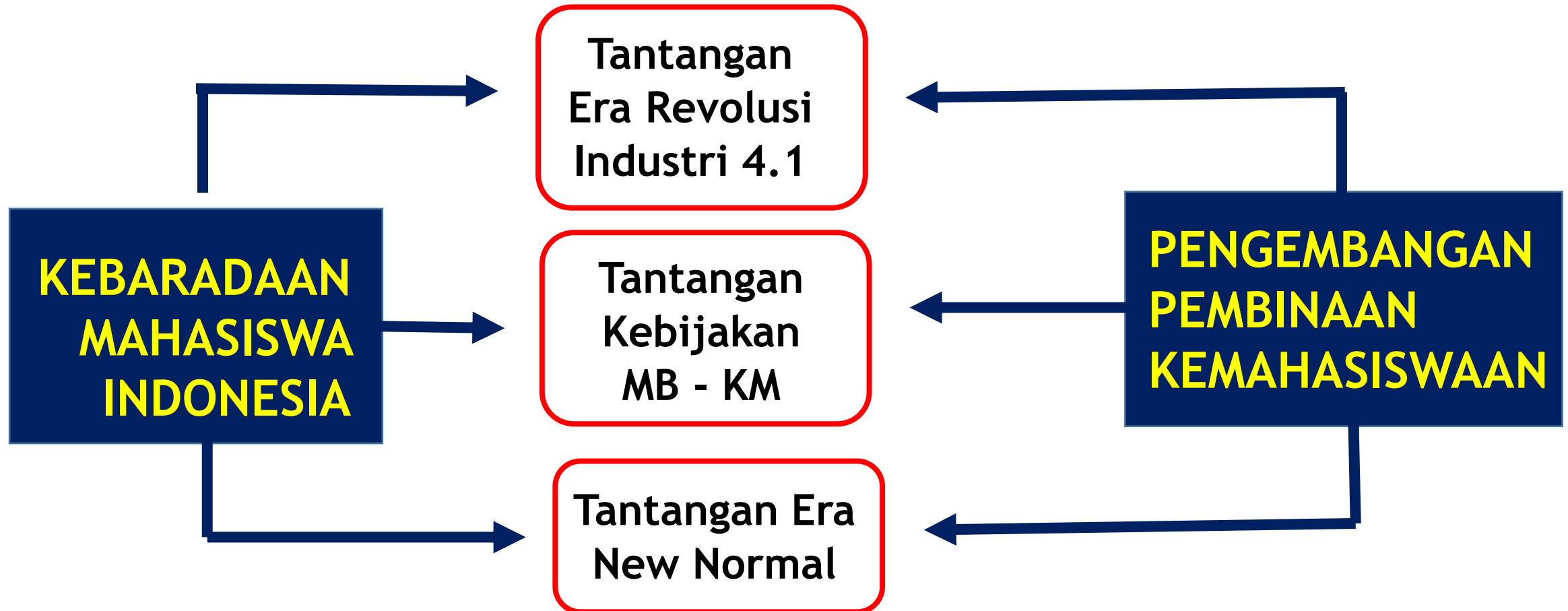


KULIAH

**MASA
DEPAN**

- Era RI 4.0
- Kebijakan MB – KM
- New Normal



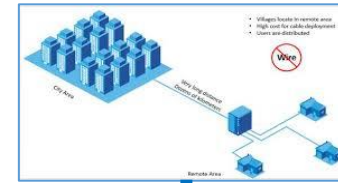
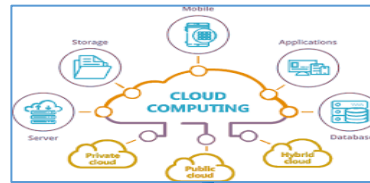


REVOLUSI INDUSTRI 4.0

ERA



DIGITAL



Mengguncang dunia dengan cepat
MENDISRUPSI semua bidang
dan tatanan kehidupan

PERUBAHAN CEPAT – KETIDAKMENENTUAN
PERUBAHAN PETA DUNIA KERJA MASA DEPAN

RI 4.0

**35% PROFESI/ BIDANG
PEKERJAAN HILANG**

**65% PROFESI/ BIDANG PEKERJAAN
MASA DEPAN BELUM DIKETAHUI**

75-375 juta TENAGA KERJA GLOBAL BERALIH PROFESI

Banyak pekerjaan manusia mulai digantikan dengan mesin. Tenaga manusia menjadi komoditas sekunder karena penggunaan mesin lebih menguntungkan



**PERUBAHAN PETA
KOMPETENSI & KOMPETISI LULUSAN PT**



Revolusi Industri 4.0

LITERASI BARU



PT

Mendorong dan membekali mahasiswa untuk mempelajari dan menguasai literasi baru.



Literasi Data

Kemampuan untuk membaca, analisis, dan menggunakan informasi (*big data*) di dunia digital.



Literasi Teknologi

Memahami cara kerja mesin, aplikasi teknologi (*coding, artificial intelligence, machine learning, engineering principles, biotech*).



Literasi Manusia

Humanities, Komunikasi, & Desain.

LITERASI MANUSIA



PT perlu memformulasikan Polbangmawa untuk mengembangkan kapasitas kognitif mahasiswa: berpikir kritis, sistemik, dan humanis

Manusia bisa berfungsi dengan baik di lingkungan manusia: *Humanities*, Komunikasi, & Kolaborasi.



**Keterampilan:
Kepemimpinan (*leadership*)
Bekerja dalam tim (*teamwork*)**



**Kelincahan dan kematangan budaya (*Cultural Agility*):
Mahasiswa dengan berbagai latar belakang mampu bekerja dalam lingkungan yang berbeda(dalam/luar negeri).**



***Entrepreneurship* (termasuk *social entrepreneurship*):
Harus merupakan kapasitas dasar yang dimiliki oleh semua mahasiswa.**



- 1. Mengembangkan KOMPETENSI melalui BERBAGAI sumber dan tempat BELAJAR**
- 2. Mengelola BELAJAR DI PT sebagai wahana dan kawah PENGEMBANGAN KARAKTER**
- 3. Mengembangkan KEMAMPUAN**
 - *Design thinking*
 - *Creative process*
 - *Collaborative learning*
 - *Project based learning*
 - *Problem based learning*
 - *Pedagogy + andragogy + heutagogy*

**TIDAK LAGI
SEKEDAR
BERORIENTASI
IPK dan GELAR**

**MAHASISWA
Era RI 4.0**

WADAH AKTIVITAS...

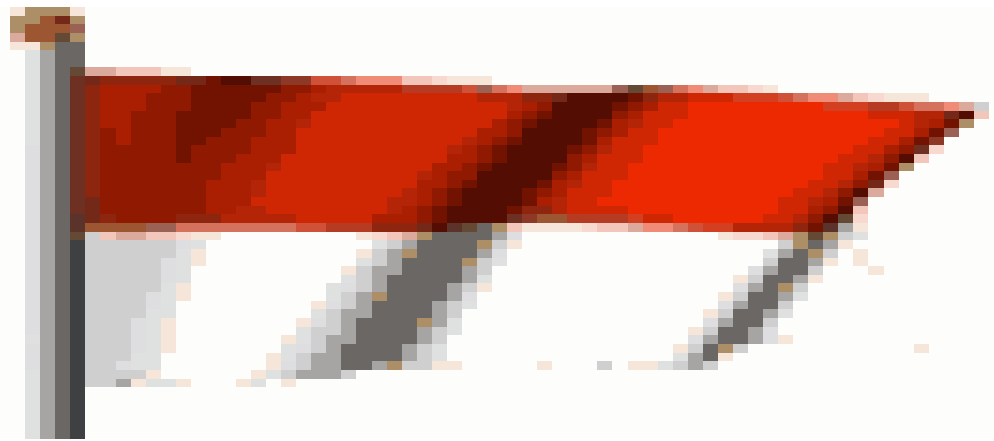


MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA

Jakarta, 14 Januari 2020



MERDEKA BELAJAR
KAMPUS MERDEKA



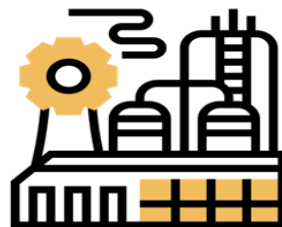
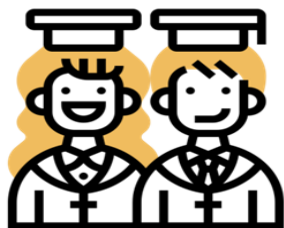
MAHASISWA MERDEKA BELAJAR
fasilitasi **KEMERDEKAAN** berpikir dan belajar untuk
mempersiapkan – membangun – mengembangkan
KOMPETENSI menghadapi **masa depan**

L
U
L
U
S
A
N
PT

←
MB - KM
→

RELEVANSI

Link and Match



T
A
N
T
A
N
G
A
N
K
O
M
P
E
T
E
N
S
I

IDUKA

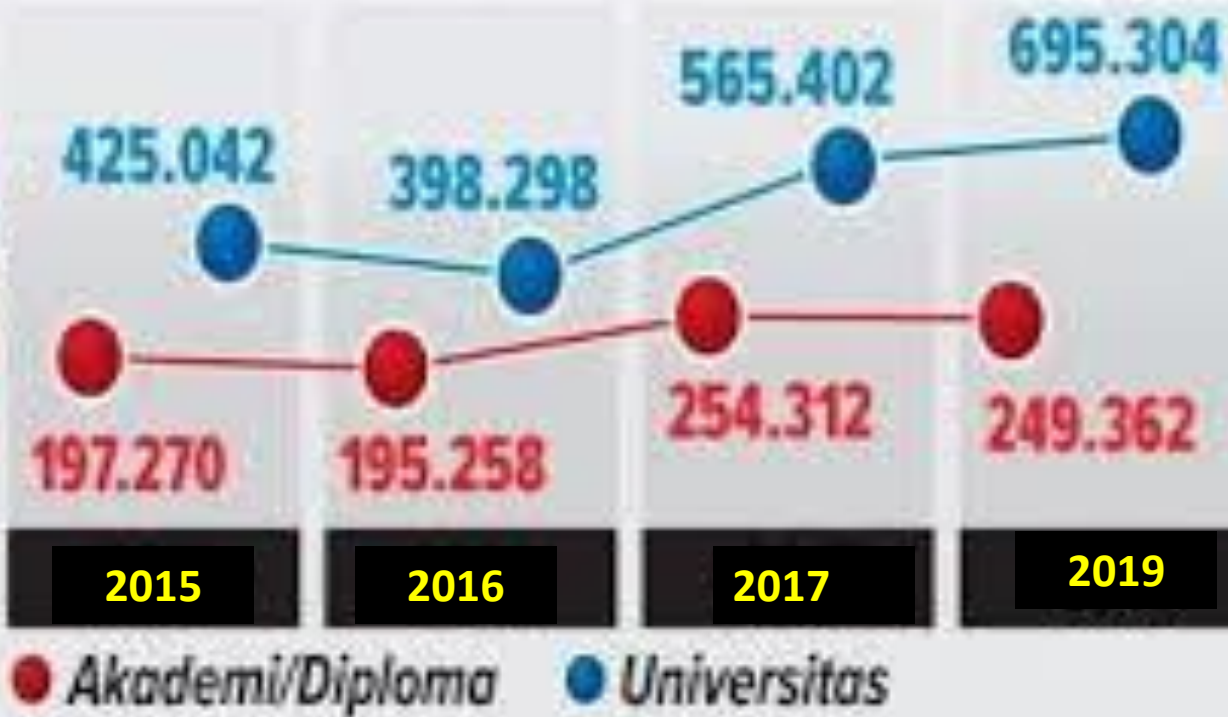


↑
sangat sedikit



GAGALNYA LULUSAN PT

PENGANGGURAN INDONESIA



PENGANGGURAN Iulusan PT



SOFTSKILLS

- **Tidak memiliki KOMPETENSI yang sesuai dengan TANTANGAN dan TUNTUTAN dunia kerja masa depan (KOMPETENSINYA KEDALUARWASA)**
- **MENUNGGU**
- **TIDAK KREATIF**
- **TIDAK KOMPETITIF**

**L
U
L
U
S
A
N
PT**

KONDISI KAMPUS PT

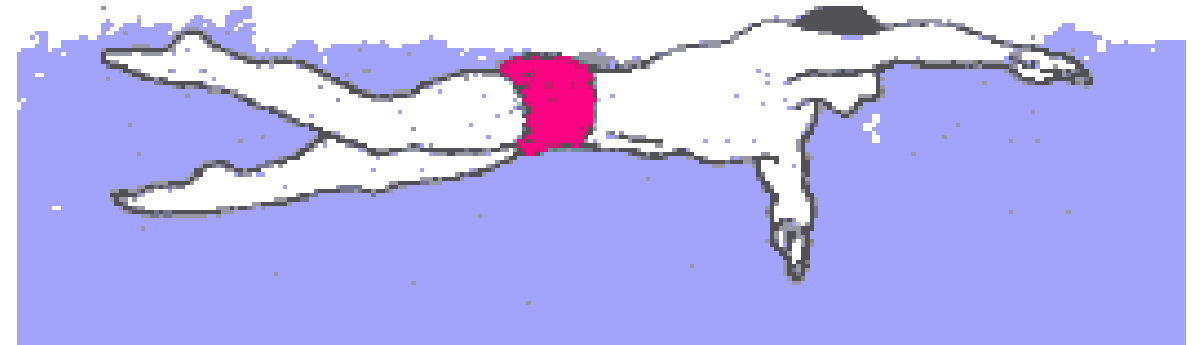
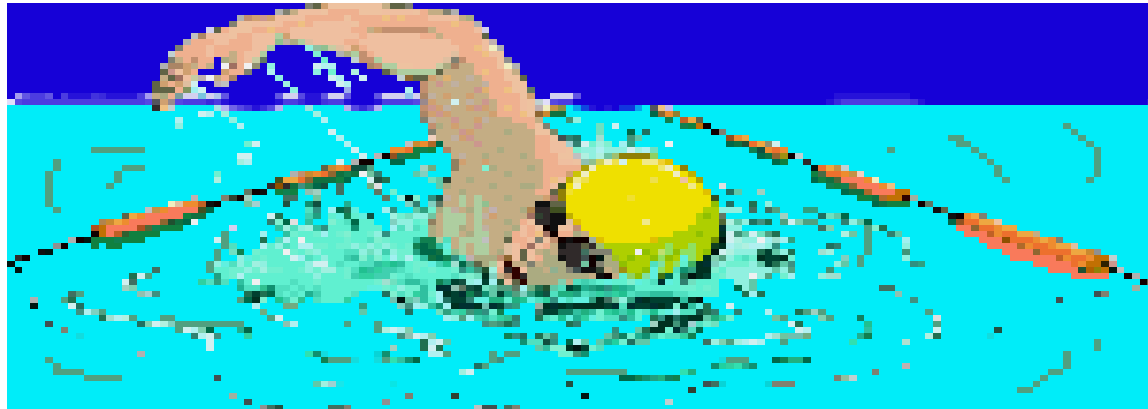


TANTANGAN DUNIA KERJA

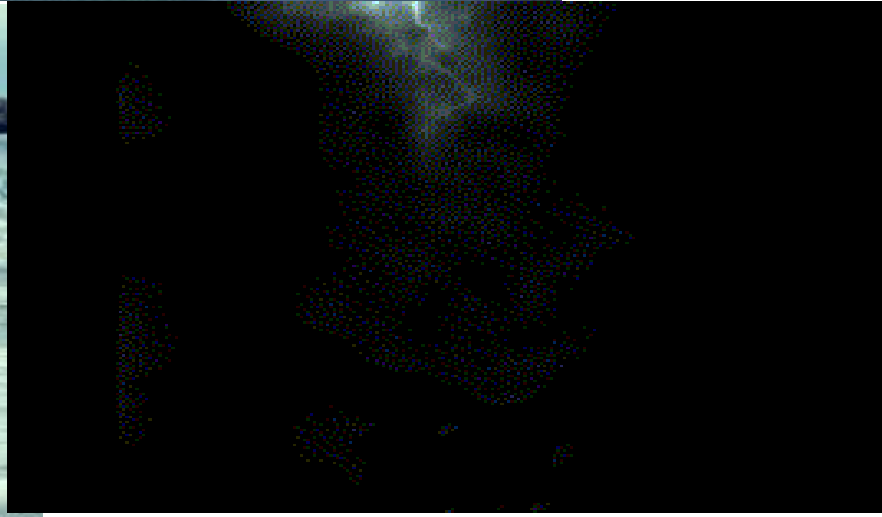
**T
A
N
T
A
N
G
A
N

K
O
M
P
E
T
E
N
S
I**

DUDI



Alat bantu





**144 - 160 SKS
dalam
SATU PRODI**



**3 Smt
DI LUAR PRODI
HAK
MAHASISWA**

Mahasiswa **MERDEKA Belajar**

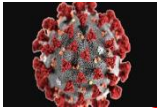
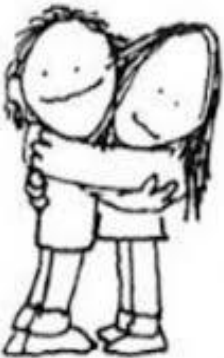
Mahasiswa diberikan kemerdekaan dalam belajar sesuai potensinya dan *PASSION* nya



Mahasiswa menggunakan **KEMERDEKAAN belajarnya untuk mengembangkan **KOMPETENSINYA** dengan tidak hanya belajar di kelas, namun mereka **bisa belajar di mana saja dari berbagai sumber****



THE BIG DISRUPTOR OF THE CENTURY



+3737
210.940



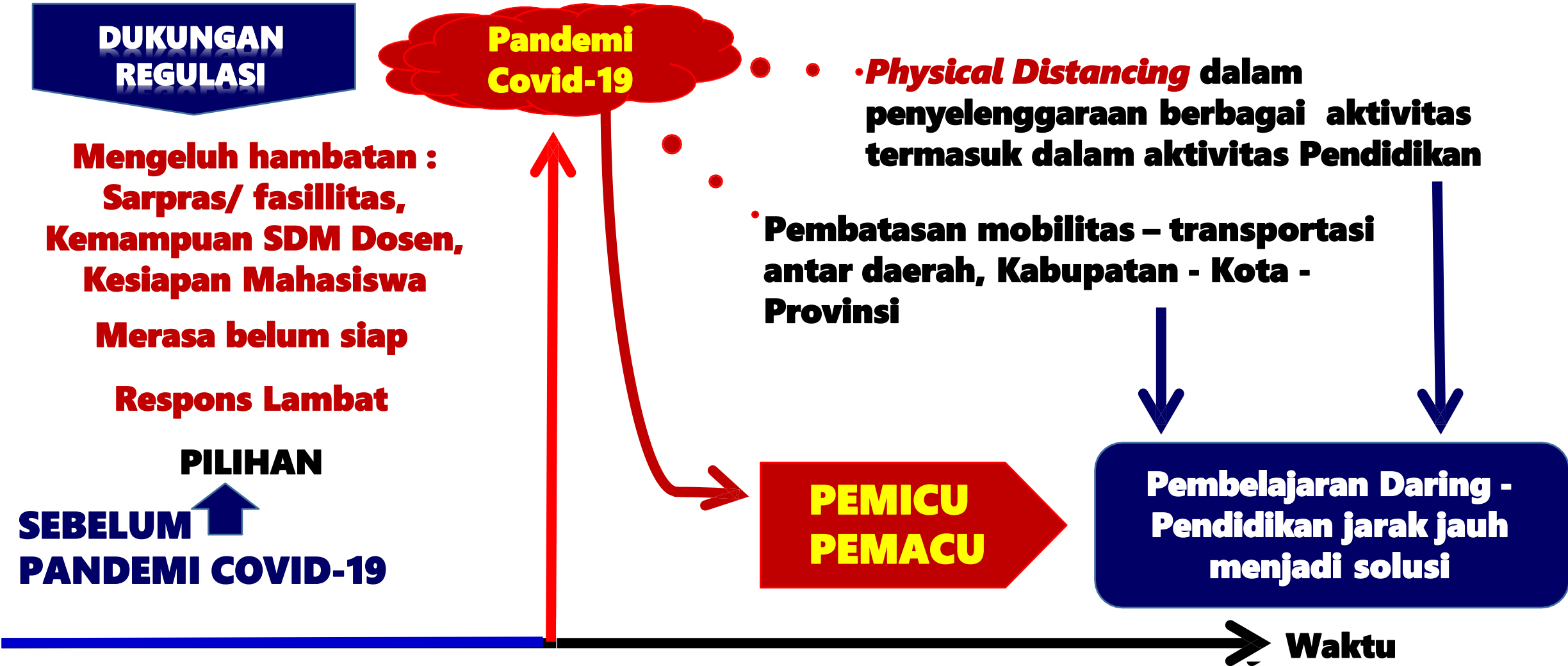
NEW NORMAL

NORMAL

BERKARYA & BERPRESTASI

*) Sumber: Prof. Hermanto Siregar, M.Ec., Ph.D (Guru Besar IPB)

TERPAKSA Pembelajaran DARING



**) Sumber: Prof. Hermanto Siregar, M.Ec., Ph.D (Guru Besar IPB)*

TANTANGAN

- **Merubah mindset**
- **Adaptasi**
- **Kreativitas**
- **Kolaborasi**
- **Kepemimpinan**
- **Keberanian**

SOFTSKILLS



Kurang memadainya fasilitas pendukung (gawai, listrik, jaringan internet, dsb.)



Kemampuan Dosen dan mahasiswa dalam mengoptimalkan media digital



Tidak ada interaksi belajar antara mahasiswa dan dosen



Mahasiswa terbebani dengan tugas yang menumpuk



Mahasiswa jenuh belajar dari rumah



TANTANGAN dan AGENDA KEBIJAKAAN BIDANG KEMAHASISWAAN LLDIKTI VI





PRINSIP PEMBINAAN KEMAHASISWAAN

- 1. Peberdayaan dan Pembudayaan**
- 2. Kolaboratif dan Kreatif**
- 3. Kontekstual**
- 4. Pendekatan Individu**



Kebijakan Kemristekdikti Pengembangan Bidang Kemahasiswaan

- UU Dikti 12/2012, Pasal 51 (1) Pendidikan Tinggi yang bermutu merupakan Pendidikan Tinggi yang menghasilkan **lulusan yang mampu secara aktif** mengembangkan potensinya dan menghasilkan Ilmu Pengetahuan dan/atau Teknologi yang berguna bagi Masyarakat, bangsa, dan negara.
- PT mendukung *grand design* kegiatan kemahasiswaan (seperti Kewirausahaan, KKN Tematik: Citarum Harum, Kebangsaan, dsb)
- Membentuk *student support center* untuk *online/ blended learning*.

Grand Design Kegiatan Kemahasiswaan:

- Bidang Pengembangan, Penalaran, dan Kreativitas
- Bidang Kesejahteraan dan Kewirausahaan
- Bidang Minat, Bakat, Hobi, dan Ormawa
- Bidang Penyelarasan dan Pengembangan Karir
- Bidang Mental Spiritual/ Keagamaan dan Bela Negara
- Internasionalisasi (WUDC, Sukmalindo, dll)

W
A
D
A
H

UKM





TATA KELOLA...

- **Produktif, Efektif, dan Akunatabel**



**Lulusan
PEMBERANI
menghadapi
TANTANGAN...**





LLDIKTI VI

TERIMA KASIH

dysugiharto