



Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Republik Indonesia



— Panduan —



Pemilihan **MAHASISWA BERPRESTASI**

PROGRAM SARJANA 2026

Gagasan Kreatif

Capaian Unggulan

Bahasa Inggris

Mahasiswa Indonesia

Ber karakter, Berprestasi, Berdampak

PANDUAN PEMILIHAN MAHASISWA BERPRESTASI PROGRAM SARJANA TAHUN 2026

Diterbitkan oleh:

Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi

Pengarah:

Beny Bandanadjaja
Sukino
Jobih

Tim Penyusun:

Nastiti Siswi Indrasti
Ruminto Subekti
Tiur Simanjuntak
Wulan Ayu Ramdhani

Sony Junianto
Unika Prihatsanti
Past Novel Larasaty

Penyunting:

Alamul Huda
Harun Nasrullah

Tata Letak:

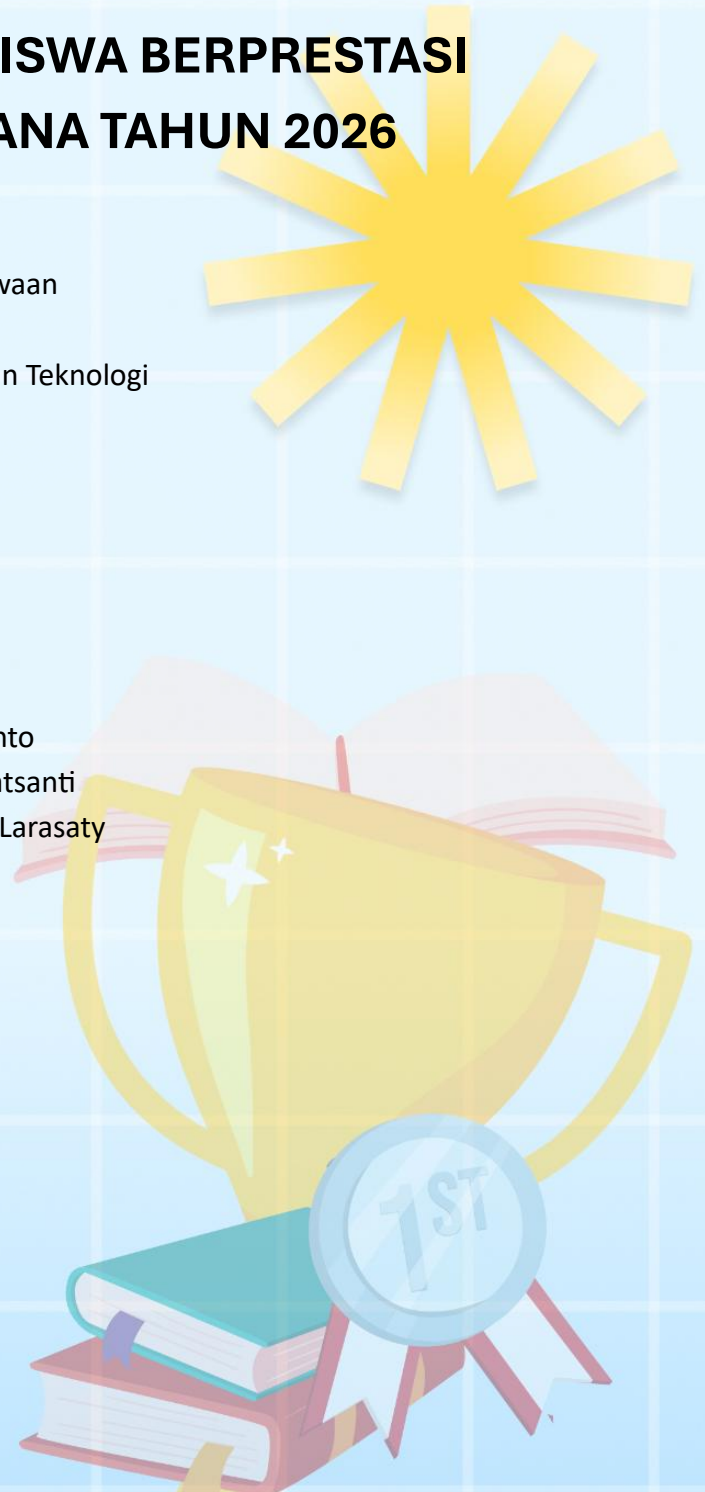
Hayfa Izzat Fariha
Arya Taruna Wiguna

Desain Sampul:

Akhmad Tegar Ramadani
Firda Arfiah

Cetakan Pertama, Februari 2026

©2026 Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi



KATA PENGANTAR

Puji Syukur marilah kita haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena dalam kesempatan yang baik ini Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi kembali menghadirkan ajang yang diperuntukkan bagi mahasiswa berprestasi di Indonesia yaitu Pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Pilmapres) 2026. Pelaksanaan Pilmapres di tahun 2026 akan menghadirkan hal baru untuk perguruan tinggi dengan memberikan kesempatan yang sama kepada mahasiswa penyandang disabilitas untuk berpartisipasi dalam ajang Pilmapres, melalui pemilihan mahasiswa berprestasi untuk mahasiswa penyandang disabilitas. Hal ini penting kami sampaikan, dalam rangka mendukung pendidikan tinggi yang inklusif dan memberikan hak yang sama kepada mahasiswa-mahasiswa di Indonesia.

Guna memastikan pelaksanaan yang lebih terarah dan berkualitas, serta menjadi acuan bagi perguruan tinggi dan mahasiswa, kami hadirkan tiga panduan pelaksanaan Pilmapres. Pertama, Panduan Pilmapres 2026 untuk Program Sarjana. Kedua, Panduan Pilmapres 2026 untuk Program Diploma, dan yang terakhir adalah panduan Pilmapres untuk Program Mahasiswa Disabilitas. Panduan ini diharapkan menjadi acuan dan pedoman bagi Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah (LLDikti), perguruan tinggi, dosen pendamping, dan mahasiswa berprestasi dalam mengikuti ajang bergengsi Pemilihan Mahasiswa Berprestasi 2026.

Tahapan pelaksanaan tentu akan melibatkan LLDikti I-XVII untuk membantu dalam melakukan proses seleksi di Wilayah. Selanjutnya seluruh mahasiswa berprestasi di wilayah masing-masing akan melakukan seleksi awal nasional yang akan dilaksanakan oleh Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Ditjen Dikti. Seluruh tahapan pelaksanaan ini tentu merupakan usaha kita bersama dalam mewujudkan dan meningkatkan ekosistem dan prestasi mahasiswa di perguruan tinggi, dan tentu diharapkan dapat melahirkan generasi-generasi emas untuk Indonesia.

Kami haturkan penghargaan dan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan, penerbitan, dan seluruh rangkaian kegiatan dalam pelaksanaan Pilmapres 2026. Semoga dengan kontribusi dan dedikasi kita dapat mewujudkan pendidikan tinggi yang inklusif, adaptif, dan berkelanjutan demi kemajuan Indonesia.

Akhir kata, Semoga panduan Pilmapres 2026 ini dapat menjadi pedoman bagi seluruh mahasiswa berprestasi di Indonesia.

Terima Kasih.
Direktur Pembelajaran dan Kemahasiswaan,

Beny Bandanadjaja



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	3
DAFTAR ISI	4
PENDAHULUAN.....	5
Landasan Filosofis.....	5
Landasan Hukum	7
Nilai Kerja	7
TUJUAN DAN SASARAN	8
Tujuan.....	8
Sasaran	8
SYARAT PESERTA	8
PENYELENGGARAAN.....	9
Pelaksanaan Pilmapres LLDikti	10
Pendaftaran Peserta Wilayah.....	11
Kuota Seleksi Awal Nasional	12
Registrasi Peserta Seleksi Awal Nasional.....	12
Seleksi Awal Nasional.....	13
Seleksi Final Nasional.....	13
Jadwal Pelaksanaan Pilmapres	14
SISTEM PENILAIAN.....	15
EVALUASI.....	16
PENUTUP.....	16
LAMPIRAN – LAMPIRAN	17
LAMPIRAN 1 Petunjuk Pengisian dan Penilaian Portofolio Capaian Unggulan	18
LAMPIRAN 2 Rubrik Penilaian Portofolio CU	25
LAMPIRAN 3 Panduan Penulisan Gagasan Kreatif.....	26
LAMPIRAN 4 Rubrik Penilaian Naskah GK	32
LAMPIRAN 5 Rubrik Penilaian Presentasi Gagasan Kreatif Program Sarjana Media Poster	36
LAMPIRAN 6 Format Video Presentasi dalam Bahasa Inggris dan Penilaiannya.....	41
LAMPIRAN 7 Rubrik Penilaian Komunikasi Bahasa Inggris pada Seleksi Final Nasional	43
LAMPIRAN 8 Poster Deskripsi Diri (DD) dan Poster Gagasan Kreatif (GK) Program Sarjana	45

PENDAHULUAN

Landasan Filosofis

Kemajuan sebuah negara banyak dipengaruhi oleh kualitas sumber daya manusia yang dimilikinya. Indonesia sebagai negara berkembang yang tengah bertransformasi menjadi negara maju membutuhkan sumber daya manusia unggul yang mampu bersaing ditingkat global. Pada konteks ini, perguruan tinggi memiliki peran strategis sebagai lembaga yang mencetak generasi muda berkualitas, yang tidak hanya unggul secara akademis tetapi juga memiliki karakter dan daya saing tinggi.

Sumber daya manusia yang ideal seharusnya memiliki keunggulan yang seimbang antara kecerdasan intelektual, emosional, kinestetik, dan spiritual. Keseimbangan keempat kecerdasan ini akan membentuk individu yang tidak hanya cerdas dan terampil, tetapi juga memiliki kepekaan sosial dan integritas moral yang tinggi. Mahasiswa sebagai calon pemimpin masa depan perlu dikembangkan potensinya secara holistik untuk mencapai keseimbangan tersebut, sehingga mampu memberikan kontribusi nyata bagi kemajuan bangsa.

Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi perlu menciptakan ekosistem yang kondusif bagi pengembangan bakat dan potensi mahasiswa Indonesia, baik melalui program-program pendidikan, pelatihan, maupun kompetisi yang menantang kreativitas dan inovasi.

Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah penyelenggaraan kegiatan kompetisi untuk memberi penghargaan pada mahasiswa berprestasi. Pemilihan Mahasiswa Berprestasi (Mawapres) Tingkat Nasional merupakan ajang kompetisi bergengsi yang bertujuan untuk memberikan apresiasi dan mendorong mahasiswa untuk mencapai prestasi tertinggi dalam berbagai bidang, baik yang bersifat *hard skills*, maupun *soft skills*. Melalui kegiatan ini, diharapkan muncul role model mahasiswa unggul yang dapat menginspirasi dan memotivasi rekan-rekannya untuk terus mengembangkan diri.

Dalam rangka mewujudkan visi Indonesia Maju 2045 dan mendukung implementasi konsep "Kampus Berdampak", Pemilihan Mahasiswa Berprestasi

Tingkat Nasional Tahun 2026 diselenggarakan dengan fokus pada penguatan kapasitas dan peningkatan kompetensi mahasiswa dalam menghasilkan inovasi yang memberikan dampak positif bagi masyarakat. Program ini juga sejalan dengan upaya pemerintah dalam mempercepat pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals/SDGs*) melalui peran aktif generasi muda, dan Asta Cita di Kabinet Merah Putih.

Pemilihan Mahasiswa Berprestasi Tingkat Nasional Tahun 2026 diharapkan dapat memberikan dampak kepada perguruan tinggi untuk:

1. Menjadi pembiasaan memilih dan memberikan penghargaan kepada mahasiswa yang berhasil mencapai prestasi tinggi, baik di bidang akademik maupun pengembang minat dan bakat.
2. Mendorong mahasiswa untuk mengembangkan keseimbangan antara kecerdasan intelektual, emosional, kinestetik, dan spiritual.
3. Menumbuhkan kreativitas dan inovasi mahasiswa dalam menghasilkan karya yang berdampak positif bagi masyarakat dan lingkungan.
4. Membangun budaya kompetisi yang sehat dan *sportsmanship* di kalangan mahasiswa.
5. Menciptakan *role model* mahasiswa Indonesia yang memiliki keunggulan komprehensif dan mampu menginspirasi generasi muda lainnya.
6. Mendukung implementasi konsep "Kampus Berdampak" melalui pengembangan ide-ide kreatif dan inovatif mahasiswa.

Panduan ini memuat hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan Pemilihan Mahasiswa Berprestasi Tingkat Nasional Tahun 2026, meliputi:

1. Persyaratan peserta
2. Mekanisme pendaftaran dan seleksi
3. Komponen penilaian
4. Jadwal pelaksanaan
5. Ketentuan lainnya yang relevan

Panduan ini diperuntukkan bagi Tim Kerja Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Ditjen Dikti, Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi (LLDikti), Perguruan Tinggi, Peserta dan Tim Juri, serta pihak-pihak lain yang terlibat dalam penyelenggaraan Pemilihan Mahasiswa Berprestasi Tingkat Nasional Tahun 2026.

Landasan Hukum

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. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi.
4. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 189 Tahun 2024 tentang Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi.
5. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi.
6. Peraturan Menteri Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2025 Tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi.

Nilai Kerja

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

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

TUJUAN DAN SASARAN

Tujuan

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

Sasaran

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

SYARAT PESERTA

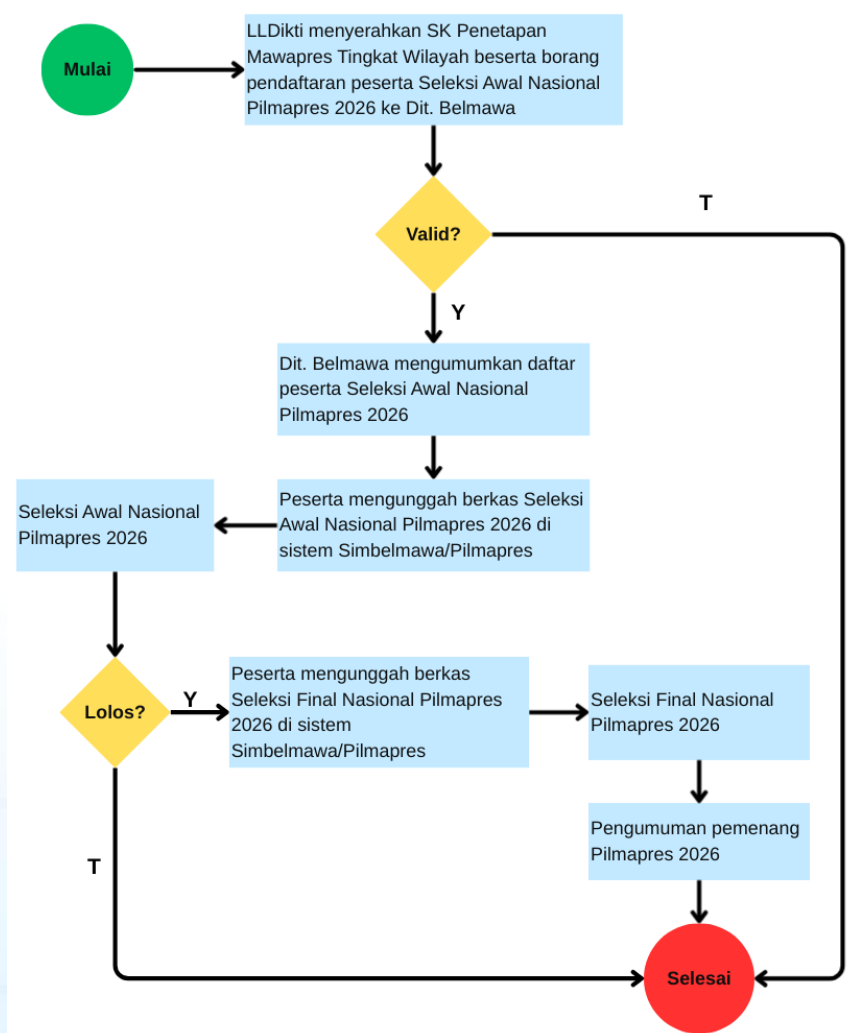
Peserta Pilmapres harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

1. Terdaftar pada PDDikti sebagai mahasiswa aktif pada Program Sarjana maksimal Semester VII pada waktu mendaftar untuk Seleksi Awal Nasional.
2. Berusia tidak lebih dari 22 tahun pada tanggal 1 September 2026 yang dibuktikan dengan Kartu Tanda Penduduk (KTP) atau setara;
3. Belum pernah menjadi finalis Pilmapres Tingkat Nasional;
4. Melampirkan Surat Pengantar dari pimpinan perguruan tinggi bidang kemahasiswaan (Wakil Rektor/Ketua/Direktur) yang menyatakan bahwa yang bersangkutan merupakan wakil resmi mahasiswa berprestasi Program Sarjana dari perguruan tingginya. Setiap perguruan tinggi hanya dapat mengirimkan 1 (satu) orang peserta Program Sarjana.

PENYELENGGARAAN

Pilmapres diselenggarakan oleh Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi. Tahap-tahap seleksi nasional meliputi (1) Seleksi Awal Nasional, dan (2) Seleksi Final Nasional, dengan peserta dari hasil Seleksi Wilayah yang diselenggarakan oleh masing-masing LLDikti, yang diberi kewenangan sepenuhnya untuk menyelenggarakan Seleksi Wilayah dan menentukan sejumlah peserta yang layak diusulkan ke Seleksi Nasional Awal sesuai dengan kuota yang diberikan oleh Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Ditjen Dikti.

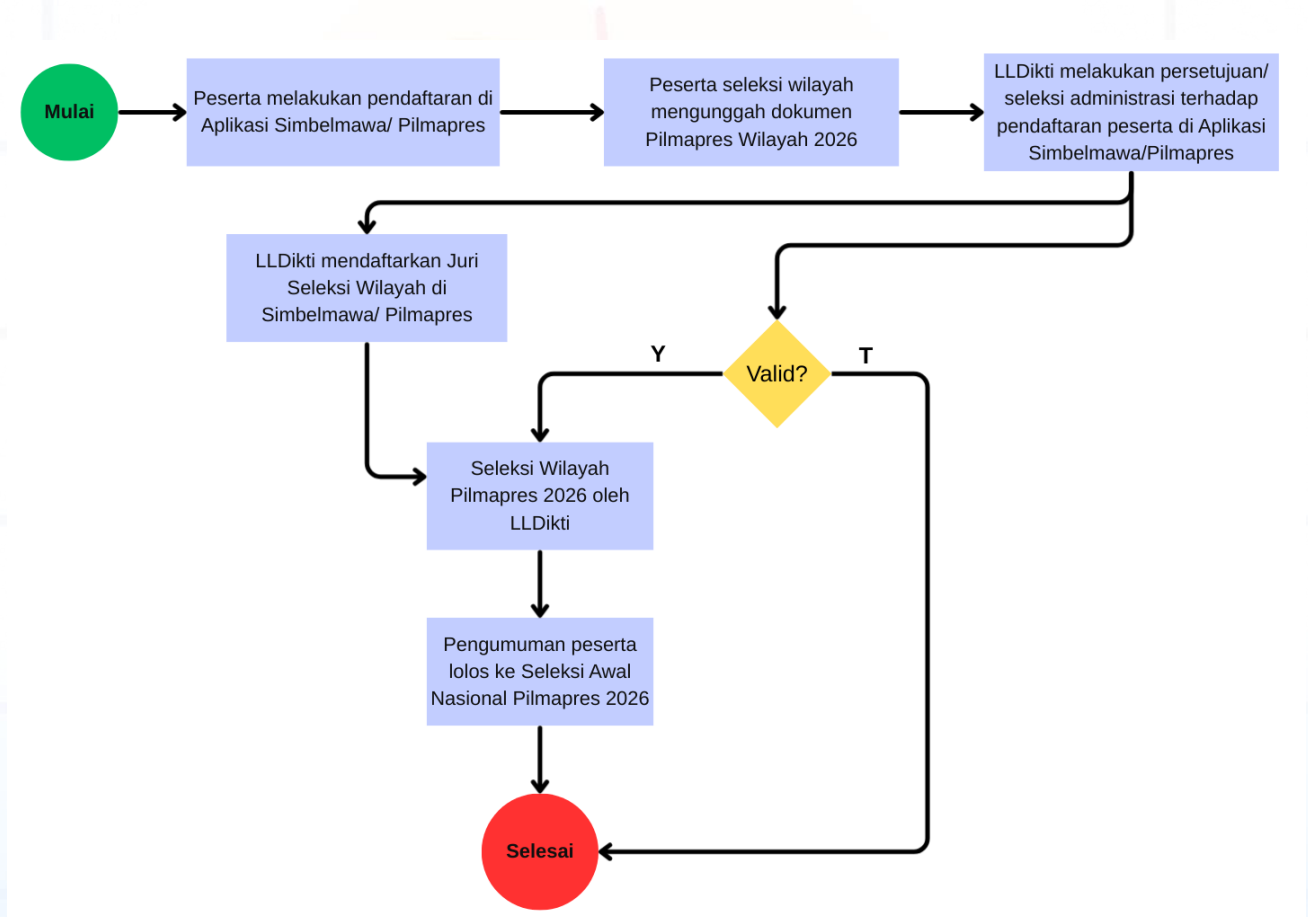
Secara singkat alur proses Pelaksanaan kegiatan Pilmapres dapat lihat pada Gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Bagan Alur Seleksi Mawapres Tingkat Nasional Program Sarjana

Pelaksanaan Pilmapres LLDikti

Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi (LLDikti) melaksanakan penyelenggaraan Pilmapres Tingkat Wilayah. Proses pelaksanaan seleksi wilayah di LLDikti seluruhnya melalui aplikasi Simbelmawa/Pilmapres. LLDikti melakukan persetujuan peserta wilayah yang telah mengunggah dokumen sesuai dengan ketentuan pada panduan. Selain itu, LLDikti juga melakukan pendaftaran juri wilayah ke aplikasi Simbelmawa/ Pilmapres. Kemudian LLDikti melakukan proses seleksi melalui modul penilaian yang telah ditetapkan. Peserta yang dinyatakan lolos, dilaporkan ke Direktorat Belmawa dengan menyertakan SK dan dokumen pendukung lainnya.



Gambar 2. Proses Pelaksanaan Pilmapres Wilayah

Pendaftaran Peserta Wilayah

LLDikti melakukan proses seleksi administrasi pada peserta Pilmapres Wilayah sesuai dengan ketentuan pada panduan. Pendaftaran akun peserta dilakukan secara mandiri oleh peserta, lalu peserta mengunggah dokumen sesuai dengan ketentuan pada panduan, melengkapi isian atau borang pendaftaran pada Tabel 1 bersamaan dengan Surat Pengantar dari perguruan tinggi. Selanjutnya, LLDikti akan melakukan pemeriksaan/ verifikasi akun beserta penilaian dokumen terunggah pada akun tersebut.

Tabel 1. Borang Pendaftaran Peserta

Nama	:	
NIK	:	
Tempat, Tanggal Lahir	:	
NIM	:	
No. HP (Akun <i>WhatsApp</i> Aktif)	:	
Alamat E-mail	:	
Program Pendidikan	:	Sarjana (S1)
Program Studi	:	
Semester ke	:	
Raihan IPK Saat Ini	:	
Kode Perguruan Tinggi	:	Sesuai PD Dikti
Wilayah LLDikti	:	
Perguruan Tinggi	:	
Alamat Perguruan Tinggi	:	
No. Telepon Perguruan Tinggi	:	
Alamat E-mail Perguruan Tinggi	:	
Pas Foto (Berwarna)	:	dilampirkan
Surat Pengantar dari Perguruan Tinggi	:	dilampirkan
Tanda Tangan	:	

Peserta akan menerima akun melalui email yang terdaftar, selanjutnya mengunggah seluruh dokumen sesuai dengan ketentuan Seleksi Awal Nasional Pilmapres 2026.

Kuota Seleksi Awal Nasional

Kuota seleksi awal nasional merupakan kuota yang diberikan kepada LLDikti untuk menetapkan peserta wilayah yang berhak mengikuti Seleksi Awal Nasional. Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan akan memberikan kuota seleksi awal nasional kepada LLDikti sesuai dengan ketentuan sebagai berikut:

$$\text{Kuota Peserta LLDikti} = 2 + \left(\left(\frac{A}{B} \right) \times 26 \right)$$

A = Jumlah Peserta Program Sarjana LLDikti yang lolos seleksi administrasi

B = Jumlah Peserta Pilmapres Program Sarjana di Nasional

Penyampaian kuota Seleksi Awal Nasional akan ditampilkan di akun LLDikti sesuai dengan jumlah peserta wilayah yang dinyatakan lolos oleh LLDikti.

Registrasi Peserta Seleksi Awal Nasional

Masing-masing Mawapres yang telah ditetapkan dengan SK Pimpinan LLDikti harus melengkapi dokumen dengan mengunggahnya melalui aplikasi Simbelmawa/Pilmapres.

Dokumen yang dimaksud yaitu:

- 1) Borang Pendaftaran Peserta pada Tabel 1 beserta Surat Pengantar dari perguruan tinggi asal;
- 2) Portofolio Capaian Unggulan (CU) yang dilampiri bukti pendukung. Rincian pengisian portofolio CU dapat dilihat dalam Lampiran 1;
- 3) Naskah Gagasan Kreatif (GK) untuk menyelesaikan masalah pembangunan yang berkaitan dengan satu isu atau lebih dari:
 - a. *Sustainable Development Goals (SDGs)*,
 - b. Revolusi Industri 4.0,
 - c. Kampus Berdampak,

d. Program Prioritas dari Asta Cita.

Naskah GK untuk Program Sarjana berupa konsep/strategi. Penyusunan naskah GK Program Sarjana secara rinci dapat dilihat dalam Lampiran 3.

- 4) Tautan untuk mengakses video presentasi dalam bahasa Inggris. Ketentuan video presentasi dapat dilihat dalam Lampiran 6.

Selanjutnya dokumen akan dinilai oleh Tim Juri yang telah ditunjuk oleh Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan sebagai kegiatan *desk evaluation*.

Seleksi Awal Nasional

Seleksi Awal Nasional merupakan tahap seleksi Mawapres Tingkat Nasional, yang sepenuhnya menjadi kewenangan Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan. Pada tahap ini tim juri Pilmapres Tingkat Nasional akan melakukan verifikasi portofolio CU, penilaian naskah GK, dan video presentasi Bahasa Inggris (BI).

Luaran Seleksi Awal Nasional adalah Daftar Finalis Pilmapres Nasional Program Sarjana. Finalis Pilmapres Tingkat Nasional akan diumumkan melalui laman kemdiktisaintek.go.id atau simbelmawa.kemdiktisaintek.go.id.

Seleksi Final Nasional

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

Berikut adalah rangkaian kegiatan dalam Final Pilmapres Nasional.

- a. Finalis Pilmapres Nasional melampirkan poster Deskripsi Diri dan poster GK. Detail format poster Deskripsi Diri dan poster GK dapat dilihat pada Lampiran 8.
- b. Finalis Pilmapres Nasional mengikuti program-program yang telah disusun oleh panitia nasional.

- c. Tim Juri mengamati dan menilai hal-hal berikut.
 - 1) Sikap dan perilaku finalis;
 - 2) Portofolio CU melalui wawancara dengan sarana bantu poster Deskripsi Diri untuk menggali informasi keunggulan finalis pada bidang tertentu. Rubrik penilaian portofolio CU melalui wawancara dapat dilihat pada Lampiran 2;
 - 3) GK yang dipaparkan secara lisan dalam Bahasa Indonesia dengan alat bantu poster GK. Rubrik penilaian GK dapat dilihat pada Lampiran 5;
 - 4) Kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa Inggris melalui presentasi selama 2-3 menit (tanpa bantuan alat bantu presentasi/alat peraga) yang dilanjutkan dengan diskusi yang dilakukan oleh tim juri dan panelis yang hadir di dalam kelompok. Topik presentasi dan diskusi berkaitan dengan materi karya yang **paling membanggakan** dapat berupa karya dari CU/GK, dengan total waktu presentasi dan diskusi selama 15-20 menit per panelis. Rubrik penilaian komunikasi dalam bahasa Inggris dapat dilihat pada Lampiran 7.
 - 5) Kemampuan berpikir kritis, kerja sama, kreativitas, inisiatif, kepercayaan diri, kepemimpinan, kepedulian kepada peserta lain, dan komunikasi melalui kegiatan yang terprogram dan terstruktur.
- d. Tim Juri merekomendasikan para pemenang dan panitia mengumumkan dalam bentuk Berita Acara Penilaian.
- e. Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan membuat keputusan melalui Surat Keputusan yang ditandatangani oleh Menteri Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi.

Jadwal Pelaksanaan Pilmapres

Jadwal pelaksanaan kegiatan Pilmapres Tahun 2026 ditampilkan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan Pilmapres Tahun 2026

No	Kegiatan	Tanggal
1	Sosialisasi Panduan Pilmapres kepada LLDikti	24 Februari
2	Penentuan Kuota masing-masing LLDikti	6 April
3	Penerimaan SK LLDikti tentang Nama Peserta Seleksi Awal Nasional	1-8 Mei
4	Pemberian nomor registrasi Peserta Seleksi Awal Nasional kepada LLDikti	11 Mei
5	Pengumuman daftar peserta yang berhak mengikuti Seleksi Awal Nasional	15 Mei
6	Penerimaan Dokumen dari Peserta Seleksi Awal Nasional	18-31 Mei
7	Proses Seleksi Awal Nasional	1 Juni - 6 Juli
8	Pengumuman daftar peserta yang berhak mengikuti Seleksi Final Nasional	10 Juli
9	Pelaksanaan Final Pemilihan Mahasiswa Berprestasi Nasional	4-9 Agustus
10	Evaluasi dan Laporan	20-28 Agustus

SISTEM PENILAIAN

Sistem penilaian Pilmapres dilaksanakan dua tahap yaitu Seleksi Awal Nasional dan Seleksi Final Nasional.

a. Penilaian Seleksi Awal Nasional

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

Nilai CU : 35%

Nilai GK : 35%

Nilai BI : 30%

b. Penilaian Seleksi Final Nasional

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

Nilai CU	: 35%
Nilai GK	: 35%
Nilai BI	: 30%

Penentuan Nilai Akhir:

Penentuan dilakukan dengan formulasi 30% (Nilai Seleksi Awal Nasional) + 70% (Nilai Seleksi Final), yang berarti bahwa penetapan pemenang dilakukan dengan mengikutsertakan hasil penilaian Seleksi Awal Nasional, serta kategorisasi nilai kepatutan.

Kategori Pemenang terdiri atas Juara I, II, III, Harapan I, dan Harapan II. Disamping itu, finalis dapat pula diberikan penghargaan lain berupa anugerah khusus berdasarkan temuan capaian atau prestasi yang dimiliki atau ditampilkan finalis pada ajang ini.

EVALUASI

Evaluasi keberhasilan program dilakukan dengan memperhatikan kriteria:

- a. animo peserta yang mendaftar untuk mengikuti Pilmapres,
- b. jumlah peserta yang lolos seleksi administrasi,
- c. jumlah gagasan kreatif yang mendapat kesempatan untuk ditindaklanjuti.

PENUTUP

Panduan Pelaksanaan Pemilihan Mahasiswa Berprestasi Program Sarjana Tahun 2026 ini diharapkan dapat digunakan sebaik-baiknya sehingga perguruan tinggi, LLDikti, Kepanitian Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, dan para Juri memperoleh gambaran dalam melaksanakan Pemilihan Mahasiswa Berprestasi. Panduan pelaksanaan ini akan ditinjau ulang setiap tahun dalam rangka perbaikan kualitas program yang berkelanjutan, serta menyesuaikan dengan kondisi sumberdaya anggaran kementerian.



LAMPIRAN 1

Petunjuk Pengisian dan Penilaian Portofolio Capaian Unggulan

A. Penjelasan Umum

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

positif bagi masyarakat/lingkungan, baik berupa pemrakarsa, koordinator, atau peserta.

- g. **Kewirausahaan**, merupakan wujud capaian di bidang wirausaha yang memberikan dampak kesejahteraan kepada komunitasnya.

2. Hal-hal penting yang perlu diperhatikan dalam pengajuan capaian unggulan diantaranya:

- a. Ajang yang dilakukan oleh *event organizer* dan dapat diikuti oleh siapa saja sepanjang peserta membayar sejumlah biaya, tidak serta merta dianggap sebagai sebuah capaian unggulan.
- b. Karya yang dipublikasikan di dunia maya tidak berarti secara langsung dapat diterima dan dimanfaatkan oleh masyarakat internasional.

3. Ketentuan pengisian borang portofolio CU:

- a. peserta hanya dapat mengajukan maksimal 10 (sepuluh) CU,
- b. peserta hanya diperkenankan mengajukan maksimal 4 CU untuk tiap bidang,
- c. peserta hanya diperkenankan mengusulkan satu CU dalam satu bidang.

4. Pada Seleksi Awal Nasional, CU yang mendapat skor hanyalah CU yang dilengkapi **Pengesahan Capaian Unggulan (PCU)**.

- a. PCU adalah fotokopi SK/Piagam/Sertikat atau alat bukti lainnya yang dibubuhi stempel perguruan tinggi dan tanda tangan pejabat yang berwenang (untuk menerangkan bahwa fotokopi itu dibuat sesuai dengan aslinya),
- b. Tiap PCU harus dialihwujudkan menjadi dokumen digital dalam format jpg/pdf dan diberi nama PCU-XXX-YY, dengan ketentuan berikut:
 - 1. XXX adalah nama peserta kandidat mawapres.
 - 2. YY adalah nomor urut PCU dari peserta kandidat mawapres.
- c. Sesuai dengan ketentuan penamaan di atas, maka

1. PCU-Adi-04 adalah PCU ke 4 dari kandidat dengan nama Adi.
 2. PCU-Adi-10 adalah PCU ke 10 dari kandidat dengan nama Adi.
5. Pada Seleksi Awal Nasional peserta mengunggah Portofolio CU Pilmapres pada aplikasi pilmapres yang disediakan oleh dari Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan.

B. Kategori, Kodifikasi, dan Skor Capaian Unggulan

Di tiap bidang kegiatan ada beberapa kategori. Kriteria untuk menetapkan kategori bidang capaian unggulan dimuat dalam Tabel 3 dan Tabel 4 di bawah ini.

Tabel 3. Kategorisasi Capaian Unggulan

Bidang	Kategori A/ Internasional	Kategori B /Regional	Kategori C/ Nasional	Kategori D/ Provinsi	Kategori E/ Lokal PT
Kompetisi	Peserta harus merupakan utusan yang mewakili negara.	Peserta harus merupakan utusan yang mewakili negara.	Peserta harus merupakan utusan yang mewakili daerah.	Peserta harus merupakan utusan yang mewakili kampus.	Tidak ada nilai untuk kompetisi tingkat perguruan tinggi.
	Minimal harus ada wakil dari 3 negara di luar suatu wilayah regional.	Minimal harus ada wakil dari 3 negara di suatu wilayah regional. Contoh wilayah regional adalah ASEAN, Asia, Asia Pasifik, Eropa, dll.	Minimal harus ada wakil dari 3 provinsi.	Minimal harus ada wakil dari 3 perguruan tinggi berbeda.	

Bidang	Kategori A/ Internasional	Kategori B /Regional	Kategori C/ Nasional	Kategori D/ Provinsi	Kategori E/ Lokal PT
Pengakuan	Peserta berperan dalam <i>event</i> tingkat internasional	Peserta berperan dalam <i>event</i> tingkat regional.	Peserta berperan dalam <i>event</i> tingkat nasional.	Peserta berperan dalam <i>event</i> tingkat provinsi.	Tidak ada nilai untuk <i>event</i> tingkat perguruan tinggi.
Penghargaan	Diberikan oleh lembaga internasional	Diberikan oleh lembaga tingkat regional.	Diberikan oleh Presiden, Pemerintah Pusat, atau Lembaga Tingkat Nasional.	Diberikan oleh Gubernur, Pemda Provinsi, Lembaga Tingkat Provinsi.	Tidak ada nilai untuk penghargaan dari perguruan tinggi sendiri.
Karier Organisasi	Organisasi harus mempunyai cabang minimal di 3 negara berbeda.	Organisasi mempunyai cabang minimal di 3 negara di suatu regional.	Organisasi mempunyai cabang minimal di 5 provinsi.	Organisasi mempunyai cabang di 3 perguruan tinggi berbeda.	Organisasi terbatas di perguruan tinggi sendiri.
Hasil Karya	Diliput oleh media/ masyarakat internasional	Diliput oleh media/ masyarakat regional.	Diliput oleh media/ masyarakat nasional.	Diliput oleh media/ masyarakat provinsi.	Diliput oleh media/ masyarakat perguruan tinggi.
Pemberdayaan atau aksi Kemanusiaan	Berdampak secara internasional.	Berdampak secara regional.	Berdampak secara nasional.	Berdampak untuk provinsi.	Berdampak untuk kehidupan kampus.
Kewirausahaan	Berbadan hukum, ada	Berbadan hukum, ada	Berbadan hukum, ada	Berbadan hukum, ada	Tidak berbadan

Bidang	Kategori A/ Internasional	Kategori B /Regional	Kategori C/ Nasional	Kategori D/ Provinsi	Kategori E/ Lokal PT
	Nomor Induk Berusaha (NIB) , karyawan/ mitra > 50 orang, atau omzet tahunan > 500 juta	Nomor Induk Berusaha (NIB) , karyawan/ mitra 31- 50 orang, atau omzet tahunan 100- 500 juta	Nomor Induk Berusaha (NIB) , karyawan/ mitra 21- 30 orang, atau omzet tahunan 50- 100 juta	Nomor Induk Berusaha (NIB) , karyawan/ mitra 3-20 orang, atau omzet tahunan 10 - 50 juta	hukum, ada Nomor Induk Berusaha (NIB) atau Omzet tahunan < 10 jt

Tabel 4. Kodifikasi (*Coding*) dan Skor Capaian Unggulan

No	Bidang	Wujud Capaian Unggulan	Kategori A / Internasional		Kategori B /Regional		Kategori C / Nasional		Kategori D / Provinsi		Kategori E / Kab/Kota/ PT	
			Kode	Skor	Kode	Skor	Kode	Skor	Kode	Skor	Kode	Skor
1	Kompetisi	Juara-1 Peorangan	1A1	40-50	1B1	30 - 40	1C1	20-30	1D1	20		
		Juara-2 Peorangan	1A2	35-45	1B2	25-35	1C2	15-25	1D2	15		
		Juara-3 Perorangan	1A3	30-40	1B3	20-30	1C3	10-20	1D3	10		
		Juara Kategori Perorangan	1A4	24-32	1B4	16-24	1C4	8-16	1D4	8		
		Juara-1 Beregu	1A5	30-40	1B5	20-30	1C5	10-20	1D5	10		
		Juara-2 Beregu	1A6	25-35	1B6	15-25	1C6	7-15	1D6	7		
		Juara-3 Beregu	1A7	20-30	1B7	10-20	1C7	6-10	1D7	6		
		Juara Kategori Beregu	1A8	16-24	1B8	10-16	1C8	5-10	1D8	5		
2	Pengakuan	Pelatih/Wasit/ Juri berlisensi	2A1	50	2B1	40	2C1	30	2D1	20		
		Pelatih/Wasit/ Juri tidak berlisensi	2A2	25	2B2	20	2C2	15	2D2	10		
		Nara sumber/pembicara	2A4	25	2B4	20	2C4	15	2D4	10		
		Moderator	2A5	20	2B5	15	2C5	10	2D5	5		
		Lainnya	2A6	20	2B6	15	2C6	10	2D6	5		

No	Bidang	Wujud Capaian Unggulan	Kategori A / Internasional		Kategori B / Regional		Kategori C / Nasional		Kategori D / Provinsi		Kategori E / Kab/Kota/ PT	
			Kode	Skor	Kode	Skor	Kode	Skor	Kode	Skor	Kode	Skor
3	Penghargaan	Tanda Jasa	3A1	50	3B1	40	3C1	30	3D1	20		
		Penerima Hibah kompetisi	3A6	40	3B6	30	3C6	20	3D6	10		
		(grand final, peraih medali emas berdasar nilai batas)	3A2	30	3B2	20	3C2	10	3D2	5		
		(grand final, peraih medali perak berdasar nilai batas)	3A3	25	3B3	15	3C3	7	3D3	3		
		(grand final, peraih medali perunggu berdasar nilai batas)	3A4	20	3B4	10	3C4	5	3D4	2		
		Piagam Partisipasi	3A5	10	3B5	5	3C5	3	3D5	1		
		Lainnya	3A7	10	3B7	5	3C7	3	3D7	1		
4	Karir Organisasi	Ketua	4A1	50	4B1	40	4C1	30	4D1	20	4E1	10
		Wakil Ketua	4A2	45	4B2	35	4C2	25	4D2	15	4E2	8
		Sekretaris	4A3	40	4B3	30	4C3	20	4D3	10	4E3	6
		Bendahara	4A4	40	4B4	30	4C4	20	4D4	10	4E4	6
5	Hasil Karya *	Patent					5C1	40 -50 *				
		Patent Sederhana					5C2	10 -30 *				
		Hak Cipta					5C3	10 -30 *				
		Buku ber-ISBN penulis utama					5C4	30				
		Buku ber-ISBN penulis kedua dst					5C5	20/x				
		Penulis Utama/korespondensi karya ilmiah di jurnal yg bereputasi dan diakui	5A6	30- 40*			5C6	10 -30 *				

No	Bidang	Wujud Capaian Unggulan	Kategori A / Internasional		Kategori B / Regional		Kategori C / Nasional		Kategori D / Provinsi		Kategori E / Kab/Kota/ PT	
			Kode	Skor	Kode	Skor	Kode	Skor	Kode	Skor	Kode	Skor
		Penulis kedua (bukan korespondensi) dst karya ilmiah di jurnal yg bereputasi dan diakui	5A7	30- 40* / X			5C7	10 -20* / X				
6	Pemberdayaan atau Aksi Kemanusiaan	Pemrakarsa / Pendiri	6A1	50	6B1	40	6C1	30	6D1	20	6E1	10
		Koordinator Relawan	6A2	35	6B2	25	6C2	15	6D2	10	6E2	5
		Relawan	6A3	25	6B3	15	6C3	10	6D3	5	6E3	3
7	Kewirausahaan		7A1	50	7B1	40	7C1	30	7D1	20	7E1	10

Catatan:

**Disesuaikan dengan tingkat kesulitan/manfaat*

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

LAMPIRAN 2

Rubrik Penilaian Portofolio CU

Tabel 5. Rubrik Penilaian Portofolio CU melalui Wawancara

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

LAMPIRAN 3

Panduan Penulisan Gagasan Kreatif

1. Batasan

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

a. Mengidentifikasi permasalahan yang membutuhkan solusi

1) Identifikasi permasalahan harus dilakukan melalui analisis potensi dan kebutuhan lingkungan yang menjadi penerima utama manfaat pemecahan masalah. Dalam hal ini, yang dimaksud dengan lingkungan penerima manfaat dapat berupa

- a) daerah berdasarkan lokasi geografis, misalnya kabupaten, provinsi, wilayah Indonesia Timur atau bahkan Negara Indonesia;
- b) komunitas dengan identitas sosial tertentu, misalnya kelompok wanita, kelompok pecinta wayang, kelompok pengusaha muda, kelompok nelayan dan lain sebagainya;
- c) gabungan kedua kondisi di atas, misalnya nelayan Kepulauan Seribu, mahasiswa kurang mampu dari perguruan tinggi di provinsi NTB, dsb.

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

c. Mengidentifikasi berbagai kemungkinan solusi terhadap masalah yang diajukan.

d. Memilih kemungkinan solusi terbaik.

e. Merumuskan sasaran yang berciri SMART (*Specific, Measurable, Acceptable, Realistic, dan Time-bound*) sebagai salah satu langkah awal pemecahan masalah.

- f. Menjabarkan langkah-langkah yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan kemungkinan solusi yang dianggap sebagai opsi terbaik.
- g. Menjabarkan informasi tambahan yang dibutuhkan untuk pelaksanaan implementasi; yang antara lain dapat meliputi:
 - 1) struktur organisasi pelaksana gagasan;
 - 2) jumlah, sumber dan cara mengumpulkan dana yang dibutuhkan mitra penting (*stakeholder*) program pembangunan yang bersangkutan.

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

2. Alur Penulisan

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

a. Lingkup pembahasan

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

b. Identifikasi Potensi dan Kebutuhan lingkungan

- 1) Uraikan potensi (yang dapat dikembangkan) dari lingkungan terpilih (ajukanlah data /fakta pendukung). Misalnya sebagai berikut:
 - a) Di daerah ini terdapat banyak objek yang dapat menarik wisatawan, seperti candi, benteng peninggalan zaman Belanda, dan makam para pahlawan. Saat ini objek-objek tersebut masih sulit dikunjungi karena minimnya infrastruktur penunjang pariwisata seperti jalanan ataupun rumah penginapan.
 - b) Daerah ini memiliki hasil bumi yang melimpah, namun belum dikelola dengan baik.

- 2) Ajukanlah data/fakta yang menunjukkan perlunya kegiatan tertentu untuk mengatasi “situasi tidak ideal” yang dialami warga lingkungan pilihan Saudara. Misalnya sebagai berikut.
 - a) Tingkat buta huruf di daerah ini mencapai 60% sehingga dibutuhkan usaha terorganisasi untuk mengatasi kondisi ini.
 - b) Para mahasiswa kurang mampu di provinsi ini dapat terbantu jika ada pihak yang bersedia membangun rumah tinggal yang biaya sewanya tidak berbentuk uang tunai, melainkan kesediaan penghuni untuk melakukan aktivitas sosial.
- c. Rumusan Target Pembangunan
 - 1) Target Pembangunan adalah hasil yang ingin dicapai sehubungan dengan potensi dan kebutuhan lingkungan.
 - 2) Target pembangunan dapat sekadar memanfaatkan/mengoptimalkan potensi (jika lingkungan tidak memiliki kebutuhan khusus).
 - 3) Target pembangunan juga dapat memenuhi kebutuhan lingkungan.
 - 4) Rumusan Target Pembangunan harus berciri SMART.
 - a) **Specific** (gagasan spesifik);
 - b) **Measurable** (dapat diukur secara objektif);
 - c) **Acceptable** (disepakati dan dapat diterima sebagai sesuatu yang tidak bertentangan dengan hukum, norma, dan moral);
 - d) **Realistic** (mungkin untuk dicapai);
 - e) **Time-bound** (punya tenggat waktu dan kapan akan dicapai).
- d. Analisis untuk memilih cara pencapaian target
 - 1) Sebuah target mungkin saja dicapai melalui berbagai cara.
 - 2) Untuk menemukan cara yang sebaiknya dipilih, perlu lebih dahulu memikirkan berbagai kemungkinan cara.
 - 3) Tiap alternatif cara harus dipertimbangkan untung-ruginya berdasarkan sejumlah kriteria, misalnya tingkat kesulitan, besarnya biaya, lamanya waktu yang dibutuhkan, dan sebagainya.
- e. Penjabaran Rencana Kerja

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

f. Penjabaran Informasi Tambahan

Uraikan tambahan informasi yang relevan dengan pelaksanaan rencana kerja, misalnya

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

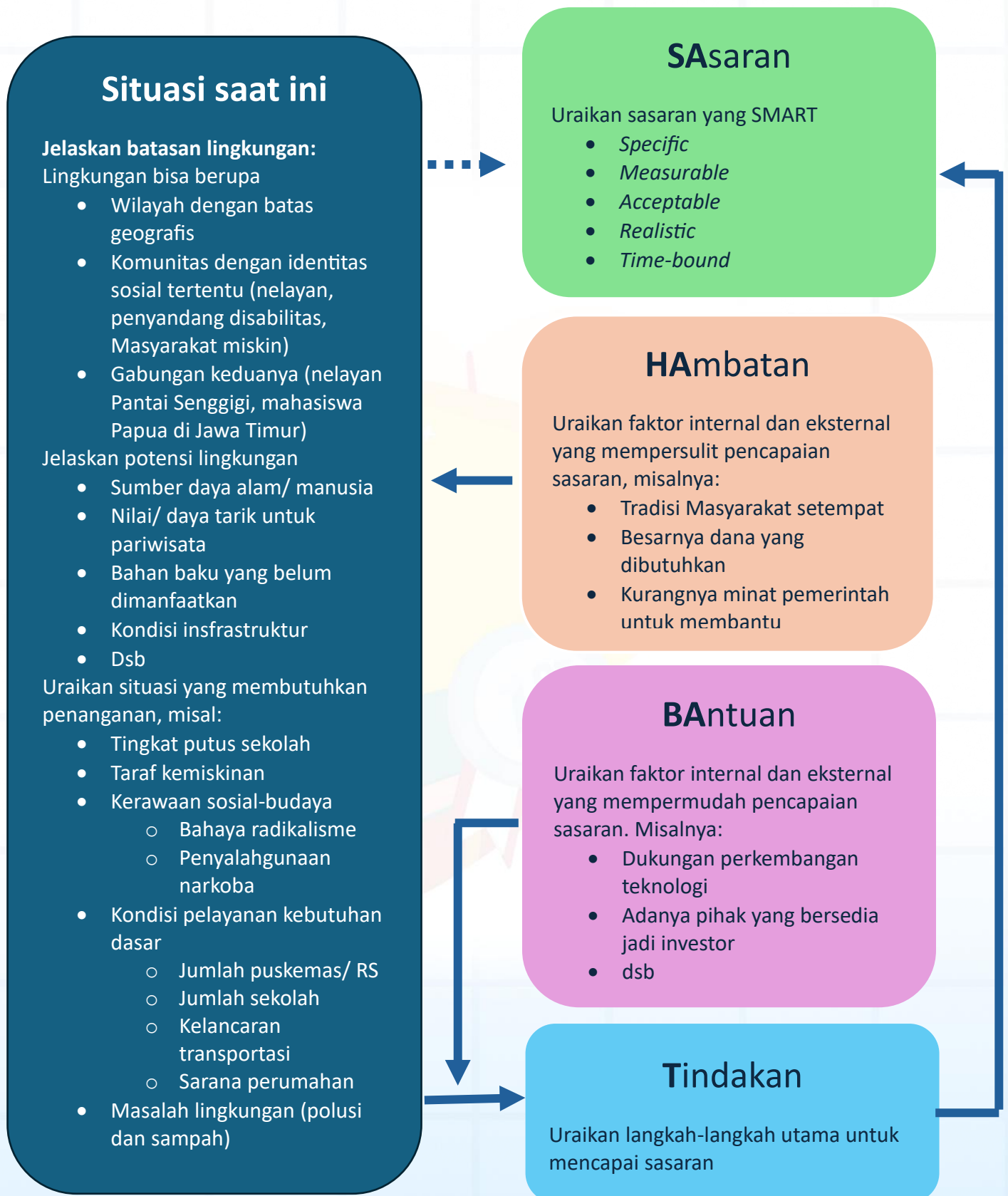
g. Visualisasi Gagasan

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

h. Lampiran

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

Contoh Bagan Visualisasi GK



a. Kriteria Penilaian Naskah GK

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

b. Kriteria Penilaian Presentasi GK

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

LAMPIRAN 4

Rubrik Penilaian Naskah GK

RUBRIK PENILAIAN NASKAH GAGASAN KREATIF PROGRAM SARJANA

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

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

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

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

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

LAMPIRAN 5

Rubrik Penilaian Presentasi Gagasan Kreatif Program Sarjana Media Poster

Rentang

Skor $5 \leq \text{Skor} < 6$ (Sangat Kurang)

$6 \leq \text{Skor} < 7$ (Kurang)

$7 \leq \text{Skor} < 8$ (Cukup)

$8 \leq \text{Skor} < 9$ (Baik)

$9 \leq \text{Skor} \leq 10$ (Sangat Baik)

No.	Kriteria Penilaian	Bobot	Range Skor	Rubrik
1	PENYAJIAN	50		
1.1	Poster	15	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Informasi gagasan kreatif tersaji pada poster secara ringkas; lengkap memuat bahasan-bahasan pokok gagasan kreatif dan sumber-sumber acuan yang disajikan; dan menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa ragam formal laras ilmiah; keseimbangan warna (kontras) dan ukuran pada moda verbal (tipografi) dan moda visual (gambar, tabel, grafis) sesuai dan dengan penempatan (tata letak) moda verbal dan visual yang tepat sehingga keharmonisan moda verbal dan visual itu menghasilkan keterbacaan yang tinggi.
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Informasi gagasan kreatif tersaji pada poster secara ringkas dan lengkap memuat bahasan-bahasan pokok gagasan kreatif dan sumber-sumber acuan yang disajikan, namun ditemukan sedikit komposisi yang kurang pas antara moda verbal (bahasa) dan moda visual yang sedikit saja mengurangi keharmonisan komposisi verbal dan visual, seperti pada warna atau ukuran atau tata letak pada moda verbal dan moda visual meskipun tidak mengganggu keterbacaan.
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Informasi gagasan kreatif tersaji cukup lengkap pada poster, namun ditemukan kekurangan pada penyebutan sumber-sumber acuan dan masalah dalam penyajian bahasa berupa paragraf yang tidak padu atau kalimat yang tidak efektif, meskipun semua informasi pokok disajikan secara lengkap dan tidak ditemukan ketidakseimbangan antara kontras warna, ukuran huruf dan gambar, dan tata letak.

No.	Kriteria Penilaian	Bobot	Range Skor	Rubrik
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Informasi gagasan kreatif tidak tersaji secara lengkap dan proporsional, misalnya tidak ditemukan aspek lingkup penerima manfaat, identifikasi masalah/kebutuhan, SMART, ketidaklengkapan penulisan sumber-sumber acuan, ataupun kekurangan yang lain yang merupakan informasi pokok gagasan kreatif ATAU ditemukan masalah yang serius pada aspek visual, misalnya tipografi yang tidak tepat dan komposisi moda verbal dan visual (warna, ukuran tipografi dan gambar/tabel/grafis) yang mengganggu keterbacaan.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Informasi gagasan kreatif tidak tersaji secara lengkap dan proporsional, misalnya tidak ditemukan aspek lingkup penerima manfaat, identifikasi masalah/kebutuhan, SMART, ketidaklengkapan dalam penulisan sumber-sumber acuan, atau kekurangan lain yang merupakan informasi pokok gagasan kreatif DAN ditemukan masalah pada aspek visual, misalnya tipografi yang tidak tepat dan komposisi moda verbal dan visual (warna, ukuran tipografi dan gambar/tabel/grafis) yang mengganggu keterbacaan.
1.2	Sistematika penjelasan	15	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Gagasan kreatif diuraikan secara runtut dengan mengikuti alur pada poster dan dikembangkan secara luwes dan menarik.
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Gagasan kreatif diuraikan secara runtut dengan mengikuti alur pada poster dan dikembangkan secara menarik, namun masih ditemukan sedikit kekakuan, seperti akibat keterpakuan pada poster.
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Gagasan kreatif diuraikan secara runtut dengan mengikuti alur pada poster, namun ada bagian pengembangan yang disampaikan secara kurang menarik ataupun kurang proporsional (lebih panjang daripada yang lain padahal tidak lebih penting daripada yang lain).
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Gagasan kreatif diuraikan secara runtut dengan mengikuti alur pada poster namun tidak dikembangkan secara luwes dan menarik akibat keterpakuan pada poster atau kegugupan.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Gagasan kreatif tidak diuraikan secara runtut dan tidak dikembangkan secara luwes dan menarik.
1.3	Cara menjelaskan	15	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Gagasan kreatif dipaparkan dengan menggunakan bahasa Indonesia ragam lisan yang formal dan benar (sesuai dengan kaidah) secara lancar tanpa diselingi bentuk tegun (<i>apa namanya, eeee, itu, anu</i>), secara lugas (tidak bertele-tele), dan secara bersemangat tanpa kesan dibuat-buat.

No.	Kriteria Penilaian	Bobot	Range Skor	Rubrik
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Gagasan kreatif dipaparkan dengan menggunakan bahasa Indonesia ragam lisan yang formal dan benar (sesuai dengan kaidah) secara lancar tanpa diselingi bentuk tegun (<i>apa namanya, eeeee, itu, anu</i>), secara lugas (tidak bertele-tele), namun terlalu bersemangat sehingga terkesan dibuat-buat atau justru, sebaliknya, kurang bersemangat (tanpa tekanan pada aspek-aspek yang penting).
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Gagasan kreatif dipaparkan dengan menggunakan bahasa Indonesia ragam lisan yang formal dan benar (sesuai dengan kaidah), meskipun sesekali terdengar pemakaian kalimat atau pilihan kata yang tidak tepat, secara lancar dengan kadang-kadang terdengar bentuk tegun (<i>apa namanya, eeeee, itu, anu</i>), meskipun pemaparan disampaikan secara bersemangat sehingga terkesan tidak dibuat-buat.
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Gagasan kreatif dipaparkan dengan menggunakan bahasa Indonesia ragam lisan yang formal, namun cukup sering pula terdengar pemakaian kalimat atau pilihan kata yang nonformal ataupun tidak sesuai dengan dan/atau pemakaian bentuk tegun yang mengganggu, meskipun pemaparan disampaikan secara bersemangat sehingga terkesan tidak dibuat-buat.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Gagasan kreatif dipaparkan dengan kecenderungan menggunakan bahasa Indonesia ragam lisan nonformal, dengan pemakaian kalimat atau pilihan kata yang tidak baku, meskipun secara lancar dengan sesekali atau tanpa bentuk tegun, dan cara pemaparan pun ganjil (terlalu bersemangat atau kurang bersemangat) .
1.4	Ketepatan waktu	5	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Waktu presentasi digunakan secara efektif; semua gagasan disajikan secara lengkap dan proporsional.
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Waktu presentasi digunakan secara efektif, namun ada gagasan yang disajikan secara tidak proporsional (melebihi paparan gagasan lain yang lebih penting) sehingga waktu untuk penyampaian gagasan yang lebih penting secara lebih detail digunakan kurang efektif meskipun tidak mengganggu pemahaman.
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Waktu presentasi tidak digunakan secara efektif pada beberapa gagasan yang penting sehingga presentasi cepat selesai sebelum waktunya atau ada bagian yang tidak dipresentasikan secara memadai sehingga agak mengganggu pemahaman.
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Waktu presentasi tidak digunakan secara efektif pada gagasan-gagasan yang penting sehingga isi presentasi tampak kurang proporsional yang berakibat pada presentasi menjadi cepat terselesaikan sebelum waktunya atau, sebaliknya, presentasi tidak terselesaikan yang mengganggu pemahaman.

No.	Kriteria Penilaian	Bobot	Range Skor	Rubrik
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Waktu presentasi tidak digunakan secara efektif karena isi presentasi tidak proporsional yang berakibat pada waktu presentasi menjadi cepat terselesaikan sebelum waktunya atau, sebaliknya, presentasi tidak terselesaikan (banyak bagian yang belum dipresentasikan) yang sangat mengganggu pemahaman.
2	TANYA-JAWAB	50		
2.1	Ketepatan jawaban	30	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Pertanyaan juri dan peserta (jika ada) direspons dengan jawaban yang tepat secara cepat (tanpa terlihat dipikirkan) dan secara pasti (tanpa keraguan); problem, solusi, serta dampak-dampak yang diperkirakan atas pancingan pertanyaan juri dijelaskan secara memuaskan.
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Pertanyaan juri dan peserta (jika ada) direspons dengan jawaban yang tepat, namun satu--dua pertanyaan tidak cepat dijawab (terlihat dipikirkan terlebih dahulu) ATAU tampak ada keraguan dalam menjawab; problem, solusi, serta dampak-dampak yang diperkirakan atas pancingan pertanyaan juri dijelaskan meskipun masih diperlukan pemaparan yang lebih detail pada sedikit aspek.
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Pertanyaan juri dan peserta (jika ada) direspons dengan jawaban yang tepat (antara pertanyaan dan jawaban ada yang tidak berhubungan) meskipun jawaban cenderung diberikan secara tidak cepat dan beberapa jawaban tidak pasti (tampak ada keraguan dalam menjawab); problem, solusi, dan dampak-dampak yang diperkirakan atas pancingan pertanyaan juri tidak dijelaskan secara lengkap pada beberapa aspek.
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Pertanyaan juri dan peserta (jika ada) direspons dengan jawaban yang kurang tepat (antara pertanyaan dan jawaban ada yang tidak berhubungan) meskipun jawaban cenderung diberikan secara cepat dan pasti (tidak tampak keraguan dalam menjawab), problem, solusi, dan dampak-dampak yang diperkirakan atas pancingan pertanyaan juri tidak memadai dijelaskan.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Pertanyaan juri dan peserta (jika ada) cenderung direspons dengan jawaban yang kurang tepat (antara pertanyaan dan jawaban tidak berhubungan) secara tidak cepat (lama dipikirkan) dan secara tidak pasti (tampak ada keraguan); problem, solusi, dan dampak-dampak yang diperkirakan atas pancingan pertanyaan juri tidak dijelaskan secara tepat dan memadai.
2.2	Cara menjawab	20	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Pertanyaan juri dan peserta (jika ada) direspons dengan jawaban yang memadai, tidak bertele-tele, sesuai dalam hal kapan jawaban perlu dijawab secara lugas dan kapan jawaban perlu dieksplorasi lebih dalam, dan disampaikan secara lancar dengan menggunakan bahasa Indonesia yang tepat ketika merespons pertanyaan, sanggahan, dan masukan, serta ketika menyampaikan persetujuan serta ketidaksetujuan.

No.	Kriteria Penilaian	Bobot	Range Skor	Rubrik
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Pertanyaan juri dan peserta (jika ada) direspons dengan jawaban yang memadai, tidak bertele-tele, sesuai dalam hal kapan jawaban perlu dijawab secara lugas dan kapan jawaban perlu dieksplorasi lebih dalam disampaikan secara lancar dengan menggunakan bahasa Indonesia yang tepat ketika merespons pertanyaan, sanggahan, dan masukan meskipun sesekali terdengar kendala bahasa dalam merespons pertanyaan, sanggahan, dan masukan, seperti ketidaktepatan pemakaian bahasa dalam merespons ataupun sedikit kekakuan dalam menjawab, atau ketika menyampaikan persetujuan atau ketidaksetujuan.
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Pertanyaan juri dan peserta (jika ada) kadang-kadang direspons dengan jawaban yang tidak memadai atau berlebihan/bertele-tele meskipun jawaban disampaikan secara lancar dengan menggunakan bahasa Indonesia yang tepat ketika merespons pertanyaan, sanggahan, dan masukan, serta ketika menyampaikan persetujuan atau ketidaksetujuan.
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Pertanyaan juri dan peserta (jika ada) kadang-kadang direspons dengan jawaban yang tidak memadai atau berlebihan/bertele-tele dan kadang-kadang jawaban disampaikan dengan bahasa Indonesia yang tidak tepat dan secara tidak lancar ketika merespons pertanyaan, sanggahan, dan masukan, serta ketika menyampaikan persetujuan atau ketidaksetujuan.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Pertanyaan juri dan peserta (jika ada) cenderung direspons dengan jawaban yang tidak memadai atau berlebihan/bertele-tele dan jawaban cenderung disampaikan secara tidak lancar dan dengan bahasa Indonesia yang tidak tepat pula ketika merespons pertanyaan, sanggahan, dan masukan, serta ketika menyampaikan persetujuan atau ketidaksetujuan.

LAMPIRAN 6

Format Video Presentasi dalam Bahasa Inggris dan Penilaiannya

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

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

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

Peserta menyampaikan pidatonya dengan tampilan setengah badan menghadap kamera statis. Rekaman dibuat tanpa melalui proses *editing*. Selanjutnya, video tersebut diunggah di laman YouTube sesuai dengan waktu yang ditentukan. Pastikan untuk memasukkan URL video dengan benar (contoh *link:https://www.youtube.com/watch?v=xxxxx*) ke aplikasi pilmapres.

Presentasi melalui video akan dinilai berdasarkan aspek *content, accuracy, fluency, pronunciation*, dan *overall performance*. Selain itu, video peserta tidak diperkenankan melalui proses produksi dan editing menggunakan *artificial intelligence*.

ORAL PRESENTATION RUBRICS		
FIELD	SCORE	CRITERIA
CONTENT	25– 22	EXCELLENT TO VERY GOOD: Demonstration of excellent mastery of the topic and comprehensive elaboration.
	21 – 18	GOOD TO AVERAGE: Demonstration of good mastery of the topic and give most supportive details.
	17 – 11	FAIR TO POOR: Demonstration of fair mastery of the topic with some missing supportive details.
	10 - 5	VERY POOR: Demonstration of inadequate mastery of the topic with only few important details given.
ACCURACY	25– 22	EXCELLENT TO VERY GOOD: Excellent mastery of grammar and vocabulary with all appropriate choice of expressions/ register
	21 – 18	GOOD TO AVERAGE: Good mastery of grammar and vocabulary with mostly appropriate choice of expressions/ register
	17 – 11	FAIR TO POOR: fair master of grammar and vocabulary, with occasional inappropriate choice of expressions/ register
	10 - 5	VERY POOR: inadequate mastery of grammar and vocabulary, with frequent inappropriate choice of expressions/ register
FLUENCY	20 - 16	EXCELLENT TO VERY GOOD: Speech is very fluent; no unnatural pauses; all comprehensible
	15- 11	GOOD TO AVERAGE: Speech is mostly fluent; a few unnatural pauses; fairly comprehensible
	10 - 8	FAIR TO POOR: Speech is frequently halted; frequent unnatural pauses, fairly comprehensible
	7 - 5	VERY POOR: Speech is jerky; hardly comprehensible
PRONUNCIATION	20 - 16	EXCELLENT TO VERY GOOD: Pronunciation is always intelligible and clear with excellent rhythm and stress pattern
	15- 11	GOOD TO AVERAGE: Pronunciation is mostly intelligible and clear, with good rhythm and stress pattern
	10 - 8	FAIR TO POOR: Pronunciation is fairly intelligible and clear with some incorrect rhythm and stress pattern
	7 - 5	VERY POOR: Pronunciation is poor and unclear with mostly incorrect rhythm and stress pattern
OVERALL PERFORMANCE	10-9	EXCELLENT TO VERY GOOD: Posture, gestures, facial expressions, eye contact, and volume demonstrate excellent performance
	8-7	GOOD TO AVERAGE: Posture, gestures, facial expressions, eye contact, and volume demonstrate good performance
	6-5	FAIR TO POOR: Posture, gestures, facial expressions, eye contact, and volume demonstrate fair performance
	4-3	VERY POOR: Posture, gestures, facial expressions, eye contact, and volume demonstrate poor performance

LAMPIRAN 7

Rubrik Penilaian Komunikasi Bahasa Inggris pada Seleksi Final Nasional

ENGLISH SPEAKING RUBRICS		
FIELD	SCORE	CRITERIA
CONTENT	25– 22	EXCELLENT TO VERY GOOD: Demonstration of excellent mastery of the topic and comprehensive elaboration – demonstrate comprehensive through analysis and evaluation of the problem(s) and create solution(s) – relevant to assigned topic
	21 – 18	GOOD TO AVERAGE: Demonstration of good mastery of the topic and give most supportive details – demonstrate limited analysis and evaluation of the problem(s) and create solution(s) - relevant to assigned topic
	17 – 11	FAIR TO POOR: Demonstration of fair mastery of the topic with some missing supportive details - demonstrate limited of the problem(s)
	10 - 5	VERY POOR: Demonstration of inadequate mastery of the topic with only few important details given.
ACCURACY	25– 22	EXCELLENT TO VERY GOOD: Excellent mastery of grammar and vocabulary with all appropriate choice of expressions/ register
	21 – 18	GOOD TO AVERAGE: Good mastery of grammar and vocabulary with mostly appropriate choice of expressions/ register
	17 – 11	FAIR TO POOR: fair master of grammar and vocabulary, with occasional inappropriate choice of expressions/ register.
	10 - 5	VERY POOR: inadequate mastery of grammar and vocabulary, with frequent inappropriate choice of expressions/ register.
FLUENCY & PRONUNCIATION	20 - 16	EXCELLENT TO VERY GOOD: Speech is very fluent; no unnatural pauses; with always intelligible and clear pronunciations as well as excellent rhythm and stress pattern
	15- 11	GOOD TO AVERAGE: Speech is mostly fluent; a few unnatural pauses; with mostly intelligible and clear pronunciations as well as good rhythm and stress pattern
	10 - 8	FAIR TO POOR: Speech is frequently halted; frequent unnatural pauses, with fairly intelligible and clear pronunciations but with some incorrect rhythm and stress pattern
	7 - 5	VERY POOR: Speech is jerky with poor and unclear pronunciations and incorrect rhythm and stress pattern
COMPREHENSION & RESPONSE	20 - 16	EXCELLENT TO VERY GOOD: Excellent ability to comprehend the topic discussed and to answer all the questions raised
	15- 11	GOOD TO AVERAGE: Good ability to comprehend the topic discussed and answer most of the questions raised
	10 - 8	FAIR TO POOR: Fair ability to comprehend the topic discussed and to answer some of the questions raised
	7 - 5	VERY POOR: Poor ability to comprehend the topic discussed and to answer few of the questions raised

OVERALL PERFORMANCE	10-9	EXCELLENT TO VERY GOOD: very clear delivery of ideas; active contributions to discussion; respect and interest for other's viewpoints
	8-7	GOOD TO AVERAGE: clear delivery of ideas; active contributions to discussion; respect and interest for other's viewpoints
	6-5	FAIR TO POOR: fairly clear delivery of ideas; some contributions to discussion; little respect/ interest for other's viewpoints
	4-3	VERY POOR: unclear delivery of ideas; little contributions to discussion; some evidence disrespect/ disinterest for other's viewpoints



LAMPIRAN 8

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

Definisi Poster DD dan Poster GK

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

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

Ketentuan Umum Poster DD dan Poster GK

1. Poster berjumlah 1 (satu) halaman tampilan pada perangkat lunak aplikasi komputer, yang diunggah ke laman aplikasi Simbelmawa/Pilmapres format *Portable Document Format* (PDF) dan, jika dicetak, berukuran tinggi 80 cm dan lebar 60 cm.
2. Poster memuat logo perguruan tinggi asal finalis dan logo Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi.
3. Dalam hal aspek penyajian, perhatian diberikan pada isi, desain, dan elemen pelengkap seperti tabel dan gambar. Isi poster singkat, padat, dan terbaca dengan jelas ketika ditayangkan. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia baku, kecuali untuk peristilahan yang belum ada padanannya dalam bahasa Indonesia. Desain mengandung (a) komposisi warna yang menarik, (b) elemen-elemen yang berukuran proporsional, dan (c) pesan-pesan yang ditampilkan dalam komposisi yang tepat (pesan yang penting ditampilkan dengan cara yang menjadikannya sebagai pusat perhatian).

Elemen pelengkap seperti tabel dan gambar (foto, bagan, diagram, grafik, ilustrasi, dan lain-lain) relevan dengan isi poster, orisinal, bermakna, dan menarik.

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

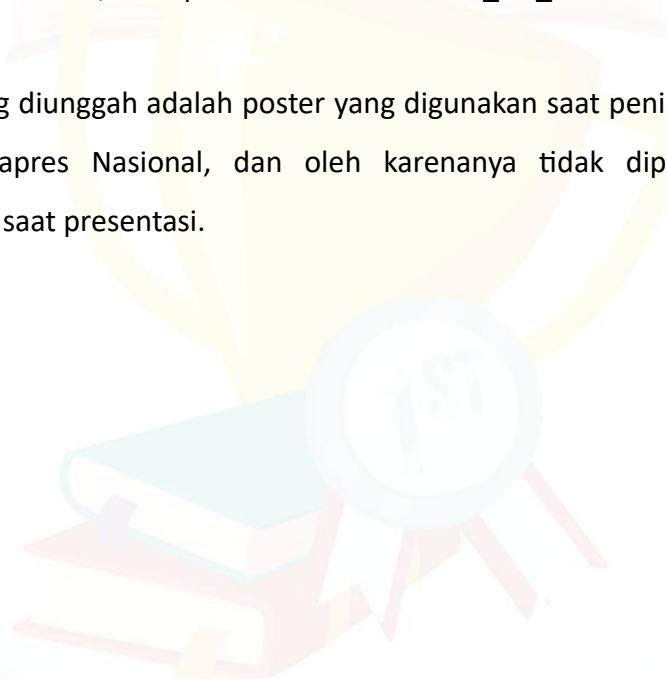
Ketentuan Khusus Poster DD

1. Poster DD memuat nama finalis Pilmapres; nama Program Studi, Fakultas, dan Perguruan Tinggi asal finalis Pilmapres; foto diri finalis; alamat e-mail dan akun media sosial, seperti Facebook, Instagram, YouTube, atau media sosial lainnya.
2. Poster DD merupakan sarana promosi diri finalis (*personal branding*) yang seharusnya menarik (dan bukan memuat uraian seperti CV) tentang identitas dan keunggulan finalis dari berbagai segi, seperti bakat, minat, hobi, moto hidup, karakter, dan capaian yang tidak terbatas pada CU, tetapi juga capaian lain yang paling mengesankan bagi finalis.
3. Penilaian poster DD pada Babak Final secara inklusif masuk dalam Rubrik Penilaian Portofolio CU.
4. Format judul file elektronik poster DD yang diunggah ke laman aplikasi Simbelmawa/Pilmapres adalah No Peserta_DD_2026.

Ketentuan Khusus Poster GK

1. Poster GK memuat nama finalis Pilmapres serta nama Program Studi, Fakultas, dan Perguruan Tinggi.
2. Poster GK memuat secara sistematis dan ringkas isi GK, yang dimulai dari abstrak pendek; latar belakang (potensi lingkungan dan kekurangan lingkungan sehingga GK menjadi urgensi); identifikasi dan rumusan masalah; serta SaHaBaT, yang terdiri atas GK yang berlandaskan SMART, tujuan dan sasaran GK (pemangku kepentingan/*stakeholders*, tahap-tahap implementasi GK, hambatan dan antisipasinya (rencana tindak penanganan hambatan), luaran dan dampak GK, simpulan.
3. Format judul fail elektronik poster GK yang diunggah ke laman aplikasi Simbelmawa/Pilmapres adalah No Peserta_GK_2026.

Poster yang diunggah adalah poster yang digunakan saat penilaian presentasi GK Final Pilmapres Nasional, dan oleh karenanya tidak diperkenankan untuk mengganti saat presentasi.





Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Republik Indonesia

