



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



— Panduan —



Mahasiswa Indonesia
Berakarakter, Berprestasi, Berdampak

PANDUAN

PEMILIHAN MAHASISWA DISABILITAS BERPRESTASI

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:

Budiyanto	Nur Azizah
Nastiti Siswi Indrasti	Sony Junianto
Ruminto Subekti	Unika Prihatsanti
Tiur Simanjuntak	Past Novel Larasaty
Wulan Ayu Ramdhani	

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	8
TUJUAN DAN SASARAN	8
Tujuan	8
Sasaran	8
SYARAT PESERTA	9
PENYELENGGARAAN	9
Registrasi Peserta Seleksi Awal Nasional	10
Seleksi Awal Nasional	12
Seleksi Final Nasional	12
Jadwal Pelaksanaan Pilmapres	13
SISTEM PENILAIAN	14
Penilaian Seleksi Awal Nasional	14
Penilaian Seleksi Final Nasional	15
EVALUASI	16
PENUTUP	16
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	17
LAMPIRAN 1 Petunjuk Pengisian dan Penilaian Portofolio Capaian Unggulan	18
LAMPIRAN 2 Rubrik Penilaian Portofolio CU melalui Wawancara	24
LAMPIRAN 3 Panduan Penulisan Gagasan Kreatif (Pilmapres Disabilitas Program Sarjana)	25
LAMPIRAN 4 Rubrik Penilaian Naskah GK	30
LAMPIRAN 5 Rubrik Penilaian Presentasi GK/PI dengan Media (Poster/Video)	34
LAMPIRAN 6 Panduan Penulisan PI (Pilmapres Disabilitas Program Diploma)	37
LAMPIRAN 7 Rubrik Penilaian Naskah Produk Inovatif	43
LAMPIRAN 8 Contoh Bagan Visualisasi Naskah Gagasan Kreatif/ Produk Inovatif	49
LAMPIRAN 9 Format Video Presentasi dalam Bahasa Inggris	50
LAMPIRAN 10 Rubrik Penilaian Komunikasi Bahasa Inggris pada Seleksi Pilmapres Disabilitas	51
LAMPIRAN 11 Poster/Video Deskripsi Diri (DD) dan Poster Gagasan Kreatif (GK)	52

PENDAHULUAN

Landasan Filosofis

Kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia yang dimilikinya. Indonesia, sebagai negara yang tengah bertransformasi menuju negara maju, membutuhkan sumber daya manusia unggul yang mampu berkontribusi secara bermakna dan berdaya saing di tingkat global. Dalam konteks ini, perguruan tinggi memegang peran strategis sebagai wahana pengembangan potensi generasi muda secara komprehensif, tanpa terkecuali bagi mahasiswa penyandang disabilitas.

Sumber daya manusia yang ideal tidak semata-mata diukur dari capaian akademik, tetapi juga dari keseimbangan pengembangan kecerdasan intelektual, emosional, kinestetik, dan spiritual. Keseimbangan ini akan melahirkan individu yang tidak hanya cerdas dan terampil, tetapi juga memiliki kepekaan sosial, ketangguhan, integritas moral, serta kemampuan beradaptasi terhadap tantangan kehidupan. Mahasiswa, termasuk mahasiswa disabilitas, sebagai calon pemimpin masa depan perlu difasilitasi untuk mengembangkan seluruh potensinya secara holistik, sesuai dengan karakteristik, kekuatan, dan kebutuhan masing-masing.

Secara filosofis, pendidikan tinggi berlandaskan pada prinsip keadilan dan kesetaraan (*equity*), yaitu memberikan kesempatan yang setara melalui pengakuan atas keberagaman kondisi dan pengalaman belajar mahasiswa. Dalam perspektif ini, prestasi mahasiswa disabilitas harus dipahami tidak hanya sebagai hasil akhir, tetapi juga sebagai proses perjuangan, inovasi, dan daya juang dalam mengatasi hambatan struktural, sosial, maupun lingkungan. Oleh karena itu, sistem apresiasi terhadap prestasi mahasiswa perlu dirancang secara inklusif, adil, dan berorientasi pada potensi serta dampak.

Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi memiliki tanggung jawab moral dan strategis untuk membangun ekosistem pendidikan tinggi yang kondusif, inklusif, dan berkelanjutan. Ekosistem ini diwujudkan melalui kebijakan, program, dan kegiatan yang mendorong

pengembangan bakat, minat, kepemimpinan, kreativitas, dan inovasi mahasiswa, termasuk melalui penyelenggaraan kompetisi yang memberikan pengakuan dan penghargaan atas prestasi unggul.

Pemilihan Mahasiswa Disabilitas Berprestasi Tingkat Nasional merupakan manifestasi dari komitmen tersebut. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan memberikan apresiasi atas capaian akademik dan nonakademik, tetapi juga mendorong pengembangan *hard skills* dan *soft skills*, kepemimpinan, kepedulian sosial, serta kemampuan menghasilkan karya dan gagasan yang berdampak bagi masyarakat. Melalui ajang ini, diharapkan muncul *role model* mahasiswa disabilitas yang unggul, tangguh, dan inspiratif, sekaligus menantang stigma serta memperkuat budaya inklusif di lingkungan pendidikan tinggi.

Dalam rangka mewujudkan Visi Indonesia Maju 2045 serta mendukung implementasi konsep *Kampus Berdampak*, Pemilihan Mahasiswa Disabilitas Berprestasi Tingkat Nasional Tahun 2026 diarahkan pada penguatan kapasitas mahasiswa untuk menghasilkan inovasi yang memberikan manfaat nyata bagi masyarakat dan lingkungan. Program ini sejalan dengan upaya percepatan pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals/SDGs*), khususnya pada prinsip *no one left behind*, serta mendukung agenda pembangunan nasional sebagaimana tertuang dalam Asta Cita Kabinet Merah Putih.

Penyelenggaraan pemilihan ini diharapkan menjadi sarana transformasi budaya di perguruan tinggi, yaitu dari sekadar pengakuan prestasi individual menuju penguatan nilai keberagaman, keadilan, dan kebermanfaatan sosial. Dengan demikian, Pemilihan Mahasiswa Disabilitas Berprestasi tidak hanya menjadi ajang kompetisi, tetapi juga instrumen strategis dalam membangun generasi muda Indonesia yang unggul, inklusif, dan berdaya saing global.

Panduan ini memuat hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan Pemilihan Mahasiswa Disabilitas 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, Peserta dan Tim Juri, serta pihak-pihak lain yang terlibat dalam penyelenggaraan Pemilihan Mahasiswa Disabilitas Berprestasi Tingkat Nasional Tahun 2026.

Landasan Hukum

- a. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas
- b. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- c. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi
- d. Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2020 tentang akomodasi yang layak untuk peserta didik penyandang disabilitas
- e. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi
- f. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 189 Tahun 2024 tentang Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi
- g. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi
- h. Peraturan Menteri Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Nomor 1 Tahun 2024 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi
- i. Permendikbudristek No 48 tahun 2023 tentang Akomodasi yang Layak bagi Peserta Didik Penyandang Disabilitas di seluruh jenjang pendidikan formal (PAUD, dasar, menengah, dan tinggi)

Nilai Kerja

Nilai kerja dalam program Pemilihan Mahasiswa Disabilitas Berprestasi (Pilmapres Disabilitas) 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. Kesenjajaran (non diskriminatif)

TUJUAN DAN SASARAN

Tujuan

- a. Menguatnya kesadaran dan komitmen pengelola perguruan tinggi dalam memfasilitasi pengembangan kreativitas, potensi, dan prestasi mahasiswa disabilitas melalui kegiatan intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler yang inklusif dan berkeadilan.
- b. Meningkatnya kesadaran perguruan tinggi dalam memberikan penghargaan dan pengakuan yang setara terhadap capaian prestasi mahasiswa disabilitas, baik di bidang akademik maupun nonakademik, melalui mekanisme seleksi yang adil dan akomodatif.
- c. Meningkatnya jumlah dan kualitas gagasan kreatif, inovatif, dan solutif mahasiswa disabilitas yang berkontribusi pada pembangunan, pemberdayaan masyarakat, dan penguatan nilai keberagaman dari lingkungan perguruan tinggi

Sasaran

- a. Terselenggaranya kegiatan Pemilihan Mahasiswa Disabilitas Berprestasi Tingkat Nasional melalui proses yang inklusif, transparan, dan akuntabel, dengan penerapan akomodasi yang layak sesuai kebutuhan peserta

- b. Terbukanya kesempatan dan terfasilitasinya partisipasi mahasiswa disabilitas dalam kegiatan Pemilihan Mahasiswa Disabilitas Berprestasi di tingkat nasional

SYARAT PESERTA

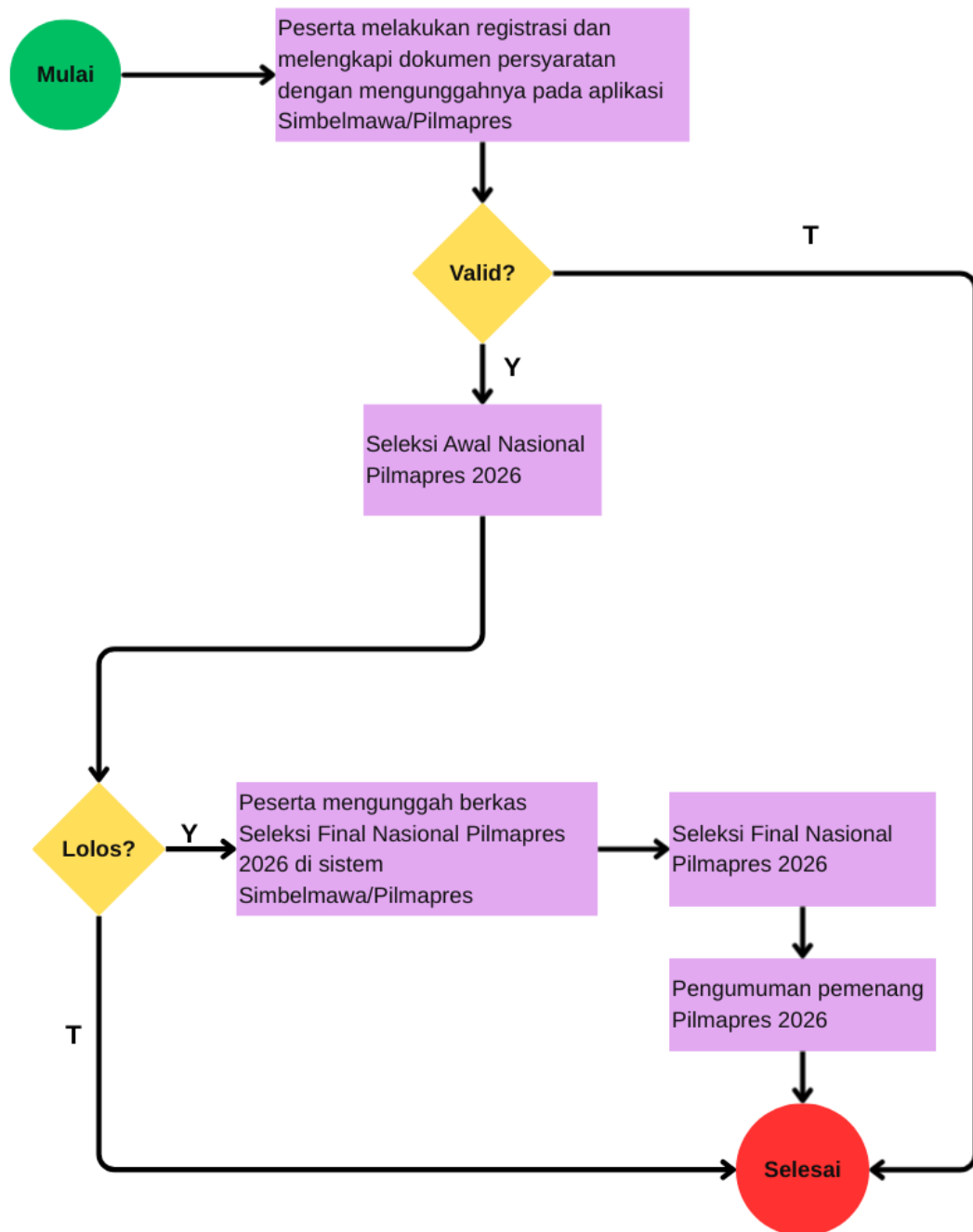
Peserta Pilmapres Disabilitas harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

1. Terdaftar pada PDDikti sebagai mahasiswa aktif pada Program Sarjana atau Program Diploma.
2. Berasal dari perguruan tinggi yang mempunyai Unit Layanan Disabilitas (ULD) atau sebutan lain sejenis yang terdaftar pada laman <https://ptinklusif.kemdiktisaintek.go.id/>.
3. Melampirkan Surat pengantar dari pimpinan perguruan tinggi bidang kemahasiswaan (Wakil Rektor/ Wakil Direktur Politeknik/Ketua/Direktur Unit) yang menyatakan bahwa yang bersangkutan merupakan wakil resmi mahasiswa disabilitas berprestasi dari perguruan tingginya. Setiap perguruan tinggi hanya dapat mengirimkan 1 (satu) orang peserta.

PENYELENGGARAAN

Pilmapres Disabilitas diselenggarakan oleh Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi.

Secara singkat alur proses Pilmapres Disabilitas dapat lihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Bagan Alur Seleksi Mawapres Disabilitas Tingkat Nasional

Registrasi Peserta Seleksi Awal Nasional

Masing-masing calon mahasiswa disabilitas berprestasi melakukan registrasi dan melengkapi dokumen persyaratan dengan mengunggahnya pada

aplikasi Simbelmawa/Pilmapres. Verifikasi akun peserta akan dilakukan oleh LLDikti. Dokumen yang dimaksud yaitu:

1. Portofolio Capaian Unggulan (CU) yang dilampiri bukti pendukung. Rincian pengisian portofolio CU dapat dilihat dalam Lampiran 1;
2. Mahasiswa disabilitas yang berasal dari program sarjana membuat Naskah Gagasan Kreatif (GK) untuk menyelesaikan masalah pembangunan yang berkaitan dengan satu isu atau lebih dari:
 - a. Partisipasi penyandang disabilitas dalam pembangunan berkelanjutan,
 - b. Inovasi teknologi yang mendukung pendidikan dan pekerjaan yang inklusif,
 - c. Kolaborasi kampus-masyarakat-industri dalam membangun ekosistem inklusif,
 - d. Pembangunan SDM Unggul yang inklusif.

Naskah GK dapat berupa konsep/strategi atau prototipe fungsional atau produk jadi lainnya yang fungsional seperti sistem, model atau standar kerja. Penyusunan naskah GK secara rinci dapat dilihat dalam Lampiran 3.

3. Mahasiswa disabilitas yang berasal dari program diploma membuat Naskah Produk Inovatif (PI) untuk menyelesaikan masalah pembangunan yang berkaitan dengan Program Prioritas Pembangunan Indonesia. Naskah PI untuk Program Diploma harus menjelaskan solusi inovatif dalam bentuk prototipe fungsional atau produk jadi lainnya yang fungsional seperti produk fisik, produk digital, produk sistem, produk layanan atau produk konten fungsional. Detail penyusunan naskah PI dapat dilihat dalam Lampiran 6;
4. Tautan untuk mengakses video presentasi dalam Bahasa Inggris. Ketentuan video presentasi dapat dilihat dalam Lampiran 9.

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

Seleksi Awal Nasional

Seleksi Awal Nasional merupakan tahap seleksi Mawapres Disabilitas Tingkat Nasional, yang sepenuhnya menjadi kewenangan Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan. Pada tahap ini juri Pilmapres Tingkat Nasional akan melakukan verifikasi portofolio CU, penilaian naskah GK/PI, dan video presentasi Bahasa Inggris (BI). Luaran Seleksi Awal Nasional adalah Daftar Finalis Pilmapres Disabilitas Nasional. Finalis Pilmapres Disabilitas Tingkat Nasional akan diumumkan melalui laman <https://kemdiktisaintek.go.id/>.

Seleksi Final Nasional

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

Berikut adalah rangkaian kegiatan dalam Final Pilmapres Nasional.

- a. Finalis Pilmapres Nasional melampirkan poster atau video Deskripsi Diri dan poster atau video GK/PI. Detail format poster atau video Deskripsi Diri dan poster atau video GK/PI dapat dilihat pada Lampiran 11.
- b. Finalis Pilmapres Nasional mengikuti program-program yang telah disusun oleh panitia nasional.
- c. Juri mengamati dan menilai hal-hal berikut.
 - 1) Sikap dan perilaku finalis;
 - 2) Portofolio CU melalui wawancara dengan sarana bantu poster atau video Deskripsi Diri untuk menggali informasi keunggulan

finalis pada bidang tertentu. Rubrik penilaian portofolio CU melalui wawancara dapat dilihat pada Lampiran 2;

- 3) GK/PI yang dipaparkan dalam bahasa Indonesia dengan alat bantu poster atau video GK/PI dan **demo prototipe/ produk fungsional (Khusus PI)**. Rubrik penilaian GK/PI dapat dilihat pada Lampiran 5;
 - 4) Kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris melalui presentasi selama 2-3 menit (boleh disertai bantuan alat bantu presentasi/alat peraga) yang dilanjutkan dengan diskusi yang dilakukan oleh juri dan panelis yang hadir di dalam kelompok. Topik presentasi dan diskusi berkaitan dengan materi karya yang **paling membanggakan** dapat berupa karya dari CU atau GK/PI, dengan total waktu presentasi dan diskusi selama 15-20 menit per panelis. Rubrik penilaian komunikasi dalam bahasa Inggris dapat dilihat pada Lampiran 10.
 - 5) Kemampuan berpikir kritis, kerja sama, kreativitas, inisiatif, kepercayaan diri, kepemimpinan, kepedulian kepada peserta lain, dan komunikasi melalui kegiatan yang terprogram dan terstruktur.
- d. Juri merekomendasikan para pemenang dan panitia mengumumkan dalam bentuk Berita Acara Penilaian.
 - e. 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 Disabilitas Tahun 2026 ditampilkan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Pilmapres Disabilitas Tahun 2026

No	Kegiatan	Tanggal
1	Sosialisasi Panduan Pilmapres kepada LLDikti	24 Februari
2	Penerimaan Dokumen dari Peserta Seleksi Awal Nasional	18 - 31 Mei
3	Proses Seleksi Awal Nasional	1 Juni - 6 Juli
4	Pengumuman daftar peserta yang berhak mengikuti Seleksi Final Nasional	10 Juli
5	Pelaksanaan Final Pemilihan Mahasiswa Berprestasi Nasional	4-9 Agustus
6	Evaluasi dan Laporan	20-28 Agustus

SISTEM PENILAIAN

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

Penilaian Seleksi Awal Nasional

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

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

Aspek penilaian pada Seleksi Awal Nasional **Pilmapres Disabilitas Program Diploma** meliputi nilai CU, PI dan nilai BI dengan komposisi masing-masing nilai adalah sebagai berikut.

Nilai CU	: 40%
Nilai PI	: 40%
Nilai BI	: 20%

Penilaian Seleksi Final Nasional

1. Pilmapres Disabilitas Program Sarjana

Aspek penilaian pada Seleksi Final Nasional pilmapres disabilitas meliputi nilai presentasi GK melalui media poster/video, nilai wawancara CU melalui media poster/video 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%

2. Pilmapres Disabilitas Program Diploma

Aspek penilaian pada Seleksi Final Nasional meliputi nilai presentasi PI melalui media poster/video PI dan **dengan mendemonstrasikan prototipe atau produk fungsionalnya**, nilai wawancara CU melalui media poster/video DD, 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 : 40%

Nilai PI : 40%

Nilai BI : 20%

Nilai Akhir :

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

Artinya, penetapan pemenang dilakukan dengan mengikutsertakan hasil penilaian Seleksi Awal Nasional, dan mempertimbangkan 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/ produktif yang mendapat kesempatan untuk ditindaklanjuti.

PENUTUP

Panduan Pelaksanaan Pemilihan Mahasiswa Disabilitas Berprestasi Tahun 2026 ini disusun sebagai acuan bagi pihak yang relevan dalam melaksanakan proses pemilihan secara inklusif, akomodatif, dan non-diskriminatif, dengan menjunjung tinggi prinsip keadilan, kesetaraan kesempatan, dan penghormatan terhadap keberagaman kebutuhan peserta. Panduan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai tahapan, mekanisme, dan kriteria penilaian sehingga seluruh proses seleksi dapat dilaksanakan secara objektif, transparan, dan bertanggung jawab.

Panduan pelaksanaan ini akan ditinjau dan disempurnakan secara berkala setiap tahun sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas program yang berkelanjutan, sekaligus menyesuaikan dengan dinamika kebijakan, praktik baik penyelenggaraan, serta ketersediaan sumber daya 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 CU,
 - b. peserta hanya diperkenankan mengajukan maksimal 4 CU untuk tiap bidang,
4. Pada Seleksi Awal Nasional, CU yang mendapat skor hanyalah CU yang dilengkapi Pengesahan Capaian Unggulan (PCU).
- a. PCU adalah fotokopi SK/Piagam/Sertikat atau alat bukti lainnya yang dibubuhi stempel PT dan tanda tangan pejabat yang berwenang (untuk menerangkan bahwa fotokopi itu dibuat sesuai dengan aslinya),
 - b. Setiap PCU harus dialih wujudkan menjadi dokumen digital dalam format jpg/pdf dan diberi nama PCU-XXX-YY, dengan ketentuan berikut.
 - 1) XXX adalah Nama Mahasiswa
 - 2) YY adalah Nama Perguruan TinggiContoh: PCU-Mawar Melati-UNY
5. Pada Seleksi Awal Nasional peserta mengunggah Portofolio CU Pilmapres Disabilitas 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 2 dan Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 2. Kategorisasi Capaian Unggulan

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

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

Tabel 3. 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/pem bicara	2A4	25	2B4	20	2C4	15	2D4	10		
		Moderator	2A5	20	2B5	15	2C5	10	2D5	5		
		Lainnya	2A6	20	2B6	15	2C6	10	2D6	5		
3	Penghargaan	Tanda Jasa	3A1	50	3B1	40	3C1	30	3D1	20		
		Penerima Hibah kompetisi	3A6	40	3B6	30	3C6	20	3D6	10		

		(grand final, peraih medali emas berdasar nilai batas)	3A2	30	3B2	20	3C2	10	3D2	5		
		(grand final, peraih medali perak berdasar nilai batas)	3A3	25	3B3	15	3C3	7	3D3	3		
		(grand final, peraih medali perunggu berdasar nilai batas)	3A4	20	3B4	10	3C4	5	3D4	2		
		Piagam Partisipasi	3A5	10	3B5	5	3C5	3	3D5	1		
		Lainnya	3A7	10	3B7	5	3C7	3	3D7	1		
4	Karir Organisasi	Ketua	4A1	50	4B1	40	4C1	30	4D1	20	4E1	10
		Wakil Ketua	4A2	45	4B2	35	4C2	25	4D2	15	4E2	8
		Sekretaris	4A3	40	4B3	30	4C3	20	4D3	10	4E3	6
		Bendahara	4A4	40	4B4	30	4C4	20	4D4	10	4E4	6
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 bereputasi	5A6	30-40*			5C6	10 -30 *				
		Penulis kedua (bukan korespondensi) dst karya ilmiah di jurnal 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 melalui Wawancara

Tabel 4. 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 Kepatan			
	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 (Pilmapres Disabilitas Program Sarjana)

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 (10-15 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 Timed Bound*) sebagai salah satu langkah awal pemecahan masalah.
- f. Menjabarkan langkah-langkah yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan kemungkinan solusi yang dianggap sebagai opsi terbaik.
- g. Menjabarkan informasi tambahan yang dibutuhkan untuk pelaksanaan implementasi; yang antara lain dapat meliputi
 - 1) struktur organisasi pelaksana gagasan;
 - 2) jumlah, sumber dan cara mengumpulkan dana yang dibutuhkan mitra penting (*stakeholder*) program pembangunan yang bersangkutan.Sebagai karya ilmiah, GK harus ditulis dengan mematuhi kaidah penulisan karya ilmiah.

2. Alur Penulisan

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

- a. Lingkup pembahasan
 - 1) Penegasan lingkungan penerima manfaat 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 yang aksesibel bagi penyandang disabilitas.

- 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). Contoh bagan dapat dilihat pada Lampiran 8.

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.

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 Poster/Video	50
1.1	Substansi dan Kejelasan Gagasan	15
1.2	Sistematika penjelasan	15
1.3	Penggunaan bahasa, visual, audio, atau isyarat yang efektif	15
1.4	Pengelolaan waktu	5
2.	Tanya Jawab	50
2.1	Pemahaman terhadap gagasan	30
2.2	Kejelasan dan Ketepatan respon	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 ≤ Skor ≤ 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 ≤ 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 ≤ 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 ≤ 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 ≤ Skor < 6	Fakta atau gejala yang terdapat dalam lingkungan yang dikaji dipaparkan serba sedikit 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 ≤ Skor ≤ 10	Identifikasi permasalahan yang ditemukan pada fakta atau gejala dalam lingkungan dilakukan secara sistematis dan sepenuhnya relevan dengan fakta atau gejala.
			8 ≤ 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 ≤ 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 ≤ 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 ≤ 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 ≤ Skor ≤ 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 ≤ 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 ≤ 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 ≤ Skor < 7	Rumusan masalah langsung dipaparkan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang beberapa di antaranya tidak menunjukkan keterkaitan atau tidak signifikan untuk dicarikan solusinya.
			5 ≤ 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	3	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	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 antarlangkah dan detail.
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Uraian langkah-langkah pencapaian solusi memperlihatkan hubungan yang jelas antarlangkah meskipun tidak detail.
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Uraian langkah-langkah pencapaian solusi memperlihatkan kedetilan, namun ada hubungan yang kurang jelas antarlangkah.
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Uraian langkah-langkah pencapaian solusi tidak detail dan sebagian memperlihatkan hubungan yang kurang jelas antarlangkah.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Uraian langkah-langkah pencapaian solusi hanya berupa rangkuman tanpa detail dan penahapan yang jelas.
2.8	Uraian mengenai kendala/hambatan pelaksanaan gagasan dan antisipasinya	5	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Kendala implementasi gagasan dijelaskan beserta detail antisipasinya yang relevan dan dapat diimplementasikan.
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Kendala implementasi ditemukan secara detail namun tidak disertai paparan detail mengenai antisipasinya.
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Kendala implementasi dipaparkan kurang detail dan disertai paparan antisipasinya yang juga kurang detail.
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Kendala implementasi dipaparkan, namun tidak dipaparkan antisipasinya.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Kendala implementasi hanya berupa rangkuman yang kurang menunjukkan relevansi dengan tindakan dan tanpa disertai antisipasi penanganannya.

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

LAMPIRAN 5

Rubrik Penilaian Presentasi GK/PI dengan Media (Poster/Video)

Rentang Skor

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

No.	Kriteria Penilaian	Bobot	Range Skor	Rubrik
1	PENYAJIAN Poster/Video	50		
1.1	Substansi dan Kejelasan Gagasan	15	9 ≤ Skor ≤ 10	Gagasan sangat jelas, fokus, dan mendalam; Masalah, tujuan, solusi dirumuskan dengan tepat serta didukung argumentasi kuat.
			8 ≤ Skor < 9	Gagasan jelas dan relevan; masalah dan solusi disampaikan dengan cukup tepat meskipun masih terdapat bagian yang dapat diperdalam.
			7 ≤ Skor < 8	Gagasan dapat dipahami namun masih umum; perumusan masalah dan solusi kurang tajam.
			6 ≤ Skor < 7	Gagasan kurang jelas dan tidak fokus; hubungan antara masalah dan solusi lemah.
			5 ≤ Skor < 6	Gagasan tidak jelas, tidak menunjukkan pemahaman yang memadai terhadap isu yang diangkat.
1.2	Sistematika penjelasan	15	9 ≤ Skor ≤ 10	Penyajian sangat runtut, logis, dan mudah diikuti; setiap bagian saling terhubung dengan jelas.
			8 ≤ Skor < 9	Penyajian cukup runtut dan logis; alur penjelasan dapat diikuti dengan baik.
			7 ≤ Skor < 8	Alur penjelasan kurang konsisten; terdapat bagian yang melompat atau kurang terhubung.
			6 ≤ Skor < 7	Penyajian tidak runtut dan membingungkan.
			5 ≤ Skor < 6	Tidak ada sistematika penjelasan yang jelas.
1.3	Penggunaan Bahasa, Visual, Audio atau isyarat yang efektif	15	9 ≤ Skor ≤ 10	Media dan moda komunikasi digunakan sangat efektif, jelas, dan aksesibel; mendukung pemahaman gagasan secara optimal.

No.	Kriteria Penilaian	Bobot	Range Skor	Rubrik
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Media dan moda komunikasi digunakan dengan baik dan cukup mendukung pemahaman yang penting).
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Penggunaan media/moda komunikasi kurang optimal; sebagian pesan kurang tersampaikan.
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Media/moda komunikasi tidak mendukung pemahaman gagasan secara memadai.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Media/moda komunikasi tidak efektif atau menghambat pemahaman.
1.4	Pengelolaan Waktu	5	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Penyajian sangat sesuai dengan alokasi waktu; seluruh gagasan tersampaikan dengan baik.
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Penyajian sesuai dengan alokasi waktu dengan sedikit ketidaktepatan namun tidak mengganggu substansi.
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Penyajian kurang efisien; terdapat bagian yang terlalu singkat atau terlalu panjang.
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Penyajian tidak sesuai alokasi waktu sehingga mengganggu kejelasan gagasan. terselesaikan yang mengganggu pemahaman.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Penyajian melebihi jauh dari alokasi waktu dan menghambat pemahaman keseluruhan.
2	TANYA-JAWAB	50		
2.1	Pemahaman terhadap gagasan	30	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Menunjukkan pemahaman yang mendalam dan menyeluruh terhadap gagasan yang dipresentasikan; mampu mengaitkan jawaban dengan tujuan, konteks, dan implikasi gagasan secara tepat.
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Menunjukkan pemahaman yang baik terhadap gagasan utama; masih terdapat detail minor yang belum dielaborasi secara mendalam.

No.	Kriteria Penilaian	Bobot	Range Skor	Rubrik
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Menunjukkan pemahaman dasar terhadap gagasan; jawaban masih bersifat umum dan belum sepenuhnya mencerminkan keseluruhan konsep.
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Pemahaman terhadap gagasan terbatas ; jawaban kurang mencerminkan inti atau maksud gagasan yang dipresentasikan.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Tidak menunjukkan pemahaman terhadap gagasan; jawaban tidak relevan atau tidak mencerminkan isi presentasi.
2.2	Kejelasan dan Ketepatan respon	20	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Respon sangat jelas, tepat, dan relevan dengan pertanyaan; disampaikan secara runtut melalui moda komunikasi yang dipilih (lisan, tulisan, visual, isyarat, atau teknologi bantu).
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Respon jelas dan relevan, meskipun terdapat sedikit ketidaktepatan atau kurang rinci dalam penjelasan.
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Respon cukup jelas, namun kurang fokus, kurang lengkap, atau masih memerlukan klarifikasi.
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Respon kurang jelas atau kurang tepat, sehingga sulit dipahami atau kurang menjawab pertanyaan.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Respon tidak jelas dan tidak tepat, atau tidak mampu memberikan jawaban meskipun telah diberikan kesempatan dan dukungan..

LAMPIRAN 6

Panduan Penulisan PI (Pilmapres Disabilitas Program Diploma)

1. Tema Produk Inovatif

Dalam menciptakan karya Produk Inovatif, mahasiswa harus merujuk pada salah satu dari 10 tema berikut:

- a. Swasembada pangan, energi, atau air;
- b. Kesehatan atau gizi masyarakat;
- c. Pencegahan atau Pemberantasan Korupsi;
- d. Pengentasan Kemiskinan;
- e. Pencegahan atau Pemberantasan Narkoba;
- f. Penguatan pendidikan, sains dan teknologi, atau digitalisasi;
- g. Penguatan kesetaraan gender dan perlindungan hak perempuan, anak, atau penyandang disabilitas;
- h. Pelestarian fungsi lingkungan;
- i. Pemerataan ekonomi, penguatan UMKM;
- j. Pelestarian seni budaya, peningkatan ekonomi kreatif, atau peningkatan prestasi olahraga;

2. Batasan

Naskah Produk Inovatif merupakan karya tulis ilmiah orisinal yang belum pernah dipublikasikan atau diikuti sertakan dalam kompetisi lainnya, kecuali dalam rangkaian Pilmapres tahun ini. Naskah inti Produk Inovatif (terdiri dari Bab 1 s.d Daftar Pustaka) ditulis minimal 10 halaman dan maksimal 15 halaman yang berisi uraian masalah dan solusi inovatif yang telah diwujudkan dalam bentuk prototipe fungsional atau produk jadi lainnya yang fungsional seperti produk fisik, produk digital, produk sistem, produk layanan atau produk konten fungsional, berlandaskan penalaran logis dan data akurat terkait 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
 - i. daerah berdasarkan lokasi geografis, misalnya kabupaten, provinsi, wilayah Indonesia Timur atau bahkan Negara Indonesia;
 - ii. komunitas dengan identitas sosial tertentu, misalnya kelompok wanita, kelompok pencinta wayang, kelompok pengusaha muda, kelompok nelayan dan lain sebagainya;
 - iii. gabungan kedua kondisi di atas, misalnya nelayan Kepulauan Seribu, mahasiswa kurang mampu dari perguruan tinggi di provinsi NTB, dsb.
2. Identifikasi permasalahan harus didukung dengan data yang akurat dan dengan menyebutkan sumber data.
 - a. Mengidentifikasi berbagai kemungkinan solusi terhadap masalah yang diajukan.
 - b. Memilih kemungkinan solusi terbaik.
 - c. Merumuskan sasaran yang berciri SMART (*Specific, Measurable, Acceptable, Realistic, dan Time-bound*) sebagai salah satu langkah awal pemecahan masalah.
 - d. Menjabarkan langkah-langkah yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan kemungkinan solusi yang dianggap sebagai opsi terbaik
 - e. 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.

Di luar naskah inti, naskah PI dapat dilengkapi dengan **lampiran** yang memiliki substansi relevan, dengan **jumlah halaman** tidak lebih dari **lima (5)**. Dalam menghasilkan produk dan menulis artikel Produk Inovatif diperkenankan menggunakan kecerdasan buatan / *artificial intelligence (AI)* selama mengikuti syarat dan ketentuan yang tertuang dalam Panduan GenAI Belmawa (<https://s.id/PanduanGenAI>)

3. Alur Penulisan

Naskah inti (di luar sampul, **lembar pengesahan oleh Pimpinan Perguruan Tinggi yang bersifat wajib**, daftar isi dan lampiran) harus disajikan mengikuti sistematika berikut:

1. Lingkup pembahasan

- a. Penegasan lingkungan penerima manfaat beserta alasan untuk memilih lingkungan yang bersangkutan.
- b. Pernyataan mengenai teori utama (kalau ada) yang digunakan sebagai dasar kerangka analisis.

2. Identifikasi Potensi dan Kebutuhan lingkungan

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

b. Ajukanlah data/fakta yang menunjukkan perlunya kegiatan tertentu untuk mengatasi “situasi tidak ideal” yang dialami warga lingkungan pilihan Saudara. Misalnya:

- i. Tingkat buta huruf di daerah ini mencapai 60% sehingga dibutuhkan usaha terorganisasi untuk mengatasi kondisi ini.
- ii. 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.

3. Rumusan Target Pembangunan

- a. Target Pembangunan adalah hasil yang ingin dicapai sehubungan dengan potensi dan kebutuhan lingkungan.
- b. Target pembangunan dapat sekadar memanfaatkan/mengoptimalkan potensi (jika lingkungan tidak memiliki kebutuhan khusus).
- c. Target pembangunan juga dapat memenuhi kebutuhan lingkungan.
- d. Rumusan Target Pembangunan harus berciri SMART
 - *Specific* (gagasan spesifik),
 - *Measurable* (dapat diukur secara objektif),
 - *Acceptable* (disepakati dan dapat diterima sebagai sesuatu yang tidak bertentangan dengan hukum, norma, dan moral),
 - *Realistic* (mungkin untuk dicapai),
 - *Time-bound* (punya tenggat waktu dan kapan akan dicapai).

4. Analisis untuk memilih cara pencapaian target

- a. Sebuah target mungkin saja dicapai melalui berbagai cara.
- b. Untuk menemukan cara yang sebaiknya dipilih, perlu lebih dahulu memikirkan berbagai kemungkinan cara.

- c. Tiap alternatif cara harus dipertimbangkan untung-ruginya berdasarkan sejumlah kriteria (misalnya tingkat kesulitan, besarnya biaya, lamanya waktu yang dibutuhkan, dsb.).

5. Penjabaran Rencana Kerja

- a. Uraikan tahap tahap utama usaha pencapaian target
- b. Rinci tiap langkah utama ke dalam langkah kerja
- c. Sertakan perkiraan waktu/jadwal kerja

6. Penjabaran Informasi Tambahan

Uraikan tambahan informasi yang relevan dengan pelaksanaan rencana kerja, misalnya:

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

7. Visualisasi Solusi

Solusi juga digambarkan dengan sebuah bagan (Bagan Visualisasi Produk Kreatif) dengan tujuan pembaca lebih memahami isi dari solusi kreatif dengan konsep yang dikenal dengan SaHaBaT (Sasaran, Hambatan, Bantuan, Tindakan). Contoh Bagan Visualisasi PI bisa dilihat di Lampiran 8.

8. Lampiran

Ajukan lampiran-lampiran yang dianggap perlu maksimal 5 halaman, termasuk bukti hasil Uji Periksa Similaritas Naskah PI (Turnitin, iThenticate atau yang lainnya) dengan indeks similaritas maksimum 20% dan link video dalam youtube (durasi maksimal 5 menit, format mp4) yang menggambarkan bahwa produk inovatif sudah berfungsi.

9. Kriteria Penilaian Naskah Produk Inovatif

No	Kriteria Penilaian	Bobot
1.	Penyajian	15
1.1	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar	10
1.2	Kesesuaian pengutipan dan pengacuan dengan kaidah/standar yang berlaku	5
2	Substansi Produk Inovatif	55
2.1	Masalah	15
2.1.1	Fakta atau gejala dalam lingkungan yang menarik untuk dikaji	5
2.1.2	Identifikasi masalah yang terdapat dalam fakta/gejala dalam lingkungan	5
2.1.3	Adanya uraian pihak terdampak	5
2.2	Solusi	40
2.2.1	Tujuan yang hendak dicapai dari solusi yang dipilih	5
2.2.2	Uraian mengenai solusi yang berciri SMART	5
2.2.3	Uraian mengenai manfaat dan pihak penerima manfaat	20
2.2.4	Rincian uraian mengenai langkah-langkah tindakan untuk mencapai solusi	5
2.2.5	Uraian mengenai kebutuhan sumber daya	5
3	Kualitas Produk Inovatif	30
3.1	Keunikan Produk	10
3.2	Orisinalitas Produk	10
3.3	Kelayakan Produk	10

LAMPIRAN 7

Rubrik Penilaian Naskah Produk Inovatif

RUBRIK PENILAIAN NASKAH PRODUK INOVATIF PROGRAM DIPLOMA				
	Range Skor :	5 ≤ Skor < 6 (Sangat Kurang)		
		6 ≤ Skor < 7 (Kurang)		
		7 ≤ Skor < 8 (Cukup)		
		8 ≤ Skor < 9 (Baik)		
		9 ≤ Skor ≤ 10 (Sangat Baik)		
No	Kriteria Penilaian	Bobot	Rentang Skor	Rubrik
1.	Penyajian	15		
1.1	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar	10	9 ≤ Skor ≤ 10	Naskah PI 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 ≤ Skor < 9	Naskah PI secara umum ditulis dengan menggunakan bahasa Indonesia yang memenuhi kaidah kebahasaan, namun ditemukan kelemahan pada pemakaian ejaan dan pilihan kata.
			7 ≤ Skor < 8	Naskah PI secara umum ditulis dengan menggunakan bahasa Indonesia yang memenuhi kaidah kebahasaan, namun ditemukan kelemahan pada aspek kalimat sehingga logika bahasa dalam kalimat terlanggar.
			6 ≤ Skor < 7	Naskah PI 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 ≤ Skor < 6	Sebagian besar naskah PI 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 ≤ Skor ≤ 10	Sumber-sumber yang dikutip merupakan sumber yang otoritatif, relevan dengan produk inovatif, dan tercantum lengkap dalam Daftar Pustaka sesuai dengan gaya selingkung yang digunakan oleh peserta.
			8 ≤ Skor < 9	Sumber-sumber yang dikutip merupakan sumber yang otoritatif, relevan dengan produk inovatif, namun ditemukan ketidakonsistenan dalam penulisan tanda baca pada penulisan sumber acuan yang dikutip dan/atau Daftar
			7 ≤ Skor < 8	Sumber-sumber yang dikutip merupakan sumber yang otoritatif, relevan dengan produk inovatif, 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 gaya selingkung yang digunakan, namun kurang relevan dengan produk inovatif.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Sumber-sumber yang dikutip diragukan merupakan sumber yang otoritatif dan relevan dengan Daftar Pustaka, meskipun tercantum lengkap dalam Daftar Pustaka sesuai dengan gaya selingkung yang digunakan.
2	Substansi Produk Inovatif	55		
2.1	Masalah	15		
2.1.1	Fakta atau gejala dalam lingkungan yang menarik untuk dikaji	5	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Fakta atau gejala yang terdapat dalam lingkungan yang dikaji dideskripsikan secara detail dan relevan satu dengan yang lain sehingga mengarah pada pentingnya pencarian solusi.
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Fakta atau gejala yang terdapat dalam lingkungan yang dikaji dideskripsikan secara detail, namun ada satu atau sedikit hal yang kurang relevan atau signifikan.
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Fakta atau gejala yang terdapat dalam lingkungan yang dikaji lengkap dipaparkan namun disajikan secara tidak detail ATAU ada hal yang kurang relevan diikutsertakan dalam fakta atau gejala yang dipaparkan.
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Fakta atau gejala yang terdapat dalam lingkungan yang dikaji dipaparkan namun disajikan secara tidak detail dan ada hal yang tidak relevan diikutsertakan dalam fakta atau gejala yang dipaparkan.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Fakta atau gejala yang terdapat dalam lingkungan yang dikaji dipaparkan serbasedikit dan tidak signifikan sebagai isu yang patut dikaji di samping antarhal menunjukkan ketakrelevanan.
2.1.2	Identifikasi masalah yang terdapat dalam fakta/gejala dalam lingkungan	5	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	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 kurangrelevanan 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.

2.1.3	Adanya uraian pihak terdampak	5	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Uraian yang sangat jelas dan lengkap tentang karakteristik pihak terdampak dari masalah yang ditemukan dan dilengkapi dengan penjelasan dampaknya.
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Uraian yang sangat jelas dan lengkap tentang karakteristik pihak terdampak dari masalah yang ditemukan namun kurang dilengkapi dengan penjelasan dampaknya
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Uraian yang cukup jelas dan lengkap tentang karakteristik pihak terdampak dari masalah yang ditemukan namun kurang dilengkapi dengan penjelasan dampaknya.
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Uraian yang kurang jelas dan lengkap tentang karakteristik pihak terdampak dari masalah yang ditemukan serta kurang dilengkapi dengan penjelasan dampaknya
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Uraian karakteristik pihak terdampak tidak jelas dan lengkap tentang karakteristik pihak terdampak dari masalah yang ditemukan dan tidak dilengkapi dengan penjelasan dampaknya.
2.2	Solusi	40		
2.2.1	Tujuan yang hendak dicapai dari solusi yang dipilih	5	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Uraian tujuan yang hendak dicapai dinyatakan sangat jelas dan spesifik serta terukur ketercapaiannya.
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Uraian tujuan yang hendak dicapai dinyatakan jelas dan spesifik namun kurang terukur ketercapaiannya.
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Uraian tujuan yang hendak dicapai dinyatakan cukup jelas dan spesifik serta terukur ketercapaiannya.
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Uraian tujuan yang hendak dicapai dinyatakan kurang jelas dan spesifik serta kurang terukur ketercapaiannya.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Uraian tujuan yang hendak dicapai dinyatakan tidak secara jelas dan spesifik serta tidak terukur ketercapaiannya.
2.2.2	Uraian mengenai solusi yang berciri SMART	5	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	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.
2.2.3	Uraian mengenai manfaat dan pihak penerima manfaat	20	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Uraian yang sangat jelas dan lengkap tentang karakteristik pihak penerima manfaat dan dilengkapi dengan penjelasan manfaatnya.
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Uraian yang sangat jelas dan lengkap tentang karakteristik pihak penerima manfaat namun kurang dilengkapi dengan penjelasan manfaatnya.
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Uraian yang cukup jelas dan lengkap tentang karakteristik pihak penerima manfaat namun kurang dilengkapi dengan penjelasan manfaatnya.

2.2.4	Rincian uraian mengenai langkah-langkah tindakan untuk mencapai solusi	5	$6 \leq \text{Skor} < 7$	Uraian yang kurang jelas dan lengkap tentang karakteristik pihak penerima manfaat serta tidak dilengkapi dengan penjelasan manfaatnya.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Uraian yang tidak jelas dan lengkap tentang karakteristik pihak penerima manfaat serta tidak dilengkapi dengan penjelasan manfaatnya.
			$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Uraian langkah-langkah pencapaian solusi memperlihatkan hubungan yang logis dan sistematis serta kesesuaian antara rencana dan realisasinya.
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Uraian langkah-langkah pencapaian solusi memperlihatkan hubungan yang logis dan sistematis namun kurang sesuai antara rencana dan realisasinya ATAU Uraian langkah- langkah pencapaian solusi memperlihatkan hubungan yang kurang logis dan sistematis meskipun sesuai antara rencana dan realisasinya
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Uraian langkah-langkah pencapaian solusi memperlihatkan hubungan yang cukup logis dan sistematis namun kurang sesuai antara rencana dan realisasinya.
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Uraian langkah-langkah pencapaian solusi memperlihatkan hubungan yang kurang logis dan sistematis serta kurang sesuai antara rencana dan realisasinya.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Uraian langkah-langkah pencapaian solusi memperlihatkan hubungan yang tidak logis dan sistematis serta tidak sesuai antara rencana dan realisasinya.

2.2.5	Uraian mengenai kebutuhan sumber daya	5	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Seluruh kebutuhan sumber daya yang meliputi aspek manusia, keuangan, waktu dan peralatan pendukung diuraikan secara rinci, rasional dengan disertai data dukung yang lengkap
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Seluruh kebutuhan sumber daya yang meliputi aspek manusia, keuangan, waktu, dan peralatan pendukung diuraikan cukup rinci, rasional dengan disertai data dukung yang cukup lengkap
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Seluruh kebutuhan sumber daya yang meliputi aspek manusia, keuangan, waktu, dan peralatan pendukung diuraikan cukup rinci, rasional namun hanya sebagian yang dilengkapi data dukung
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Hanya sebagian kebutuhan sumber daya yang meliputi aspek manusia, keuangan, waktu, dan peralatan pendukung diuraikan dengan rinci, rasional dan dilengkapi data dukung
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Hanya sebagian kebutuhan sumber daya yang meliputi aspek manusia, keuangan, waktu, dan peralatan pendukung diuraikan kurang rinci, rasional serta tidak dilengkapi data dukung
3	Kualitas Produk Inovatif	30		

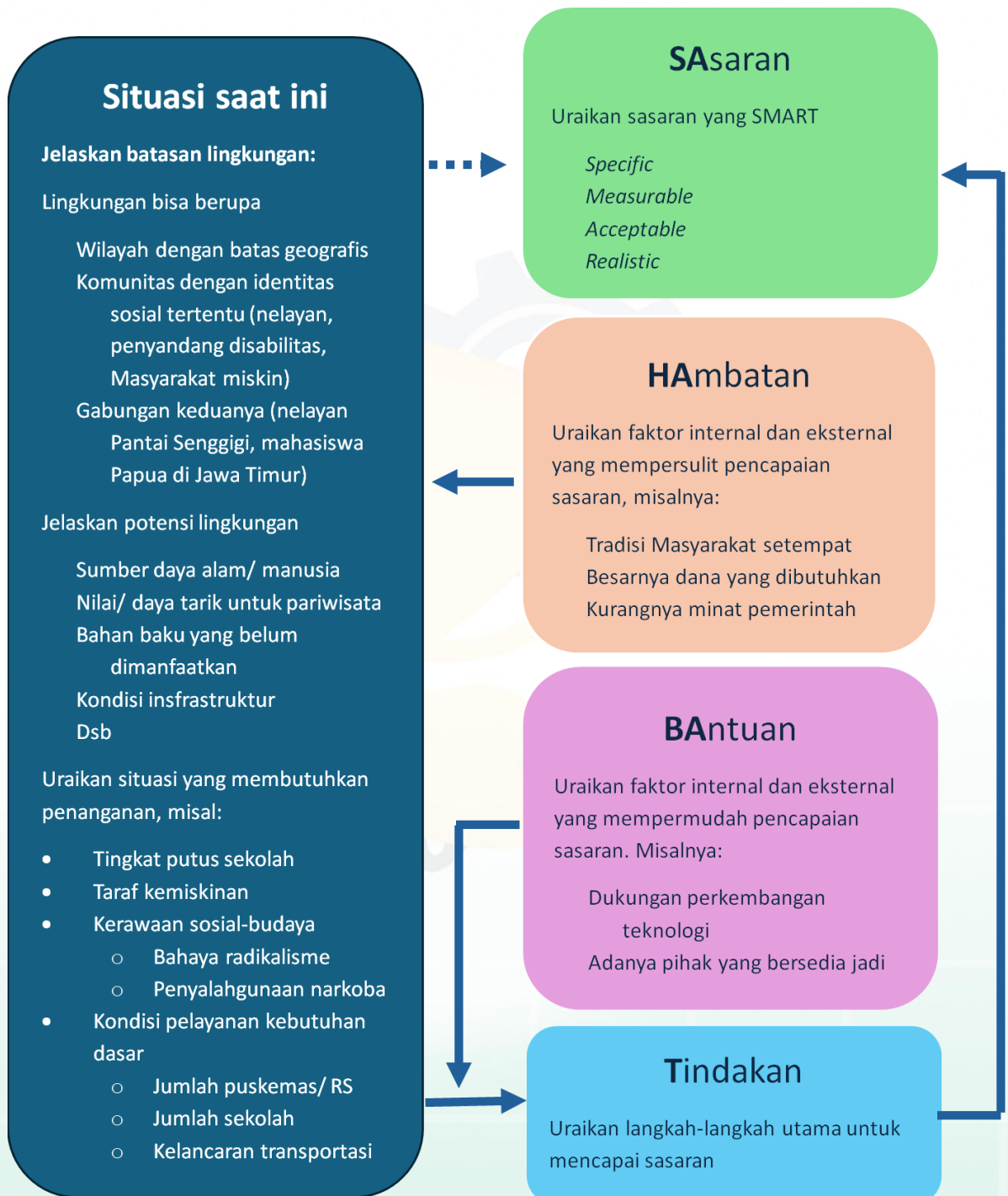
3.1	Keunikan Produk	10	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Gagasan inovatif dan merupakan terobosan mutakhir yang belum ditemukan dalam situasi atau lingkungan serupa.
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Gagasan merupakan improvisasi, terinspirasi oleh gagasan lain, tetapi disesuaikan dengan kondisi lingkungan penerima 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	Orisinalitas Produk	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.
3.3	Kelayakan Produk	10	$9 \leq \text{Skor} \leq 10$	Produk dapat diimplementasikan dengan uraian perancangan produk sangat detil dengan memperhatikan kebutuhan, aspek dan kaidah disain, serta aspek pengujian produk dilakukan sangat sesuai dengan parameter standar, teknik dan teknologi pengujian.
			$8 \leq \text{Skor} < 9$	Produk dapat diimplementasikan dengan uraian perancangan produk cukup detil dengan hanya memperhatikan sebagian kebutuhan, aspek dan kaidah disain, serta aspek pengujian produk dilakukan sesuai dengan parameter standar, teknik dan teknologi pengujian.
			$7 \leq \text{Skor} < 8$	Produk cukup dapat diimplementasikan dengan uraian perancangan produk cukup detil dengan hanya memperhatikan sebagian kebutuhan, aspek dan kaidah disain, namun aspek pengujian produk

				dilakukan kurang sesuai dengan parameter standar, teknik dan teknologi pengujian.
			$6 \leq \text{Skor} < 7$	Produk kurang dapat diimplementasikan meskipun uraian perancangan produk cukup detil dengan memperhatikan sebagian kebutuhan, aspek dan kaidah disain namun aspek pengujian produk tidak dilakukan sesuai dengan parameter standar, teknik dan teknologi pengujian.
			$5 \leq \text{Skor} < 6$	Produk tidak dapat diimplementasikan karena uraian perancangan produk tidak detil serta aspek pengujian produk tidak dilakukan sesuai dengan parameter standar, teknik dan teknologi pengujian.



LAMPIRAN 8

Contoh Bagan Visualisasi Naskah Gagasan Kreatif/ Produk Inovatif



LAMPIRAN 9

Format Video Presentasi dalam Bahasa Inggris

Setiap peserta Pilmapres Disabilitas diwajibkan untuk membuat 1 (satu) video berdurasi 5 menit dalam bahasa Inggris. Video berisi presentasi peserta tentang isu berbeda yang dimuat dalam GK/PI.

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

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

Peserta menyampaikan pidatonya dengan tampilan setengah badan menghadap kamera statis. Rekaman dapat dibuat dengan proses *editing*, dan menambahkan *closed caption*. 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 Disabilitas.

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*.

LAMPIRAN 10

Rubrik Penilaian Komunikasi Bahasa Inggris pada Seleksi Pilmapres Disabilitas

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 (Grammar, vocabulary, & Context appropriateness)	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: the flow of language is very fluent; no unnatural pauses; all comprehensible.
	15- 11	GOOD TO AVERAGE: the flow of language is mostly fluent; a few unnatural pauses; fairly comprehensible.
	10 - 8	FAIR TO POOR: the flow of language is frequently halted; frequent unnatural pauses, fairly comprehensible.
	7 - 5	VERY POOR: the flow of language is jerky; hardly comprehensible.
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 11

Poster/Video Deskripsi Diri (DD) dan Poster Gagasan Kreatif (GK)

*** (pilih poster atau video)**

Definisi Poster DD dan Poster GK/PI

Poster DD adalah sajian verbal-visual pada satu halaman tampilan elektronik (*eposter*) 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 Disabilitas.

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

Definisi Video DD dan Video GK/PI

Video DD adalah sajian verbal, visual, dan/atau audio dalam bentuk video berdurasi terbatas yang menyajikan gambaran diri finalis Pilmapres Disabilitas secara utuh dan autentik (*Who I am/What I am—personal branding*). Video DD memuat keunggulan calon unggulan (CU), prestasi selain CU yang tercantum dalam borang portofolio, bakat, minat, karakter, serta pengalaman dan keterlibatan dalam berbagai kegiatan.

Video GK/PI

Video GK/PI adalah sajian verbal, visual, dan/atau audio dalam bentuk video berdurasi terbatas yang menyajikan informasi lengkap secara ringkas, sistematis, dan komunikatif tentang Gagasan Kreatif (GK) atau Produk Inovatif (PI) yang diajukan oleh finalis Pilmapres Disabilitas.

Ketentuan Umum Poster DD dan Poster GK/PI

1. Poster berjumlah 1 (satu) halaman tampilan pada perangkat lunak aplikasi komputer, yang diunggah ke 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 Nama Peserta_PT (contoh: Mawar Melati_UNY)

Ketentuan Khusus Poster GK/PI

1. Poster GK/PI memuat nama finalis Pilmapres Disabilitas serta nama Program Studi, Fakultas, dan Perguruan Tinggi.
2. Poster GK/PI memuat secara sistematis dan ringkas isi GK, yang dimulai dari abstrak pendek; latar belakang (potensi lingkungan dan kekurangan lingkungan sehingga GK/PI menjadi urgensi); identifikasi dan rumusan masalah; serta SaHaBaT, yang terdiri atas GK yang berlandaskan SMART, tujuan dan sasaran GK/PI (pemangku kepentingan/*stakeholders*, tahap-tahap implementasi GK/PI, hambatan dan antisipasinya (rencana tindak penanganan hambatan), luaran dan dampak GK/PI, simpulan.
3. Format judul fail elektronik poster GK/PI yang diunggah ke laman aplikasi Simbelmawa/ Pilmapres adalah Nama Peserta_2026.

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

Ketentuan umum Video DD dan Video GK/PI

1. Video berjumlah 1 (satu) file berdurasi 3-5 menit sesuai ketentuan masing-masing kategori, disajikan dalam format video digital dan diunggah melalui tautan (*link*) YouTube atau media unggah resmi lain yang ditetapkan panitia Pilmapres Disabilitas.
2. Video memuat identitas visual berupa penyebutan atau penayangan nama perguruan tinggi asal finalis serta logo Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi, yang dapat ditampilkan pada bagian awal, akhir, atau selama video berlangsung.
3. Dalam hal aspek penyajian, perhatian diberikan pada substansi isi, kejelasan pesan, dan kualitas komunikasi, bukan pada kemampuan teknis produksi semata. Isi video disampaikan secara ringkas, sistematis, dan mudah dipahami, dengan bahasa Indonesia baku, kecuali istilah yang belum memiliki padanan dalam bahasa Indonesia.
4. Format penyampaian video bersifat fleksibel dan akomodatif, serta dapat memanfaatkan berbagai moda representasi, seperti bahasa lisan, bahasa isyarat, teks tertutup (*closed caption*), narasi visual, infografik, animasi, atau kombinasi lainnya yang setara, sesuai dengan kebutuhan dan pilihan peserta.
5. Dalam hal aksesibilitas, video dianjurkan untuk:
 - menggunakan *closed caption* atau subtitle yang jelas dan sinkron;
 - memiliki audio yang dapat dipahami atau visual pendukung yang memadai;
 - menampilkan visual yang kontras dan terbaca dengan baik;

6. Alur penyajian video diatur secara jelas dan konsisten sehingga audiens dapat mengikuti urutan informasi dengan mudah, mulai dari pengantar, isi utama, hingga penutup.

Ketentuan Khusus Video DD

1. Video DD memuat:
 - nama finalis Pilmapres Disabilitas;
 - nama Program Studi, Fakultas, dan Perguruan Tinggi asal finalis;
 - gambaran diri finalis (Who I am/What I am—personal branding).
2. Video DD berfungsi sebagai sarana promosi diri (personal branding) yang menampilkan keunggulan finalis secara autentik dan inspiratif, mencakup bakat, minat, karakter, nilai hidup, capaian, serta pengalaman bermakna, dan bukan berupa paparan CV secara naratif.
3. Penilaian Video DD pada Babak Final secara inklusif terintegrasi dalam Rubrik Penilaian Portofolio CU, dengan mempertimbangkan kesetaraan moda penyajian.
4. Format penamaan file atau judul video yang diunggah di YouTube atau media unggah resmi lain yang ditetapkan panitia Pilmapres Disabilitas adalah: Nama Peserta_PT (contoh: *Mawar Melati_UNY*).

Ketentuan Khusus Video GK/PI

1. Video GK memuat:
 - nama finalis Pilmapres Disabilitas;
 - nama Program Studi, Fakultas, dan Perguruan Tinggi asal finalis.
2. Video GK menyajikan isi GK/PI secara ringkas, sistematis, dan komunikatif, yang mencakup:
 - abstrak singkat;
 - latar belakang (potensi dan permasalahan lingkungan yang melandasi urgensi GK/PI);
 - identifikasi dan rumusan masalah;

- SaHaBaT, yang meliputi:
 - gagasan kreatif berbasis SMART,
 - tujuan dan sasaran G/PI,
 - pemangku kepentingan (stakeholders),
 - tahapan implementasi,
 - potensi hambatan dan strategi antisipasinya,
 - luaran dan dampak GK/PI,
 - simpulan.
- 3. Format penamaan file atau judul video yang diunggah YouTube atau media unggah resmi lain yang ditetapkan panitia Pilmapres Disabilitas adalah: **Nama Peserta_GK_2026 (bagi program sarjana) atau Nama Peserta_PI_2026 (bagi program Diploma)**
- 4. Video GK/PI yang diunggah merupakan video yang digunakan pada penilaian Presentasi GK/PI Babak Final Pilmapres Nasional, dan oleh karena itu tidak diperkenankan untuk mengganti video pada saat pelaksanaan presentasi.



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

