



IPB University
— Bogor Indonesia —

Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA

MULTIAKTIVITAS ENRICHMENT COURSE/PROGRAM K2020 DAN SUPPORTING COURSE K2014



“POWERFULL AGILE LEARNER”

TIM PENYUSUN

Pengarah

Arif Satria
Drajat Martianto
Lien Herlina

Tim Penyusun

Alim Setiawan Slamet
Nurhayati HS Arifin
Ujang Suwarna
Beginer Subhan
Yusalina
Handian Purwawangsa
Dean Apriana Ramadhan
Suratni
Dase Hunaefi
Indri Hapsari Fitriyani
Sri Rahmatul Laila
M. Tri Hartanto
M. Baihaqi
Syafitri Hidayati
Lilis Sucahyo
Auzi Asfarian
Lindawati Kartika
Naufal Muharam Nurdin
Febriantina Dewi
Alfa Chasanah
Tjahja Muhandri
Fadjar Satrija
Anita Primaswari Widhiani
Koswara
Restu Rahmana Putra
Muhammad Isbayu
Yusuf Bachtiar
Muhamad Hatami
Maulana Fatih Hajid
Habibul Fuadi Hanif
Nastasya Larasati Lontoh

Tim Sekretariat :

Kusnani Sita Handayu
Darsah
Erick Renaldi

DAFTAR ISI

Tim Penyusun
Daftar Isi
Kata pengantar

BAB I. Pendahuluan	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Landasan Hukum	3
1.3. Tujuan & Manfaat	4
1.4. Ruang Lingkup	4
1.5. Daftar Istilah	5
BAB II. Mekanisme Umum Pelaksanaan EC/SC Multiaktivitas	6
2.1. Kedudukan dalam Kurikulum	6
2.2. Bentuk Kegiatan dan Pengakuan Kompetensi	7
2.3. Pihak Yang Terkait	15
2.4. Persyaratan dan Ketentuan	16
2.5. Prosedur Pelaksanaan	16
2.6. Evaluasi dan Penilaian	18
2.7. Penyetaraan dan Pengakuan	19
2.8. Dokumen pendukung	23
2.9. Sistem Penjaminan Mutu Internal	24
BAB III. Kelompok Kegiatan	25
3.1. Klaster Mobilitas dan Kompetensi	25
3.1.1. <i>Summer Course</i> /Konferensi	25
3.1.2. Pelatihan/Uji Kompetensi	29
3.1.3. Magang	31
3.2. Minat Bakat dan Pengabdian Masyarakat	34
3.2.1. Minat Bakat	34
3.2.2. Pengabdian Masyarakat	37
3.3. Kompetisi & Studi/Proyek Independen	43
3.3.1. Kompetisi	43
3.3.2. Studi/Proyek Independen	54
3.4. Kewirausahaan dan Kepemimpinan	57
3.4.1. Kewirausahaan	57
3.4.2. <i>Talent Pool</i>	64
3.4.3. Pengurus/Kepanitiaan	66
BAB IV. Penutup	69

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT atas terbitnya Buku Panduan Pelaksanaan *Enrichment Course/Supporting Course* Multiaktivitas sebagai bagian dari implementasi Kurikulum 2020 (K2020) dan Kurikulum 2014 (K2014) integrasi MBKM. Era revolusi industri 4.0 merupakan era disrupsi yang membawa konsekuensi Pendidikan Tinggi untuk melakukan adaptasi terhadap globalisasi pendidikan, termasuk reorientasi kurikulum. Kurikulum 2014 integrasi MBKM dan K2020 dirancang untuk mengintegrasikan *hard skills, soft skills, 'growth mindset & skill set* abad 21 sebagai *tandem development*. Sasaran Pendidikan IPB 4.0 ialah menghasilkan pembelajar lincah dan tangguh (*powerful agile learner*) yang dicirikan dengan dikuasanya pola pikir masa depan (*future-ready mindset*) dan gugus keterampilan (*skill set*) abad 21, yang terdiri atas (1) Literasi dasar (*foundational literacies*), (2) Kompetensi untuk menghadapi dan menyelesaikan masalah yang kompleks, yaitu berpikir kritis (*critical thinking and complex problem solving*), kreativitas (*creativity*), komunikasi (*communication*), dan kolaborasi (*collaboration*) yang dikenal dengan 4Cs, (3) Kualitas karakter (*character qualities*) dalam menghadapi lingkungan yang berubah cepat, seperti keingintahuan (*curiosity*), inisiatif, kegigihan (*persistence*), kemampuan beradaptasi (*adaptability*), kepemimpinan, serta kesadaran sosial dan budaya.

Salah satu komponen dalam K2014 integrasi MBKM dan K2020 yang memberikan ruang pembelajaran lebih fleksibel (*flexible learning*), *personalized learning*, multi-aktifitas dan multi-kanal untuk mendukung pencapaian sasaran pendidikan IPB 4.0 adalah *Enrichment Courses/Supporting Course*. *Enrichment Courses/Supporting Course* adalah komponen dalam struktur Kurikulum 2020 yang mencakup multi kegiatan berupa mata kuliah (*course*) atau kegiatan (*activities*) yang diselenggarakan oleh unit pelaksana akademik, unit pelaksana lainnya atau mitra di luar program studi asal. Multiaktivitas berarti pembelajaran dapat ditempuh tidak hanya melalui kegiatan perkuliahan, namun dilakukan melalui kegiatan-kegiatan seperti kompetisi/lomba, *summer course*, konferensi/seminar, kegiatan wirausaha, kegiatan pengabdian kepada masyarakat, kegiatan minat bakat, magang, sertifikasi kompetensi, kepemimpinan dan organisasi, dan bentuk kegiatan lainnya yang dapat disetarakan sks-nya dan diakui sebagai mata kuliah.

Saya berharap buku panduan dapat menjadi pedoman pelaksanaan EC/SC Multiaktivitas bagi mahasiswa dengan Kurikulum Pendidikan IPB tahun 2020 dan 2014 integrasi MBKM serta menjamin terlaksananya EC/SC Multiaktivitas yang efektif dan efisien sesuai dengan Standar Penjaminan Mutu Internal IPB. Panduan ini menjelaskan mekanisme pelaksanaan EC/SC Multiaktivitas mulai dari kedudukannya dalam Kurikulum, bentuk kegiatan dan kompetensi yang dapat diakui, kesesuaian antar capaian pembelajaran, pihak-pihak yang terkait dan perannya (seperti mahasiswa, dosen, unit pelaksana akademik, unit pelaksana non-akademik, lembaga, pusat-pusat dan mitra kerjasama), persyaratan, prosedur pelaksanaan, evaluasi dan penilaian, hingga penyetaraan dan pengakuan. Para dosen, mahasiswa, dan pimpinan unit kerja terkait serta unsur penunjang dimohon untuk menjadikan buku ini sebagai panduan baik dalam penyelenggaraan proses pendidikan maupun penyiapan sistem penunjang seperti SIMAK, SIMAWA, penjadwalan, dan lain-lain sehingga seluruh kegiatan pendidikan dapat berjalan dengan baik dan lancar.

Rektor IPB University

Prof. Arif Satria

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada pembukaan Undang-Undang Dasar (UUD) 1945 terdapat tujuan Negara Republik Indonesia yaitu melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia, memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial. Selaras dengan UUD 1945, di dalam Undang-Undang Nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi terkait fungsi dan tujuan diselenggarakannya pendidikan tinggi, maka satu langkah nyata yang diambil untuk mewujudkannya adalah melalui peningkatan kualitas pembelajaran. Kompetensi mahasiswa harus disiapkan lebih komprehensif dan multidisiplin dalam upaya menyiapkan mahasiswa menghadapi perubahan sosial, budaya, dunia kerja, dan kemajuan teknologi. Perguruan tinggi diharapkan dapat merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang inovatif agar mahasiswa dapat meraih capaian pembelajaran mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara optimal dan selalu relevan dengan tuntutan kebutuhan zaman.

Revolusi Industri 4.0, menjadi pemicu perkembangan perubahan struktur sosial masyarakat, era yang bertumpu kepada jaringan internet, diwarnai oleh kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), era super komputer, rekayasa genetika, teknologi nano, mobil otomatis, inovasi dan perubahan yang terjadi dengan kecepatan eksponensial yang memapar dan berdampak terhadap berbagai sendi kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Perkembangan global menghendaki cara pikir baru dengan kemampuan mumpuni dalam memahami kompleksitas permasalahan masa yang akan datang, yang bukan tidak mungkin sebagian permasalahan belum terdeteksi pada saat ini. Kondisi ini menjadi tantangan sekaligus tuntutan yang harus direspon oleh kalangan pendidikan tinggi khususnya di IPB dengan kesiapan pola pikir *next practiced (Future-ready Mindset for Tomorrow People)*.

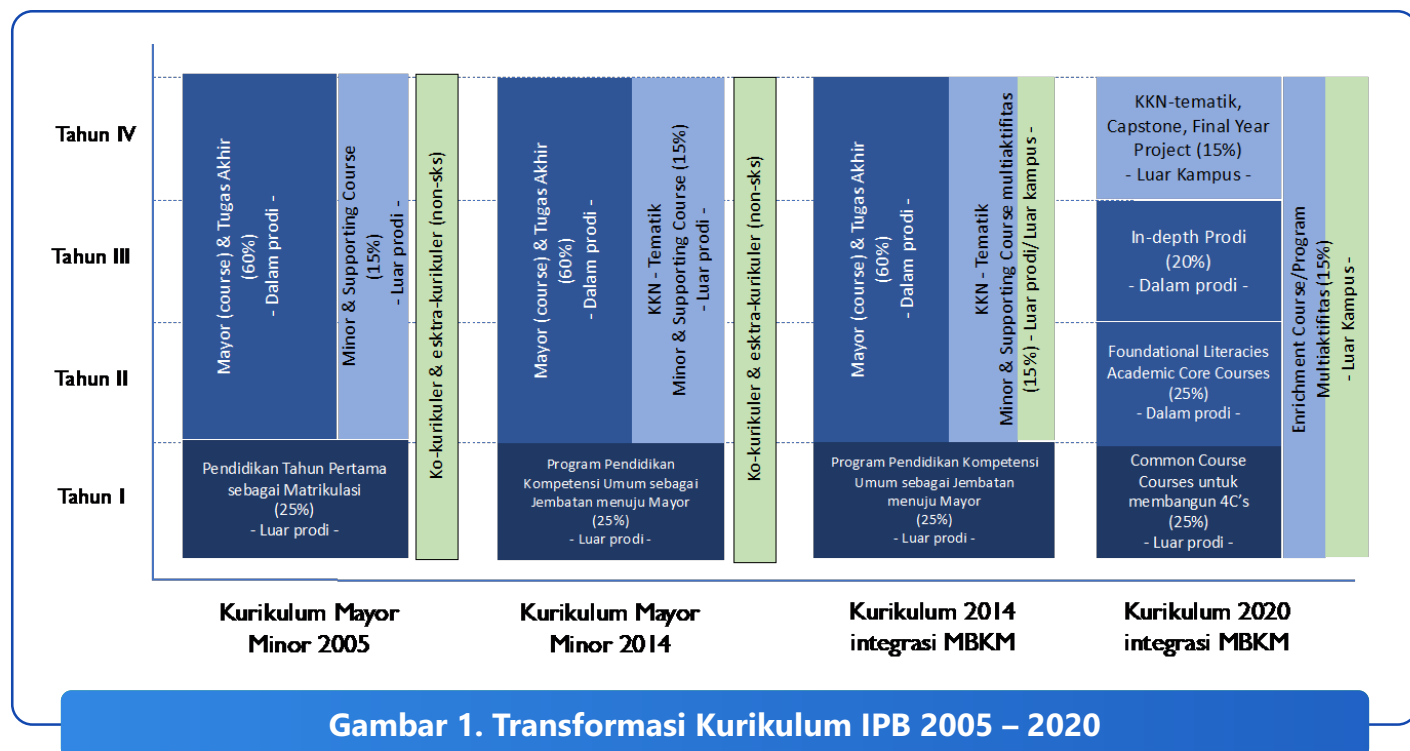
Perspektif *Future Education* yang merupakan cikal bakal implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dilakukan IPB dalam pengembangan dan pengelolaan kurikulum Pendidikan Tinggi yang diselenggarakannya. Sejak tahun 2005, IPB menerapkan *Competency Based Curricula* yang mengacu pada Kurikulum Pendidikan Tinggi (KPT) Kementerian. IPB mengembangkan kurikulum dengan sistem Mayor-Minor dengan menempatkan Pendidikan Tingkat Persiapan Bersama (TPB) di tahun pertama sebagai program 'matrikulasi' bagi mahasiswa yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia bahkan dari luar negeri. Matrikulasi dimaksudkan agar mahasiswa memiliki kompetensi minimum yang relatif sama, diberikan bobot sebesar 25%. Pada Kurikulum Mayor-Minor 2005 ini, mata kuliah Mayor dari dalam PS sebesar 60%. Selain itu, IPB memberikan ruang belajar (*learning space*) bagi mahasiswa untuk mengambil *Supporting Course (SC)*/dan atau paket mata kuliah Minor sebesar 15% dari luar Prodi di dalam atau di luar IPB, seperti program transfer kredit (*credit earning*) dengan mitra nasional maupun internasional. Mahasiswa diberikan kebebasan memilih, dan 100% sudah diimplementasikan.

Dalam perkembangannya, seiring dengan diberlakukannya Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) tahun 2012 dan Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti) maka IPB melakukan pembaharuan pengelolaan kurikulumnya dengan mengacu pada KKNI dan SN-Dikti tersebut. Kurikulum kemudian direvisi lagi menjadi Kurikulum 2014 (K-2014) IPB dengan sistem Mayor-Minor. Pada tahun pertama mahasiswa melaksanakan studinya, pola Pendidikan Tingkat Persiapan Bersama (TPB) bertransformasi dari matrikulasi menjadi 'jembatan menuju mayor' untuk penguatan daya nalar dan logika yang mendasari keberhasilan studinya. Implementasi Kurikulum 2014 terus konsisten memberikan *free learning space* kepada mahasiswa dengan mengambil SC/Minor dari luar program studi. Dalam Kurikulum 2014 dilakukan penataan capaian pembelajaran - *Learning Outcome* yang mengacu pada *levelling* yang ditetapkan KKNI dan SN-Dikti. Mata kuliah yang diberikan sebagai SC/Minor merupakan 'kompetensi tambahan' yang memperkaya 'kompetensi utama' (mayor) yang diambil dari program studi. *Nature* pengelolaan kurikulum

1.1. Latar Belakang

seperti ini menunjukkan bahwa IPB memberi ruang belajar bagi mahasiswa untuk mengembangkan kompetensinya. Namun demikian, SC/Minor masih diberikan semua dalam bentuk mata kuliah. Meskipun masih terkungkung dalam bentuk mata kuliah, cikal bakal '*enrichment course*' sudah diimplementasikan IPB yang merupakan bagian dari merdeka belajar.

Transformasi kurikulum pendidikan di IPB (Gambar 1) terus berjalan dengan mengintegrasikan MBKM ke dalam Kurikulum 2014. Tahun pertama dengan bobot 25% semua mahasiswa mengikuti Program Pendidikan Kompetensi Umum (PPKU) sebagai 'jembatan menuju mayor'. Sejumlah mata kuliah minor memiliki bobot total 60%, dan 15% lagi mahasiswa diberikan beragam pilihan seperti mengambil sejumlah mata kuliah SC/Minor dan/atau multi aktivitas di luar Prodi/luar kampus. Pada tahap ini pilihan SC/Minor tidak lagi hanya dalam bentuk mata kuliah namun sudah memasukkan multi-aktivitas.



Era revolusi industri 4.0 merupakan era disrupsi yang membawa konsekuensi Pendidikan Tinggi untuk melakukan langkah-langkah strategis, sebagai upaya adaptasi terhadap globalisasi Pendidikan. Kurikulum 2020 dirancang untuk mengintegrasikan hard skills, soft skills, literasi baru (manusia, data dan teknologi), '*growth mindset & skill set* abad 21 sebagai *tandem development*'. Komponen Kurikulum 2020 integrasi MBKM terdiri dari *Common Core Courses* dan *Foundational Courses* untuk membangun 4Cs (25%) diberikan di PPKU, *Foundational Literacy* dan *Academic Core Courses* (25%) dalam prodi, *In-depth Courses* Prodi (20%), KKN-Tematik, *Capstone, Final Year Project* (15%) di luar kampus; dan *Enrichment Course/Program* yang dapat berupa multi-aktivitas (15%) di luar kampus. Rekam jejak transformasi kurikulum IPB dalam melaksanakan MBKM disajikan dalam Gambar 1. EC dan *Capstone Project* dirancang untuk mengakomodasi 8 kanal pembelajaran dan merupakan inovasi pendidikan dalam mencapai kompetensi yang diharapkan.

Pembelajaran multi aktivitas dan multi kanal yang memberi ruang *flexibility* dan *personalized learning* bagi peserta didik. Pemantapan *Life Based Learning* dalam menghasilkan lulusan unggul, lincah dan adaptif perubahan. Berbagai kegiatan mahasiswa dapat mengakomodasi *growth mindset, hard skills, soft skills, character, life skills, networking* dan *experience*. *Outputs* tersebut merupakan bekal mahasiswa untuk dapat berkiprah di masyarakat, misalnya sebagai *Professional, Technopreneur, Sociopreneur, Saintis* atau *Birokrat*. Fasilitasi institusi untuk kegiatan *Enrichment Program* telah dirancang dan dilaksanakan selama ini melalui aktivitas dalam berbagai *Talent Pool* sesuai arah/minat karir mahasiswa berdasarkan hasil *Talent Mapping*.

1.1. Latar Belakang

Mahasiswa dalam hal ini akan merencanakan program yang dipilihnya bersama 'dosen pembimbing penggerak' yang dapat dilakukan sejak tahun pertama studi di IPB. Dosen pembimbing penggerak membantu merancang portofolio dan *learning journey* mahasiswa dari setiap menu pembelajaran, *Enrichment*, hingga BKP MBKM. *Enrichment Course* Multiaktivitas dirancang untuk diakui/disetarakan bobot satuan kredit semester (sks).

Pelaksanaan *Enrichment Course* dan *Supporting Course* Multiaktivitas juga menjadi wahana peningkatan mutu Tridharma Perguruan Tinggi IPB dan program studi dengan memfasilitasi, mendorong, mempercepat perguruan tinggi mencapai tujuannya yang tercermin dalam 8 (delapan) Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi (IKU PT) yang ditetapkan pada Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 754/P/2020 tentang IKU PTN dan LLDikti di Lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020, khususnya terkait dengan: (1) aspek peningkatan kualitas lulusan yaitu kesiapan kerja lulusan dan pengalaman belajar mahasiswa di luar kampus; dan (2) aspek peningkatan kualitas kurikulum dan pembelajaran yaitu kemitraan program studi dengan berbagai mitra dan metode pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kelompok berbasis proyek (*team-based project*) dan *case-method* serta penilaian yang terkait. Untuk itu, panduan pelaksanaan *Enrichment Course* dan *Supporting Course* Multiaktivitas (EC/SC Multiaktivitas) sangat diperlukan sebagai acuan mahasiswa, dosen, unit pelaksana akademik, unit pelaksana administrasi dan termasuk mitra yang terlibat.

1.2. Landasan Hukum

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
2. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI);
3. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
4. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 754/P/2020 tentang IKU PTN dan LLDikti di Lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020
5. Buku Panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka Tahun 2020;
6. Buku Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0 untuk Mendukung Merdeka Belajar - Kampus Merdeka Tahun 2020;
7. Peraturan MWA IPB Nomor 18/IT3.MWA/PR/2018 tentang Rencana Strategis IPB Tahun 2019-2023
8. Peraturan Senat Akademik IPB Nomor 19/IT3.SA/PP/2020 tentang Penetapan Kurikulum 2020 Multistrata Pendidikan IPB 2020;
9. Keputusan Rektor Nomor : 175/IT3/PP/2019 tentang Panduan Program Pendidikan Sarjana
10. Standar Penjaminan Mutu Internal IPB



1.3. Tujuan dan manfaat

Secara umum EC/SC Multiaktivitas bertujuan dan bermanfaat untuk memberikan ruang pembelajaran multi-aktifitas dan multi-kanal dengan kerangka *flexibility* dan *personalized learning* bagi mahasiswa. Selain itu, ruang pembelajaran ini bertujuan dan bermanfaat antara lain:

1. mengembangkan wawasan dan mengasah ketrampilan berpikir kritis dan kreatif dalam bekerja bersama lintas bidang ilmu dan ragam asal mahasiswa dalam menyelesaikan masalah-masalah kompleks yang dihadapi;
2. memberi kesempatan untuk mengasah jiwa kepemimpinan, *softskill* dan karakter dalam berinovasi dan berkolaborasi dengan banyak pihak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran;
3. memperkuat *Life Based Learning* dalam menghasilkan lulusan unggul, lincah dan adaptif perubahan dengan mengakomodasikan *growth mindset*, *hard skills*, *soft skills*, *character*, *life skills*, *networking* dan *experience*;
4. mendorong mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman belajar dengan mengambil sks di luar program studi dan/atau perguruan tinggi;
5. mendukung pembelajaran transdisiplin sebagai pendekatan kolektif, memanfaatkan ilmu, pengetahuan dan kemampuan analisis dalam memahami sistem yang lebih besar dan kompleks;
6. Internalisasi sikap profesional dan budaya kerja yang diperlukan bagi dunia usaha, dunia industri, dan/atau dunia kerja;
7. Mendorong program studi melaksanakan pembelajaran berpusat pada mahasiswa dan diutamakan *team-based project* dan/atau *case-method* serta penilaian yang terkait.

Secara khusus, penyusunan panduan ini bertujuan untuk menetapkan suatu pedoman pelaksanaan EC/SC Multiaktivitas bagi mahasiswa dengan Kurikulum Pendidikan IPB tahun 2014 dan 2020 integrasi MBKM serta menjamin terlaksananya EC/SC Multiaktivitas yang efektif dan efisien sesuai dengan Standar Penjaminan Mutu Internal IPB.

1.4. Ruang Lingkup

Ruang lingkup panduan EC/SC Multiaktivitas mencakup: (1) mekanisme umum pelaksanaan EC/SC Multiaktivitas yang menjelaskan mulai dari kedudukannya dalam Kurikulum 2014 dan 2020, bentuk kegiatan EC/SC Multiaktivitas dan kompetensi yang dapat diakui, kesesuaian antar capaian pembelajaran, keterlibatan pihak-pihak yang terkait dan perannya (seperti mahasiswa, dosen, unit pelaksana akademik, unit pelaksana non-akademik, lembaga, pusat-pusat dan mitra Kerjasama), persyaratan, prosedur pelaksanaan, evaluasi dan penilaian, hingga penyetaraan dan pengakuan; dan (2) panduan khusus pelaksanaan kelompok kegiatan EC/SC Multiaktivitas yang mencakup mulai dari lingkup kegiatan, capaian pembelajaran kegiatan, rekomendasi kompetensi, rencana aktivitas dan jam aktivitas, metode evaluasi kegiatan, rubrik penilaian kegiatan, dokumen pendukung, hingga simulasi penilaian dan pengakuan.



1.5. Daftar Istilah

- Multiaktivitas adalah beragam bentuk kegiatan pembelajaran berupa Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Praktik Kerja, Penelitian, Perancangan atau Pengembangan, Pelatihan Militer, Pertukaran Pelajar, Magang, Wirausaha, Pengabdian Kepada Masyarakat, dan/atau bentuk kegiatan lainnya sesuai dengan Permendikbud No. 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
- *Supporting course* adalah komponen dalam struktur Kurikulum 2014 yang mencakup beragam kegiatan berupa mata kuliah (*course*) atau kegiatan (*activities*) yang dapat dipenuhi oleh mahasiswa dari perkuliahan atau kegiatan yang diselenggarakan oleh unit pelaksana akademik, unit pelaksana lainnya atau mitra di luar program studi asal (mayor).
- *Enrichment course* adalah komponen dalam struktur Kurikulum 2020 yang mencakup beragam kegiatan berupa mata kuliah (*course*) atau kegiatan (*activities*) yang dapat dipenuhi oleh mahasiswa dari perkuliahan atau kegiatan yang diselenggarakan oleh unit pelaksana akademik, unit pelaksana lainnya atau mitra di luar program studi asal.
- Dosen pembimbing penggerak adalah dosen yang ditunjuk dan ditugaskan oleh Program Studi/Departemen, berperan sebagai mentor, pendamping, pembimbing, dan penasihat akademik termasuk non-akademik, memotivasi dan menginspirasi sekelompok atau seorang mahasiswa selama proses belajar sejak semester 1 sampai mahasiswa dinyatakan lulus dari suatu program studi sesuai jenjang pendidikan yang ditempuhnya (untuk Kurikulum 2014, dosen pembimbing penggerak adalah dosen pembimbing/wali akademik atau dosen pembimbing Tugas Akhir).
- Dosen pembimbing kegiatan adalah dosen yang dipilih mahasiswa atau direkomendasikan oleh dosen pembimbing penggerak untuk mendampingi dan membimbing kegiatan yang dilaksanakan mahasiswa berdasarkan keilmuan, keahlian dan kepakaran yang sesuai untuk menunjang keberhasilan pemenuhan capaian pembelajaran kegiatan.
- Tim Penilai Program Studi adalah tim penilai di program studi yang dibentuk oleh Dekan yang beranggotakan Komisi Akademik/Pendidikan, Komisi Kemahasiswaan, dosen dan tenaga kependidikan lain yang ditugaskan melakukan penilaian mahasiswa untuk penyetaraan dan rekognisi.
- Capaian Pembelajaran adalah kemampuan yang diperoleh melalui internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi, dan akumulasi pengalaman kerja (Perpres No. 8 tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia).
- Mata Kuliah Kompetensi adalah satuan kompetensi yang didapatkan atau dipelajari oleh mahasiswa berdasarkan capaian pembelajaran kegiatan, penilaian, serta memiliki bobot minimal dua satuan kredit semester (sks).
- Evaluasi kegiatan adalah satu atau lebih proses menginterpretasi data dan bukti-buktinya yang terakumulasi selama proses penilaian kegiatan.
- Penilaian adalah satu atau lebih proses mengidentifikasi, mengumpulkan, dan mempersiapkan data untuk mengevaluasi tercapainya capaian pembelajaran kegiatan dan kompetensi yang mencakup tahapan verifikasi, penghitungan jam aktifitas, penilaian dan penetapan huruf mutu berdasarkan rubrik penilaian dan sistem penilaian acuan patokan.
- Penyetaraan adalah kegiatan untuk melakukan konversi satuan kredit semester (sks) dari jam kegiatan mengacu pada Permendikbud No. 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
- Rekognisi adalah kegiatan untuk mengakui kegiatan yang didapatkan mahasiswa dalam bentuk mata kuliah kompetensi berdasarkan kesesuaian capaian pembelajaran.

BAB II. MEKANISME PELAKSANAAN ENRICHMENT COURSE DAN SUPPORTING COURSE MULTIAKTIVITAS

2.1. Kedudukan dalam Kurikulum

Kurikulum program sarjana IPB adalah kurikulum pendidikan tinggi yang merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi maupun bahan kajian dan pelajaran serta cara penyampaian dan penilaiannya yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar-mengajar di IPB. Kurikulum program sarjana IPB disusun dengan mengacu pada Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI). Sesuai KKNI kurikulum ini disusun untuk menghasilkan lulusan dengan capaian pembelajaran (*learning outcome*) level 6. Pelaksanaan *Enrichment Course* dan *Supporting Course* Multiaktivitas (EC/SC Multiaktivitas) mengacu pada komponen dalam kurikulum IPB tahun 2014 (berlaku untuk mahasiswa yang masuk IPB sebelum tahun 2020) dan kurikulum IPB tahun 2020 (berlaku untuk mahasiswa yang masuk IPB pada tahun 2020 dan setelahnya).

2.1.1. Kedudukan EC/SC Multiaktivitas Kurikulum 2014

- Kurikulum 2014 atau sering disebut Kurikulum Mayor-Minor adalah kurikulum berbasis kompetensi di mana setiap mahasiswa mengikuti pendidikan dalam salah satu mayor sebagai bidang keahlian (kompetensi) utama dan dapat mengikuti pendidikan dalam salah satu bidang minor sebagai bidang keahlian (kompetensi) tambahan atau memilih secara bebas mata kuliah sebagai penunjang (*supporting courses*) bagi keahliannya. Mayor merupakan bidang keahlian berdasarkan disiplin keilmuan utamanya pada suatu departemen atau fakultas, di mana mahasiswa dapat memperdalam kompetensinya (ilmu pengetahuan, keterampilan, dan perilaku) tertentu dalam suatu paket mata kuliah. Minor merupakan bidang keahlian tambahan yang diambil oleh mahasiswa yang berasal dari departemen lain di luar program studi/departemen utamanya (mayor).
- Berdasarkan tujuan pendidikannya, mata kuliah dalam kurikulum program sarjana terdiri atas mata kuliah umum, mata kuliah mayor, mata kuliah interdep, serta mata kuliah minor dan/atau mata kuliah penunjang (*supporting courses*). Mata kuliah penunjang ini selanjutnya dapat diambil oleh mahasiswa melalui kegiatan perkuliahan dengan mengambil mata kuliah dari program studi lain dan/atau melalui kegiatan-kegiatan (multiaktivitas) yang diselenggarakan oleh unit pelaksana akademik, unit pelaksana lainnya atau mitra di luar program studi asal.
- Komponen *Supporting Courses* multiaktivitas dalam struktur Kurikulum 2014 adalah kurang lebih 15% (15-20 sks) dari total 144 sks untuk program sarjana. Mahasiswa dibolehkan untuk mengambil jumlah sks *Supporting Courses* multiaktivitas lebih besar dari 15 sks, dengan demikian jumlah total sks mahasiswa juga lebih besar dari 144 sks namun tidak diperbolehkan lebih dari 160 sks. Pengambilan sks *Supporting Courses* multiaktivitas tidak boleh melebihi dari 24 sks setiap semesternya.



2.1.2. Kedudukan EC/SC Multiaktivitas dalam Kurikulum 2020

- Komponen penting yang membangun kurikulum K2020 Multistrata adalah *critical and creative, collaboration planning, differentiation and personalisation* yang relevan dengan *flexible learning* dan *personalized learning*. Model SAMR (*substitution, augmentation, modification and redefinition*) merupakan *framework tool* yang merefleksikan integrasi teknologi di kelas. Kurikulum 2020 Multistrata selaras dengan Kebijakan Nasional Merdeka Belajar, mengintegrasikan literasi baru (data, manusia dan teknologi) dan 4Cs (*Critical thinking-problem solving, Communication, Creativity dan Collaboration*), memberikan ruang belajar yang luwes (*flexible learning*) memilih mata di luar Prodi dan PT. Luarannya IPB dapat menghasilkan lulusan yang lincah dan tangguh (*agile learner*). Dalam implementasinya juga dirancang memberikan ruang mahasiswa yang bersentuhan dengan realitas melalui program desa, magang dan *exchange student*. Pengembangan *Growth mindset & skill set* dirancang sebagai suatu *"tandem development"*. Komponen kurikulum 2020 terdiri dari:
 - 1) *Common Core Courses*
 - 2) *Foundational Literacies*
 - 3) *Academic Core Courses*
 - 4) *In-depth Courses*
 - 5) *Final Year Project*
 - 6) *Enrichment Courses*
- *Enrichment Courses* adalah komponen dalam struktur Kurikulum 2020 yang mencakup multi kegiatan berupa mata kuliah (*course*) atau kegiatan (*activities*) yang diselenggarakan oleh unit pelaksana akademik, unit pelaksana lainnya atau mitra di luar program studi asal.
- Komponen *Enrichment Courses* dalam struktur Kurikulum 2020 adalah 15 persen dari jumlah total sks atau 21-22 sks dari total 144 sks untuk program sarjana. Mahasiswa dibolehkan untuk mengambil jumlah sks *Enrichment Courses* multiaktivitas lebih besar dari 21 sks, dengan demikian jumlah total sks mahasiswa juga lebih besar dari 144 sks namun tidak diperbolehkan lebih dari 160 sks. Pengambilan sks *Enrichment Courses* multiaktivitas tidak boleh melebihi dari 24 sks setiap semesternya.

2.2. Bentuk Kegiatan dan Pengakuan Kompetensi

2.2.1. Bentuk Kegiatan

Enrichment Course/Supporting Course Multiaktivitas ditempuh tidak **hanya** melalui kegiatan perkuliahan, namun dilakukan melalui kegiatan-kegiatan seperti kompetisi/lomba, *summer course*, konferensi/seminar, kegiatan wirausaha, kegiatan pengabdian kepada masyarakat, kegiatan minat bakat, magang, sertifikasi kompetensi, kepemimpinan dan organisasi, dan bentuk kegiatan lainnya yang dapat disetarakan sks-nya dan diakui sebagai mata kuliah kompetensi. Secara lebih rinci dikelompokkan dalam kluster sebagai berikut:

1) Kluster Mobilitas dan Pengembangan Kompetensi (*mobility program*)

Kelompok kegiatan yang tercakup dalam kluster mobilitas mahasiswa selain pertukaran (*non-exchange*) dan kompetensi yaitu:

- a. *Summer course* dan konferensi/seminar nasional dan internasional
- b. Pelatihan dan uji kompetensi
- c. Magang jangka pendek (*short term internship*)

2) Kluster Kompetisi/Lomba (nasional dan internasional)

Kelompok kegiatan yang tercakup dalam kluster kompetisi/lomba yaitu:

- a. Kompetisi nasional maupun internasional
- b. Proyek/studi independen

2.2. Bentuk Kegiatan dan Pengakuan Kompetensi

2.2.1. Bentuk Kegiatan

3) Kluster Minat Bakat dan Pengabdian kepada Masyarakat

Kelompok kegiatan yang tercakup dalam kluster minat bakat dan pengabdian kepada masyarakat yaitu:

- Pengembangan minat bakat seperti olahraga, seni, pecinta alam, pramuka, dan sebagainya yang diwadahi melalui Unit Kegiatan Mahasiswa atau organisasi sejenis
- Pengabdian kepada masyarakat seperti bina desa, asistensi mengajar, kegiatan kemanusiaan, *Summer course* dan konferensi/seminar nasional dan internasional

4) Kluster Kewirausahaan dan Kepemimpinan

Kelompok kegiatan yang tercakup dalam kluster kewirausahaan dan kepemimpinan yaitu:

- Kewirausahaan seperti program mahasiswa wirausaha, pengembangan *startup*, magang wirausaha dan sebagainya
- Organisasi Kemahasiswaan/Kepanitiaan seperti menjadi pengurus organisasi kemahasiswaan intra dan ekstra kampus dan kepanitiaan dalam berbagai *event*
- Talent Pool* seperti pembinaan asrama kepemimpinan, pembinaan mahasiswa berprestasi, duta IPB dan sebagainya

2.2.2. Perumusan capaian pembelajaran kegiatan EC/SC Multiaktivitas

Capaian pembelajaran dalam merancang kegiatan EC/SC Multiaktivitas dirumuskan dengan mengacu pada jenjang kualifikasi KKN dan SN-Dikti. Capaian pembelajaran terdiri dari unsur sikap, keterampilan umum, keterampilan khusus, dan pengetahuan. Unsur sikap dan keterampilan umum mengacu pada SN-Dikti sebagai standar minimal yaitu:

Capaian pembelajaran sikap

- bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
- menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;
- berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
- berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;
- menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
- bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
- taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
- menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
- menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan
- menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.

Capaian pembelajaran keterampilan umum

- mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;
- mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;
- mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni;

2.2.2. Perumusan capaian pembelajaran kegiatan EC/SC Multiaktivitas

4. mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
5. mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
6. mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
7. mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; dan
8. mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.

Sedangkan unsur keterampilan khusus dan pengetahuan dalam rancangan kegiatan EC/SC Multiaktivitas dirumuskan dengan mengacu pada deskriptor KKNi dan disarankan untuk memuat kecakapan yang diperlukan dalam era industri 4.0 di antaranya kecakapan tentang:

1. pengembangan *growth mindset* dan orientasi pada *future practices*;
2. literasi data, kemampuan pemahaman untuk membaca, menganalisis, menggunakan data dan informasi (*big data*) di dunia digital;
3. literasi teknologi, kemampuan memahami cara kerja mesin, aplikasi teknologi (*coding, artificial intelligence, dan engineering principle*);
4. literasi manusia, kemampuan pemahaman tentang *humanities*, komunikasi dan desain;
5. keterampilan abad 21 yang menumbuhkan HOTS (*high order thinking skills*), meliputi *Communication, Collaboration, Critical thinking, Creative thinking, Computational logic, Compassion dan Civic responsibility*;
6. pemahaman era industri 4.0 dan perkembangannya;
7. pemahaman ilmu untuk diamalkan bagi kemaslahatan bersama secara lokal, nasional, dan global;
8. capaian pembelajaran dan kompetensi tambahan lainnya.

2.2.3. Pengakuan Kompetensi

Mata kuliah kompetensi adalah mata kuliah yang digunakan untuk mengakui dan pelaporan kegiatan dalam transkrip akademik mahasiswa dalam komponen *Enrichment Course* pada Kurikulum 2020 dan komponen *Supporting Course* pada Kurikulum 2014 integrasi MBKM, dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kompetensi yang digunakan untuk pengakuan dan pelaporan

No	Mata Kuliah Kompetensi	SKS	Definisi dan capaian pembelajaran
1	IPB201 <i>Summer Course</i>	2(0-2)	Pengakuan atas capaian pembelajaran yang didapat mahasiswa atas partisipasinya dalam kegiatan <i>summer course</i> . Melalui kegiatan ini, mahasiswa mendapat pengetahuan, melatih <i>professional skill</i> , dan mengasah <i>managerial skill</i> mahasiswa dalam menumbuhkembangkan budaya kerja sama multidisiplin keilmuan dalam suasana multikultural bagi mahasiswa IPB yang dilaksanakan di dalam maupun luar negeri. Mahasiswa diharapkan mampu membangun keterampilan berkomunikasi (<i>public speaking</i>), berfikir kreatif, inovatif, responsif, dan analitis (<i>critical thinking and problem-solving</i>) dalam <i>summer course</i> . Selain itu mahasiswa mampu mendiseminasikan pengetahuan dan kompetensi yang dimiliki dalam kegiatan <i>summer course</i> .
2	IPB301 <i>Summer Course</i>	3(0-3)	
3	IPB20F Keberagaman & Multibudaya (<i>Diversity & Multiculturalism</i>)	2(0-2)	Pengakuan atas capaian pembelajaran yang didapat mahasiswa atas pengalaman, pemahaman dan kemampuannya berinteraksi dalam dunia yang beragam (<i>diverse world</i>). Mahasiswa didorong untuk mempelajari, menghormati, dan menghargai berbagai budaya, pengalaman hidup, dan perspektif orang lain, sehingga akan meningkatkan kesadaran akan keberagaman, kesetaraan, dan masalah keadilan sosial baik secara domestik maupun global.

2.2.3. Pengakuan Kompetensi

Tabel 1. Kompetensi yang digunakan untuk pengakuan dan pelaporan

No	Mata Kuliah Kompetensi	SKS	Definisi dan capaian pembelajaran
4	IPB202 Konferensi Nasional	2(0-2)	Pengakuan atas capaian pembelajaran yang didapat mahasiswa atas partisipasinya sebagai pemakalah (baik oral/poster) pada forum-forum ilmiah nasional dan internasional di mana mahasiswa mampu membangun kemampuan berkomunikasi (<i>public speaking</i>), berfikir, kreatif, inovatif, responsif, dan analitis (<i>critical thinking and problem-solving</i>). Selain itu mahasiswa mampu mendesiminasikan pengetahuan dan kompetensi yang dimiliki dalam kegiatan konferensi/seminar
5	IPB302 Konferensi Internasional	3(0-3)	
6	IPB303 Pengembangan Profesi (<i>Professional Development</i>)	3(0-3)	Pengakuan atas capaian pembelajaran yang didapat mahasiswa dalam mendapatkan atau mempertahankan kredensial profesional baik yang terkait dengan bidang keilmuan atau kompetensi tambahan baru dengan tujuan pengembangan diri maupun untuk peningkatan karir melalui kegiatan-kegiatan sertifikasi kompetensi, mengikuti pelatihan-pelatihan, praktik kerja/magang dan kegiatan lainnya yang relevan.
7	IPB205 Pembelajaran Emosi & Sosial (<i>Social & emotional learning</i>)	2(0-2)	Pengakuan atas capaian pembelajaran yang didapat mahasiswa dalam membangun kesadaran diri, pengelolaan emosi dan motivasi, keterlibatan secara sosial dengan lebih baik, mengembangkan keterampilan hubungan <i>interpersonal</i> yang baik, dan membuat keputusan kritis dan bertanggung jawab dalam menghadapi perubahan, penyesuaian diri dengan lingkungan, kemampuan beradaptasi, kreatif, dan bekerja dengan baik dengan orang lain.
8	IPB305 Pengembangan Masyarakat (<i>Community development</i>)	3(0-3)	Pengakuan atas capaian pembelajaran yang didapat mahasiswa dari pengalamannya melakukan kegiatan -kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang mencakup: <ul style="list-style-type: none"> • Mempunyai rasa peduli dan empati terhadap permasalahan yang dihadapi dimasyarakat, serta pemahaman terhadap adat istiadat dan budaya masyarakat serta wawasan kebangsaan; • Mampu mengidentifikasi, merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi program pemberdayaan masyarakat dalam bidang pertanian dalam arti luas, industri berbasis pertanian dan lingkungan secara terintegrasi (multi dan inter disiplin antar profesi di IPB); • Mempunyai kepedulian dan komitmen yang tinggi, terampil berkomunikasi, dan bekerjasama antar profesi untuk berkontribusi dalam mengatasi permasalahan yang ada di masyarakat; • Mampu menginisiasi dan mengembangkan jejaring kerjasama pemangku kepentingan dalam upaya pemecahan masalah untuk memenuhi kebutuhan dalam dinamika kehidupan aktual di masyarakat.
9	IPB306 Kewirausahaan Sosial (<i>Socio-entrepreneurship</i>)	3(0-3)	Pengakuan atas capaian pembelajaran yang didapat mahasiswa atas: <ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman terkait teori model bisnis <i>Social Enterprise</i>, <i>Triple Bottom Line</i>, Tanggung Jawab Sosial Perusahaan dan tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs) • Kemampuan melakukan identifikasi masalah sosial – yang dapat dibantu melalui bisnis • Kemampuan membangun hubungan Masalah Sosial dengan SDGs dan rencana bisnis yang dikembangkan • Keterampilan melakukan analisis pesaing, analisis pelanggan dan riset pemasaran yang menyeluruh • Kemampuan untuk mengukur dan melaporkan dampak untuk Kewirausahaan Sosial
10	IPB20B Kewirausahaan Sosial (<i>Socio-entrepreneurship</i>)	2(0-2)	
11	IPB203 Pengembangan Talenta (<i>Talent Development</i>)	2(0-2)	Pengakuan atas capaian pembelajaran yang didapat mahasiswa atas pengembangan minat dan bakat yang dimilikinya dan/atau membantu orang lain mulai dari membangun pengetahuan, keterampilan, dan kecakapannya dalam mengoptimalkan potensi diri untuk berprestasi, berkarya dan berkontribusi yang terbaik. Mahasiswa mampu mengembangkan inisiatif untuk bekerja sama, melakukan komunikasi, menyusun strategi kompetisi, dan melakukan kepemimpinan dalam lingkup terbatas sebagai individu maupun kelompok dalam upaya pemecahan masalah. Mahasiswa memiliki kemampuan untuk memotivasi orang lain dalam mengembangkan minat, bakat, dan kemampuan melalui aktivitas positif yang dilakukan selama persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi dalam keikutsertaan kompetisi atau kegiatan lainnya.
12	IPB304 Pengembangan Talenta (<i>Talent Development</i>)	3(0-3)	

2.2.3. Pengakuan Kompetensi

Tabel 1. Kompetensi yang digunakan untuk pengakuan dan pelaporan

No	Mata Kuliah Kompetensi	SKS	Definisi dan capaian pembelajaran
13	IPB307 Kewirausahaan (<i>Entrepreneurship</i>)	3(0-3)	<p>Pengakuan atas capaian pembelajaran yang didapat mahasiswa dari pengalamannya dalam berwirausaha yang mencakup:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan menginternalisasikan nilai dan sikap kewirausahaan, yaitu kemandirian, keberanian mengambil keputusan, ketrampilan menangkap peluang, dan keberanian mengambil risiko; • Kemampuan mengidentifikasi, merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi peluang bisnis; • Kemampuan bekerjasama, bertanggung-jawab, terampil berkomunikasi dan melakukan negosiasi dengan berbagai pihak dalam menjalankan bisnisnya; • Memiliki jiwa kreativitas dan inovasi dalam memberikan nilai tambah terhadap produk; • Kemampuan menginisiasi dan membangun jejaring bisnis yang prospektif dan berkelanjutan.
14	IPB207 Kepemimpinan Inklusif (<i>Inclusive Leadership</i>)	3(0-3)	<p>Pengakuan atas capaian pembelajaran yang didapat mahasiswa dari pengalaman dalam berkegiatan dan berorganisasi yang dicirikan dari:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuannya secara aktif mencari dan mempertimbangkan pandangan dan perspektif yang berbeda untuk menginformasikan pengambilan keputusan yang lebih baik. • Kemampuan dalam melihat beragam bakat sebagai sumber keunggulan kompetitif dan menginspirasi beragam orang untuk mendorong kinerja organisasi dan individu menuju visi bersama. • Keterampilan dalam menetapkan fokus; menyediakan dukungan motivasi; membina kerja tim; dan mengelola perubahan. • Kompetensi dalam memecahkan masalah: mendorong inovasi; meneruskan berpikir; pemikiran strategis; inisiatif dan orientasi kewirausahaan; dan • Kompetensi yang terkait dengan komunikasi dan mempengaruhi orang lain; serta membangun hubungan yang sinergis dan kolaboratif.
15	IPB308 Kepemimpinan Inklusif & Inovatif (<i>Inclusive & Innovative Leadership</i>)	2(0-2)	
16	IPB309 Inovasi dan Pemikiran Desain (<i>Innovation & Design Thinking</i>)	3(0-3)	<p>Pengakuan atas capaian pembelajaran yang didapat mahasiswa dalam menggunakan kreativitas dan keterampilan berpikir desain untuk mengidentifikasi dan memilih peluang yang memungkinkan inovasi. Keterampilan dalam pemecahan masalah secara kreatif dikembangkan dan ditingkatkan melalui berbagai aktivitas. Kemampuan menggunakan alat berpikir desain untuk membantu siswa memahami pemikiran desain sebagai pendekatan pemecahan masalah. Kemampuan mengembangkan ide/gagasan melalui proses empati terhadap permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat dan penciptaan nilai (<i>value co-creation</i>).</p>
17	IPB204 Manajemen Event (<i>Event management</i>)	2(0-2)	<p>Pengakuan atas capaian pembelajaran yang didapat mahasiswa dari pengalaman, kreatifitas, dan inovasi dalam mengelola <i>event</i> mulai dari perencanaan, mengembangkan anggaran, menentukan jalur kritis, struktur rincian kerja, mitigasi risiko, perencanaan kontingensi, monitoring dan evaluasi; termasuk keterlibatannya dalam pemilihan tempat, pendaftaran, pengadaan logistik/konsumsi, akomodasi, transportasi, keamanan dan entertainment.</p>
18	IPB206 Komunikasi dan Kerjasama Tim (<i>Communication & Teamwork</i>)	2(0-2)	<p>Pengakuan atas capaian pembelajaran yang didapat mahasiswa dari pengalaman dalam <i>public speaking</i> dan bekerjasama dalam Tim, dengan kemampuan sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membedakan antara kelompok dan tim, termasuk karakteristik berbagai jenis tim • Mengembangkan tim dan mengoptimalkan faktor-faktor yang berkontribusi pada kesuksesan tim • Berkomunikasi yang efektif dalam organisasi, dan mencari solusi terkait hambatan umum untuk komunikasi yang efektif • Memilih saluran, aliran, dan jaringan komunikasi yang efektif dalam suatu organisasi berdasarkan situasi • Mengidentifikasi risiko umum dan masalah etika yang terkait dengan komunikasi verbal, tulisan dan melalui media sosial

2.2.3. Pengakuan Kompetensi

Tabel 1. Kompetensi yang digunakan untuk pengakuan dan pelaporan

No	Mata Kuliah Kompetensi	SKS	Definisi dan capaian pembelajaran
19	IPB208 Empati dan Kecerdasan Emosial (<i>Empathy & emotional intelligence</i>)	2(0-2)	<p>Pengakuan atas capaian pembelajaran yang didapat mahasiswa terkait keterampilan sosial dan emosional yang menopang hubungan positif dalam berhubungan dengan orang lain. Ini mencakup keterampilan dasar dan terkait dari empati dan "kecerdasan emosional," juga dikenal sebagai EQ, yang mengacu pada kemampuan mengidentifikasi dan mengatur perasaan kita sendiri, menyelaraskan perasaan orang lain dan memahami perspektif mereka, dan menggunakan pengetahuan ini untuk:</p> <p>Interaksi sosial yang konstruktif, untuk kerja tim yang lebih efektif, pemecahan masalah, dan pemulihan dari kemunduran;</p> <p>Memperkuat empati, kepercayaan, dan kolaborasi di antara tim dan menyelesaikan konflik secara lebih konstruktif — dengan penekanan khusus pada bagaimana kepemimpinan yang cerdas secara sosial dapat membangun budaya kepemilikan dan keterlibatan (<i>belonging and engagement</i>) dalam tim.</p>
20	IPB209 Pengambilan Keputusan Efektif (<i>Effective Decision Making</i>)	2(0-2)	<p>Pengakuan atas capaian pembelajaran yang didapat mahasiswa dari pengalaman kepemimpinan, keterlibatan atau tanggung jawabnya dalam perencanaan strategi yang sangat bergantung pada kemampuan mahasiswa untuk melihat situasi secara utuh (<i>helicopter view</i>) dan membuat keputusan yang tepat.</p> <p>Untuk membuat keputusan untuk memajukan organisasi, para pemimpin perlu memastikan bahwa tujuan organisasi dapat dicapai dan seimbang sambil juga mempertimbangkan ketidakpastian perkembangan di masa depan. Dalam lingkungan organisasi yang kompleks, strategi yang baik adalah hasil dari penerapan pola pikir analitis dan penggunaan pendekatan sistematis untuk pengambilan keputusan, antara lain didukung juga dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan membuat pohon tujuan pemangku kepentingan untuk mengembangkan serangkaian tujuan terukur dengan jelas • Kemampuan merumuskan skenario untuk mempersiapkan situasi masa depan yang mungkin berbeda dari apa yang diharapkan • Kemampuan membuat analisis multi-kriteria untuk menilai keputusan mana yang dapat membantu pencapaian tujuan • keterampilan analitis dalam konteks bisnis, memungkinkan untuk mengungkap situasi kompleks yang membutuhkan keputusan.
21	IPB20A Pemecahan Masalah Kompleks (<i>Complex problem-solving</i>)	2(0-2)	<p>Pengakuan atas capaian pembelajaran yang didapat mahasiswa terkait dengan kemampuannya dalam memecahkan masalah baru yang tidak jelas dalam pengaturan dunia nyata yang kompleks. Kemampuan ini dibangun di atas praktik berpikir kritis yang kokoh, melihat masalah dari berbagai sudut pandang, mengembangkan solusi alternatif, dan memilih solusi terbaik berdasarkan pemahaman mahasiswa tentang masalah, lingkungan yang memengaruhi masalah, dan mereka yang terkena dampak solusinya.</p>
22	IPB20C Berpikir Kritis dan Kreatif (<i>Creative & critical thinking</i>)	2(0-2)	<p>Pengakuan atas capaian pembelajaran yang didapat mahasiswa dari kemampuannya dalam:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berpikir kritis yaitu pertimbangan yang aktif, gigih, dan cermat atas suatu keyakinan atau bentuk pengetahuan. Ini mencakup analisis dan penilaian tentang ide dan kondisi yang mendukung keyakinan dan kesimpulan yang mengikutinya. Berpikir kritis melibatkan analisis dan evaluasi pemikiran seseorang dan pemikiran orang lain yang tunduk pada standar intelektual, termasuk kejelasan, akurasi, presisi, relevansi, signifikansi, kedalaman, keluasan, logika, dan keadilan. • Pemikiran kreatif adalah generasi ide-ide baru di dalam atau lintas disiplin ilmu. Ini memanfaatkan atau melanggar aturan dan prosedur dalam disiplin ilmu tersebut dan secara aktif melibatkan mahasiswa dalam menyatukan ide-ide yang ada ke dalam konfigurasi baru; mengembangkan properti atau kemungkinan baru untuk sesuatu yang sudah ada; dan menemukan atau membayangkan sesuatu yang sama sekali baru. Standar untuk menilai pemikiran kreatif mencakup orisinalitas, kesesuaian, fleksibilitas, dan kontribusi ke domain.

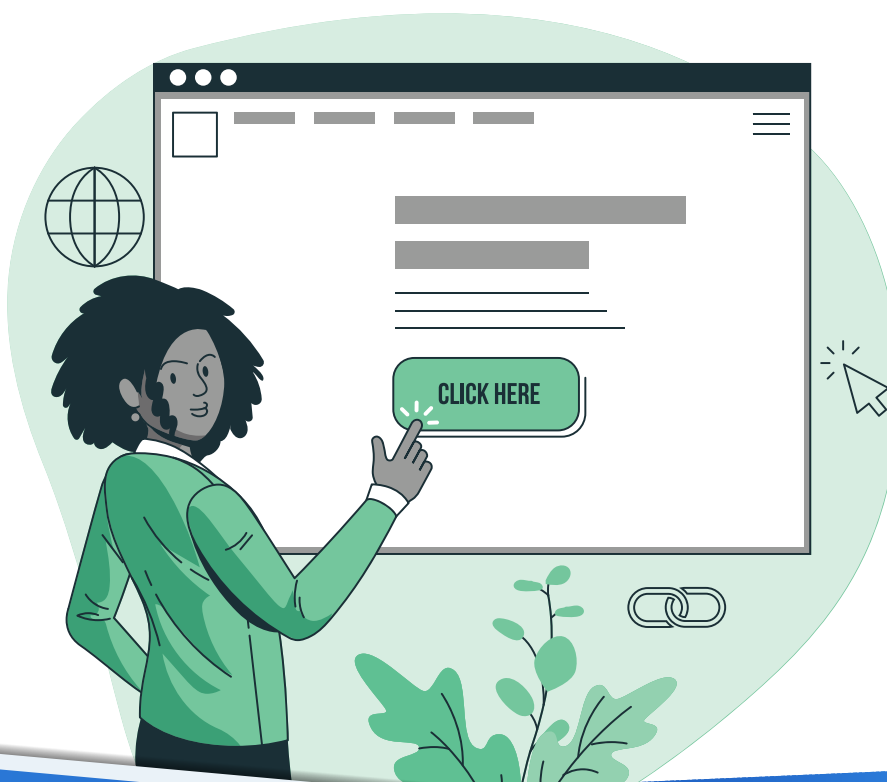
2.2.3. Pengakuan Kompetensi

Tabel 1. Kompetensi yang digunakan untuk pengakuan dan pelaporan

No	Mata Kuliah Kompetensi	SKS	Definisi dan capaian pembelajaran
23	IPB20D Strategi Negosiasi (<i>Negotiation strategy</i>)	2(0-2)	<p>Pengakuan atas capaian pembelajaran yang didapat mahasiswa dari kemampuannya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan negosiasi yang efektif dan mencapai kesepakatan yang memuaskan, menganalisis perspektif "sosial" dari sebuah negosiasi dan dampaknya pada kesepakatan yang berhasil, serta risiko mengabaikannya, atau mengabaikan penerapannya; • Mengadopsi teknik komunikasi yang meningkatkan hubungan dan merangsang kerja sama antara pihak-pihak yang terlibat; • Mengembangkan pemikiran kritis untuk mengelola emosi dan menyelesaikan konflik dengan cara yang konstruktif; • Menangani perkembangan tak terduga dalam negosiasi bisnis, seperti tujuan yang saling bertentangan, perbedaan budaya, dan jalan buntu; • Menggunakan pertimbangan politik dalam negosiasi bisnis; • Mengukur seberapa baik kinerja di setiap tahap proses negosiasi.
24	IPB20E Etika Profesional (<i>Professional ethics</i>)	2(0-2)	<p>Pengakuan atas capaian pembelajaran yang didapat mahasiswa terkait dengan kemampuannya untuk mengidentifikasi dan menganalisis tantangan etika yang ditunjukkan dalam praktik profesional; kemampuan untuk menggunakan pengetahuannya untuk refleksi dalam praktik profesional mahasiswa; serta pemahamannya tentang kesadaran etis, sosial dan lingkungan, serta hak dan tanggung jawab dalam bertindak dengan cara yang diinginkan secara moral, menuju komitmen moral dan perilaku yang bertanggung jawab.</p>

2.2.3. Matrik kesesuaian kompetensi dan kegiatan EC/SC Multiaktivitas

Matriks kesesuaian antara capaian pembelajaran kompetensi dengan kegiatan *Enrichment Course* dan *Supporting Course* Multiaktivitas disusun untuk menggambarkan hubungan masing-masing yang selanjutnya akan digunakan sebagai acuan dalam pengakuan. Hubungan ini dibangun dengan prinsip "one activities for many competencies" atau "one competencies from many activities", bahwa dari satu kegiatan mahasiswa dapat diakui untuk beberapa kompetensi dan suatu kompetensi dapat diakui dari berbagai aktifitas. Namun demikian, satu capaian pembelajaran kegiatan tidak boleh diajukan lebih dari satu kali untuk pengakuan kompetensi. Matriks kesesuaian ini dapat dilihat pada Tabel 2.



Tabel 2. Matriks kesesuaian antara capaian pembelajaran mata kuliah kompetensi dengan kegiatan EC/SC Multiaktivitas

No.	Mata Kuliah Kompetensi	SKS	Kelompok Kegiatan									
			Summer Course/ Konferensi	Pelatihan/Uji Kompetensi	Minat bakat	Pengabdian Masyarakat	Kompetisi	Proyek mandiri	Wirausaha	Talent pool	Pengurus/ kepanitian	Magang
1	IPB201 Summer Course	2	✓									
2	IPB301 Summer Course	3	✓									
3	IPB20F Keberagaman & Multibudaya	2	✓		✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓
4	IPB202 Konferensi Nasional (pemakalah)	2	✓									
5	IPB302 Konferensi Internasional (pemakalah)	3	✓									
6	IPB303 Pengembangan Profesi	3		✓				✓			✓	✓
7	IPB205 Pembelajaran Emosi & Sosial	2		✓					✓	✓	✓	✓
8	IPB305 Pengembangan Masyarakat	3				✓		✓				
9	IPB306 Kewirausahaan Sosial	3				✓						
10	IPB203 Pengembangan Talenta	2			✓		✓	✓		✓		
11	IPB304 Pengembangan Talenta	3			✓		✓	✓		✓		
12	IPB307 Kewirausahaan	3							✓			
13	IPB308 Kepemimpinan Inklusif & Inovatif (<i>Inclusive & Innovative Leadership</i>)	3				✓			✓	✓	✓	
14	IPB309 Inovasi dan Pemikiran Desain	3				✓	✓	✓	✓	✓	✓	
15	IPB204 Manajemen <i>Event</i>	2			✓						✓	✓
16	IPB206 Komunikasi dan Kerjasama Tim	2			✓		✓	✓	✓		✓	
17	IPB207 Kepemimpinan Inklusif	2				✓			✓	✓	✓	✓
18	IPB208 Empati dan Kecerdasan Emosial	2			✓	✓				✓	✓	✓
19	IPB209 Pengambilan Keputusan Efektif	2				✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20	IPB20A Pemecahan Masalah Kompleks	2			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
21	IPB20B Kewirausahaan Sosial	2				✓						
22	IPB20C Berpikir Kritis dan Kreatif	2			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
23	IPB20D Strategi Negosiasi	2				✓			✓		✓	
24	IPB20E Etika Profesional	2		✓			✓	✓			✓	✓

2.3. Pihak Terkait

2.3.1. Fakultas/Sekolah

- Merancang, melaksanakan mandiri atau menjalin kerjasama dengan pihak mitra untuk penyelenggaraan kegiatan EC/SC Multiaktivitas;
- Mengkoordinasikan pelaksanaan kegiatan EC/SC Multiaktivitas di tingkat Fakultas/Sekolah;
- Menetapkan Tim Penilai program studi;

2.3.2. Departemen/Program Studi

- Membuat rancangan kegiatan EC/SC Multiaktivitas mencakup jenis kegiatan, capaian pembelajaran, aktivitas, jam aktivitas, monitoring dan evaluasi, asesmen, rubrik penilaian dan rencana konversi sks;
- Menunjuk dosen untuk mengelola atau membimbing kegiatan EC/SC Multiaktivitas;
- Membentuk Tim Penilai program studi;
- Melakukan penilaian mahasiswa yang mengikuti kegiatan EC/SC Multiaktivitas;
- Menerbitkan sertifikat *Credit Earning Activities*.

2.3.3. Mitra

- Mitra pelaksana kegiatan EC/SC multiaktivitas dapat berasal dari unit di lingkungan IPB dan dari luar IPB;
- Merancang kegiatan yang dapat dijadikan kegiatan EC/SC Multiaktivitas bersama Fakultas/Sekolah/Departemen/Program Studi;
- Menjamin terlaksananya kegiatan tersebut sesuai dengan kesepakatan bersama;
- Menyediakan pendamping bagi mahasiswa selama pelaksanaan kegiatan;
- Pendamping kegiatan bersama dosen pembimbing kegiatan melakukan pembimbingan, evaluasi dan penilaian mahasiswa selama melakukan kegiatan EC/SC Multiaktivitas.

2.3.4. Dosen

- Dosen pembimbing penggerak adalah dosen yang bertanggung-jawab mengarahkan mahasiswa dalam memilih kegiatan EC/SC Multiaktivitas dan mata kuliah kompetensi yang dapat diakui/disetarakan dari kegiatan yang diikuti mahasiswa berdasarkan arah/minat karir dan pemetaan bakat (*talent mapping*) mahasiswa;
- Dosen pembimbing kegiatan adalah dosen yang membimbing, memantau, mengevaluasi dan menilai mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan EC/SC Multiaktivitas;

2.3.5. Mahasiswa

- Merencanakan bersama dosen pembimbing penggerak mengenai pilihan kegiatan EC/SC Multiaktivitas;
- Mendaftar kepada penyelenggara kegiatan EC/SC Multiaktivitas;
- Melengkapi persyaratan kegiatan EC/SC Multiaktivitas termasuk mengikuti seleksi bila ada;
- Mengikuti kegiatan EC/SC Multiaktivitas sesuai dengan ketentuan pedoman akademik;
- Mahasiswa mengajukan usulan pengakuan kompetensi dari kegiatan yang akan/sudah dilaksanakan (mahasiswa dapat mengajukan kompetensi yang sama dua kali dengan syarat berbeda kode kompetensi, misalnya IPB201 dan IPB301 *Summer Course*);
- Melaporkan kegiatan melalui SIMAWA.

2.4. Persyaratan dan Ketentuan

- Mahasiswa aktif yang terdaftar dalam SIMAK;
- Mahasiswa mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing penggerak;
- Mahasiswa melakukan kegiatan harus di bawah dosen pendamping kegiatan;
- Kegiatan EC/SC Multiaktivitas yang dapat diikuti adalah kegiatan yang telah disiapkan oleh unit di lingkungan IPB maupun kegiatan yang diselenggarakan oleh mitra.
- Kegiatan yang dapat diklaim oleh mahasiswa ke dalam mata kuliah kompetensi adalah (1) Kegiatan yang telah diikuti oleh mahasiswa selama periode mengikuti pendidikan di IPB, baik sebagai kegiatan tunggal atau akumulasi dari beberapa kegiatan; (2) Disertai dengan bukti yang sah dan dapat dipertanggung-jawabkan; (3) Diunggah melalui SIMAWA; (4) Belum dilakukan penyetaraan dengan mata kuliah dalam struktur kurikulum program studi atau mata kuliah *supporting course* (SC); (5) Memenuhi jam aktifitas yang dapat disetarakan dengan sks dari mata kuliah; dan (6) Mendaftarkan mata kuliah yang telah disetarakan ke dalam SIMAK pada semester berjalan atau semester berikutnya (khusus untuk mahasiswa semester 8 dapat mengisi KRS C pada semester berjalan).

2.5. Prosedur Kegiatan *Enrichment Course/Supporting Course*

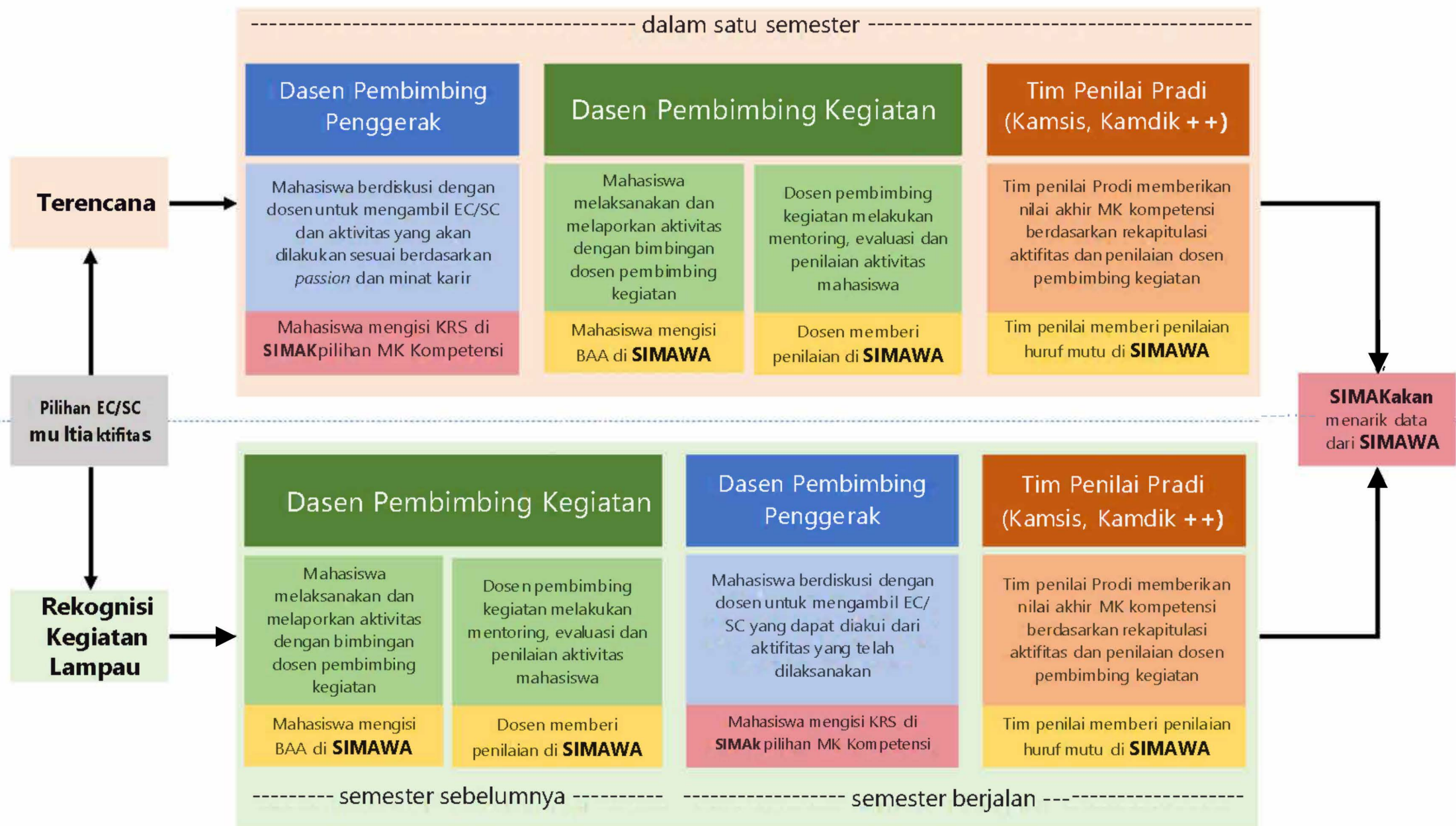
Prosedur pelaksanaan kegiatan EC/SC Multiaktivitas dapat dilaksanakan sebagai kegiatan terencana atau pengakuan kegiatan lampau. Tahapan pelaksanaan tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.

2.5.1. Terencana

- Mahasiswa mengikuti kegiatan EC/SC Multiaktivitas atas persetujuan dosen pembimbing penggerak dengan terlebih dahulu mendaftarkan mata kuliah kompetensi dan kelompok kegiatan pada SIMAK dan KRS;
- Mahasiswa dapat memilih dosen pendamping kegiatan sesuai dengan kepakaran yang dibutuhkan;
- Mahasiswa melaksanakan sesuai dengan rencana kegiatan, jam kegiatan, dan target capaian yang telah ditetapkan;
- Pada akhir pelaksanaan kegiatan, mahasiswa melaporkan kegiatan dan menyerahkan sertifikat *credit earning activities* atau surat keterangan lainnya yang didapatkan melalui Berita Acara Aktifitas (BAA) di SIMAWA;
- Dosen pendamping kegiatan melakukan evaluasi dan penilaian melalui SIMAWA;
- Program studi melakukan evaluasi dan penilaian serta melakukan penyetaraan dalam sks mata kuliah kompetensi;
- Program studi mengunggah nilai mata kuliah mahasiswa melalui SIMAWA pada akhir semester berjalan sesuai dengan kalender akademik.

2.5.2. Pengakuan Kegiatan Lampau

- Mahasiswa telah mengikuti kegiatan EC/SC Multiaktivitas tanpa terlebih dahulu mendaftarkan melalui SIMAK dan KRS;
- Melaporkan sertifikat kepada program studi dan informasi dari kegiatan EC/SC Multiaktivitas yang telah diikuti mencakup: deskripsi kegiatan, jam aktifitas kegiatan, bukti kehadiran, penilaian dari dosen pendamping kegiatan dan lain-lain melalui BAA di SIMAWA;
- Program studi melakukan verifikasi dan validasi kegiatan EC/SC Multiaktivitas yang diajukan oleh mahasiswa; memberikan penilaian, penyetaraan sks dan pengakuan mata kuliah kompetensi;
- Setelah mendapatkan pengakuan dan penilaian, mahasiswa mendaftarkan melalui SIMAK dan KRS pada semester berikutnya;
- Program studi mengunggah nilai mata kuliah mahasiswa melalui SIMAWA pada semester yang didaftarkan oleh mahasiswa.



Gambar 2. Tahapan pelaksanaan *Enrichment Course* dan *Supporting Course* Multiaktivitas

2.6. Penyetaraan dan Pengakuan

- Penyetaraan kredit (sks) menggunakan pendekatan jam aktifitas (*learning hours*). **Learning Hours** didefinisikan "*all planned learning activities leading toward the achievement of programme or qualification learning outcomes*". Include **teaching direct** contact time (*directed learning: lectures, seminars, tutorials, laboratory practicals, workshops, fieldworks etc.*), and **self-directed learning**: time spent in studying, doing assignments, undertaking practical tasks, preparing and carrying out formative and summative assessments.
- Sesuai dengan Permendikbud No. 3 tahun 2020, pasal 19 ayat 4, bentuk Pembelajaran 1 (satu) sks pada proses pembelajaran berupa praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, praktik kerja, penelitian, perancangan, atau pengembangan, pelatihan militer, pertukaran pelajar, magang, wirausaha, dan/atau pengabdian kepada masyarakat, 170 (seratus tujuh puluh) menit per minggu per semester atau setara 45 *learning hours* per sks yang mencakup kegiatan mahasiswa untuk persiapan, pembekalan, pelaksanaan, hingga penyusunan laporan kegiatan. Contoh penyetaraan *learning hours* dan jumlah sks dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Ilustrasi penyetaraan sks kegiatan magang selama dua bulan (40 hari kerja)

Tahapan	Jam Aktifitas (menit)	Kesetaraan sks
Penyusunan proposal magang	1440	0,53
Konsultasi dosen pembimbing	420	0,15
Pembekalan		
• Perguruan tinggi	120	0,04
• Mitra magang	120	0,04
Pelaksanaan magang (<i>project based agile learning</i>)		
• <i>Onboarding</i>	480	0,18
• <i>Exploration</i>	2400	0,88
• <i>Decide</i>	960	0,35
• <i>Excecution</i>	4800	1,76
• <i>Testing & reflect</i>	4800	1,76
• <i>Share</i>	960	0,35
Penyusunan laporan magang	2400	0,88
Presentasi laporan magang	180	0,07
Total	19080	7,00 sks

* Perhitungan didasarkan jam aktifitas untuk 1 sks adalah 170 menit per minggu per semester

- Pengakuan mata kuliah kompetensi dilakukan dengan melakukan penyesuaian capaian pembelajaran kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa dengan capaian pembelajaran kompetensi sebagaimana telah dijelaskan dalam matriks kesesuaian sebelumnya. Kesesuaian capaian pembelajaran dapat mengikuti prinsip "**one activities for many competencies**" atau "**one competencies from many activities**", bahwa dari satu kegiatan mahasiswa dapat diakui untuk beberapa kompetensi atau suatu kompetensi dapat diakui dari berbagai aktifitas.

2.6. Penyetaraan dan Pengakuan

- Contoh **“one activities for many competencies”**, berdasarkan kegiatan magang yang dilakukan oleh mahasiswa program studi Ilmu Komputer dengan pendekatan *project based learning* setelah mendapatkan kesetaraan 7 sks pada ilustrasi sebelumnya, maka pengakuan atas capaian pembelajaran mahasiswa tersebut dapat berupa (Tabel 4):

Tabel 4. Ilustrasi pengakuan **“one activities for many competencies”**

No.	Capaian pembelajaran kegiatan	Mata Kuliah Kompetensi	SKS
1	Mahasiswa <i>intern</i> dapat membuat aplikasi <i>learning management system</i> berbasis mobile yang dapat diakses secara mudah, kapan saja dan di mana saja.	IPB303 Pengembangan Profesi (<i>Professional Development</i>)	3
2	Mahasiswa <i>intern</i> dapat membuat strategi marketing dengan pendekatan SPIN <i>selling</i> memanfaatkan <i>tools digital</i> dengan peningkatan penjualan di atas 30% dibanding tahun sebelumnya.		
3	Mahasiswa mampu memanfaatkan prosedur dalam disiplin ilmu dan secara aktif melibatkan timnya dalam menyatukan ide-ide yang ada ke dalam konfigurasi baru; mengembangkan inovasi baru yang bermanfaat bagi perusahaan	IPB20C Berpikir Kritis dan Kreatif (<i>Creative & critical thinking</i>)	2
4	Mahasiswa mampu mengembangkan tim dan mengoptimalkan faktor-faktor yang berkontribusi pada kesuksesan tim selama melaksanakan <i>project</i> dan mampu berkomunikasi secara luwes, dan mencari solusi terkait hambatan umum untuk komunikasi yang efektif	IPB206 Komunikasi dan Kerjasama Tim (<i>Communication & Teamwork</i>)	2
			7

- Contoh **“one competencies from many activities”**, kompetensi IPB303 Pengembangan Profesi dapat diakui dari beberapa kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa melalui kegiatan magang (*internship*), pelatihan-pelatihan yang diikuti mahasiswa yang dilihat dari ilustrasi berikut (Tabel 5):

Tabel 5. Ilustrasi pengakuan **“one competencies from many activities”**

No.	Mata Kuliah Kompetensi	Capaian pembelajaran kegiatan	Jam Aktifitas (SKS)
1	IPB303 Pengembangan Profesi Pengakuan atas capaian pembelajaran yang didapat mahasiswa dalam mendapatkan atau mempertahankan kredensial profesional baik yang terkait dengan bidang keilmuan atau kompetensi tambahan baru dengan tujuan pengembangan diri maupun untuk peningkatan karir melalui kegiatan-kegiatan sertifikasi kompetensi, mengikuti pelatihan-pelatihan, praktik kerja/magang dan kegiatan lainnya yang relevan.	Mahasiswa Arsitektur Lanskap mengikuti kegiatan magang di Dinas Penataan Kota dengan <i>project</i> untuk membuat rencana pengembangan ruang terbuka hijau menggunakan <i>software</i> ArcGIS	90 jam (2 SKS)
		Mahasiswa mengikuti kegiatan pelatihan intensif penggunaan <i>software</i> ArcGIS	45 jam (1 SKS)
			3

2.7. Evaluasi dan Penilaian

- Evaluasi adalah satu atau lebih proses menginterpretasi data dan bukti-buktinya yang terakumulasi selama proses penilaian. Penilaian adalah satu atau beberapa proses mengidentifikasi, mengumpulkan dan mempersiapkan data beserta bukti-buktinya untuk mengevaluasi proses dan hasil belajar mahasiswa dalam rangka pemenuhan Capaian Pembelajaran.

2.7. Evaluasi dan Penilaian

- Penilaian proses dan hasil belajar mahasiswa mencakup prinsip penilaian; teknik dan instrumen penilaian; mekanisme dan prosedur penilaian; pelaksanaan penilaian; dan pelaporan penilaian mahasiswa. Instrumen yang digunakan untuk penilaian proses dapat berupa rubrik dan untuk penilaian hasil dapat digunakan portofolio atau karya desain.
- Penilaian seyogyanya harus mampu menjangkau indikator-indikator penting terkait dengan kejujuran, disiplin, komunikasi, ketegasan (*decisiveness*) dan percaya diri (*confidence*) yang harus dimiliki oleh mahasiswa.
- Kriteria Penilaian (*assessment criteria*) adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau acuan ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Sementara itu, indikator penilaian adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi pencapaian hasil belajar atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.

Penilaian capaian pembelajaran kegiatan dilakukan oleh dosen pembimbing kegiatan dilakukan pada ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan secara rinci dijelaskan sebagai berikut:

- a. Penilaian ranah sikap dilakukan melalui observasi, penilaian diri, penilaian antar mahasiswa (mahasiswa menilai kinerja rekannya dalam satu bidang atau kelompok), dan penilaian aspek pribadi yang menekankan pada aspek kepercayaan diri, keingintahuan, inisiatif, disiplin dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial tempat magang;
- b. Penilaian ranah pengetahuan melalui berbagai bentuk tes tulis dan tes lisan yang secara teknis dapat dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung. Secara langsung maksudnya adalah dosen dan mahasiswa bertemu secara tatap muka atau daring saat penilaian. Sedangkan secara tidak langsung, misalnya menggunakan lembar-lembar soal ujian tulis;
- c. Penilaian ranah keterampilan melalui penilaian kinerja yang dapat diselenggarakan melalui observasi selama mahasiswa melaksanakan kegiatan *project based learning* yang memungkinkan mahasiswa untuk dapat meningkatkan kemampuan keterampilannya.

Contoh rubrik penilaian kegiatan EC/SC Multiaktivitas berdasarkan capaian pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 6 dan contoh perumusan ketentuan nilai dalam nilai rubrik penilaian dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 6. Contoh rubrik penilaian kegiatan EC/SC Multiaktivitas

CPL	Aspek yang dinilai	Bobot	Nilai			
			>85	78-85	65-77	<65
Pengetahuan & Keterampilan Khusus	1.
	2.
	3.
	4.
	5.
Keterampilan Umum	Kreatifitas, penyelesaian masalah, kerjasama tim, komunikasi, <i>leadership</i> , dan lainnya
Sikap	Inisiatif, kedisiplinan, tanggung-jawab, keingintahuan, kegigihan, empati dan lainnya

Selanjutnya untuk penilaian huruf mutu kompetensi dilakukan oleh Tim penilai dari program studi menggunakan sistem penilaian acuan patokan, yaitu dengan cara menentukan batas kelulusan. Nilai prestasi setiap mata kuliah kompetensi merupakan hasil kumulatif dari penilaian kegiatan EC/SC Multiaktivitas yang telah dilakukan oleh dosen pembimbing kegiatan. Hasil penilaian akhir suatu mata kuliah dinyatakan dengan huruf mutu (HM) (Tabel 7) dan perumusan ketentuan nilai dalam rubrik penilaian kegiatan (Tabel 8):

2.7. Evaluasi dan Penilaian

Tabel 7. Nilai rekapitulasi dan Huruf Mutu

Huruf Mutu	Nilai Mutu (rekapitulasi dari kegiatan)
A	≥ 80
AB	75 - 79
B	70 - 74
BC	65 - 69
C	≤ 64

Tabel 8. Contoh perumusan ketentuan nilai dalam rubrik penilaian kegiatan

Aspek Penilaian	Ketentuan Nilai			
	< 65 Tidak Baik	65 - 75 Kurang Baik	76 - 85 Baik	> 85 Sangat Baik
Perencanaan Kegiatan				
Rasional rencana kegiatan	Rasional kegiatan disusun tidak berdasarkan hasil observasi awal	Rasional kegiatan disusun berdasarkan hasil observasi awal, sesuai dengan situasi dan kondisi obyektif, namun tidak diuraikan dengan lengkap dan rinci	Rasional kegiatan disusun berdasarkan hasil observasi awal, sesuai dengan situasi dan kondisi obyektif, diuraikan lengkap dan rinci	Rasional kegiatan disusun berdasarkan hasil observasi awal, sesuai dengan situasi dan kondisi obyektif, diuraikan sangat lengkap dan rinci
Kelayakan rencana kegiatan	Rencana kegiatan disusun tidak sesuai dengan kondisi obyektif	Rencana kegiatan disusun sesuai dengan kondisi obyektif	Rencana kegiatan disusun sesuai dengan kondisi obyektif, lengkap dengan tahapan yang jelas disertai jadwal kegiatan yang rinci	Rencana kegiatan disusun sesuai dengan kondisi obyektif, lengkap dengan tahapan yang sangat jelas disertai jadwal kegiatan yang rinci
Rancangan evaluasi dan tindak lanjut kegiatan	Rancangan evaluasi dan tindak lanjut disusun dengan strategi yang tidak tepat	Rancangan evaluasi dan tindak lanjut disusun dengan strategi yang tepat namun dengan tahapan yang kurang jelas dan rinci	Rancangan evaluasi dan tindak lanjut disusun dengan strategi yang tepat dengan tahapan yang jelas dan rinci	Rancangan evaluasi dan tindak lanjut disusun dengan strategi yang tepat dengan tahapan yang sangat jelas dan rinci
Pelaksanaan dan Hasil Kegiatan				
Persiapan kegiatan	Persiapan dilakukan hanya pada kegiatan tertentu	Persiapan dilakukan dengan baik pada semua kegiatan namun tidak didukung sumberdaya yang memadai	Persiapan dilakukan dengan baik pada semua kegiatan dan didukung sumberdaya yang memadai	Persiapan dilakukan sangat baik pada semua kegiatan dan didukung sumberdaya yang memadai
Pelaksanaan kegiatan	Pelaksanaan kegiatan dilakukan tidak sesuai dengan rancangan kegiatan	Pelaksanaan kegiatan dilakukan sesuai dengan rancangan kegiatan namun hanya di beberapa kegiatan	Pelaksanaan kegiatan dilakukan sesuai dengan rancangan kegiatan dan lengkap	Pelaksanaan kegiatan dilakukan sesuai dengan rancangan kegiatan, lengkap dan bekerjasama dengan banyak pihak mitra

2.7. Evaluasi dan Penilaian

Tabel 8. Contoh perumusan ketentuan nilai dalam rubrik penilaian kegiatan

Aspek Penilaian	Ketentuan Nilai			
	< 65 Tidak Baik	65 - 75 Kurang Baik	75 - 85 Baik	> 85 Sangat Baik
Evaluasi	Evaluasi dilakukan hanya di beberapa kegiatan	Evaluasi dilakukan di seluruh kegiatan namun dengan metode yang kurang tepat atau tidak dilaporkan secara rutin	Evaluasi dilakukan di seluruh kegiatan dengan metode yang tepat, dan dilaporkan secara rutin	Evaluasi dilakukan di seluruh kegiatan dengan metode yang sangat tepat, dan dilaporkan secara rutin
Kelayakan rencana kegiatan Tindak lanjut kegiatan	Tindak lanjut kegiatan dirumuskan tidak berdasarkan hasil evaluasi	Tindak lanjut kegiatan dirumuskan berdasarkan hasil evaluasi namun dengan strategi dan tahapan yang kurang tepat dan rinci	Tindak lanjut kegiatan dirumuskan berdasarkan hasil evaluasi dengan strategi dan tahapan yang tepat dan rinci di semua kegiatan	Tindak lanjut kegiatan dirumuskan berdasarkan hasil evaluasi dengan strategi dan tahapan yang sangat tepat dan rinci di semua kegiatan
Pelaporan Kegiatan				
Isi Laporan	Isi laporan tidak lengkap	Isi laporan lengkap disertai penjelasan yang rinci namun hanya di beberapa kegiatan	Isi laporan lengkap disertai penjelasan yang rinci dan meliputi seluruh kegiatan	Isi laporan lengkap disertai penjelasan yang sangat rinci dan meliputi seluruh kegiatan
Sistematika penulisan, tata tulis, bahasa	Laporan ditulis tidak sistematis/runtut	Laporan ditulis dengan sistematis/runtut, namun tidak sesuai panduan atau sulit dipahami	Laporan ditulis dengan sistematis/runtut, sesuai panduan, dan mudah dipahami	Laporan ditulis dengan sistematis/runtut, sesuai panduan, dan sangat mudah dipahami
Kompetensi Umum dan Sikap				
Percaya Diri	Mahasiswa menunjukkan sikap ragu-ragu dalam setiap tindakan	Mahasiswa menunjukkan sikap percaya diri, namun dalam beberapa kesempatan terlihat ragu dalam bertindak	Mahasiswa menunjukkan sikap percaya diri, berkepribadian mantap, dan tidak ragu-ragu dalam bertindak	Mahasiswa menunjukkan sikap sangat percaya diri, berkepribadian mantap, dan tidak ragu-ragu dalam bertindak.
Inisiatif	Mahasiswa kurang menunjukkan inisiatif yang baik dalam mengatasi permasalahan	Mahasiswa menunjukkan inisiatif yang baik dalam mengatasi permasalahan namun kurang didasari alasan yang kuat	Mahasiswa menunjukkan inisiatif yang baik dalam mengatasi permasalahan didasari alasan yang kuat dan rencana tindakan yang sangat jelas	Mahasiswa menunjukkan inisiatif yang sangat baik dalam mengatasi permasalahan didasari alasan yang sangat kuat dan rencana tindakan yang sangat jelas

2.7. Evaluasi dan Penilaian

Tabel 8. Contoh perumusan ketentuan nilai dalam rubrik penilaian kegiatan

Aspek Penilaian	Ketentuan Nilai			
	< 65 Tidak Baik	65 - 75 Kurang Baik	75 - 85 Baik	> 85 Sangat Baik
Kreatifitas dan Inovasi	Mahasiswa kurang menunjukkan kreatifitas dan inovasi	Mahasiswa menunjukkan kreatifitas dan inovasi yang tinggi namun kurang disertai alasan yang kuat atau rencana kegiatan yang jelas	Mahasiswa menunjukkan kreatifitas dan inovasi yang tinggi disertai alasan yang kuat dan rencana kegiatan yang jelas	Mahasiswa menunjukkan kreatifitas dan inovasi yang sangat tinggi disertai alasan yang kuat dan rencana kegiatan yang jelas
Komunikasi	Mahasiswa menunjukkan komunikasi yang tidak hangat dan empatik	Mahasiswa mampu menjalin komunikasi yang hangat dan empatik namun hanya dengan beberapa orang saja	Mahasiswa mampu menjalin komunikasi yang hangat dan empatik dengan banyak pihak yang terlibat	Mahasiswa mampu menjalin komunikasi yang sangat hangat dan empatik dengan semua pihak yang terlibat
Kerjasama	Mahasiswa kurang mampu menjalin kerjasama	Mahasiswa mampu menjalin kerjasama namun hanya dengan beberapa pihak	Mahasiswa mampu menjalin kerjasama dengan semua pihak dengan pendekatan yang humanis	Mahasiswa mampu menjalin kerjasama dengan semua pihak dengan pendekatan yang sangat humanis
Disiplin	Mahasiswa menunjukkan sikap tidak disiplin	Mahasiswa menunjukkan disiplin tinggi namun di beberapa kegiatan saja	Mahasiswa menunjukkan disiplin yang tinggi di seluruh kegiatan	Mahasiswa menunjukkan disiplin yang sangat tinggi di seluruh kegiatan

2.8. Dokumen Terkait

Untuk mendukung kelengkapan administrasi dalam pelaksanaan kegiatan EC/SC Multiaktivitas, diperlukan dokumen/formulir pendukung yang selanjutnya akan diisi oleh mahasiswa melalui SIMAWA dan SIMAK. Dokumen tersebut antara lain:

1. Formulir pendaftaran kegiatan ;
2. Formulir pelaporan dan bukti kegiatan (Berita Acara Aktifitas);
3. Formulir monitoring, evaluasi dan asesmen kegiatan ;
4. Formulir penilaian mahasiswa;
5. Formulir penyetaraan sks dan mata kuliah;
6. Sertifikat *Credit Earning Activities*.

2.9. Sistem Penjaminan Mutu Internal

Sistem pengakuan (rekognisi) multiaktivitas mahasiswa sebagai mata kuliah pengayaan harus dilaksanakan sesuai dengan peraturan yang berlaku secara akuntabel, transparan, dan tertelusur. Implementasi sistem pengakuan ini harus melibatkan unit-unit yang terkait dengan deskripsi tugas dan tanggung jawab yang jelas, serta didukung oleh sistem penjaminan mutu yang handal. Sistem penjaminan mutu menerapkan siklus PPEPP secara berkelanjutan, yaitu penetapan (P), pelaksanaan (P), evaluasi (E), pengendalian (P), dan peningkatan (P). Aktivitas yang dilaksanakan pada setiap siklus penjaminan mutu adalah sebagai berikut:

Tahap penjaminan mutu	Kegiatan yang dilaksanakan	Pelaksana
Penetapan (P)	Penyusunan kebijakan dan peraturan sistem pengakuan, penetapan standar dan sasaran mutu/target kinerja, prosedur umum sistem pengakuan, dan perangkat untuk implementasi sistem penjaminan mutu internal, dan sistem Beban Kinerja Dosen	WRPK
	Penyusunan panduan pengakuan multiaktivitas sebagai mata kuliah (EC/SC), pengembangan sistem ICT sebagai pendukung	DIT PPTP, DITMAWA, DIT APPMB
	Pengembangan prosedur operasi baku dan sistem penilaian, serta penyiapan sumber daya manusia (tendik dan tim penilai) untuk implementasi di unit penyelenggara akademik (departemen)	Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan, Ketua Departemen
Pelaksanaan (P)	Sosialisasi program pengakuan kepada seluruh <i>stakeholder</i> yang terlibat	Direktur DITMAWA, Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan, Ketua Program Studi, Direktur Ditmawa, dan Direktur Dit APPMB
	Proses pengakuan mulai dari tahap pembimbingan dan pengarahan, pelaksanaan multiaktivitas, pengusulan pengakuan/penyetaraan, validasi/verifikasi, penilaian, penetapan keputusan, pengunggahan hasil penilaian ke dalam SIMAWA dan SIMAK	Mahasiswa, Dosen penggerak, Tim penilai program studi, Ketua Program Studi, Direktur DITMAWA, dan Direktur APPMB
Evaluasi (E)	Proses evaluasi terhadap implementasi proses pengakuan melalui audit/asesmen internal (kesesuaian proses dengan peraturan dan POB, ketercapaian standar/sasaran mutu/target kinerja)	KMMAI, Fakultas, Departemen
Pengendalian (P)	Kaji ulang manajemen (evaluasi hasil audit internal dan/atau eksternal), dan rencana tindak lanjut/tindakan perbaikan	Departemen, Fakultas dan DITMAWA dan DIT APPMB
Peningkatan Standar	Revisi kebijakan, standar mutu dan target kinerja, serta sistem/proses sesuai perubahan peraturan	KMMAI, DITMAWA, DIT APPMB, Fakultas

BAB III. PELAKSANAAN KELOMPOK KEGIATAN *ENRICHMENT COURSE* DAN *SUPPORTING COURSE* MULTIAKTIVITAS

3.1. KLUSTER MOBILITAS DAN KOMPETENSI

Kluster mobilitas dan kompetensi meliputi kelompok kegiatan: (1) *Summer Course* dan Konferensi, (2) Pelatihan dan Uji Kompetensi, dan (3) Magang (*Internship*).

3.1.1. Kelompok Kegiatan *Summer Course* Dan Konferensi

Definisi Kegiatan

Kegiatan Konferensi (ataupun pertemuan ilmiah sejenis)/ Seminar/ *Summer Course* yang diselenggarakan tingkat Nasional maupun Internasional baik di dalam maupun di luar negeri yang dibuktikan dengan *credit earning activities* dan bukti kegiatan (sertifikat). Kegiatan summer course dapat diikuti sebagai Peserta sedangkan Kegiatan Konferensi/Seminar adalah sebagai Pemakalah/*Presenter*. Bentuk Penilaian kegiatan ini adalah *One to Many*

Tujuan Kegiatan

1. Kegiatan ini mampu menambah pengetahuan, *professional skill*, dan *managerial skill* mahasiswa dalam menumbuhkembangkan budaya kerja sama multidisiplin keilmuan dalam suasana multikultural bagi mahasiswa IPB yang dilaksanakan di dalam maupun luar negeri.
2. Kegiatan ini dirancang sebagai salah satu upaya peningkatan IPB dalam meraih target peringkat tinggi di tingkat nasional dan dunia, sehingga dapat meningkatkan atmosfer nasional dan internasional dalam proses pembelajaran.

Rekomendasi Mata Kuliah

Rekomendasi matakuliah yang dapat diakui sebagai mata kuliah kompetensi pada SIMAK adalah sebagai berikut:

No.	MK yang dapat dilaporkan	sks
1	IPB201 <i>Summer Course</i>	2(0-2)
2	IPB301 <i>Summer Course</i>	3(0-3)
3	IPB20F Keberagaman & Multibudaya	2(0-2)
4	IPB202 Konferensi Nasional (Pemakalah)	2(0-2)
5	IPB302 Konferensi Internasional (Pemakalah)	3(0-3)

Learning Outcome (Capaian Pembelajaran Kegiatan)

1. Mahasiswa mampu mendiseminasikan pengetahuan dan kompetensi yang dimiliki dalam kegiatan konferensi/seminar/*summer course*.
2. Mahasiswa mampu membangun kemampuan berkomunikasi (*public speaking*), berfikir, kreatif, inovatif, responsif, dan analitis (*critical thinking and problem-solving*) dalam kegiatan konferensi/seminar/*summer course*.

3.1.1. Kelompok Kegiatan *Summer Course* Dan KonferensiPerhitungan *Learning Hours*

1. Konferensi/Seminar

Konferensi/seminar	Nasional			Bobot	Konversi sks	Internasional			Bobot	Konversi sks
Jenis Aktivitas	Hari	Menit	Total			Hari	Menit	Total		
Persiapan/pendaftaran										
Penggalan ide <i>paper</i> /tema	5	120	600	1	0,221	5	120	600	1	0,221
Pembimbingan pematangan ide	2	60	120	1	0,044	2	60	120		0,044
Pembinaan dan penyusunan karya										
Menyusun karya tulis ilmiah/ <i>paper</i> /esai dan presentasi	10	180	1800	1	0,662	20	180	3600	1	1,324
Pengolahan data, sitasi literatur	10	180	1800	1	0,662	15	180	2700	1	0,993
Aktivitas diskusi dalam proses pematangan karya	5	120	600	0,5	0,110	10	120	1200	0,5	0,221
Kegiatan pembimbingan bersama dosen pendamping	5	60	300	0,5	0,055	10	100	1000	0,5	0,184
Pelaksanaan dan Evaluasi										
Kegiatan Presentasi di konferensi/seminar	1	120	120	1	0,044	1	120	120	1	0,044
Menyusun bahan publikasi ilmiah	5	120	600	1	0,221	5	120	600	1	0,221
TOTAL sks					2,019					3,250

2. *Summer Course*

Konferensi/seminar	Nasional			Bobot	Konversi SKS	Internasional			Bobot	Konversi SKS
Jenis Aktivitas	Hari	Menit	Total			Hari	Menit	Total		
Persiapan/pendaftaran										
Pembimbingan awal	1	60	60	1	0,022	2	60	120	1	0,044
Melaksanakan kegiatan										
Pelaksanaan kegiatan utama	14	360	5040	1	1,853	20	360	7200	1	2,647
Pelaksanaan kegiatan lain (multibudaya dll)	1	120	120	0,5	0,022	2	120	240	0,5	0,044
Penyampaian <i>Paper</i> /tugas/etc	2	120	240	1	0,088	3	120	360	1	0,132
Evaluasi										
Evaluasi kegiatan	1	60	60	1	0,022	2	60	120	1	0,044
Penghimpunan Materi SC dan dokumentasi	1	60	60	0,5	0,011	2	60	120	0,5	0,022
Penyusunan Laporan	3	60	180	1	0,066	5	60	300	1	0,110
TOTAL sks					2,085					3,044

Perhitungan LH adalah bersifat indikatif (dapat disesuaikan dengan rencana kegiatan)
menggunakan ketentuan 1 SKS = 2.720 menit

3.1.1. Kelompok Kegiatan *Summer Course* Dan Konferensi

Rubrik Penilaian

Summer course			Konferensi/Seminar		
Kelengkapan	Nilai	Persentase nilai (%)	Kelengkapan	Nilai	Persentase nilai (%)
Waktu pelaksanaan	>2 minggu=100 2 minggu= 80 <2 minggu = 60	20	Melakukan persiapan dari segi materi karya, tampilan, dll	>2 minggu=100 1-2 minggu= 80 <1 minggu = 60	15
Melakukan presentasi paper/tugas	Tidak= 50 Ya=100	15	Keikutsertaan Pemakalah sebagai Tim/Individu	Tim= 80 Individu=100	10
Terdapat Sertifikat peserta dan materi yang diikuti	<ul style="list-style-type: none"> Sertifikat dan materi=100 Sertifikat saja/ materi saja=80 Tidak ada sertifikat dan materi=0 	25	Terdapat Sertifikat Pemakalah dan Makalah/abstract Presentasi/PPT presentasi	<ul style="list-style-type: none"> Sertifikat dan materi PPT=100 Sertifikat saja/ materi PPT saja=80 tidak ada sertifikat/ materi PPT=0 	25
Dokumentasi kegiatan	Ada=100 tidak ada=50	10	Dokumentasi kegiatan	Ada=100 tidak ada=50	10
Laporan Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> Ada, berkualitas dan lengkap=100 Ada, lengkap namun kualitas kurang= 80 Ada namun tidak lengkap=60 tidak ada=0 	30	Laporan Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> Jurnal=100 Prosiding=80 Kumpulan abstrak (tanpa isbn)=60 tidak ada=0 	20

Simulasi Perhitungan Nilai Kegiatan *Summer Course*

Uraian	Kriteria	Nilai	Proporsi	Nilai Akhir
Waktu pelaksanaan	>2 minggu=100	100	20	20
	2 minggu= 80			
	<2 minggu = 60			
Melakukan presentasi paper/tugas	Tidak=50	100	15	15
	Ya=100			
Terdapat Sertifikat peserta dan materi yang diikuti	Sertifikat dan materi=100	80	25	20
	Sertifikat saja/materi saja=80			
	Tidak ada sertifikat dan materi =0			

3.1.1. Kelompok Kegiatan Summer Course Dan Konferensi

Simulasi Perhitungan Nilai Kegiatan Summer Course

Uraian	Kriteria	Nilai	Proporsi	Nilai Akhir
Dokumentasi kegiatan	ada=100	50	10	5
	tidak ada=50			
Laporan Kegiatan	Ada, berkualitas dan lengkap=100	80	30	24
	Ada, lengkap namun kualitas kurang= 80			
	Ada namun tidak lengkap=60			
	Tidak ada=0			
Nilai Akhir				84
HM				A

Simulasi Perhitungan Nilai Kegiatan Konferensi / Seminar

Uraian	Kriteria	Nilai	Proporsi	Nilai Akhir
Proses seleksi paper	Tidak= 50	50	20	10
	Ya= 100			
Melakukan persiapan dari segi materi karya, tampilan, dll	>2 minggu=100	80	15	12
	2 minggu= 80			
	<2 minggu = 60			
Keikutsertaan Pemakalah sebagai Tim/Individu	Tim=50	80	10	8
	Individu=100			
Terdapat Sertifikat Pemakalah dan Makalah/abstract Presentasi/PPT Presentasi	Sertifikat dan materi=100	80	25	20
	Sertifikat saja/materi saja=80			
	Tidak ada sertifikat dan materi =0			
Dokumentasi kegiatan	ada=100	100	10	10
	tidak ada=50			
Laporan Kegiatan	Ada, berkualitas dan lengkap=100	60	20	12
	Ada, lengkap namun kualitas kurang= 80			
	Ada namun tidak lengkap=60			
	Tidak ada=0			
Nilai Akhir				72
HM				B

Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)

Kegiatan Summer Course/Konferensi/Seminar akan mendapatkan penilaian jika :

- Credit earning activities
- Sertifikat
- Dokumentasi kegiatan
- Laporan kegiatan

3.1.2. Kelompok Kegiatan Pelatihan Dan Uji Kompetensi

Definisi Kegiatan

Pelatihan dan uji kompetensi adalah kegiatan yang diselenggarakan di tingkat lokal, nasional maupun internasional yang dibuktikan dengan bukti menyelesaikan pelatihan (*certificate of attendance*) dilengkapi dengan sertifikat kompetensi (*certificate of competence*) atau nilai tes atau hasil karya. Uji Kompetensi merupakan ujian untuk menilai kompetensi pada bidang tertentu yang diselenggarakan oleh lembaga uji kompetensi yang diakui oleh program studi sesuai bidang keilmuan atau Lembaga terakreditasi.

Tujuan Kegiatan

Kegiatan pelatihan dan uji kompetensi diharapkan mampu menambah kemampuan dan kompetensi mahasiswa dalam mengembangkan *hard skill* dan *soft skill* sehingga dapat menjadi lulusan yang mampu bersaing secara nasional dan internasional.

Rekomendasi Mata Kuliah

Rekomendasi matakuliah yang dapat diakui sebagai mata kuliah kompetensi pada SIMAK adalah sebagai berikut:

No.	MK yang dapat dilaporkan	sks
1.	IPB303 Pengembangan Profesi	3(0-3)
2.	IPB205 Pembelajaran Emosi & Sosial	2(0-2)
3.	IPB20E Etika Profesional	2(0-2)

Learning Outcome (Capaian Pembelajaran Kegiatan)

1. Mahasiswa mampu meningkatkan dan mempertahankan kresidensial profesional terkait bidang ilmu/kompetensi tambahan lain untuk pengembangan diri maupun peningkatan karir melalui serangkaian pelatihan dan sertifikasi kompetensi.
2. Mengembangkan keterampilan interpersonal yang baik, mampu membuat keputusan, bertanggung jawab, bisa beradaptasi dan kreatif.

Perhitungan Learning Hours

Aktivitas	Learning Hours				
	Hari	Menit	Total	Bobot	Konversi SKS
Persiapan awal	3	180	540	1	0,199
Latihan intensif dan pendalaman	15	180	2700	1	0,993
Pendalaman materi melalui penugasan atau bentuk lainnya	10	180	1800	1	0,662
praktik simulatif atau ujian	5	240	1200	1	0,441
Pendampingan intensif oleh mentor sebagai tidak lanjut program	15	180	2700	0,5	0,496
Evaluasi akhir untuk sertifikasi keahlian	5	120	600	1	0,221
Total					3,011

NB: Pada pelaksanaan uji kompetensi, *Learning Hours* dapat dihitung mandiri sesuai curahan waktu yang dikeluarkan setara dengan waktu yang dibutuhkan sama dengan jumlah SKS yang diklaim.

Perhitungan LH adalah bersifat indikatif (dapat disesuaikan dengan rencana kegiatan)
menggunakan ketentuan 1 SKS = 2.720 menit

3.1.2. Kelompok Kegiatan Pelatihan Dan Uji Kompetensi

Rubrik Penilaian

1. Penilaian didasarkan pada nilai evaluasi / hasil karya
2. Apabila pelatihan tersebut tidak mengeluarkan hasil penilaian dengan angka, maka dosen pembimbing dapat melakukan penyetaraan
3. Pelatihan yang diselenggarakan oleh Lembaga terakreditasi atau Lembaga internasional diberikan penambahan poin sebesar 20%

Kegiatan	Penyetaraan Nilai					
	50	60	65	70	75	80
	D	C	BC	B	AB	A
Pelatihan yang mengeluarkan nilai ujian	Sesuai nilai hasil ujian, nilai maksimal 80.					
Pelatihan dengan nilai huruf Mutu	D	C	BC	B	AB	A
Pelatihan dengan penilaian deskripsi	-	kurang	-	Cukup	Baik	Sangat Baik
Pelatihan dengan kriteria lulus - tidak lulus	-	Tidak Lulus	-	-	-	Lulus
Pelatihan yang membuat produk/ hasil karya	Dilakukan oleh dosen pembimbing dengan nilai maksimal 80					
Pelatihan dengan kriteria penilaian lainnya	Dilakukan oleh dosen pembimbing dengan nilai maksimal 80					

Pelatihan yang dilakukan oleh lembaga terakreditasi atau lembaga internasional diberikan penambahan poin penilaian sebesar 20%;

Nama Kegiatan	Penyetaraan Nilai					Penyetaraan LH	Penyelenggara
	C	BC	B	AB	A		
Toefl Paper	<393	397-433	437-473	477-499	>= 500	60 jam	Official
Toefl CBT	<90	93-120	123 -150	153-180	>= 183	60 jam	Official
Toefl IBT	<29	30-40	41-46	47-52	>= 53	60 jam	Official
IELTS	<=2.5	3-3.5	4	5.0 – 5.5	>= 5.5	60 jam	Official
TOEFL ITP	<393	397-433	437-473	477 – 499	>= 500	30 jam	UPB - IPB
TOAFL (arab)	-	-	<375	-	>=375		

Nama Kegiatan	Penyetaraan Nilai					Penyetaraan LH	Penyelenggara
	C	BC	B	AB	A		
Uji Kompetensi Nasional Gizi	<=50	>50-60	60 - <70	70 - 75	>75	90 jam	AIPGI - PERSAGI

Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)

Kegiatan pelatihan akan mendapatkan penilaian jika memenuhi kelengkapan :

1. Sertifikat kegiatan pelatihan
2. Bukti kompeten atau bukti lulus pelatihan atau nilai tes atau hasil karya
3. Jadwal acara kegiatan atau materi kegiatan yang mencantumkan jumlah jam kegiatan

Kegiatan Uji kompetensi akan mendapatkan penilaian jika memenuhi kelengkapan :

1. Sertifikat hasil uji kompetensi

3.1.3. Kelompok Kegiatan Magang (*Intership*)

Definisi Kegiatan

Magang adalah kegiatan mandiri yang dilaksanakan oleh mahasiswa di suatu instansi swasta, instansi pemerintah, yayasan nirlaba, organisasi multilateral dan lembaga lainnya, baik di dalam maupun luar negeri. Kegiatan ini dirancang untuk mengenalkan mahasiswa pada dunia profesional, memiliki kompetensi yang dibutuhkan dunia industri dan sebagai *link and match* antara perguruan tinggi dengan industri. Harapannya mahasiswa mempunyai komitmen yang tinggi, terampil berkomunikasi, dan bekerjasama antar profesi untuk berkontribusi dalam mengatasi permasalahan yang ada di industri dan memperbesar peluang mahasiswa bekerja di industri yang diinginkan.

Tujuan Kegiatan

Penyusunan tahapan pelaksanaan magang ini bertujuan untuk:

1. Menjamin pelaksanaan magang dalam rangka implementasi Kurikulum 2020 dapat memenuhi peraturan/ketentuan yang berlaku;
2. Menjamin pelaksanaan magang melalui pemberian pengalaman kepada mahasiswa untuk belajar langsung di tempat kerja, baik aspek *hard skills* (keterampilan, *complex problem solving*, *analytical skills*, dsb.), maupun *soft skills* (etika profesi/kerja, integritas, komunikasi, kerjasama, dsb.).

Rekomendasi Mata Kuliah

No.	MK yang dapat dilaporkan	SKS
1	IPB303 Pengembangan Profesi	3(0-3)
2	IPB205 Pembelajaran Emosi & Sosial	2(0-2)
3	IPB20C Berpikir Kritis dan Kreatif	2(0-2)
4	IPB20A Pemecahan Masalah Kompleks	2(0-2)
5	IPB20F Keberagaman & Multibudaya	3(0-3)
6	IPB204 Manajemen <i>Event</i>	2(0-2)
7	IPB207 Kepemimpinan Inklusif	2(0-2)
8	IPB208 Empati dan Kecerdasan Emosional	2(0-2)
9	IPB209 Pengambilan Keputusan Efektif	2(0-2)
10	IPB20E Etika Profesional	2(0-2)

Capaian Pembelajaran (*Learning Outcome*)

1. Mahasiswa mendapatkan pengalaman yang cukup di dunia profesional dari lokasi magang masing-masing;
2. Mahasiswa memiliki kompetensi yang dibutuhkan oleh industri sesuai bidang masing-masing;
3. Mahasiswa mengenal dunia pasca kampus semenjak masih mahasiswa;
4. Mahasiswa mempunyai komitmen yang tinggi, terampil berkomunikasi, dan bekerjasama antar profesi untuk berkontribusi dalam mengatasi permasalahan yang ada di industri;
5. Mahasiswa memiliki peluang untuk bekerja di industri.

3.1.3. Kelompok Kegiatan Magang (*Intership*)

Perhitungan *Learning Hours* dan Aktifitas (3 sks)

Aktivitas/Sub-Aktivitas	Grup/Individu	LH (<i>minutes</i>)	Bobot	Equal Credit
Proses Seleksi Magang (Prkegiatan)				
Membuat CV, Surat Lamaran dan Jurnal Harian Magang	Individu	363	1	0,13
Pembimbingan Simulasi Wawancara Magang	Individu	725	1	0,27
Pelaksanaan Kegiatan				
Mengikuti Kegiatan Pelatihan, Pembekalan dan Penugasan	Individu	1451	1	0,54
Mengisi Jurnal Harian Selama Magang	Individu	272	1	0,10
Melaksanakan program 60 menit * 8 jam efektif * 5 hari (Senin - Jum'at)	Individu	2400	1	0,88
Mengikuti Monev (kunjungan Lapang Tim Penilai)	Individu	272	1	0,10
Lokakarya Program	Individu	453	1	0,17
Evaluasi, Pelaporan dan Diseminasi Hasil Kegiatan				
Melakukan Evaluasi Kegiatan (Sertifikasi jika ada)	Individu	272	1	0,10
Menyusun Laporan Harian, Bulanan dan Akhir (<i>Writing, Review, Upload</i>)	Individu	317	1	0,12
Menyusun Bahan Presentasi Akhir (PPT dan Poster)	Individu	363	1	0,13
Menyusun Publikasi Media Massa	Individu	317	1	0,12
Membuat Video Kegiatan	Individu	272	1	0,10
Mengikuti Penutupan Program	Individu	453	1	0,17
Total		7930	13	2.92

Perhitungan *Learning Hours* dan Aktifitas (2 sks)

Aktivitas/Sub-Aktivitas	Grup/Individu	LH (<i>minutes</i>)	Bobot	Equal Credit
Proses Seleksi Magang (Pra Kegiatan)				
Membuat CV, Surat Lamaran dan Jurnal Harian Magang	Individu	363	1	0,13
Pembimbingan Simulasi Wawancara Magang	Individu	363	1	0,13
Pelaksanaan Kegiatan				
Mengikuti Kegiatan Pelatihan, Pembekalan dan Penugasan	Individu	967	1	0,36
Mengisi Jurnal Harian Selama Magang	Individu	242	1	0,09
Melaksanakan program 60 menit * 8 jam efektif * 5 hari (Senin - Jum'at)	Individu	2400	1	0,88
Mengikuti Monev (kunjungan Lapang Tim Penilai)	Individu	181	1	0,07
Lokakarya Program	Individu	302	1	0,11
Evaluasi, Pelaporan dan Diseminasi Hasil Kegiatan				
Melakukan Evaluasi Kegiatan (Sertifikasi jika ada)	Individu	181	1	0,07
Menyusun Laporan Harian, Bulanan Dan Akhir (<i>Writing, Review, Upload</i>)	Individu	302	1	0,11
Menyusun bahan Presentasi Akhir (PPT dan poster)	Individu	242	1	0,09
Menyusun Publikasi Media Massa	Individu	121	1	0,04
Membuat Video Kegiatan	Individu	181	1	0,07
Mengikuti Penutupan Program	Individu	242	1	0,09
Total		6087	13	2.24

Perhitungan LH adalah bersifat indikatif (dapat disesuaikan dengan rencana kegiatan)
menggunakan ketentuan 1 SKS = 2.720 menit

3.1.3. Kelompok Kegiatan Magang (*Intership*)

Rubrik Penilaian

Kriteria	Penilaian			
	<60	60-69	70-79	80= <
Kehadiran Kegiatan	Kehadiran kurang dari 50%	kehadiran 50%	Kehadiran 51% - 75%	Kehadiran 76% - 100%
Luaran Kegiatan	Laporan Akhir	Laporan akhir, Laporan kemajuan	Laporan akhir, Laporan kemajuan	Laporan akhir, Laporan kemajuan
Keterampilan	Menunjukkan kompetensi/skillset: kreatifitas, berpikir kritis, pemecahan masalah kompleks, komunikasi, kolaborasi (kurang)	Menunjukkan kompetensi/skillset: kreatifitas, berpikir kritis, pemecahan masalah kompleks, komunikasi, kolaborasi (baik)	Menunjukkan kompetensi/skillset: kreatifitas, berpikir kritis, pemecahan masalah kompleks, komunikasi, kolaborasi (baik)	Menunjukkan kompetensi/skillset: kreatifitas, berpikir kritis, pemecahan masalah kompleks, komunikasi, kolaborasi (sangat baik)
Sikap	<ul style="list-style-type: none"> Disiplin Tanggung-jawab 	<ul style="list-style-type: none"> Disiplin Tanggung-jawab Inisiatif 	<ul style="list-style-type: none"> Disiplin Tanggung-jawab Inisiatif Persistence 	<ul style="list-style-type: none"> Etika Profesional Disiplin Tanggung jawab Inisiatif Public speaking

Simulasi Perhitungan Nilai

Mahasiswa X mengikuti program magang bersertifikat yang diselenggarakan oleh sebuah perusahaan. Magang ini menuntut X untuk berpartisipasi aktif dalam seluruh kegiatan dengan minimal kehadiran sebesar 80%. Karena ditempatkan di Divisi HRD perusahaan, X mendapat pengalaman tidak langsung yang meningkatkan keterampilan berupa meningkatnya pola berpikir kreatif dan kritis, *problem solving*, komunikasi dan negosiasi, dan kerjasama tim. Sebagai seorang berposisi HRD, ia dituntut untuk selalu berinisiatif dalam hal pekerjaan, disiplin, serta memiliki tanggung jawab yang tinggi. Program magang ini menuntut laporan akhir sebagai bukti kegiatannya.

Indikator	Simulasi Perhitungan	Justifikasi Nilai
Kehadiran Kegiatan	80%	80
Luaran Kegiatan	Laporan akhir dan laporan kemajuan	80
Keterampilan	Meningkatnya pola berpikir kreatif dan kritis, <i>problem solving</i> , Komunikasi dan negosiasi, dan kerjasama tim	80
Sikap	Etika, Profesional, Inisiatif, Disiplin, Tanggung Jawab, <i>Public Speaking</i>	80
Total Nilai		80
Predikat		A

Evaluasi Kegiatan

No.	Deskripsi	Bobot	Standar Penilaian
1	Pemenuhan <i>Learning Hours</i> (jam aktivitas) dan kehadiran	Prasyarat	<ul style="list-style-type: none"> Memenuhi jam aktivitas sesuai dengan jumlah sks dari MK rekognisi Memenuhi jumlah kehadiran dari syarat yang ditentukan oleh pengelola kegiatan EC Waktu magang 6 bulan Sistem terencana dan rekognisi
2	Proses Seleksi Magang (Prakegiatan)	15 Persen	<ul style="list-style-type: none"> Disetujui dosen pembimbing kegiatan dan Orang Tua Mahasiswa Lolos seleksi magang dari perusahaan Melengkapi berkas yang di butuhkan
3	Penilaian Lapangan (Berdasarkan formulir penilaian) oleh dosen pembimbing (50 persen) dan pihak mitra (50 persen)	50 persen	Berdasarkan formulir penilaian, kehadiran minimal 80%
4	<i>Output</i> kegiatan (Laporan harian, bulanan)	20 persen	Setiap minggu melaporkan laporan harian dan setiap bulan melaporkan laporan bulanan
5	Penilaian laporan akhir dan presentasi	15 persen	Laporan akhir berupa makalah dan persetasi

3.2. KLUSTER MINAT BAKAT DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Kluster minat bakat dan pengabdian masyarakat meliputi kelompok kegiatan: (1) Minat Bakat, dan (2) Pengabdian Masyarakat.

3.2.1. Kelompok Kegiatan Minat Bakat

Definisi Kegiatan

Kegiatan minat dan bakat merupakan wadah pengembangan diri bagi mahasiswa dengan ketertarikan dan kemampuan sesuai bidang yang ditekuni. Adapun kegiatan minat dan bakat di Institut Pertanian Bogor terdiri dari aktivitas yang dilakukan pada organisasi atau komunitas kegiatan bidang olahraga non bela diri, bidang olahraga bela diri, bidang seni dan budaya, dan bidang khusus.

Tujuan Kegiatan

1. Mewadahi mahasiswa untuk menyalurkan kemampuannya sesuai dengan bidang
2. Mendorong dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh mahasiswa melalui kegiatan sesuai dengan minat dan bakat
3. Optimalisasi potensi aktivitas sesuai dengan karakteristik kegiatan minat bakat.

Rekomendasi Mata Kuliah

No.	MK yang dapat dilaporkan	sks
1	IPB20F Keberagaman dan Multibudaya	2(0-2)
2	IPB304 Pengembangan Talenta	3(0-3)
3	IPB204 Manajemen <i>Event</i>	3(0-3)
4	IPB206 Komunikasi dan Kerjasama Tim	2(0-2)
5	IPB208 Empati dan Kecerdasan Empati	2(0-2)
6	IPB20A Pemecahan Masalah Kompleks	2(0-2)
7	IPB20C Berpikir Kritis dan Kreatif	2(0-2)

Learning Outcome (Capaian Pembelajaran Kegiatan)

1. Mahasiswa mampu menginisiasi dan menguasai kompetensi sesuai dengan karakteristik kegiatan mahasiswa yang diikuti secara komprehensif.
2. Mahasiswa mampu mengaplikasikan dan memanfaatkan keahlian sesuai dengan jenis unit kegiatan mahasiswa yang diikuti dalam penyelesaian masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi.
3. Mahasiswa mampu mengidentifikasi, merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi program dan mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data, dan mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok.
4. Mahasiswa mempunyai kreativitas, kepedulian, terampil berkomunikasi, bekerjasama dan bertanggung jawab dalam penyelesaian masalah serta mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi.
5. Mahasiswa mempunyai sifat kepemimpinan dan inisiatif dalam menjalankan kegiatan sebagai upaya meningkatkan potensi dan mengoptimalkan sumber daya manusia yang dikelola.
6. Mahasiswa mempunyai rasa peduli dan empati terhadap permasalahan yang dihadapi masyarakat dengan mempertimbangkan adat istiadat dan budaya untuk menjawab kebutuhan masyarakat.

Perhitungan Learning Hours

Jenis Aktivitas	Jumlah hari	Menit	Total	Bobot	Konversi sks
Diskusi Program Kerja					
Diskusi Interdivisi	8	120	960	0,5	0,176
Diskusi Intradivisi	10	60	600	1	0,221
Diskusi bersama <i>partner</i>	2	180	360	0,1	0,013

3.2.1. Kelompok Kegiatan Minat Bakat

Perhitungan *Learning Hours*

Jenis Aktivitas	Jumlah hari	Menit	Total	Bobot	Konversi SKS
Latihan/Workshop/Program Kerja Lainnya					
Latihan/Workshop/Program Kerja Lainnya yang diselenggarakan oleh UKM tersebut	33	120	3960	1	1,456
Latihan/Workshop/Program Kerja Lainnya yang diselenggarakan oleh pihak eksternal	10	120	1200	1	0,441
Pencapaian prestasi					
Seleksi Internal dan Pendaftaran	3	120	360	1	0,133
Persiapan delegasi	7	120	840	0,5	0,154
Pelaksanaan kegiatan prestatif	3	30	90	1	0,033
Evaluasi kegiatan	1	120	120	1	0,044
Total					2,671

Perhitungan LH adalah bersifat indikatif (dapat disesuaikan dengan rencana kegiatan) menggunakan ketentuan 1 SKS = 2.720 menit

Rubrik Penilaian

No.	Indikator	Nilai Mutu					
		(>65-75)	Nilai	(>75-85)	Nilai	(>85)	Nilai
1	Keaktifan pada diskusi program kerja	Kehadiran <= 60 % dari total kegiatan diskusi	6	Kehadiran > 60%-80 % dari total kegiatan diskusi	8	Kehadiran > 80 % dari total kegiatan diskusi	10
2	Keaktifan pada latihan/workshop/program kerja lainnya	Kehadiran <= 60 % dari total kegiatan diskusi	10	Kehadiran > 60%-80 % dari total kegiatan diskusi	12	Kehadiran > 80 % dari total kegiatan diskusi	15
3	Kontribusi pada pelaksanaan program kerja yang diselenggarakan oleh pihak eksternal	2 kegiatan	16	3-4 kegiatan	18	Minimal 5 kali kegiatan	20
4	Peranan terhadap capaian prestasi Unit Kegiatan Mahasiswa	Calon Delegasi 1 kali	28	Delegasi min. 2 kali	30	Beprestasi min. 2 kali	35
5	Predikat kemampuan selama di Unit Kegiatan Mahasiswa	Cukup	15	Baik	17	Sangat Baik	20
Nilai Maksimal			75		85		100

Simulasi Perhitungan Nilai

Mahasiswa X mengikuti UKM panahan di mana X hanya mengikuti 10 kali diskusi program kerja dari total diskusi selama 15 kali tetapi X mengikuti latihan dan *workshop* sebanyak 9 kali dari 10 kali kegiatan latihan. Selama 1 tahun di UKM X mengikuti pelatihan sebanyak 4 kali yang diselenggarakan oleh KONI Bogor. Keahlian X pada bidang panahan yang masih standar sehingga membuat X hanya bisa menjadi calon delegasi dari sebuah kejuaraan panahan.

3.2.1. Kelompok Kegiatan Minat Bakat

Berikut merupakan simulasi perhitungan nilai X dari keikutsertaan sebagai anggota aktif UKM Panahan:

No.	Indikator	Simulasi Perhitungan Nilai
1	Keaktifan pada diskusi program Kegiatan	8
2	Keaktifan pada latihan/workshop program kegiatan	15
3	Keikutsertaan pada pelaksanaan program kerja skala eksternal organisasi/komunitas	18
4	Kontribusi terhadap capaian prestasi Unit Kegiatan Mahasiswa	28
5	Capaian kemampuan selama menjadi pengurus/anggota dalam organisasi/komunitas	15
Total Nilai		84
Predikat		A

Evaluasi Kegiatan

No.	Indikator	Dokumen Kelengkapan
1	Keaktifan pada diskusi program kerja	Daftar Hadir
2	Keaktifan pada latihan/workshop/program kerja lainnya	Daftar Hadir
3	Kontribusi pada pelaksanaan program kerja yang diselenggarakan oleh pihak eksternal	Dokumentasi Kegiatan dan Sertifikat ditandatangani oleh ketua dan pembina
4	Peranan terhadap capaian prestasi Unit Kegiatan Mahasiswa	Surat Keterangan/Sertifikat ditandatangani oleh ketua dan pembina
5	Predikat kemampuan selama di Unit Kegiatan Mahasiswa	Surat Keterangan/Sertifikat yang ditandatangani oleh pembina



3.2.2. Kelompok Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Definisi Kegiatan

Mata kuliah ini didesain untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi, merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi program pemberdayaan masyarakat dan kewirausahaan sosial dalam bidang pertanian dalam arti luas, industri berbasis pertanian dan lingkungan secara terintegrasi dalam berbagai aktivitas, baik dilakukan secara mandiri maupun berkelompok.

Tujuan Kegiatan

1. Meningkatkan kompetensi dan peran mahasiswa sebagai *agent of change* di masyarakat khususnya di pengembangan masyarakat dan kewirausahaan sosial
2. Meningkatkan jiwa sosial dan membantu memberikan solusi atas permasalahan di masyarakat sesuai dengan kapasitasnya

Rekomendasi Mata Kuliah

No.	MK yang dapat dilaporkan	sks
1	IPB20F Keberagaman & Multibudaya	2(0-2)
2	IPB305 Pengembangan Masyarakat	3(0-3)
3	IPB306 Kewirausahaan Sosial	3(0-3)
4	IPB308 Kepemimpinan Inklusif & Inovatif	3(0-3)
5	IPB309 Inovasi & Pemikiran Desain	3(0-3)
6	IPB207 Kepemimpinan Inklusif	2(0-2)
7	IPB208 Empati & Kecerdasan Emosional	2(0-2)
8	IPB209 Pengambilan Keputusan Efektif	2(0-2)
9	IPB20A Pemecahan Masalah Kompleks	2(0-2)
10	IPB20B Kewirausahaan	2(0-2)
11	IPB20C Berpikir Kritis & Kreatif	2(0-2)
12	IPB20D Strategi Negosiasi	2(0-2)

Capaian Pembelajaran (*Learning Outcome*)

1. Mahasiswa mempunyai rasa peduli dan empati terhadap permasalahan yang dihadapi dimasyarakat, serta pemahaman terhadap adat istiadat dan budaya masyarakat serta wawasan kebangsaan;
2. Mahasiswa mampu mengidentifikasi, merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi program pemberdayaan masyarakat dalam bidang pertanian dalam arti luas, industri berbasis pertanian dan lingkungan secara terintegrasi (multi dan inter disiplin antar profesi di IPB);
3. Mahasiswa mempunyai kepedulian dan komitmen yang tinggi, terampil berkomunikasi, dan bekerjasama antar profesi untuk berkontribusi dalam mengatasi permasalahan yang ada di masyarakat;
4. Mahasiswa mampu menginisiasi dan mengembangkan jejaring kerjasama pemangku kepentingan dalam rangka melaksanakan kewirausahaan sosial dan upaya pemecahan masalah yang ada dalam kehidupan aktual di masyarakat;
5. Mahasiswa mempunyai kemampuan untuk mengembangkan inovasi, jiwa kepemimpinan, berpikir kritis dan kreatif, bernegosiasi, memecahkan permasalahan dan berani mengambil keputusan yang efektif.

3.2.2. Kelompok Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Perhitungan *Learning Hours* (3 SKS)

Aktivitas/Sub-Aktivitas	Grup/ Individu	Menit	Bobot	Konversi sks
Perencanaan Kegiatan				
Proposal	Grup/Individu	544	1	0,20
Pembimbingan	Grup/Individu	544	1	0,20
Pelaksanaan Kegiatan				
Pembekalan	Grup/Individu	1451	1	0,53
Target/Perencanaan Program	Grup/Individu	272	1	0,10
Kesesuaian Program, Membangun Kemitraan dan Kemungkinan Keberlanjutan Program (kesesuaian Rencana dengan Program Yang Dilaksanakan, Keterlibatan Mitra dalam Program, Keberlanjutan Program)	Grup/Individu	2629	1	0,97
Mengikuti Monev Internal Dan Eksternal	Grup/Individu	272	1	0,10
Evaluasi dan Pelaporan Hasil Kegiatan				
Evaluasi Akhir	Grup/Individu	272	1	0,10
Laporan Akhir	Grup/Individu	453	1	0,17
Laporan Keuangan/Transaksi	Grup/Individu	363	1	0,13
Bahan Presentasi	Grup/Individu	363	1	0,13
Publikasi Media (Massa/Sosial)	Grup/Individu	272	1	0,10
Membuat Video Profil	Grup/Individu	453	1	0,17
Sertifikat/Surat Keterangan	Grup/Individu	272	1	0,10
Total		8160		3,0

Perhitungan *Learning Hours* (2 SKS)

Aktivitas/Sub-Aktivitas	Grup/ Individu	Menit	Bobot	Konversi sks
Perencanaan Kegiatan				
Proposal	Grup	544	1	0,20
Pembimbingan	Grup	544	1	0,20
Pelaksanaan Kegiatan				
Pembekalan	Individu	1451	1	0,53
Target/Perencanaan Program	Grup	544	1	0,20
Kesesuaian Program, Membangun Kemitraan dan Kemungkinan Keberlanjutan Program (kesesuaian Rencana dengan Program Yang Dilaksanakan, Keterlibatan Mitra dalam Program, Keberlanjutan Program)	Grup	1768	1	0,65
Mengikuti Monev Internal Dan Eksternal	Grup	272	1	0,10
Evaluasi dan Pelaporan Hasil Kegiatan				
Evaluasi Akhir	Grup	317	1	0,12
Total		5440		2,0

Perhitungan LH adalah bersifat indikatif (dapat disesuaikan dengan rencana kegiatan)
menggunakan ketentuan 1 SKS = 2.720 menit

3.2.2. Kelompok Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Rubrik Penilaian

Kriteria	Grup/Individu	Persentase	Penilaian				Rata-rata Nilai
			≥ 80	74-79	65-75	≤ 60	
Perencanaan Kegiatan		15					
Proposal	Grup/Individu						
Ide							
Penulisan							
Pembimbingan	Grup/Individu						
Pengetahuan							
Sikap							
Perilaku							
Pelaksanaan Kegiatan		60					
Pembekalan	Grup/Individu						
Pengetahuan							
Sikap							
Perilaku							
Target/Perencanaan Proposal	Grup/Individu						
Kesesuaian target dengan perencanaan							
Pelaksanaan Program	Grup/Individu						
Keterlaksanaan sesuai <i>timeline</i>							
Komunikasi, negosiasi, keterlibatan mitra							
Manajemen, keberlanjutan program							
Inovasi dan desain							
Kritis dan Kreatif							
Monitoring & Evaluasi	Grup/Individu						
Pengetahuan							
Sikap							
Prilaku							
Evaluasi Akhir dan Pelaporan		25					
Evaluasi Akhir	Grup/Individu						
Menyusun laporan	Grup/Individu						
Laporan Keuangan/Transaksi	Grup/Individu						
Bahan Presentasi	Grup/Individu						
Publikasi media massa/sosial	Grup/Individu						
Membuat video profile	Grup/Individu						
Sertifikat/Surat Keterangan	Grup/Individu						
Jumlah							
Kriteria/Nilai Mutu							

3.2.2. Kelompok Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Perencanaan Kegiatan

Proposal rencana kegiatan dan pembimbingan

≤ 64 Tidak baik	65-74 Kurang Baik	75-79 Baik	≥ 80 Sangat baik
Proposal program rasional, kelayakan, keterpaduan dengan program masyarakat, disusun tidak berdasarkan hasil observasi awal dan tidak memiliki rancangan evaluasi dan keberlanjutan program	Proposal program rasional, kelayakan, keterpaduan dengan program masyarakat disusun berdasarkan hasil observasi awal, sesuai dengan situasi dan kondisi masyarakat, namun tidak diuraikan dengan lengkap dan rinci. Tidak memiliki rancangan evaluasi dan keberlanjutan program	Proposal program rasional, kelayakan, keterpaduan dengan program masyarakat, rancangan evaluasi dan keberlanjutan program disusun berdasarkan hasil observasi awal, sesuai dengan situasi dan kondisi masyarakat, diuraikan lengkap dan rinci	Proposal program rasional, kelayakan, keterpaduan dengan program masyarakat, rancangan evaluasi dan keberlanjutan program disusun berdasarkan hasil observasi awal, sesuai dengan situasi dan kondisi masyarakat, diuraikan sangat lengkap dan rinci

Pelaksanaan Program

Pelaksanaan kegiatan

≤ 64 Tidak baik	65-74 Kurang Baik	75-79 Baik	≥ 80 Sangat baik
<ul style="list-style-type: none"> Kesesuaian target dengan perencanaan tidak sesuai Pelaksanaan program tidak sesuai dengan <i>timeline</i> Mahasiswa tidak memiliki inisiatif, kreatifitas dan inovasi Tidak mampu menggambarkan rumusan masalah dan solusi 	<ul style="list-style-type: none"> Kesesuaian target dengan perencanaan 50% Pelaksanaan program 75% sesuai dengan rencana kegiatan Mahasiswa menunjukkan inisiatif, kreatifitas dan inovasi Mengetahui permasalahan masalah di masyarakat 	<ul style="list-style-type: none"> Kesesuaian target dengan perencanaan 51%-80% Pelaksanaan program 75%-90% sesuai dengan rencana kegiatan Mahasiswa menunjukkan inisiatif, kreatifitas dan inovasi Mampu menggambarkan rumusan masalah dan solusi dengan baik 	<ul style="list-style-type: none"> Kesesuaian target dengan perencanaan 81%-100% Pelaksanaan program 91%-100% sesuai dengan rencana kegiatan Mahasiswa bersama masyarakat menunjukkan inisiatif kreatifitas dan inovasi yang sangat tinggi Mampu menggambarkan rumusan masalah dan solusi dengan sangat baik. Memiliki potensi keberlanjutan program

Evaluasi dan Pelaporan

≤ 64 Tidak baik	65-74 Kurang Baik	75-79 Baik	≥ 80 Sangat baik
Laporan tidak lengkap	Laporan kurang rinci, tidak meliputi seluruh kegiatan	Laporan terperinci dan meliputi seluruh kegiatan, dilengkapi dengan presentasi dan publikasi (media massa/sosial)	Laporan terperinci dan meliputi seluruh kegiatan, dilengkapi dengan presentasi, publikasi, video profil, sertifikat/surat keterangan

Pengetahuan, Sikap & Perilaku

≤ 60 Tidak baik	65-74 Kurang Baik	75-79 Baik	≥ 80 Sangat baik
Mahasiswa memiliki pengetahuan, sikap dan perilaku tidak kurang baik	Mahasiswa memiliki pengetahuan, sikap dan perilaku yang kurang baik	Mahasiswa memiliki pengetahuan, sikap dan perilaku yang baik	Mahasiswa memiliki pengetahuan, sikap dan perilaku sangat baik

3.2.2. Kelompok Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Simulasi Perhitungan Nilai

Mahasiswa Y mengikuti program Pengabdian kepada masyarakat atau kewirausahaan sosial yang diselenggarakan oleh IPB. Mahasiswa tersebut telah **menyusun proposal didampingi oleh dosen pembimbing, mengikuti kegiatan pembekalan, melaksanakan kegiatan bisnis sesuai dengan target yang telah ditetapkan dalam proposal bisnisnya, dan mengikuti kegiatan evaluasi akhir serta melengkapi semua dokumen yang diperlukan dalam evaluasi tersebut.**

3 sks

Kriteria	Grup/Individu	LH (Menit)	Bobot	Equal Credit	Persentase (%)	Nilai	Rata-rata Nilai
Perencanaan Kegiatan					15,0		
Proposal	Grup/Individu	544	1	0,20			
Ide					3,8	90	3,38
Penulisan					3,8	75	2,81
Pembimbingan	Grup/Individu	544	1	0,20			
Pengetahuan					2,5	80	2,00
Sikap					2,5	80	2,00
Perilaku					2,5	80	2,00
Pelaksanaan Kegiatan					60,0		
Pembekalan	Grup/Individu	1451	1	0,53			
Pengetahuan					6,3	70	2,33
Sikap					6,3	70	2,33
Perilaku					6,3	75	2,50
Target/Perencanaan Proposal	Grup/Individu	272	1	0,10			
Kesesuaian target dengan perencanaan					3,5	80	5,60
Pelaksanaan Program	Grup/Individu	2629	1	0,97			
Keterlaksanaan sesuai <i>timeline</i>					6,8	100	8,00
Komunikasi, negosiasi, keterlibatan mitra					6,8	85	6,80
Manajemen, keberlanjutan program					6,8	85	6,80
Inovasi dan desain					6,8	75	6,00
Kritis dan Kreatif					6,8	75	6,00
Monitoring & Evaluasi	Grup/Individu	272	1	0,10			
Pengetahuan					1,0	90	0,90
Sikap					1,0	85	0,85
Prilaku					1,0	80	0,80
Evaluasi Akhir dan Pelaporan					25,0		
Evaluasi Akhir	Grup/Individu	272	1	0,10	2,8	75	1,13
Menyusun laporan	Grup/Individu	453	1	0,17	4,6	85	2,13
Laporan Keuangan/Transaksi	Grup/Individu	363	1	0,13	3,7	85	8,50
Bahan Presentasi	Grup/Individu	363	1	0,13	3,7	80	1,60
Publikasi media massa/sosial	Grup/Individu	272	1	0,10	2,8	70	2,10
Membuat video profile	Grup/Individu	453	1	0,17	4,6	75	3,75
Sertifikat/Surat Keterangan	Grup/Individu	272	1	0,10	2,8	75	0,75
Jumlah		8160	13	3,0			81,1
Kriteria/Nilai Mutu							A

3.2.2. Kelompok Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Simulasi Perhitungan Nilai

2 sks

Kriteria	Grup/Individu	LH (Menit)	Bobot	Equal Credit	Persentase (%)	Nilai	Rata-rata Nilai
Perencanaan Kegiatan					15,0		
Proposal	Grup/Individu	544	1	0,20			
Ide					3,8	90	3,38
Penulisan					3,8	75	2,81
Pembimbingan	Grup/Individu	544	1	0,20			
Pengetahuan					2,5	80	2,00
Sikap					2,5	80	2,00
Perilaku					2,5	80	2,00
Pelaksanaan Kegiatan					60,0		
Pembekalan	Grup/Individu	1451	1	0,54			
Pengetahuan					3,3	70	2,33
Sikap					3,3	70	2,33
Perilaku					3,3	75	2,50
Target/Perencanaan Proposal	Grup/Individu	272	1	0,10			
Kesesuaian target dengan perencanaan					7,0	80	5,60
Pelaksanaan Program	Grup/Individu	2629	1	0,97			
Keterlaksanaan sesuai <i>timeline</i>					8,0	100	8,00
Komunikasi, negosiasi, keterlibatan mitra					8,0	85	6,80
Manajemen, keberlanjutan program					8,0	85	6,80
Inovasi dan desain					8,0	75	6,00
Kritis dan Kreatif					8,0	75	6,00
Monitoring & Evaluasi	Grup/Individu	272	1	0,10			
Pengetahuan					1,0	90	0,90
Sikap					1,0	85	0,85
Perilaku					1,0	80	0,80
Evaluasi Akhir dan Pelaporan					25,0		
Laporan Akhir	Grup/Individu	317	1	0,12	25,0	85	21,25
Jumlah		5440	13	2,0			82,4
Kriteria/Nilai Mutu							A

Evaluasi Kegiatan (Dokumentasi dan Kelengkapan)

Syarat Klaim EC	Bobot	Standar penilaian
Proposal	Prasyarat	Memenuhi atau tidak memenuhi
Laporan		
Publikasi		
Video		
Sertifikat		

3.3. KLUSTER KOMPETISI DAN STUDI/PROYEK INDEPENDEN

Kluster kompetisi dan studi/proyek independen meliputi kelompok kegiatan: (1) Kompetisi dan (2) Studi/Proyek Independen.

3.3.1. Kelompok Kegiatan Kompetisi

Definisi Kegiatan

Kegiatan kompetisi merupakan aktivitas non-akademik yang diikuti mahasiswa dengan tujuan utama adalah untuk mencapai raihan prestasi tertinggi dalam suatu kompetisi atau perlombaan. Dalam pelaksanaannya, kegiatan kompetisi terdiri dari serangkaian aktivitas yang di dalamnya mencakup berbagai bentuk uraian wawasan yang dapat meningkatkan *soft skill* mahasiswa. Terdapat dua cakupan kegiatan kompetisi yaitu kompetisi dengan pembinaan intensif yang diselenggarakan oleh Pusat Prestasi Nasional dan Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Kemdikbud RI, yang kedua yaitu kompetisi mandiri yang mencakup kegiatan kompetisi yang diselenggarakan oleh Perguruan Tinggi lain, perusahaan, pemerintah, LSM dan lembaga lainnya yang bereputasi baik.

1. Kompetisi Bidang *Science and ICT*

Merupakan kompetisi yang menitikberatkan pada upaya untuk mengembangkan intelektual daya pikir, daya kritis, dan kepekaan mahasiswa atas permasalahan yang ada di lingkungan yang kemudian dituangkan dalam bentuk analisis sistematis berupa tulisan ilmiah, program, teknologi, dan temuan baru lainnya. Bidang ini mencakup kompetisi karya tulis ilmiah, esai, riset/penelitian, *paper*, olimpiade, teknologi dan robotika, olimpiade MIPA, poster ilmiah, dll.

2. Kompetisi bidang *Diplomatic and Languages*

Merupakan kompetisi yang mengunggulkan kemampuan verbal yang biasanya dilakukan dalam format pidato, debat, konferensi, dan lain-lain yang tujuannya untuk menyampaikan pikiran, gagasan, opini, dan hasil analisis dari suatu topik atau studi permasalahan. Bidang ini mencakup kompetisi debat, Model United Nation, konferensi, sastra, pidato, puisi, *leadership*, dll

3. Kompetisi bidang *Social, Art, and Sports*

Merupakan kompetisi yang menitikberatkan pada penyaluran bakat, hobi, keahlian, dan bentuk ekspresi diri lainnya. Dalam bidang ini, mahasiswa dituntut untuk menyajikan sesuatu yang atraktif, indah, dan dapat dinikmati dengan penampilan terbaik. Bidang ini mencakup kompetisi pengabdian, komunitas, sinematografi, poster, fotografi, *modern dance*, kesenian daerah, olahraga, *E-sport*, dll

4. Kompetisi bidang *Business and Entrepreneur*

Merupakan bidang yang memberikan ruang kepada mahasiswa untuk merencanakan produk, menentukan cara produksi baru, menyusun manajemen bisnis dan keuangan, serta memainkan kreativitasnya dalam menemukan ide-ide bisnis baru yang aplikatif. Bidang ini mencakup kompetisi *economy and business management and financial*, kewirausahaan, *startup*, saham dan keuangan dll.

Tujuan Kegiatan

1. Memfasilitasi dan mendorong mahasiswa IPB University dalam rangka meningkatkan kualitas lulusan, kualitas dosen, dan kualitas kurikulum dan pembelajaran sebagai capaian Indikator Kinerja Utama yang ditetapkan pada Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 754/P/2020
2. Meningkatkan wawasan, daya saing, dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa terhadap isu-isu yang sedang berkembang di tingkat nasional dan internasional

3.3.1. Kelompok Kegiatan Kompetisi

Rekomendasi Mata Kuliah

Kluster	Kegiatan	Mata kuliah (alternatif dalam ngakuan/penyetaraan – dipilih yang sesuai)	sks
Kompetisi nasional dan internasional	<ul style="list-style-type: none"> Kompetisi mandiri Kompetisi dengan pembinaan intensif 	IPB203 - Pengembangan Talenta	2(0-2)
		IPB304 - Pengembangan Talenta	3(0-3)
		IPB20C - Berpikir Kritis dan Kreatif	2(0-2)
		IPB20A - Pemecahan Masalah Kompleks	2(0-2)
		IPB309 - Inovasi dan Pemikiran Desain	3(0-3)
		IPB206 - Komunikasi dan Kerjasama Tim	2(0-2)
		IPB209 - Pengambilan Keputusan Efektif	2(0-2)
		IPB20E - Etika Profesional	2(0-2)

Capaian Pembelajaran (*Learning Outcome*)

- Mahasiswa mampu meningkatkan kepekaan atas permasalahan sosial, ekonomi, budaya serta wawasan kebangsaan yang ada di lingkungan akademik maupun masyarakat
- Mahasiswa dapat membangun pengetahuan, keterampilan, dan kecakapan dalam mengoptimalkan potensi diri mahasiswa dalam berprestasi
- Mahasiswa dapat menggunakan kreativitas dan keterampilan berpikir desain untuk mengidentifikasi dan memilih peluang yang memungkinkan sebuah inovasi
- Mahasiswa memiliki keterampilan analitis sehingga dapat merumuskan skenario terbaik dalam mengambil sebuah keputusan yang efektif
- Mahasiswa mampu mengidentifikasi, merencanakan, melakukan, dan mengevaluasi aktivitas kompetisi dan partisipasi kegiatan di dalamnya yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas prestasinya
- Mahasiswa mempunyai kreativitas, keahlian, dan daya nalar di luar capaian akademik yang menunjang *soft skill* individu dalam *problem solving*, *public speaking*, dan *design thinking*
- Mahasiswa mampu membangun kepercayaan diri dan integritas dalam menyampaikan pendapat dan hasil pemikiran yang dilandasi dengan studi dan pemikiran secara ilmiah.
- Mahasiswa mampu mengembangkan inisiatif untuk bekerja sama, melakukan komunikasi, menyusun strategi kompetisi, dan melakukan kepemimpinan dalam lingkup terbatas sebagai individu maupun kelompok dalam upaya pemecahan masalah
- Mahasiswa memiliki wadah untuk mengasah minat, bakat, dan kemampuan melalui aktivitas positif yang dilakukan selama persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi dalam keikutsertaan kompetisi
- Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menganalisis tantangan etika yang ditunjukkan dalam praktik profesional mahasiswa

Perhitungan *Learning Hours*

1. Bidang Sains dan Teknologi (*Science and ICT*)

<i>Science and ICT</i>	Kelompok					Individu				
Jenis Aktivitas	Hari	Menit	Total	Bobot	Konversi sks	Hari	Menit	Total	Bobot	Konversi sks
Pendaftaran										
Penggalan Ide	7	120	840	0,5	0,154	7	90	630	0,5	0,116
Kegiatan pembimbingan dan pematangan ide	3	60	180	1	0,066	3	60	180	1	0,066
Studi literatur untuk meningkatkan wawasan dalam proses penggalan ide	7	180	1260	0,5	0,232	10	180	1800	0,5	0,331

3.3.1. Kelompok Kegiatan Kompetisi

1. Bidang Sains dan Teknologi (*Science and ICT*)

<i>Science and ICT</i>	Kelompok					Individu				
Jenis Aktivitas	Hari	Menit	Total	Bobot	Konversi sks	Hari	Menit	Total	Bobot	Konversi sks
Pembinaan dan penyusunan karya										
Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara mandiri	3	120	360	1	0,132	3	120	360	1	0,132
Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara kolektif dari Ditmawap	3	120	360	1	0,132	3	120	360	1	0,132
Menyusun karya tulis ilmiah/ <i>paper</i> /esai/rancangan teknologi	14	180	2520	1	0,926	14	210	2940	1	1,081
Pengolahan data, sitasi literatur, dan pembuatan <i>prototype</i> atau produk penelitian	7	180	1260	1	0,463	7	180	1260	1	0,463
Aktivitas diskusi dalam proses pematangan karya	7	120	840	0,5	0,154	7	60	420	0,5	0,077
Kegiatan pembimbingan bersama dosen pendamping atau pakar	3	60	180	0,5	0,033	3	60	180	0,5	0,033
Tahap Final										
Menyusun bahan presentasi secara substansial	7	120	840	1	0,309	7	120	840	1	0,309
Kerjasama tim dan diskusi dalam penyiapan bahan presentasi	3	120	360	0,5	0,066					
Aktivitas penyampaian presentasi	1	30	30	1	0,011	1	30	30	1	0,011
Menyusun publikasi ilmiah	7	120	840	1	0,309	7	120	840	1	0,309
Seminar atau <i>Workshop</i> yang merupakan rangkaian kegiatan lomba	1	120	120	0,5	0,022	1	120	120	0,5	0,022
TOTAL					3,011					3,083

2. *Diplomatic and Languages*

<i>Diplomatic and Languages</i>	Kelompok					Individu				
Jenis Aktivitas	Hari	Menit	Total	Bobot	Konversi sks	Hari	Menit	Total	Bobot	Konversi sks
Pendaftaran										
Penggalan Ide	7	120	840	0,5	0,154	7	90	630	0,5	0,116
Kegiatan pembimbingan dan pematangan ide	3	60	180	1	0,066	3	60	180	1	0,066
Studi literatur untuk meningkatkan wawasan dalam proses penggalan ide	7	180	1260	0,5	0,232	10	180	1800	0,5	0,331

3.3.1. Kelompok Kegiatan Kompetisi

2. Diplomatic and Languages

<i>Diplomatic and Languages</i>	Kelompok					Individu				
Jenis Aktivitas	Hari	Menit	Total	Bobot	Konversi SKS	Hari	Menit	Total	Bobot	Konversi SKS
Pembinaan dan penyusunan karya										
Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara mandiri	3	120	360	1	0,132	3	120	360	1	0,132
Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara kolektif dari Ditmawap	3	120	360	1	0,132	3	120	360	1	0,132
Menyusun karya tulis ilmiah/ <i>paper</i> /esai/rancangan teknologi	14	180	2520	1	0,926	14	210	2940	1	1,081
Pengolahan data, sitasi literatur, dan pembuatan <i>prototype</i> atau produk Penelitian	7	180	1260	1	0,463	7	180	1260	1	0,463
Aktivitas diskusi dalam proses pematangan karya	7	120	840	0,5	0,154	7	60	420	0,5	0,077
Kegiatan pembimbingan bersama dosen pendamping atau pakar	3	60	180	0,5	0,033	3	60	180	0,5	0,033
Tahap Final										
Menyusun bahan presentasi secara substansial	7	120	840	1	0,309	7	120	840	1	0,309
Kerjasama tim dan diskusi dalam penyiapan bahan presentasi	3	120	360	0,5	0,066					
Aktivitas penyampaian presentasi	1	30	30	1	0,011	1	30	30	1	0,011
Menyusun publikasi ilmiah	7	120	840	1	0,309	7	120	840	1	0,309
Seminar atau Workshop yang merupakan rangkaian kegiatan lomba	1	120	120	0,5	0,022	1	120	120	0,5	0,022
TOTAL					3,011					3,083

3. Social, Art and Sport

<i>Social, Art and Sport</i>	Kelompok					Individu				
Jenis Aktivitas	Hari	Menit	Total	Bobot	Konversi sks	Hari	Menit	Total	Bobot	Konversi sks
Pendaftaran										
Seleksi internal untuk keikutsertaan	7	120	840	0,5	0,154	7	90	630	0,5	0,116
Pembinaan dan penyusunan karya										
Aktivitas latihan secara mandiri	14	120	1680	1	0,706	21	120	2520	1	0,926
Aktivitas latihan rutin terjadwal dari organisasi/tim pembinaan	14	180	2520	1	1,509	10	180	1800	1	0,756

3.3.1. Kelompok Kegiatan Kompetisi

3. Social, Art and Sport

<i>Social. Art and Sport</i>	Kelompok					Individu				
Jenis Aktivitas	Hari	Menit	Total	Bobot	Konversi SKS	Hari	Menit	Total	Bobot	Konversi SKS
Aktivitas latihan atau konsultasi teknis dan taktis dengan profesional	5	180	900	1	0,378	5	210	1050	1	0,441
Kegiatan uji coba bersama internal atau eksternal untuk pematangan	5	180	900	1	0,378	5	180	900	1	0,378
Tahap Final										
Aktivitas latihan untuk pematangan	7	180	1260	1	0,529	7	120	840	1	0,353
TOTAL					3,226					3,119

4. Business and Entrepreneurship

<i>Business and Entrepreneurship</i>	Kelompok					Individu				
Jenis Aktivitas	Hari	Menit	Total	Bobot	Konversi SKS	Hari	Menit	Total	Bobot	Konversi SKS
Pendaftaran										
Penggalan Ide	7	120	840	0,5	0,176	7	90	630	0,5	0,132
Kegiatan pembimbingan dan pematangan ide	3	60	180	1	0,076	3	60	180	1	0,076
Studi literatur untuk meningkatkan wawasan dalam proses penggalan ide	7	180	1260	0,5	0,265	10	180	1800	0,5	0,378
Aktivitas penyusunan <i>Business Model Canvas</i> (BMC)	7	180	12600	0,5	0,265	10	180	1800	0,5	0,378
Pembinaan dan penyusunan karya										
Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara mandiri	3	120	360	1	0,151	3	120	360	1	0,151
Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara kolektif dari DitmawaPK	3	120	360	1	0,151	3	120	360	1	0,151
Menyusun rencana bisnis/proposal bisnis	14	180	2520	1	1,059	14	210	2940	1	1,235
Pengolahan data, sitasi literatur, dan pembuatan <i>prototype</i> atau produk penelitian	7	120	840	1	0,353	7	180	1260	1	0,529
Aktivitas diskusi dalam proses pematangan karya	7	120	840	0,5	0,176	7	60	420	0,5	0,088
Kegiatan pembimbingan bersama dosen pendamping atau pakar	3	60	180	0,5	0,038	3	60	180	0,5	0,038

3.3.1. Kelompok Kegiatan Kompetisi

4. Business and Entrepreneurship

Business and Entrepreneurship	Kelompok					Individu				
Jenis Aktivitas	Hari	Menit	Total	Bobot	Konversi SKS	Hari	Menit	Total	Bobot	Konversi SKS
Tahap Final										
Menyusun bahan presentasi secara substansial	7	120	840	1	0,353	7	120	840	1	0,353
Kerjasama tim dan diskusi dalam penyiapan bahan presentasi	3	120	360	0,5	0,076					
Elevator Pitching atau presentasi ide bisnis	1	30	30	1	0,013	1	30	30	1	0,013
Hilirasi ide bisnis	7	120	840	0,5	0,353	7	120	840	1	0,353
Seminar atau Workshop yang merupakan rangkaian kegiatan lomba	1	120	120	0,5	0,025	1	120	120	0,5	0,025
TOTAL					3529					3,901

Perhitungan LH adalah bersifat indikatif (dapat disesuaikan dengan rencana kegiatan) menggunakan ketentuan 1 SKS = 2.720 menit

Rubrik Penilaian

Kriteria	Butir	Nilai
Capaian prestasi	Juara 1 atau Penghargaan yang Setara*	100
	Juara 2 atau Penghargaan yang Setara*	95
	Juara 3 atau Penghargaan yang Setara*	85
	Juara Harapan	75
	Finalis	60
	Peserta**	40

Catatan:

*Contoh penyetaraan juara 1-3: *Best Presenter* (Oral/ Poster), *Best Speaker*, *Best Pitching*, *Best Category* dari MUN (*Best Delegate*, *Most Outstanding Delegate*, *Honorable Mention*, *Best Position Paper*)

**Peserta yang dimaksud adalah tahap awal dari proses perlombaan setelah peserta *submit*/mendaftarkan diri pada sebuah perlombaan. Contoh: *list* peserta lomba yang lolos tahap *Full Paper* LKTI.

Pengali

Kriteria	Kategori	Pengali
Skala Lomba	Internasional / Regional	1,0
	Nasional (lebih dari 5 provinsi)	0,8
	Wilayah / Provinsi	0,4
Penyelenggara Lomba Bereputasi	Minimal 6 Kriteria Terpenuhi	1,0
	3 - 5 Kriteria Terpenuhi	0,5
	< 3 Kriteria Terpenuhi	0,3

3.3.1. Kelompok Kegiatan Kompetisi

Pengali

Kriteria	Kategori		Pengali
Kontribusi	Individu		1,0
	Kelompok	Tinggi	1,0
		Sedang	0,8
		Cukup	0,5

Nilai Akhir Kompetisi = Capaian * [(Pengali Skala + Pengali Penyelenggara + Pengali Kontribusi)/3]

Simulai Perhitungan Nilai

1. Simulasi 1

Kompetisi 1: Juara 1 Lomba MTQ Tingkat Provinsi secara individu, Memenuhi 5 kriteria penyelenggara lomba bereputasi

Learning Hours: 3500 menit

$$= 100 (0.4+0.5+1,0)/3$$

$$= 63,3$$

Kompetisi 2: Juara 1 Lomba Debat Nasional secara kelompok, Memenuhi 4 kriteria

Learning Hours: 3000 menit

$$= 100 (0.8+0.5+0,8)/3$$

$$= 70$$

Total Nilai = Kompetisi 1 + Kompetisi 2

$$= 63,3 + 70$$

$$= \mathbf{133,3 (A)*}$$

Learning hours = 3500 + 3000 = 6500 menit (memenuhi 2 sks)

*Nilai mutu akan terrekognisi jika **learning hour** terpenuhi

Simulai Perhitungan Nilai

2. Simulasi 2

Kompetisi 1: *Finalist* Lomba *National Business Plan Competition* secara kelompok, Memenuhi 5 Kriteria Penyelenggara Lomba Bereputasi

Learning Hour: 4500 menit

$$= 60 (0.8+0.5+0.8)/3$$

$$= 42$$

Kompetisi 2: Juara Harapan 1 Lomba *Voice Over Radio Bandung se-Jawa Barat* Kategori *Solo Vocal* Dangdut secara individu, Memenuhi 5 kriteria

Learning Hours: 4500 menit

$$= 75 (0.4+0.5+1,0)/3$$

$$= 47.5$$

Total Nilai = Kompetisi 1 + Kompetisi 2

$$= 42 + 47.5$$

$$= \mathbf{89.5 (A)*}$$

Learning hours = 4500 + 4500 = 9000 menit (memenuhi 3 sks)

*Nilai mutu akan terrekognisi jika **learning hour** terpenuhi

3.3.1. Kelompok Kegiatan Kompetisi

Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)

Syarat Klaim EC	Bobot	Standar Penilaian
Kelengkapan dokumen <ul style="list-style-type: none"> Sertifikat/Foto Piala/Foto Medali Dokumentasi Upacara Penyerahan Penghargaan LoA/Poster kegiatan/pengumuman finalis di laman penyelenggara/URL <i>website</i> yang valid 	Prasyarat	Memenuhi atau tidak memenuhi

Uraian	Kriteria	Spesifikasi tambahan
a. Nasional b. Wilayah c. Provinsi	<ul style="list-style-type: none"> Lebih dari 5 Provinsi Minimal 3 provinsi 1 provinsi 	<ul style="list-style-type: none"> Provinsi tidak termasuk Jawa Barat Perguruan tinggi tidak termasuk IPB
Internasional Regional	<ul style="list-style-type: none"> Minimal diikuti oleh 5 Negara Minimal diikuti oleh 3 negara 	<ul style="list-style-type: none"> Negara peserta tidak termasuk Indonesia Perguruan tinggi tidak termasuk IPB

Peer Assesment Form

Nama	NIM	Nilai Kontribusi	Keterangan Nilai Kontribusi
Nama 1	NIM Rekan 1	1,0 = Tinggi 0,8 = Sedang 0,5 = Cukup
Nama 2	NIM Rekan 2	
Nama 3	NIM Rekan 3	
dst	dst	

Nilai akhir individu = $\frac{\text{Nilai 1} + \text{Nilai 2} + \text{Nilai 3} + \text{dst}}{\text{Personil tim}}$
 = Nilai Akhir

Kriteria Acuan Penentuan Nilai Kompetisi Mandiri Nasional/Internasional

Uraian	Kriteria
Kriteria penyelenggara lomba bereputasi	<ol style="list-style-type: none"> Kompetisi yang dapat diikuti mahasiswa Indonesia dari level kampus tingkat Nasional hingga dunia. Diselenggarakan oleh institusi/lembaga yang kredibel Diselenggarakan oleh institusi setara perguruan tinggi Diselenggarakan oleh perusahaan multinasional yang bereputasi baik Diselenggarakan oleh LSM atau lembaga non profit lainnya yang bereputasi baik Memiliki sumber informasi terpusat melalui <i>website</i> atau laman lainnya Alur pembayaran registrasi kepada institusi bukan kepada perorangan Kegiatan yang diselenggarakan secara tahunan lebih direkomendasikan Terdapat penghargaan yang spesifik atau penghargaan tidak diberikan kepada semua peserta Memiliki alur atau tahap seleksi yang jelas minimal 3 tahapan Contoh: Daftar (<i>summary</i>), Karya (<i>Full paper</i>) dan Presentasi atau Daftar, Wilayah dan Nasional, mekanisme <i>round</i> dan atau tingkat kompetitif lainnya pada sebuah lomba

3.3.1. Kelompok Kegiatan Kompetisi

KOMPETISI DENGAN PEMBINAAN INTENSIF

Contoh Perhitungan *Learning Hours*

Science and ICT	Kelompok					Individu				
Jenis Aktivitas	Hari	Menit	Total	Bobot	Konversi SKS	Hari	Menit	Total	Bobot	Konversi SKS
Seleksi Internal dan Pendaftaran										
Proses penggalan ide dan penyiapan karya untuk seleksi internal IPB	7	120	840	1	0,353	7	90	630	1	0,265
Proses pembentukan tim atau penyiapan diri dalam rangkaian seleksi internal IPB	7	60	420	0,5	0,088	7	90	630	0,5	0,132
Pembimbingan awal secara mandiri (bersama dosen atau <i>expert</i> lain) dalam proses seleksi internal IPB	3	60	180	0,5	0,038	3	90	270	0,5	0,050
Pembinaan										
Keaktifan dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembinaan yang dilakukan oleh Ditmawa PK IPB	15	150	2250	0,5	0,473	15	150	2250	0,5	0,473
Proses penguatan substansi karya melalui diskusi bersama <i>stakeholder/expert</i> eksternal	5	120	600	1	0,252	5	120	600	1	0,252
Proses penguatan substansi karya melalui studi literatur atau pustaka	15	120	1800	1	0,756	15	120	1800	1	0,756
<i>Workshop</i> /pelatihan/bentuk pembinaan intensif lain yang diselenggarakan oleh DitmawaPK IPB	5	120	600	0,5	0,126	5	120	600	0,5	0,126
<i>Workshop</i> /pelatihan/bentuk pembinaan intensif lain dengan penyelenggara oleh lembaga kredibel yang diikuti secara mandiri	5	120	600	0,5	0,126	5	120	600	0,5	0,126
Aktivitas diskusi kelompok atau individu bersama pakar atau dosen dalam proses pengerjaan karya	10	60	600	0,5	0,126	10	90	900	0,5	0,189
Proses penyusunan dan pematangan karya	15	60	900	1	0,378	15	120	1800	1	0,756
Pembuatan <i>output</i> atau luaran penelitian	7	120	840	1	0,353	7	120	840	1	0,353
Pelaksanaan program (untuk PHP2D, KBMI, ASMI, KIBM)	30	60	1800	1	0,756	30	60	1800	1	0,756
Tahap Final										
Karantina intensif dalam pematangan persiapan babak final	7	120	840	0,5	0,176	7	120	840	0,5	0,176
Pembuatan bahan presentasi (ppt, video, peraga, atau lainnya)	7	90	630	1	0,265	7	90	630	1	0,265

3.3.1. Kelompok Kegiatan Kompetisi

Contoh Perhitungan *Learning Hours*

Science and ICT	Kelompok					Individu				
Jenis Aktivitas	Hari	Menit	Total	Bobot	Konversi SKS	Hari	Menit	Total	Bobot	Konversi SKS
Kerjasama tim dan diskusi dalam penyiapan bahan presentasi	3	90	270	0,5	0,057	3	0	0	0,5	0,000
Aktivitas penyampaian presentasi	1	30	30	1	0,013	1	30	30	1	0,013
Menyusun publikasi ilmiah atau bentuk hilirisasi produk yang lain	7	90	630	1	0,265	7	120	840	0,5	0,353
Seminar atau <i>Workshop</i> yang merupakan rangkaian kegiatan lomba	1	120	120	0,5	0,025	1	120	120	0,5	0,025
TOTAL					4,626					5,074

Rubrik Penilaian

Kriteria	Butir	Nilai
Capaian prestasi 80%	Juara 1 atau Penghargaan yang Setara*	100
	Juara 2 atau Penghargaan yang Setara*	95
	Juara 3 atau Penghargaan yang Setara*	85
	Juara Harapan	75
	Finalis	60
	Peserta**	40
Kontribusi & Keaktifan 20%	Tinggi	1,0
	Sedang	0,8
	Cukup	0,5

Total Nilai = 0.8 x Capaian Prestasi + 0.2 x Keaktifan



3.3.1. Kelompok Kegiatan Kompetisi

Simulai Perhitungan Nilai

1. Simulasi A

Kompetisi 1: Juara 1 KDMI Nasional

$= 100(0.8) + 100(0.2)(0.8)$
 $= 96 \text{ (A)}^{***}$

*Nilai mutu akan terekognisi jika *learning hour* terpenuhi

2. Simulasi b

Kompetisi 1: Finalis Peksiminas Cabang Vocal Group

$= 60(0.8) + 100(0.2)(0.8)$
 $= 64$

Kompetisi 2: Juara 3 Lomba KBMK Nasional

$= 85(0.8) + 100(0.2)(1)$
 $= 88$

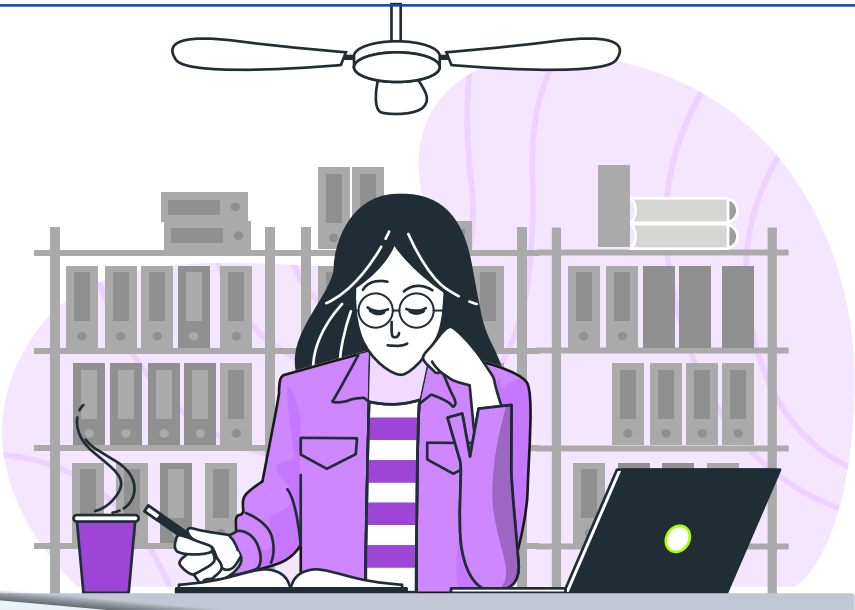
Total Nilai = Kompetisi 1 + Kompetisi 2
 $= 64 + 88$
 $= 152 \text{ (A)}^{**}$

*Nilai mutu akan terrekognisi jika *learning hour* terpenuhi



Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)

Syarat Klaim EC	Bobot	Standar Penilaian
Keikutsertaan dalam kompetisi Nasional/Internasional minimal 5 kompetisi	Prasyarat	Memenuhi atau tidak memenuhi
Kelengkapan dokumen <ul style="list-style-type: none">Sertifikat/Foto Piala/Foto MedaliDokumentasi Upacara Penyerahan PenghargaanLoA/Poster kegiatan/pengumuman finalis di laman penyelenggara/URL website yang valid	Prasyarat	Memenuhi atau tidak memenuhi
Keaktifan (Mandiri)	<ul style="list-style-type: none">Peer AssesmentDaftar Hadir	
Keaktifan (Kemdikbud)	<ul style="list-style-type: none">Daftar HadirSurat keterangan DITMAWAPK	



3.3.2. Kelompok Kegiatan Studi/Proyek Independen

Definisi Kegiatan

Studi atau proyek independen merupakan kegiatan kurikuler non-kurikuler reguler yang dapat diambil oleh mahasiswa di program studi sebagai pelengkap dari kurikulum yang sudah diambil oleh mahasiswa atau pengganti mata kuliah yang harus diambil. Banyak mahasiswa yang memiliki *passion* untuk mewujudkan karya besar di tingkat Nasional dan Internasional atau karya dari ide yang inovatif. Idealnya, studi/proyek independen dijalankan untuk menjadi pelengkap dari kurikulum yang sudah diambil oleh mahasiswa. Perguruan tinggi atau fakultas juga dapat menjadikan studi independen untuk melengkapi topik yang tidak termasuk dalam jadwal perkuliahan, tetapi masih tersedia dalam silabus program studi atau fakultas. Kegiatan proyek independen dapat dilakukan dalam bentuk kerja kelompok lintas disiplin keilmuan.

Cakupan Kegiatan:

1. Karya Fisik dan Non Fisik Non Lomba
2. Karya Fisik dan Non Fisik Lanjutan Kuliah dan Praktikum
3. Karya Fisik dan Non Fisik Pelatihan
4. Karya Fisik dan Non Fisik lainnya

Tujuan Kegiatan

1. Mewujudkan gagasan mahasiswa dalam mengembangkan produk inovatif yang menjadi gagasannya
2. Menyelenggarakan pendidikan berbasis riset dan pengembangan (R&D)
3. Meningkatkan prestasi mahasiswa dalam ajang nasional dan internasional

Rekomendasi Mata Kuliah

No.	MK yang dapat dilaporkan	SKS
1	IPB20F Keberagaman dan Multibudaya	2(0-2)
2	IPB203 Pengembangan Talenta	2(0-2)
3	IPB204 Manajemen Event	3(0-3)
4	IPB206 Komunikasi dan Kerjasama Tim	2(0-2)
5	IPB209 Empati dan Kecerdasan Empati	2(0-2)
6	IPB303 Pengembangan Profesi	3(0-3)
7	IPB304 Pengembangan Talenta	3(0-3)
8	IPB305 Pengembangan Masyarakat	3(0-3)
9	IPB20A Pemecahan Masalah Kompleks	2(0-2)
10	IPB20C Berpikir Kritis dan Kreatif	2(0-2)
11	IPB20E Etika Profesional	2(0-2)

Capaian Pembelajaran (*Learning Outcome*)

- Mahasiswa mampu meningkatkan kepekaan atas permasalahan sosial, ekonomi, budaya, serta wawasan kebangsaan yang ada di lingkungan akademik maupun masyarakat
- Mahasiswa mampu menginisiasi dan menguasai kompetensi dasar dan lanjutan atas aktivitas studi/proyek independen sesuai dengan bidang keilmuannya
- Mahasiswa mampu mengidentifikasi, merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi program serta mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data
- Mahasiswa mampu mengasah tahapan implementatif dari studi/proyek independen yang diikuti dan mengoptimalkan potensi, minat, dan bakat untuk memecahkan suatu masalah
- Mahasiswa mampu mengembangkan inisiatif untuk bekerja sama, melakukan komunikasi, menyusun strategi kegiatan, dan melakukan kepemimpinan dalam lingkup terbatas sebagai individu maupun kelompok dalam upaya pemecahan masalah
- Mahasiswa memiliki wadah untuk mengasah minat, bakat, dan kemampuan melalui aktivitas positif yang dilakukan dalam rangkaian kegiatan studi/proyek independen.

3.3.2. Kelompok Kegiatan Studi/Proyek Independen

Perhitungan *Learning Hours*

Kegiatan program studi/proyek independen merupakan kegiatan mandiri yang diikuti mahasiswa dalam bentuk aktivitas penelitian mandiri, kegiatan penelitian terintegrasi pendanaan tertentu, kelas kuliah di luar program studi yang diselenggarakan oleh pihak eksternal. Beberapa kegiatan proyek studi independen ini adalah Program penelitian Tanoto Student Research Award (TSRA), Indofood Riset Nugraha dan Pelaksanaan Program PKM.

Aktivitas	Studi / Proyek Independen				
	Hari	Menit	Total	Bobot	Konversi
Penyusunan Proposal Penelitian (Persiapan)					
Proses pendefinisian <i>state of the art</i> penelitian	10	100	1000	1	0,420
Proses penulisan proposal penelitian dan studi pustaka terkait	7	60	420	1	0,176
Pembimbingan awal secara mandiri (bersama dosen atau <i>expert</i> lain) dalam proses penyusunan proposal	5	60	300	0,5	0,063
Pelaksanaan Program					
Pelaksanaan penelitian dengan mengumpulkan literatur ilmiah	15	150	2250	1	0,945
Pengolahan data dan pembuatan <i>prototype/aplikasi/jurnal</i> ilmiah penelitian	10	120	1200	1	0,504
Proses pencarian literatur ilmiah pendukung penelitian	15	90	1350	0,5	0,284
Aktivitas mengikuti pelatihan dan pengayaan penunjang penelitian	5	120	600	0,5	0,126
Pembimbingan dan konsultasi dengan stakeholder penelitian	7	120	840	1	0,353
Penyusunan laporan akhir kemajuan dan produk pendukung terkait (publikasi ilmiah, produk sampel, dsb)	5	120	600	1	0,252
Proses uji coba dan pengkajian ulang <i>prototype/aplikasi/jurnal</i> ilmiah/produk yang dihasilkan	7	90	630	1	0,265
Hasil					
Pengumpulan bahan baku penelitian	5	120	600	1	0,252
Penyiapan sampel uji coba penelitian	5	120	600	1	0,252
Melakukan eksplorasi sampel menggunakan <i>vacum dryer</i>	1	120	120	1	0,050
Pembuatan <i>reagen</i> ABTS radikal dengan pencampuran reagen abts dan kalium persulfat dan pengujian terkait	7	90	630	1	0,265
Total					4,208

Perhitungan LH adalah bersifat indikatif (dapat disesuaikan dengan rencana kegiatan) menggunakan ketentuan 1 sks = 2.720 menit

Rubrik Penilaian

Kriteria Penilaian	Konversi Nilai					
	> 85	Nilai	75 - 85	Nilai	65 - 74	Nilai
Produk yang dihasilkan	Memiliki produk dan sudah selesai 100%	55	Produk baru selesai 80%	45	Produk berupa <i>prototype</i> atau sampel	38
Potensi hilirisasi produk atau hasil penelitian	Produk bagus, dan implementatif	30	Produk bagus, namun tidak implementatif	25	Produk tidak implementatif	17
Jenis proyek yang dilakukan	Proyek usulan mandiri	15	Proyek perusahaan atau pihak ke-3	10	Proyek perusahaan atau pihak ke-3	10
Total		100		80		65

3.3.2. Kelompok Kegiatan Studi/Proyek Independen

Simulasi Penilaian

Mahasiswa A merupakan angkatan 56 departemen THP mendapatkan hibah dana penelitian dari PT Indofood Sukses Makmur. Hibah dana yang diberikan adalah penelitian mandiri untuk tugas akhir. Dana penelitian ini memang dikhususkan bagi individu yang akan mengadakan penelitian tugas akhir agar dapat melaksanakan penelitian dengan baik dan komprehensif. Judul penelitiannya adalah Paduan *Extra Virgin Fish Oil* Mata Tuna dengan Antioksidan Alami Kayu Secang sebagai *Food Supplement* dari penelitian ini ia mendapatkan produk akhir berupa suplemen sehat yang siap untuk di hilirisasi

Kriteria	Proyek Independen
Produk yang dihasilkan	55
Potensi hilirisasi produk atau hasil penelitian	25
Jenis proyek yang dilakukan	15
Total Nilai : 95 Predikat : A	

Evaluasi kegiatan (dokumen pendukung)

Jumlah jam	Keterangan
Dokumen wajib	1. Sertifikat keikutsertaan atau <i>credit earning activities</i> 2. Makalah dan/atau Artikel 3. Produk jadi (untuk proyek independen) 4. Proposal Kegiatan 5. Laporan Kegiatan 6. Dokumentasi produk atau pelaksanaan kegiatan 7. Presensi kehadiran



3.4. KLUSTER KEWIRAUSAHAAN DAN KEPEMIMPINAN

Kluster kewirausahaan dan kepemimpinan meliputi kelompok kegiatan: (1) Kewirausahaan, (2) *Talent Pool*, dan (3) Kepengurusan/Kepanitiaan.

3.4.1. Kelompok Kegiatan Kewirausahaan

Definisi Kegiatan

Mata kuliah ini didisain untuk meningkatkan kemampuan kewirausahaan mahasiswa dalam mengidentifikasi, merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan bisnis, baik yang dilakukan secara mandiri ataupun mengikuti program kewirausahaan yang ditawarkan berbagai institusi. Selain itu, mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan untuk mendisain produk/jasa yang inovatif dan mampu membangun jejaring/kerjasama bisnis yang berkelanjutan. **Program kewirausahaan tersebut tidak termasuk program kewirausahaan yang dilombakan dan yang berkaitan dengan program *sociopreneurship*.** Mahasiswa harus mengikuti semua kegiatan, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi kegiatan akhir dan membuat pelaporan.

Cakupan Kewirausahaan:

1. Program Mahasiswa Wirausaha (PMW)
2. Program Mahasiswa Wirausaha KKN Tematik
3. *Young Agripreneur Camp*
4. *Start Up School*
5. Usaha Mandiri
6. Lainnya

Tujuan Kegiatan

1. Memfasilitasi dan mendorong mahasiswa IPB University untuk memanfaatkan dan mengembangkan kemampuan diri dalam menjalankan bisnis, sehingga menghasilkan lulusan yang kompeten dalam berbisnis di bidang pertanian, kelautan, dan biosains tropika untuk kemajuan bangsa,
2. Memfasilitasi dan mendorong mahasiswa IPB University untuk mengembangkan *prototype* produk dan desain lainnya (alat, metode, jasa, kemasan, dan sebagainya) agar siap diimplementasikan di masyarakat dan atau industri.

Rekomendasi Mata Kuliah

No.	MK yang dapat dilaporkan	sks
Kewirausahaan dan Kepemimpinan	IPB205 Pembelajaran Emosi dan Sosial	2(0-2)
	IPB307 Kewirausahaan	3(0-3)
	IPB308 Kepemimpinan Inklusif dan Inovatif	3(0-3)
	IPB309 Inovasi dan Pemikiran Desain	3(0-3)
	IPB205 Komunikasi dan Kerjasama Tim	2(0-2)
	IPB207 Kepemimpinan Inklusif	2(0-2)
	IPB209 Pengambilan Keputusan Efektif	2(0-2)
	IPB20A Pemecahan Masalah Kompleks	2(0-2)
	IPB20C Berpikir Kritis dan Kreatif	2(0-2)
	IPB20D Strategi Negosiasi	2(0-2)

3.4.1. Kelompok Kegiatan Kewirausahaan

Capaian Pembelajaran (*Learning Outcome*)

1. Mahasiswa mampu menginternalisasikan nilai dan sikap kewirausahaan, yaitu kemandirian, keberanian mengambil keputusan, keterampilan menangkap peluang, dan keberanian mengambil risiko.
2. Mahasiswa mampu mengidentifikasi, merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi peluang bisnis.
3. Mahasiswa memiliki komitmen, mampu bekerjasama, bertanggung-jawab, terampil berkomunikasi dan melakukan negosiasi dengan berbagai pihak dalam menjalankan bisnisnya.
4. Mahasiswa memiliki jiwa kreativitas dan inovasi dalam memberikan nilai tambah terhadap produk.
5. Mahasiswa mampu menginisiasi dan membangun jejaring bisnis yang prospektif dan berkelanjutan.

Perhitungan *Learning Hours* (3 SKS)

Aktifitas/Sub-Aktifitas	Grup/ Individu	LH (minutes)	Bobot	Equal Credit
Perencanaan Kegiatan				0,40
Menyusun proposal (<i>idea, writing, review, upload</i>)	Individu/Grup	1080	0,5	0,20
Melakukan pembimbingan penyusunan proposal	Individu/Grup	1080	0,5	0,20
Pelaksanaan Kegiatan				2,180
Mengikuti kegiatan pelatihan (pembekalan) atau pendampingan	Individu/Grup	1440	1	0,53
Menyusun perencanaan operasional dan menentukan target	Individu/Grup	1080	0,5	0,20
Melaksanakan Bisnis*/Mendesain produk**	Individu/Grup	6480	0,5	1,11
- 60 menit * 5 jam efektif * 12 hari (sabtu-minggu)				
- 60 menit * 8 jam efektif * 6 hari (tinggal di lokasi)				
Mengikuti monev	Individu/Grup	540	0,5	0,10
Evaluasi Akhir dan Pelaporan				0,79
Melakukan Evaluasi Akhir Kegiatan	Individu	540	0,5	0,10
Menyusun laporan akhir (<i>writing, review, upload</i>)	Individu	630	0,5	0,12
Menyusun Laporan Keuangan*/Transaksi atau desain atau inovasi produk/jasa**	Individu	1080	0,5	0,20
Menyusun bahan presentasi (ppt dan poster)	Grup/Individu	540	0,5	0,10
Menyusun/Mendapatkan Publikasi Media Massa dan atau Sosial/Menyusun draf HKI	Grup/Individu	630	0,5	0,12
Membuat Video <i>Company Profile</i> */Desain**	Grup/Individu	900	0,5	0,17
Total		8730		3,21

Perhitungan LH adalah bersifat indikatif (dapat disesuaikan dengan rencana kegiatan)
menggunakan ketentuan 1 sks = 2.720 menit

3.4.1. Kelompok Kegiatan Kewirausahaan

Perhitungan *Learning Hours* (2 SKS)

Aktivitas/Sub-Aktivitas	Grup/ Individu	Menit	Bobot	Konversi SKS
Perencanaan Kegiatan				
Menyusun proposal (<i>idea, writing, review, upload</i>)	Grup	544	1	0,20
Melakukan pembimbingan penyusunan proposal	Grup	544	1	0,20
Pelaksanaan Kegiatan				
Mengikuti kegiatan pelatihan, pembekalan dan penugasan	Individu	1451	1	0,53
Menyusun perencanaan operasional dan menentukan target	Grup	544	1	0,20
Melaksanakan bisnis	Grup	1768	1	0,65
Mengikuti Monev	Grup	272	1	0,10
Evaluasi dan Pelaporan				
Menyusun laporan akhir	Grup	317	1	0,12
Total		5440		2,0

Perhitungan LH adalah bersifat indikatif (dapat disesuaikan dengan rencana kegiatan) menggunakan ketentuan 1 sks = 2.720 menit



3.4.1. Kelompok Kegiatan Kewirausahaan

Rubrik Penilaian 1

Kriteria	Grup/Individu	Persentase	Penilaian				Rata-rata Nilai
			≥ 80	76-79	61-75	≤ 60	
Perencanaan Kegiatan		15					
Proposal	Grup/Individu						
Ide							
Penulisan							
Pembimbingan	Grup/Individu						
Pengetahuan							
Sikap							
Perilaku							
Pelaksanaan Kegiatan		60					
Pembekalan	Grup/Individu						
Pengetahuan							
Sikap							
Perilaku							
Target/Perencanaan Proposal	Grup/Individu						
Kesesuaian target dengan perencanaan							
Pelaksanaan Bisnis Sesuai Proposal	Grup/Individu						
Keterlaksanaan sesuai <i>timeline</i>							
Inovasi dan desain							
Komunikasi dan Negosiasi							
Manajemen							
<i>Problem Solving</i>							
Kritis dan Kreatif							
Monitoring & Evaluasi	Grup/Individu						
Pengetahuan							
Sikap							
Prilaku							
Evaluasi Akhir dan Pelaporan		25					
Evaluasi Akhir	Grup/Individu						
Menyusun Laporan	Grup/Individu						
Laporan Keuangan/Transaksi	Grup/Individu						
Bahan Presentasi	Grup/Individu						
Publikasi Media Massa/sosial	Grup/Individu						
Membuat Video Profile	Grup/Individu						
Sertifikat/Surat Keterangan	Grup/Individu						
Jumlah							
Kriteria/Nilai Mutu							

3.4.1. Kelompok Kegiatan Kewirausahaan

Rubrik Penilaian 2

Kriteria	Penilaian				
	≤ 64	65-69	70-74	75-79	≥ 80
Pelaksanaan Kegiatan	Terlaksana bisnis sesuai <i>timeline</i> kegiatan di proposal (≤63%)	Terlaksana bisnis sesuai <i>timeline</i> kegiatan di proposal (64-70%)	Terlaksana bisnis sesuai <i>timeline</i> kegiatan di proposal (71-77%)	Terlaksana bisnis sesuai <i>timeline</i> kegiatan di proposal (78-84%)	Terlaksana bisnis sesuai <i>timeline</i> kegiatan di proposal (85-100%) dan mampu menunjukkan alternatif solusi terhadap permasalahan usaha yang dihadapi, serta memiliki potensi keberlanjutan bisnis atau komersialisasi dari desain tersebut
Luaran Kegiatan	Laporan akhir, kegiatan bisnis, laporan keuangan atau transaksi/desain atau inovasi produk/jasa	Laporan akhir, kegiatan bisnis, laporan keuangan atau transaksi/desain atau inovasi produk/jasa, sertifikat/surat keterangan,	Laporan akhir, <i>video company profile</i> , kegiatan bisnis, laporan keuangan atau transaksi/desain atau inovasi produk/jasa, sertifikat/surat keterangan	Laporan akhir, <i>video company profile</i> , kegiatan bisnis, laporan keuangan atau transaksi/desain atau inovasi produk/jasa, sertifikat/surat keterangan, dan publikasi media massa/sosial	Laporan akhir, <i>video company profile</i> , laporan keuangan atau transaksi/desain atau inovasi produk/jasa sertifikat/surat keterangan, dan publikasi media massa/sosial, dan draf HKI sudah mendapat persetujuan dari DIK IPB

3.4.1. Kelompok Kegiatan Kewirausahaan

Simulasi Perhitungan Nilai

Mahasiswa X mengikuti program Kewirausahaan berupa PMW yang diselenggarakan oleh IPB. Mahasiswa tersebut telah menyusun proposal didampingi oleh dosen pembimbing, mengikuti kegiatan pembekalan, melaksanakan kegiatan bisnis sesuai dengan target yang telah ditetapkan dalam proposal bisnisnya, dan mengikuti kegiatan evaluasi akhir serta melengkapi semua dokumen yang diperlukan dalam evaluasi tersebut.

3 sks

Kriteria	Grup/Individu	LH (Menit)	Bobot	Equal Credit	Persentase (%)	Nilai	Rata-rata Nilai
Perencanaan Kegiatan					15,0		
Proposal	Grup/Individu	544	1	0,20			
Ide					3,8	90	3,38
Penulisan					3,8	75	2,81
Pembimbingan	Grup/Individu	544	1	0,20			
Pengetahuan					2,5	80	2,00
Sikap					2,5	80	2,00
Perilaku					2,5	80	2,00
Pelaksanaan Kegiatan					60,0		
Pembekalan	Grup/Individu	1451	1	0,53			
Pengetahuan					3,3	70	2,33
Sikap					3,3	70	2,33
Perilaku					3,3	75	2,50
Target/Perencanaan Proposal	Grup/Individu	272	1	0,10			
Kesesuaian target dengan perencanaan					7,0	80	5,60
Pelaksanaan Program	Grup/Individu	2629	1	0,97			
Keterlaksanaan sesuai <i>timeline</i>					6,7	85	5,67
Inovasi dan desain					6,7	75	5,00
Komunikasi dan Negosiasi					6,7	75	5,00
Manajemen					6,7	75	5,00
<i>Problem Solving</i>					6,7	75	5,00
Kritis dan Kreatif					6,7	75	5,00
Monitoring & Evaluasi	Grup/Individu	272	1	0,10			
Pengetahuan					1,0	80	0,80
Sikap					1,0	88	0,80
Perilaku					1,0	80	0,80
Evaluasi Akhir dan Pelaporan					25,0		
Evaluasi Akhir	Grup/Individu	272	1	0,10	1,5	75	1,13
Menyusun laporan	Grup/Individu	453	1	0,17	2,5	85	2,13
Laporan Keuangan/Transaksi	Grup/Individu	363	1	0,13	10,0	85	8,50
Bahan Presentasi	Grup/Individu	363	1	0,13	2,0	80	1,60
Publikasi media massa/sosial	Grup/Individu	272	1	0,10	3,0	70	2,10
Membuat video profile	Grup/Individu	453	1	0,17	5,0	75	3,75
Sertifikat/Surat Keterangan	Grup/Individu	272	1	0,10	1,0	75	0,75
Jumlah		8160	13	3,0			78,0
Kriteria/Nilai Mutu							AB

3.4.1. Kelompok Kegiatan Kewirausahaan

Simulasi Perhitungan Nilai

2 sks

Kriteria	Grup/Individu	LH (Menit)	Bobot	Equal Credit	Persentase (%)	Nilai	Rata-rata Nilai
Perencanaan Kegiatan					15,0		
Proposal	Grup/Individu	544	1	0,20			
Ide					3,8	85	3,19
Penulisan					3,8	80	3,00
Pembimbingan	Grup/Individu	544	1	0,20			
Pengetahuan					2,5	80	2,00
Sikap					2,5	80	2,00
Perilaku					2,5	76	1,88
Pelaksanaan Kegiatan					60,0		
Pembekalan	Grup/Individu	1451	1	0,54			
Pengetahuan					3,3	85	2,83
Sikap					3,3	80	2,66
Perilaku					3,3	80	2,66
Target/Perencanaan Proposal	Grup/Individu	272	1	0,10			
Kesesuaian target dengan perencanaan					7,0	83	5,81
Pelaksanaan Program	Grup/Individu	2629	1	0,97			
Keterlaksanaan sesuai <i>timeline</i>					6,7	82	5,47
Inovasi dan desain					6,7	81	5,40
Komunikasi dan Negosiasi					6,7	85	5,67
Manajemen					6,7	80	5,34
<i>Problem Solving</i>					6,7	84	5,60
Kritis dan Kreatif					6,7	80	5,34
Monitoring & Evaluasi	Grup/Individu	272	1	0,10			
Pengetahuan					1,0	85	0,85
Sikap					1,0	88	0,80
Perilaku					1,0	80	0,80
Evaluasi Akhir dan Pelaporan					25,0		
Menyusun laporan akhir	Grup/Individu	317	1	0,12	25	85	21,22
Jumlah		6029		2,2	100,0		80,0
Kriteria/Nilai Mutu							A

Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)

Syarat Klaim EC	Bobot	Standar Penilaian
Proposal	Prasyarat-prasyarat	Memenuhi atau tidak memenuhi
Laporan		
Publikasi		
Video/produk		
Sertifikat/surat keterangan		

3.4.2. Kelompok Kegiatan *Talent Pool*

Definisi Kegiatan

Kegiatan *Talent Pool* merupakan wadah pengembangan mahasiswa dalam mempersiapkan diri mencapai kemampuan-kemampuan sesuai bidang untuk menghadapi perkembangan zaman. Adapun kegiatan *talent pool* di Institut Pertanian Bogor terdiri dari aktivitas yang dilakukan pada organisasi atau komunitas, program akselerasi diri (internal maupun eksternal), asrama, dan duta.

Tujuan Kegiatan

1. Mewadahi mahasiswa untuk menyalurkan kemampuannya sesuai dengan bidang keahliannya
2. Mendorong dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh mahasiswa dengan bidang kemampuannya untuk menghadapi perkembangan zaman
3. Mempersiapkan mahasiswa sesuai bidang keahliannya untuk mengikuti perlombaan-perlombaan dalam kegiatan tertentu
4. Optimalisasi potensi aktivitas sesuai dengan karakteristik talentanya

Rekomendasi Mata Kuliah

Kluster	Kegiatan	Mata kuliah (alternatif dalam ngakuan/penyetaraan – dipilih yang sesuai)	sks
Kepemimpinan dan Kewirausahaan	<ul style="list-style-type: none"> • Pengurus Organisasi • Organisasi kepanitiaan • <i>Talent Pool</i> (Asrama, outscos, Duta IPB dll) 	IPB20F Keberagaman & Multibudaya	2(0-2)
		IPB205 Pembelajaran Emosi dan Sosial	2(0-2)
		IPB203 Pengembangan Talenta	2(0-2)
		IPB304 Pengembangan Talenta	3(0-3)
		IPB308 Kepemimpinan Inklusif dan Inovatif	3(0-3)
		IPB207 Kepemimpinan Inklusif	2(0-2)
		IPB208 Empati dan Kecerdasan Emosional	2(0-2)
		IPB209 Pengambilan Keputusan Efektif	2(0-2)
		IPB20A Pemecahan Masalah Kompleks	2(0-2)
		IPB309 Inovasi dan Pemikiran Desain	3(0-3)
		IPB20C Berpikir Kritis dan Kreatif	2(0-2)

Capaian Pembelajaran (*Learning Outcome*)

1. Mahasiswa mampu menginisiasi dan menguasai kompetensi sesuai dengan karakteristik kegiatan mahasiswa yang diikuti secara komprehensif.
2. Mahasiswa mampu mengaplikasikan dan memanfaatkan keahliannya untuk memberikan kontribusi bagi masyarakat
3. Mahasiswa mampu merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi keputusan yang tepat berdasarkan data dan informasi
4. Mahasiswa mempunyai kreativitas, kepedulian, bekerjasama dan bertanggung jawab dalam mengoptimalkan potensinya sesuai dengan karakteristik talentanya

Rubrik Penilaian

No.	Indikator	Nilai Mutu					
		(>65-75)	Nilai	(>75-85)	Nilai	(>85)	Nilai
1	Keaktifan pada pelaksanaan latihan/workshop/kelas/ program lainnya	Kehadiran <= 60 % dari total kegiatan diskusi	6	Kehadiran > 60-80 % dari total kegiatan diskusi	8	Kehadiran > 80 % dari total kegiatan diskusi	10
2	Keikutsertaan pada pelaksanaan Perlombaan atau Kegiatan Pengakuan lainnya	Minimal ikut serta dalam 5 perlombaan/kegiatan	18	Minimal ikut serta dalam 3 perlombaan/kegiatan dan 1 kali menjadi juara	20	Minimal ikut serta dalam 3 perlombaan/kegiatan dan 2 kali menjadi juara	23

3.4.2. Kelompok Kegiatan *Talent Pool*

Rubrik Penilaian

No.	Indikator	Nilai Mutu					
		(>65-75)	Nilai	(>75-85)	Nilai	(>85)	Nilai
3	Predikat nilai sikap	Cukup	20	Baik	22	Sangat Baik	26
4	Predikat nilai pengetahuan	Cukup	20	Baik	22	Sangat baik	26
5	Capaian dalam pelaksanaan program akhir	Cukup	11	Baik	13	Sangat Baik	15
Nilai Maksimal			75		85		100

Simulasi Perhitungan Nilai

Mahasiswa A terdaftar sebagai *Scholar* OUTSCO, A Cukup aktif mengikuti kegiatan *workshop* selama program, A mengikuti 8 kali pelatihan dari 10 kali pelatihan yang dilaksanakan. A pernah mengikuti 4 kali kompetisi dengan 1 kali juara. Selama menjadi *scholar*, A dikenal sebagai orang yang baik dan memiliki pengetahuan yang luas, sehingga pada pelaksanaan program akhir A memiliki capaian yang baik dalam pelaksanaan *grand project* sebagai *best scholar*.

Berikut merupakan simulasi perhitungan nilai A dari keikutsertaan sebagai Duta IPB University:

No.	Indikator	Simulasi Perhitungan Nilai
1	Keaktifan pada pelaksanaan latihan/workshop/kelas/ program lainnya	8
2	Keikutsertaan pada pelaksanaan Perlombaan atau Kegiatan Pengakuan lainnya	20
3	Predikat nilai sikap	22
4	Predikat nilai pengetahuan	22
5	Capaian dalam pelaksanaan program akhir	13
Total		85
Predikat		A

Perhitungan *Learning Hours*

Jenis Aktivitas	Jumlah hari	Menit	Total	Bobot	Konversi SKS
Pelaksanaan latihan/workshop/kelas/ program lainnya					
Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara mandiri	15	120	1800	1	0,662
Mengikuti kegiatan pelatihan atau pembekalan secara kolektif dari Ditmawap	20	120	2400	1	1,008
Keikutsertaan pada pelaksanaan Perlombaan atau Kegiatan Pengakuan lainnya					
Aktivitas diskusi dalam proses pematangan karya	10	120	1200	0,5	0,252
Kegiatan pembimbingan bersama dosen pendamping atau pakar	8	60	480	0,5	0,101
Menyusun karya tulis ilmiah/ <i>paper</i> /esai/debat	5	180	900	1	0,378
Seminar atau <i>Workshop</i> yang merupakan rangkaian kegiatan lomba	5	120	600	0,5	0,126

3.4.2. Kelompok Kegiatan Talent Pool

Perhitungan *Learning Hours*

Jenis Aktivitas	Jumlah hari	Menit	Total	Bobot	Konversi sks
Keikutsertaan pada pelaksanaan program akhir/<i>grand project</i>					
Diskusi persiapan <i>grand project</i>	10	120	1200	0,5	0,252
Pematangan pelaksanaan <i>grand project</i>	10	120	1200	0,5	0,252
Pelaksanaan <i>grand project</i>	1	120	120	0,5	0,025
Total					3,151

Perhitungan LH adalah bersifat indikatif (dapat disesuaikan dengan rencana kegiatan) menggunakan ketentuan 1 sks = 2.720 menit

Evaluasi Kegiatan

No.	Indikator	Dokumen Kelengkapan
1	Keaktifan pada pelaksanaan latihan/ <i>workshop</i> /kelas/ program lainnya	Daftar Hadir
2	Keikutsertaan pada pelaksanaan Perlombaan atau Kegiatan Pengakuan lainnya	Dokumentasi Kegiatan dan sertifikat
3	Predikat nilai sikap	Surat Keterangan/sertifikat yang ditandatangani oleh pembina
4	Predikat nilai pengetahuan	Rapor penilaian
5	Capaian dalam pelaksanaan program akhir	Hasil karya/laporan

3.4.3. Kelompok Kegiatan Kepengurusan/Kepanitiaan

Definisi Kegiatan

Mata kuliah ini didesain/dirancang untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengidentifikasi, merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi program kerja atau kegiatan yang dibutuhkan oleh mahasiswa institusi dan masyarakat secara terintegrasi dalam berbagai aktivitas

Tujuan Kegiatan

Kegiatan ini bertujuan mengembangkan kemampuan kepemimpinan mahasiswa yang inklusif dan inovatif melalui aktivitas berorganisasi dengan aktif di organisasi dan kepanitiaan dengan meningkatkan kompetensi dalam pemecahan, komunikasi dan kerjasama.

3.4.3. Kelompok Kegiatan Kepengurusan/Kepanitiaan

Rekomendasi Mata Kuliah

No.	MK yang dapat dilaporkan	SKS
1	IPB20F Keberagaman & Multibudaya	2(0-2)
2	IPB303 Pengembangan Profesi	3(0-3)
3	IPB205 Pembelajaran Emosi dan Sosial	3(0-3)
4	IPB308 Kepemimpinan Inklusif & Inovatif	3(0-3)
5	IPB309 Inovasi dan Pemikiran Desain	2(0-2)
6	IPB204 Manajemen <i>Event</i>	2(0-2)
7	IPB206 Komunikasi dan Kerjasama Tim	2(0-2)
8	IPB207 Kepemimpinan Inklusif	2(0-2)
9	IPB208 Empati dan Kecerdasan Emosional	2(0-2)
10	IPB209 Pengambilan Keputusan Efektif	2(0-2)
11	IPB20A Pemecahan Masalah Kompleks	2(0-2)
12	IPB20C Berpikir Kritis dan Kreatif	2(0-2)
13	IPB20D Strategi Negosiasi	2(0-2)
14	IPB20E Etika Profesional	2(0-2)

Capaian Pembelajaran (*Learning Outcome*)

- Mahasiswa mampu menginisiasi dan mengembangkan jejaring kerja sama dengan pemangku kepentingan dalam upaya pemecahan masalah secara kreatif dan komprehensif untuk memenuhi kebutuhan dalam dinamika kehidupan aktual di lingkungan universitas dan masyarakat
- Mahasiswa mempunyai rasa peduli dan empati terhadap permasalahan yang dihadapi masyarakat dengan mempertimbangkan adat istiadat dan budaya untuk menjawab kebutuhan masyarakat.
- Mahasiswa mampu mengorganisasikan (mengidentifikasi, merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi) program kerja yang sesuai dengan kondisi terkini, kebutuhan mahasiswa dan masyarakat
- Mahasiswa memiliki kemampuan untuk mempertimbangkan dan mengomunikasikan perspektif yang berbeda dalam pengambilan keputusan untuk menghasilkan solusi yang inovatif dan inklusif
- Mahasiswa mempunyai komitmen yang tinggi, terampil berkomunikasi dan menjunjung tinggi nilai profesionalisme dalam berorganisasi.

Perhitungan *Learning Hours* (Menit)

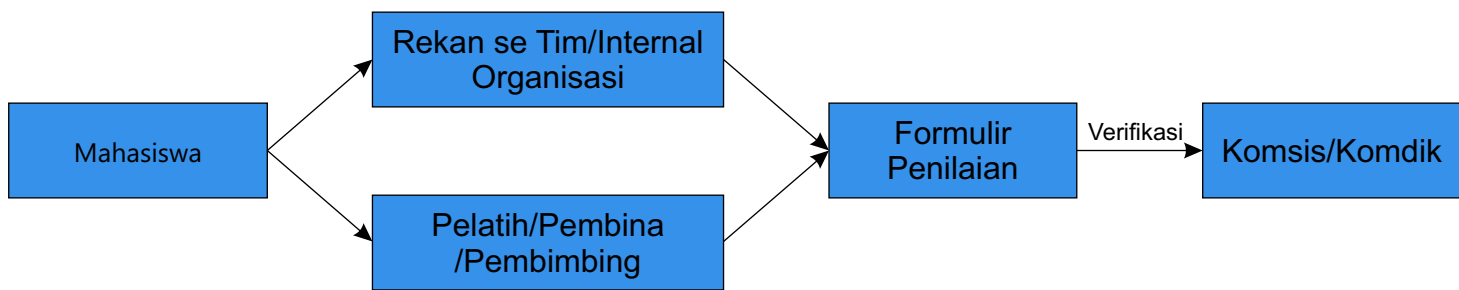
Perhitungan *learning hour* mempertimbangkan posisi mahasiswa pada saat aktif sebagai pengurus ormawa atau panitia. Pada bidang kepanitiaan dapat dibagi dua kelompok yaitu kegiatan kepanitiaan selama 6 bulan dan kurang dari 6 bulan.

Kegiatan	Jabatan	<i>Learning Hours</i>				Total <i>Learning Hour</i>	sks
		Perencanaan	Pelaksanaan	Leading	Evaluasi		
Organisasi Kemahasiswaan	Ketua Umum	40	50	25	20	135	3
	Wakil Ketua/Sekbend	40	50	25	20	135	3
	Menko/Kabid/Menteri/Kadept	40	50	25	20	135	3
	Staff	20	40	10	20	90	2
Kepanitiaan ≥ 6 Bulan	Ketua Pelaksana	25	35	20	10	90	2
	Wakil Ketua/Sekbend	25	35	20	10	90	2
	Kepala Divisi	25	35	20	10	90	2
	Staff	15	20	5	10	50	1
Kepanitiaan < 6 Bulan	Ketua Pelaksana	20	25	15	10	70	1
	Wakil Ketua/Sekbend	20	25	15	10	70	1
	Kepala Divisi	20	25	15	10	70	1
	Staff	10	20	5	10	45	1

Perhitungan LH adalah bersifat indikatif (dapat disesuaikan dengan rencana kegiatan) menggunakan ketentuan 1 sks = 2.720 menit

3.4.3. Kelompok Kegiatan Kepengurusan/Kepanitiaan

Alur Penilaian Kelompok Ormawa & Kepanitiaan



$$\text{Total Nilai} = 70\% \text{ Pembina} + 30\% \text{ Mahasiswa}$$

Formulir Penilaian Kelompok Ormawa

Formulir Penilaian Internal (Mahasiswa)

Kriteria	Bobot	Nilai	Nilai x Bobot
Kehadiran	20%		
Keterampilan	20%		
Kontribusi	30%		
Sikap	30%		
Total Nilai			

Formulir Penilaian Pendamping/Pembimbing

Kriteria	Bobot	Nilai	Nilai x Bobot
Keterampilan	60%		
Sikap	40%		
Total Nilai			

- **Kehadiran** dinilai berdasarkan presensi setiap kegiatan, misal ada 5 kegiatan, kehadiran mahasiswa 4 kali, maka nilai kehadiran = $(4/5) \times 100 = 80$
- **Keterampilan** dinilai berdasarkan *skill*/kemampuan mahasiswa dalam kegiatan ormawa yang sifatnya kualitatif, sangat terampil (81-100); terampil (71-80); kurang terampil (60-70)
- **Kontribusi** dinilai berdasarkan sumbangsih pemikiran, aksi dan *output* yang dihasilkan yang sifatnya kualitatif, kontribusi besar (81-100); kontribusi sedang (71-80); kurang berkontribusi (60-70)
- **Sikap** dinilai berdasarkan sikap yang ditunjukkan seperti tanggung jawab, disiplin, sopan dsb yang sifatnya kualitatif, Baik (81-100); sedang (71-80); kurang (60-70)

Simulasi Perhitungan Nilai

Mahasiswa X menjadi staf ormawa. Ia aktif mengikuti kegiatan kegiatan BEM seperti rapat rutin sebanyak 9 kali dari 10 kali dilihat dari daftar hadir. Berdasarkan hasil Tim Internal x terampil dalam berbagai kegiatan dengan kontribusi sangat aktif serta memiliki sikap yang menengah

Kriteria	Bobot	Nilai	Nilai x Bobot
Kehadiran	20%	90	18
Keterampilan	20%	80	16
Kontribusi	30%	90	27
Sikap	30%	80	24
Total Nilai			85

Kriteria	Bobot	Nilai	Nilai x Bobot
Keterampilan	60%	80	48
Sikap	40%	82	32,8
Total Nilai			80,8

$$\text{Nilai Akhir} = (0,7 \times 80,8) + 0,3 \times 85 = 82,06 \text{ (A)}$$

Evaluasi Kegiatan (Dokumen dan Kelengkapan)

- Sertifikat Ormawa
- Penilaian Kontribusi

BAB IV. PENUTUP

Demikian buku panduan ini disusun, semoga bermanfaat bagi perguruan tinggi dan dapat digunakan sebagai salah satu acuan pelaksanaan EC/SC Multiaktivitas, dengan harapan IPB dapat menghasilkan lulusan *powerfull agile learner* yang beradab, berilmu, profesional dan kompetitif, serta berkontribusi terhadap kesejahteraan kehidupan bangsa. Pelaksanaan EC/SC Multiaktivitas merupakan amanah institusi dan kurikulum 2014 dan 2020 yang harus dilaksanakan dan seyogyanya mampu mendorong peningkatan mutu lulusan IPB, adaptif terhadap tuntutan kemajuan zaman, memotivasi semangat belajar sepanjang hayat, serta dapat mewujudkan capaian pembelajaran yang ditetapkan. Hal ini memperoleh peluang lebih terbuka lagi dengan ditetapkannya kebijakan MBKM bagi mahasiswa dan Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi melalui pengalaman aktivitas pembelajaran di luar program studi sehingga memungkinkan untuk dihasilkan lulusan yang memiliki kompetensi serta pengalaman di dunia kerja dan/atau masyarakat secara luas.

Buku panduan ini disusun secara sistematis dan terstruktur sehingga dapat menjadi referensi untuk penyelenggaraan kegiatan EC/SC multiaktivitas dari mulai prosedur pelaksanaan hingga evaluasi, penilaian, penyetaraan dan pengakuannya. Meskipun demikian, perlu disadari bahwa penyusunan panduan tidak berhenti hanya sampai tersusunnya dokumen panduan, namun harus diikuti dengan implementasi secara konsisten dalam proses pembelajaran dan evaluasi secara berkala. Pelaksanaan EC/SC multiaktivitas sesungguhnya mencerminkan spirit, kesungguhan, dan tanggung jawab IPB untuk menyajikan pembelajaran yang *Future-ready framework* yaitu *flexibility* dan *personalized learning*, *multi-activities and multi-channels*, dan *lifelong learning* untuk menghasilkan lulusan yang bermutu serta mampu mengatasi tantangan terkini yaitu perubahan yang cepat (*volatility*), ketidakpastian (*uncertainty*), kompleksitas (*complexity*), dan kerancuan (*ambiguity*).