

**PANDUAN
PEMILIHAN MAHASISWA BERPRESTASI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI 2024**

PERSYARATAN PESERTA

1. Terdaftar pada PD-Dikti dan aktif sebagai mahasiswa Program Sarjana maksimal semester 6 yang dibuktikan dengan KTM;
2. Berusia tidak lebih dari 22 tahun pada tanggal 1 Januari 2024 yang dibuktikan dengan Kartu Tanda Penduduk (KTP);
3. Setiap Prodi/Departemen masing-masing wajib mengirimkan 1 delegasi;
4. Belum pernah menjadi finalis Pilmapres Tingkat FIPP.

PERSYARATAN WAJIB

1. Mengisi formulir pendaftaran
2. Portofolio Capaian Unggulan (CU) yang dilampiri bukti pendukung
3. Naskah Gagasan Kreatif (GK) untuk menyelesaikan masalah pembangunan yang berkaitan dengan Sustainable Development Goals (SDGs) dan Revolusi Industri 4.0.
4. Video presentasi dalam bahasa Inggris

JADWAL

Kegiatan	Jadwal
Seleksi di level Departemen/Prodi	17-23 Februari 2024
Penguatan dan pendampingan di level Departemen/Prodi	26-29 Februari 2024
Pendaftaran delegasi di tingkat FIPP	1-2 Maret 2024
Seleksi Mapres tingkat FIPP	4-6 Maret 2024
Pengumuman	7 Maret 2024
Penguatan dan pendampingan yang lolos ke tingkat UNY	8-9 Maret 2024

ASPEK PENILAIAN

Aspek	Komposisi
Portofolio Capaian Unggulan (CU)	50%
Naskah Gagasan Kreatif (GK)	30%
Bahasa Inggris (BI)	20%

KATEGORISASI CAPAIAN UNGGULAN (CU)

Bidang	Kategori A/ Internasional	Kategori B /Regional	Kategori C/ Nasional	Kategori D/ Provinsi	Kategori E/ Lokal PT
	Peserta harus merupakan utusan yang mewakili negara.	Peserta harus merupakan utusan yang mewakili negara.	Peserta harus merupakan utusan yang mewakili daerah.	Peserta harus merupakan utusan yang mewakili kampus.	

Kompetisi	Minimal harus ada wakil dari 3 negara di luar suatu wilayah regional.	Minimal harus ada wakil dari 3 negara di suatu wilayah regional. Contoh wilayah regional adalah ASEAN, Asia, Asia Pasifik, Eropa, dll.	Minimal harus ada wakil dari 3 provinsi.	Minimal harus ada wakil dari 3 perguruan tinggi berbeda.	Tidak adanilai untuk kompetisi tingkat perguruan tinggi.
Pengakuan	Peserta berperan dalam <i>event</i> tingkat internasional.	Peserta berperan dalam <i>event</i> tingkat regional.	Peserta berperan dalam <i>event</i> tingkat nasional.	Peserta berperan dalam <i>event</i> tingkat provinsi.	Tidak ada nilai untuk <i>event</i> tingkat perguruan tinggi.
Penghargaan	Diberikan oleh lembaga internasional.	Diberikan oleh lembaga tingkat regional.	Diberikan oleh Presiden, Pemerintah Pusat, atau Lembaga Tingkat Nasional.	Diberikan oleh Gubernur, Pemda Provinsi, Lembaga Tingkat Provinsi.	Tidak ada nilai untuk penghargaan dari perguruan tinggi sendiri.
Karier Organisasi	Organisasi harus mempunyai cabang minimal di 3 negara berbeda.	Organisasi mempunyai cabang minimal di 3 negara di suatu regional.	Organisasi mempunyai cabang minimal di 5 provinsi.	Organisasi mempunyai cabang di 3 perguruan tinggi berbeda.	Organisasi terbatas di perguruan tinggi sendiri.
Hasil Karya	Diliput oleh media/ masyarakat internasional.	Diliput oleh media/ masyarakat regional.	Diliput oleh media/ masyarakat nasional.	Diliput oleh media/ masyarakat provinsi.	diliput oleh media/ masyarakat perguruan tinggi.
Pemberdayaan atau aksi Kemanusiaan	Berdampak secara internasional.	Berdampak secara regional.	Berdampak secara nasional.	Berdampak untuk provinsi.	Berdampak untuk kehidupan kampus.
Kewirausahaan	Berbadan hukum dan jumlah karyawan/mitra >50 orang.	Berbadan hukum dan jumlah karyawan/mitra 31—50 orang.	Berbadan hukum dan jumlah karyawan/mitra 21—30 orang.	Berbadan hukum dan jumlah karyawan/mitra 3—20 orang.	Tidak berbadan hukum.

PENILAIAN CAPAIAN UNGGULAN (CU)

No	Bidang	Wujud Capaian Unggulan	Kategori A / Internasional		Kategori B /Regional		Kategori C / Nasional		Kategori D / Provinsi		Kategori E / Kab/Kota/ PT	
			Kode	Skor	Kode	Skor	Kode	Skor	Kode	Skor	Kode	Skor
		Juara-1 Peorangan	1A1	50	1B1	40	1C1	30	1D1	20		
		Juara-2 Peorangan	1A2	45	1B2	35	1C2	25	1D2	15		

1	Kompetisi	Juara-3 Perorangan	1A3	40	1B3	30	1C3	20	1D3	10		
		Juara Kategori Perorangan lainnya	1A4	32	1B4	24	1C4	16	1D4	8		
		Juara-1 Beregu	1A5	40	1B5	30	1C5	20	1D5	10		
		Juara-2 Beregu	1A6	35	1B6	25	1C6	15	1D6	7		
		Juara-3 Beregu	1A7	30	1B7	20	1C7	10	1D7	6		
		Juara Kategori Beregu lainnya	1A8	24	1B8	16	1C8	10	1D8	5		
2	Pengakuan	Pelatih/Wasit/Juri bersertifikat	2A1	50	2B1	40	2C1	30	2D1	20		
		Pelatih/Wasit/ Juri tidak bersertifikat	2A2	25	2B2	20	2C2	15	2D2	10		
		Nara sumber/pembicara	2A4	25	2B4	20	2C4	15	2D4	10		
		Moderator	2A5	20	2B5	15	2C5	10	2D5	5		
		Lainnya	2A6	20	2B6	15	2C6	10	2D6	5		
3	Penghargaan	Tanda Jasa	3A1	50	3B1	40	3C1	30	3D1	20		
		(grand final, peraih medali emas berdasar nilai batas)	3A2	30	3B2	20	3C2	10	3D2	5		
		(grand final, peraih medali perak berdasar nilai batas)	3A3	25	3B3	15	3C3	7	3D3	3		
		(grand final, peraih medali perunggu berdasar nilai batas)	3A4	20	3B4	10	3C4	5	3D4	2		
		Piagam Partisipasi	3A5	10	3B5	5	3C5	3	3D5	1		
		Penerima Hibah kompetisi	3A6	10	3B6	5	3C6	3	3D6	1		
		Lainnya	3A7	10	3B7	5	3C7	3	3D7	1		
4	Karir Organisasi	Ketua	4A1	50	4B1	40	4C1	30	4D1	20	4E1	10
		Wakil Ketua	4A2	45	4B2	35	4C2	25	4D2	15	4E2	8
		Sekretaris	4A3	40	4B3	30	4C3	20	4D3	10	4E3	6
		Bendahara	4A4	40	4B4	30	4C4	20	4D4	10	4E4	6
		Satu tingkat dibawah pengurus harian	4A5	30	4B5	20	4C5	10	4D5	5	4E5	2
5	Hasil Karya *	Patent	5A1				5C1	50				
		Patent Sederhana	5A2				5C2	30				
		Cipta Karya orisinal*	5A3				5C3	30				

PENILAIAN NASKAH GAGASAN KREATIF

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
1.	Penyajian Gagasan Kreatif	10
1.1	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar	5
1.2	Kesesuaian pengutipan dan pengacuan dengan kaidah/standar yang berlaku	5
2	Substansi Gagasan Kreatif	70
2.1	Fakta atau gejala dalam lingkungan yang menarik untuk dikaji	8

2.2	Identifikasi masalah yang terdapat dalam fakta/gejala dalam lingkungan	8
2.3	Rumusan masalah sebagai hasil identifikasi masalah	10
2.4	Uraian mengenai akibat pembiaran yang merugikan lingkungan	8
2.5	Uraian mengenai solusi yang berciri SMART	15
2.6	Uraian mengenai dampak lanjutan (efek bola salju) dari pencapaian solusi	8
2.7	Rincian uraian mengenai langkah-langkah tindakan untuk mencapai solusi	8
2.8	Uraian mengenai kendala/hambatan pelaksanaan gagasan dan antisipasinya	5
3	Kualitas Gagasan Kreatif	20
3.1	Keunikan dan Orisinalitas Gagasan Kreatif	10
3.2	Keterlaksanaan Gagasan Kreatif	10

PENILAIAN PRESENTASI BAHASA INGGRIS

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

	7 - 5	VERY POOR: Pronunciation is poor and unclear with mostly incorrect rhythm and stress pattern.
OVERALL PERFORMANCE	10-9	EXCELLENT TO VERY GOOD: Posture, gestures, facial expressions, eye contact, and volume demonstrate excellent performance.
	8-7	GOOD TO AVERAGE: Posture, gestures, facial expressions, eye contact, and volume demonstrate good performance.
	6-5	FAIR TO POOR: Posture, gestures, facial expressions, eye contact, and volume demonstrate fair performance.
	4-3	VERY POOR: Posture, gestures, facial expressions, eye contact, and volume demonstrate poor performance.

FORM PENDAFTARAN PESERTA

Nama	:	
NIK/KITAS	:	
Tempat, Tanggal Lahir	:	
NIM	:	
No. HP (Akun <i>WhatsApp</i> Aktif)	:	
Alamat E-mail	:	
Program Studi	:	
Semester ke	:	
Raihan IPK Saat Ini	:	
Pas Foto (Berwarna)	:	dilampirkan
Surat Pengantar dari Prodi	:	dilampirkan
Tanda Tangan	:	

- A. LAMPIRAN BUKTI CAPAIAN UNGGULAN (CU)
- B. LAMPIRAN NASKAH GAGASN KREATIF
- C. LAMPIRAN LINK PRESENTASI BAHASA INGGRIS