



Sosialisasi

Program Kreativitas Mahasiswa 2023

Belmawa Kemdikbud Ristek

Data Seleksi 2017-2022

Tahun	Proposal	Jmlh Mhs	PT Asal	Didanai	Jmlh Mhs	PT Asal
2017	77.365	370.285	1.058	4.418	18.423	438
2018	55.065	214.515	1.027	4.508	15.687	440
2019	51.709	201.709	964	3.661	12.579	550
2020	64.785	255.127	1.194	4.225	15.077	449
2021	67.722	283.463	1.178	5.432	22.062	452
2022	37.404	183.388	1.441	1.523	6.092	379



PKM
2023
BEBERAPA
PERUBAHAN



BUKU PEDOMAN



PKM 2022

Pedoman Umum +
10 Petunjuk Teknis PKM



PKM 2023

Pedoman Umum +
10 Pedoman Pelaksanaan PKM



2022



2023

Waktu Pelaksanaan

3 - 4 Bulan



Waktu Pelaksanaan

4 - 5 Bulan

Pendanaan

5.000.000-7.000.000 Pendanaan Belmawa
Maks 1.750.000 Dana Pendamping PT
Maks 750.000 Dana Instansi Lain



Pendanaan

6.000.000-10.000.000 Pendanaan Belmawa
Maks 2.000.000 Dana Pendamping PT
Maks 1.000.000 Dana Instansi Lain

Luaran

Laporan Kemajuan
Laporan Akhir
Produk PKM



Luaran

Laporan Kemajuan
Laporan Akhir
Produk PKM
Akun Media Sosial (diiklankan)



PKM 2023

Ada tambahan luaran wajib Akun
Media Sosial (diiklankan)

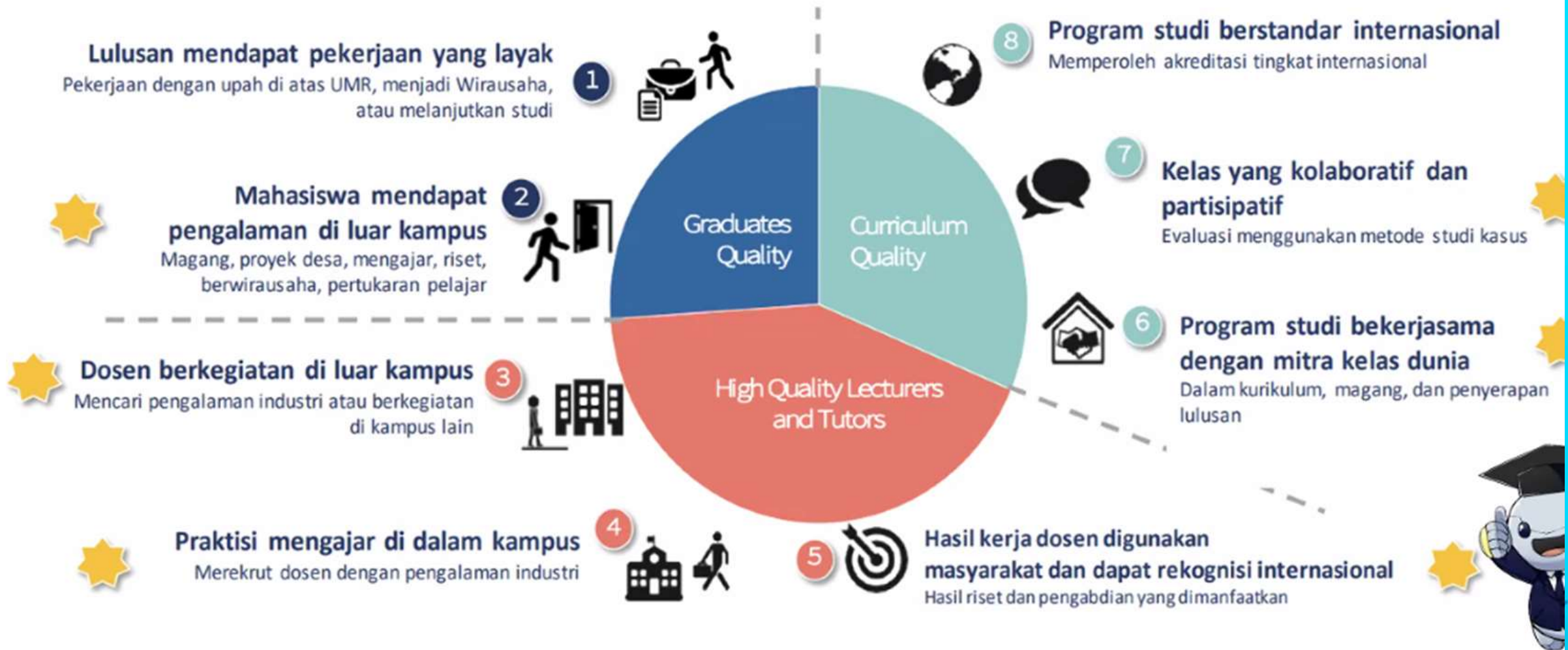
MBKM & IKU



Penelitian (PKM-RE, PKM-RSH). Membangun Desa (PKM-PM, PKM-PI). Studi/Proyek Independen (PKM-KC, PKM-KI). Kewirausahaan (PKM-K). Proyek Kemanusiaan (PKM-PM, PKM-PI). PKM-VGK, PKM-GFT, PKM-AI (semua kanal MBKM).

Transformasi Pendidikan Tinggi

8 Indikator Kinerja Utama



Semua bidang PKM terkait dengan pencapaian IKU 1, 2, 3, dan 5.

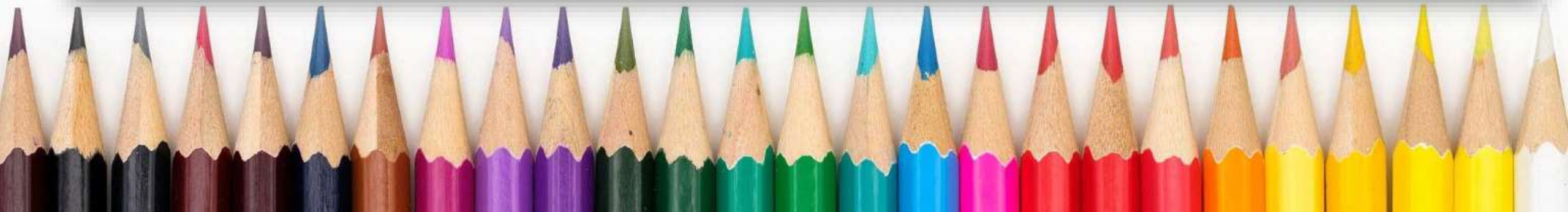


Kegiatan pembelajaran
sesuai Permendikbud No 3
Tahun 2020 Pasal 15 ayat 1



Sasaran IKU dan SKS konversi PKM berbasis MBKM

No	Bidang PKM	Sasaran IKU	Setara sks dalam MBKM			
			Lolos Tahap 1	Didanai	PIMNAS	Total/Kumulatif
1	PKM-RE	1; 2; 3; 5	1 – 2	3 – 5	2 – 3	6 – 10
2	PKM-RSH	1; 2; 3; 5	1 – 2	3 – 5	2 – 3	6 – 10
3	PKM-K	1; 2; 3; 5	1 – 2	3 – 5	2 – 3	6 – 10
4	PKM-PM	1; 2; 3; 5	1 – 2	3 – 5	2 – 3	6 – 10
5	PKM-PI	1; 2; 3; 5	1 – 2	3 – 5	2 – 3	6 – 10
6	PKM-KC	1; 2; 3; 5	1 – 2	3 – 5	2 – 3	6 – 10
7	PKM-KI	1; 2; 3; 5	1 – 2	3 – 5	2 – 3	6 – 10
8	PKM-VGK	1; 2; 3; 5	1 – 2	3 – 5	2 – 3	6 – 10
9	PKM-GFT	1; 2; 3; 5	1 – 2	–	2 – 3	3 – 5
10	PKM-AI	1; 2; 3; 5	1 – 2	–	–	1 – 2





**MERDEKA
BELAJAR**

**Kampus
Merdeka**
INDONESIA JAYA

JKMI
JURNAL KREATIVITAS
MAHASISWA



2022



2023

Klaster Perguruan Tinggi

Jumlah Maksimal Proposal PKM 2022			Klaster	Jumlah Maksimal Proposal PKM2023		
PKM 8 Bidang	PKM AI	PKM GFT		PKM 8 Bidang	PKM AI	PKM GFT
400	50	50	I	500	50	50
250	25	25	II	300	25	25
125	15	15	III	150	15	15
75	10	10	IV	100	10	10
40	5	5	V	75	5	5

Jumlah
Proposal 2023

Kuota

Inti Kegiatan	Kriteria keilmuan	Pendi-dikan	Jumlah Mhs**	Pendanaan (Rp. Juta)	Luaran
PKM Riset Eksakta (PKM-RE)					
Pengamatan mendalam berbasis iptek untuk mengungkap informasi baru bidang Eksakta	Sesuai bidang ilmu, kolaborasi lintas bidang dianjurkan	D3; D4; S1	3 - 5	6 - 10	1. Laporan Kemajuan; 2. Laporan Akhir 3. Artikel Ilmiah 4. Akun media sosial
PKM Riset Sosial Humaniora (PKM-RSH)					
Pengamatan mendalam berbasis iptek mengungkap informasi baru bidang Sosial Humaniora dan Seni	Sesuai bidang ilmu, kolaborasi lintas bidang dianjurkan	D3; D4; S1	3 - 5	6 - 10	1. Laporan Kemajuan 2. Laporan Akhir 3. Artikel Ilmiah 4. Akun media sosial
PKM Kewirausahaan (PKM-K)					
Produk iptek sebagai komoditas usaha mahasiswa	Tidak harus sesuai bidang ilmu, kolaborasi lintas bidang dianjurkan	D3; D4; S1	3 - 5	6 - 10	1. Laporan Kemajuan; 2. Laporan Akhir 3. Produk Usaha 4. Akun media sosial
PKM Pengabdian Masyarakat (PKM-PM)					
Solusi iptek (teknologi/manajemen) bagi mitra non profit	Tidak harus sesuai bidang ilmu, kolaborasi lintas bidang dianjurkan	D3; D4; S1	3 - 5	6 - 10	1. Laporan Kemajuan; 2. Laporan Akhir 3. Buku Pedoman Mitra 4. Akun media sosial
PKM Penerapan Ipteks (PKM-PI)					
Solusi iptek (teknologi/ manajemen) bagi mitra profit	Sesuai bidang ilmu, kolaborasi lintas bidang dianjurkan	D3; D4; S1	3 - 5	6 - 10	1. Laporan Kemajuan; 2. Laporan Akhir 3. Buku Pedoman Mitra 4. Akun media sosial
PKM Karsa Cipta (PKM-KC)					
Karya berupa hasil konstruksi karsa yang fungsional	Sesuai bidang ilmu, kolaborasi lintas bidang dianjurkan	D3; D4; S1	3 - 5	6 - 10	1. Laporan Kemajuan; 2. Laporan Akhir 3. Prototipe/Produk Fungsional 4. Akun media sosial
PKM Karya Inovatif (PKM-KI)					
Karya berupa hasil karya fungsional inovatif solutif skala penuh, berbasis iptek, siap diproduksi masal	Sesuai bidang ilmu, kolaborasi lintas bidang dianjurkan	D3; D4; S1	3 - 5	6 - 10	1. Laporan Kemajuan; 2. Laporan Akhir 3. Produk Fungsional Skala Penuh 4. Akun media sosial
PKM Video Gagasan Konstruktif (PKM-VGK)					
Isu SDGs dan isu Nasional, Gagasan solusi untuk implementasi saat ini	Tidak harus sesuai bidang ilmu, kolaborasi lintas bidang dianjurkan	D3; D4; S1	3 - 5	6 - 10	1. Laporan Kemajuan; 2. Laporan Akhir 3. Video YouTube 4. Akun media sosial
PKM Gagasan Futuristik Tertulis (PKM-GFT)					
Karya tulis memuat ide berupa konsep perubahan di masa depan (futuristik)	Tidak harus sesuai bidang ilmu, kolaborasi lintas bidang dianjurkan	D3; D4; S1	3 - 5	Insentif 2,5	Artikel Gagasan
PKM Artikel Ilmiah (PKM-AI)					
Artikel ilmiah hasil kegiatan akademik mahasiswa	Sesuai bidang ilmu, kolaborasi lintas bidang dianjurkan	D3; D4; S1	3 - 5	Insentif 2,5	Artikel Ilmiah

Transformasi

2020 daring dan digital based product

2021 daring, luring dan virtual digital

PKM 2022 & 2023

Luring + Prokes dan IT



Anggaran Biaya



Anggaran Biaya

Belmawa: Rp 6.000.000,00 – Rp 10.000.000,00

PT (wajib): maksimum Rp 2.000.000,00
(dalam bentuk in cash dan atau *in kind*)

Pihak lain (tidak wajib): maks Rp 1.000.000,00
(dalam bentuk in cash dan atau *in kind*)



Maksimum Total: Rp 13.000.000,00

Format RAB

Tabel 4.1. Format Rekapitulasi Rencana Anggaran Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Sumber Dana	Besaran Dana (Rp)
1	Bahan habis pakai (contoh: ATK, kertas, bahan, dan lain lain) maksimum 60% dari jumlah dana yang diusulkan	Belmawa	
		Perguruan Tinggi	
		Instansi Lain (jika ada)	
2	Sewa dan jasa (sewa/jasa alat; jasa pembuatan produk pihak ketiga, dan lain lain), maksimum 15% dari jumlah dana yang diusulkan	Belmawa	
		Perguruan Tinggi	
		Instansi Lain (jika ada)	
3	Transportasi lokal maksimum 30% dari jumlah dana yang diusulkan	Belmawa	
		Perguruan Tinggi	
		Instansi Lain (jika ada)	
4	Lain-lain (contoh: biaya komunikasi, biaya bayar akses publikasi, biaya <i>adsense</i> media sosial, dan lain lain) maksimum 15% dari jumlah dana yang diusulkan	Belmawa	
		Perguruan Tinggi	
		Instansi Lain (jika ada)	
Jumlah			
Rekap Sumber Dana		Belmawa	
		Perguruan Tinggi	
		Instansi Lain (jika ada)	
		Jumlah	

Angka persentase di setiap jenis pengeluaran adalah nilai maksimum yang diperkenankan, namun total persentase keempat jenis pengeluaran tetap senilai 100%.

1. Honorarium, konsumsi, hadiah dan sejenisnya untuk tim, dosen pendamping, narasumber, pemateri atau sejenisnya;
2. Sewa komputer PC, laptop, printer, ponsel, kamera, handycam, tempat/ ruangan/ aula atau sejenis;
3. Pembelian alat/bahan lebih dari Rp. 1.000.000,00 per item;
4. Pembelian penyimpanan data (flashdisk, harddisk);
5. Pembelian kuota internet lebih dari Rp. 100.000,00 per bulan per tim;
6. Durasi sewa lisensi atau sejenis yang melebihi 6 bulan;
7. Penyusunan, penggandaan dan atau penjilidan laporan kemajuan, laporan akhir (kecuali PTS, atau PTN yang mewajibkan hardcopy).
8. Biaya publikasi dan/atau promosi kegiatan di media sosial lebih dari Rp 500.000



PKM Pendanaan

1. PKM-Riset Eksakta (PKM-RE)
2. PKM-Riset Sosial Humaniora (PKM-RSH)
3. PKM-KEWIRAUSAHAAN (PKM-K)
4. PKM-PENGABDIAN MASYARAKAT (PKM-PM)
5. PKM PENERAPAN IPTEK (PKM-PI)
6. PKM-KARSA CIPTA (PKMKC)
7. PKM-KARYA INOVATIF (PKM-KI)
8. PKM-VIDEO GAGASAN KONSTRUKTIF (PKM VGK)

Non Pendanaan

- PKM-GAGASAN FUTURISTIK TERTULIS (PKM GFT)
- PKM ARTIKEL ILMIAH (PKM AI)

PKM

2023

PKM-RE

RISET EKSAKTA



PKM-RE

- Objek riset PKM-RE adalah fenomena alamiah sesuai hukum-hukum fisika, kimia, dan biologi.
- Mengungkap hubungan sebab-akibat, aksi-reaksi, rancang bangun, eksplorasi, materi alternatif, desain produk atraktif, blue print, dan sejenisnya atau identifikasi senyawa kimia aktif.
- Ruang lingkup penelitian ini lebih banyak di bidang kedokteran, kesehatan, farmasi, pertanian, teknologi, ilmu dasar, matematika dan material science serta kebumihan.
- Dilaksanakan secara luring di laboratorium atau lapangan dengan adaptasi memadukan protokol kesehatan.



PKM-RSH

RISET SOSIAL HUMANIORA



- Gabungan antara bidang sosial dan humaniora yang memiliki objek riset pada fenomena sosial dan perilaku manusia yang dapat ditemui dalam kehidupan bermasyarakat.
- Menitikberatkan pada fenomena sosial interaksi dalam kehidupan bermasyarakat seperti bidang ekonomi, psikologi, sosial, pendidikan, manajemen dan politik.
- Fokus pada aspek dasar perilaku dalam kehidupan masyarakat, seperti perkembangan budaya, seni, filsafat, adat istiadat, sejarah, kepercayaan atau agama, hukum dan nilai-nilai.
- Dilaksanakan secara luring dengan adaptasi memadukan protokol kesehatan.

PKM-K

Kewirausahaan





- Memberikan peluang bagi mahasiswa untuk merealisasikan ide kreatif produk (berupa barang atau jasa), yang diharapkan dapat menjadi cikal bakal kemunculan produk usaha di Indonesia sebagai karya mandiri bangsa.
- Ide usaha dan produk didasari kebutuhan dan peluang pasar, mengutamakan solusi tantangan intelektual, dan merupakan perwujudan penguasaan iptek oleh tim mahasiswa.
- Tidak semata-mata berorientasi pada perolehan laba (*profit*), akan tetapi lebih mengutamakan pada kemanfaatan dan kreativitas produk berbasis iptek serta kualitas pelaksanaan usahanya.
- Produk usaha diwujudkan dalam bentuk fisik/produk jadi. Pembuatan & penjualan boleh bekerjasama dengan mitra, namun desain/konsep produk dan strategi pemasaran harus dibuat sendiri oleh mahasiswa.
- Dilaksanakan secara luring dengan adaptasi memadukan protokol Kesehatan.

PKM-K

PKM-PM

Pengabdian Kepada Masyarakat




- Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berinteraksi secara aktif dengan masyarakat mitra non profit; menumbuhkan tenggang rasa dan solidaritas terhadap masalah yang dihadapi; menerapkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni untuk membantu menyelesaikan permasalahan mitra.
- Memberikan bantuan iptek kepada mitra program sebagai bentuk solusi atas permasalahan atau kebutuhan prioritas mitra.
- Meliputi aspek pemberdayaan sumberdaya manusia, ekonomi, kesehatan, pendidikan, keamanan lingkungan, persiapan untuk wirausaha, pengembangan karya seni, dll.
- Dilaksanakan secara luring dengan adaptasi memadukan protokol kesehatan.
- Jarak lokasi mitra maks 200 km dari Kampus



PKM-PM



PKM-PI
Penerapan IPTEK

- 
- Memotivasi mahasiswa untuk aktif berinteraksi secara profesional dengan pelaku usaha, mengidentifikasi persoalan atau kebutuhan **mitra profit** serta menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh di bangku kuliah untuk menemukan solusi bagi permasalahan mitra berdasarkan iptek yang siap diterapkan dan dikuasai dengan baik oleh mhs.
 - Memberikan bantuan iptek kepada mitra sebagai bentuk solusi atas permasalahan atau kebutuhan prioritas mitra yang teridentifikasi saat mhs dan mitra berdiskusi sebelum kesepakatan bersama dicapai.
 - Dilaksanakan secara luring dengan adaptasi memadukan protokol kesehatan.
 - Jarak lokasi mitra profit **maks 200 km** dari Kampus

PKM-KC

KARSA CIPTA



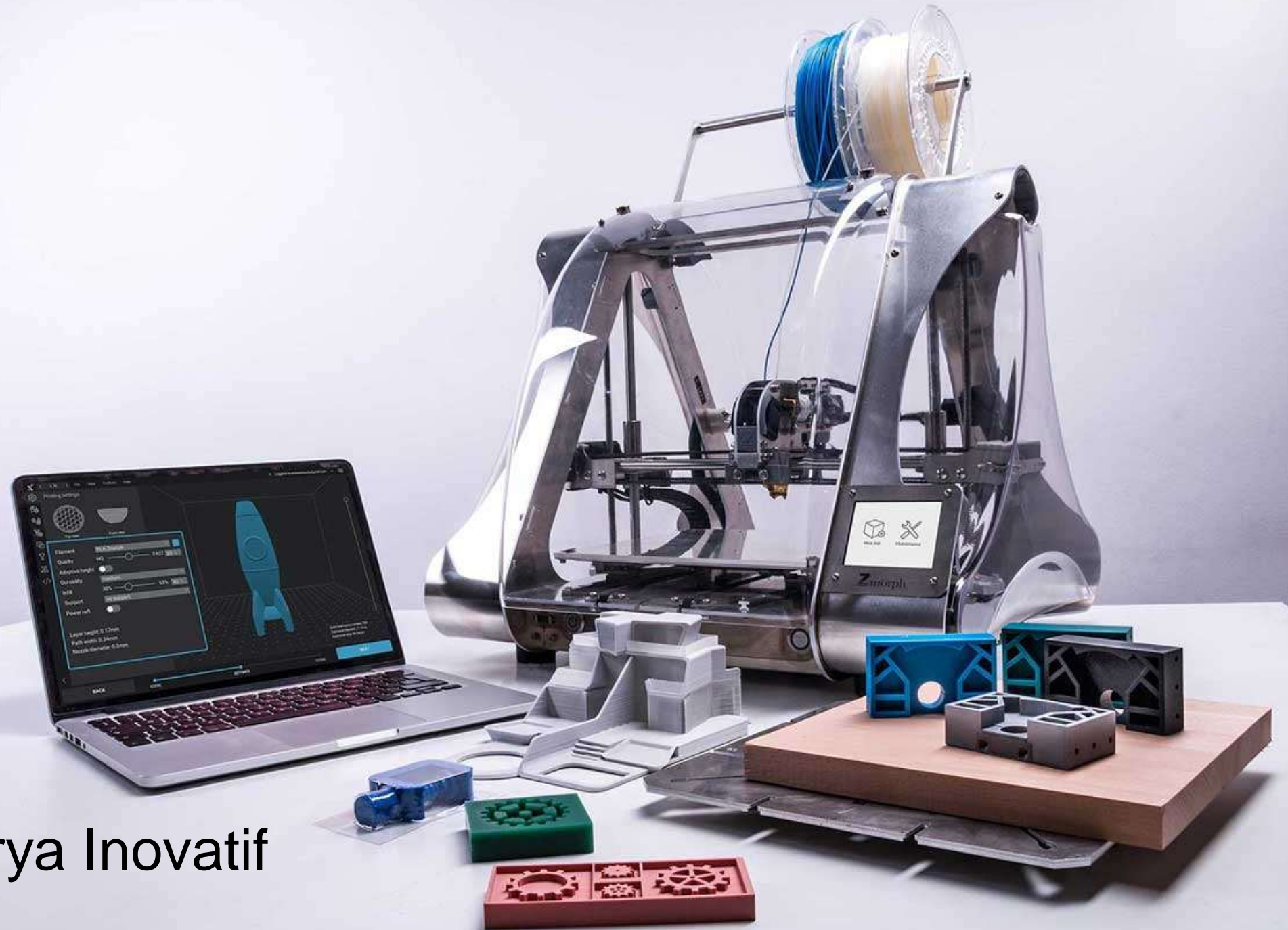
PKM-KC



- Dirancang untuk menumbuh kembangkan kreativitas dan inovasi mahasiswa berbasis iptek dalam upaya menghasilkan suatu produk baik itu berwujud sistem, desain, model/barang, prototipe, produk kesenian kontemporer, aplikasi, produk literasi atau jasa layanan yang bermanfaat bagi masyarakat luas, instansi pemerintah atau dunia usaha.
- Meliputi semua bidang keilmuan dan disarankan sesuai atau relevan dengan kepakaran tim pengusul (mono atau multi disiplin ilmu).
- Dilaksanakan secara luring dengan adaptasi memadukan protokol kesehatan.

PKM-KI

Karya Inovatif





- Dirancang untuk menumbuhkan kepekaan mahasiswa terhadap problematika faktual di masyarakat atau dunia usaha, dan sekaligus mengasah kreativitas mahasiswa untuk menghasilkan karya fungsional inovatif yang solutif berbasis iptek yang siap diterima dunia usaha/masyarakat.
- Dalam memilih topik perlu dipertimbangkan kendala yang mungkin dihadapi dalam pelaksanaan serta kebutuhan sumber daya untuk mewujudkan produk inovatif tersebut.
- Luaran tidak diperkenankan dalam bentuk prototipe, apalagi hanya dalam bentuk desain teknis saja.
- Dilaksanakan secara luring dengan adaptasi memadukan protokol kesehatan.

Ruang Lingkup



PKM-PI

- Memberikan bantuan iptek kepada **mitra usaha** sebagai bentuk solusi atas kebutuhan atau permasalahan prioritas mitra yang teridentifikasi di saat mahasiswa dan mitra bertukar pikiran.
- MITRA
- TEKNOLOGI TEPAT GUNA

PKM-KI

- Memberikan solusi kepada masyarakat atau dunia usaha berbentuk **teknologi nyata** (bukan prototype) yang **fungsional** dan **siap untuk dioperasikan** oleh **penggunanya**
- TANPA MITRA
- KARYA INOVATIF
- PRODUK → MANUFAKTUR
- Produk 1:1

PKM-KC

- Penciptaan yang didasari atas **karsa dan nalar mahasiswa, bersifat konstruktif dan kreatif** serta menghasilkan suatu sistem, desain, model/barang atau prototipe dan sejenisnya atau produk digital/virtual
- TANPA MITRA
- KARSA → DICIPTAKAN
- PROTOTIPE

(Sumber: Belmawa)



PKM-VGK

Video Gagasan Konstruktif

PKM VGK



- Bertujuan untuk memotivasi partisipasi mahasiswa dalam mengelola imajinasi, persepsi, dan nalar sebagai upaya **solusi kekinian** yang konstruktif terhadap keprihatinan bangsa Indonesia atau pencapaian tujuan SDGs di Indonesia.
- Dimulai dari gagasan, kemudian dilanjutkan narasi dan akhirnya diwujudkan dalam karya konten video yang komunikatif konstruktif di YOUTUBE
- Dilaksanakan secara luring dengan proses.



PKM-GFT

GAGASAN FUTURISTIK TERTULIS

PKM-GFT

- Merupakan gagasan kreatif yang futuristik sebagai respons intelektual atas persoalan aktual yang dihadapi bangsa. Gagasan tersebut tidak terikat bidang ilmu, bersifat unik dan bermanfaat.
- Bersifat menyelesaikan persoalan atau problem solving; visioner dan futuristik; memerlukan solusi dengan durasi waktu yang panjang; realistik dan implementatif; dan berdampak sistemik atau berskala masif dan kompleks.
- Harus original atau merupakan pengembangan dari solusi yang pernah ada. Sifat utama lainnya adalah PKM-GFT harus realistik.
- Ruang lingkup PKM-GFT meliputi seluruh aspek berbangsa dan bernegara seperti sosial, ekonomi, budaya, politik, hukum, pendidikan, kesehatan, pertahanan keamanan, energi, teknologi dan pangan serta lingkungan.





PKM-AI

Artikel Ilmiah



- Membantu dan menyediakan media bagi mahasiswa Indonesia untuk membuat artikel ilmiah dari hasil kegiatan akademik berkelompok yang telah dilakukan.
- Menumbuhkembangkan minat dan kemampuan **menulis artikel ilmiah** bagi mahasiswa.
- Meliputi kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi, yaitu Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat.
- Sumber penulisan artikel ilmiah tersebut adalah **kegiatan ilmiah yang telah selesai** dilakukan oleh kelompok mahasiswa penulis artikel (KKN, Magang, Praktik Kerja dll).
- Artikel ilmiah bukan suatu narrative review atau sejenisnya.

Kiat Sukses

- Baca pedoman PKM dengan cermat
- Tulis proposal sesuai dengan Pedoman Umum dan Pedoman Pelaksanaan
- Fokus pada **Kreativitas dan kekhlasan bidang PKM**



Pengumpulan Proposal



Unggah dokumen berita acara evaluasi internal dan surat komitmen dana tambahan paling lambat tanggal **2 Maret 2023** pukul **23:59 WIB**

Mahasiswa **menyunggah proposal** dan melengkapi biodata paling lambat tanggal **4 Maret 2023** pukul **23:59 WIB**

Dosen dan pimpinan perguruan tinggi melakukan validasi paling lambat tanggal **6 maret 2023** pukul **23:59 WIB**

TIDAK ADA PERPANJANGAN !!

A close-up, over-the-shoulder view of a person with long, wavy brown hair typing on a silver laptop. The laptop screen displays a large, brown, textured arrow pointing to the right, with the word "SUCCESS" in a bold, sans-serif font across its center. The background is a wooden desk with various items like a power strip, a notebook, and some papers. The lighting is warm and focused on the laptop and the person's hands.

**S e l a m a t
B e r j u a n g**

A N D A P A S T I B I S A