



# MENYUSUN PROPOSAL PKM

**DR. IR. MUSYAWAROH, MT.**

TIM DOSEN MKU KWU  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET

**Program  
Kreativitas  
Mahasiswa**



**PEDOMAN  
PKM  
2020**

**Buku 1  
Panduan Umum**

Direktorat Kemahasiswaan  
Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

- Kreativitas merupakan penjelmaan integratif dari tiga faktor utama dalam diri manusia, yaitu: pikiran (kognitif), perasaan (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Agar mahasiswa dapat mencapai level kreatif, ketiga faktor termaksud diupayakan agar optimal dalam sebuah kegiatan yang diberi nama Program Kreativitas Mahasiswa (PKM).
- PKM dikembangkan untuk mengantarkan mahasiswa mencapai taraf pencerahan kreativitas dan inovasi berlandaskan penguasaan sains dan teknologi serta keimanan yang tinggi. Dalam rangka mempersiapkan diri menjadi pemimpin yang cendekiawan, wirausahawan mandiri dan arif

Tabel 1. Kriteria PKM

| SKEMA   | KRITERIA  |   |             |            |                    |   |
|---------|---|---|-------------|------------|--------------------|---|
|         | Inti Kegiatan   | Kriteria keilmuan                             | Pendidikan  | Anggota ** | Pendanaan          | Luaran  |
| PKM-P * | Pengamatan mendalam berbasis iptek untuk mengungkap informasi baru. | Sesuai bidang ilmu, lintas bidang di anjurkan | Diploma, S1 | 3 orang    | Rp 5 s.d 12,5 juta | Lap Kemajuan, Lap Akhir, Artikel Ilmiah, dan/atau Produk Program            |
| PKM-K*  | Produk iptek sebagai komoditas usaha mahasiswa                      | Tidak terikat bidang ilmu                     | Diploma, S1 | 3-5 orang  | Rp 5 s.d 12,5 juta | Lap Kemajuan, Lap Akhir, Artikel Ilmiah, Produk Usaha                       |
| PKM-M*  | Solusi iptek (teknologi/manajemen) bagi mitra non profit            | Tidak terikat bidang ilmu                     | Diploma, S1 | 4-6 orang  | Rp 5 s.d 12,5 juta | Lap Kemajuan, Lap Akhir, Artikel Ilmiah dan/atau Produk Program             |
| PKM-T*  | Solusi iptek (teknologi/manajemen) bagi mitra profit                | Sesuai bidang ilmu, lintas bidang di anjurkan | Diploma, S1 | 4-6 orang  | Rp 5 s.d 12,5 juta | Lap Kemajuan, Lap Akhir, Artikel Ilmiah dan/atau Produk Program             |
| PKM-KC* | Karya berupa hasil konstruksi karsa yang fungsional                 | Sesuai bidang ilmu, lintas bidang di anjurkan | Diploma, S1 | 3 orang    | Rp 5 s.d 12,5 juta | Lap Kemajuan, Lap Akhir, Artikel Ilmiah dan Prototip atau Produk Fungsional |
|         | Artikel ilmiah  | Sesuai bidang                                 |             |            |                    |   |

**Yang akan kalian buat (sesuai MK KWU) adalah PKM-K dan PKM-KC**

# PKM-K

- Topik tidak dibatasi namun sedapat mungkin dikaitkan dengan penyelesaian masalah kekinian, judul hendaknya tidak menggunakan akronim atau singkatan yang tidak baku dan hanya diperbolehkan maksimal 20 kata.
- PKM-K bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam menghasilkan komoditas unik serta merintis kewirausahaan yang berorientasi pada profit. Namun, dalam hal ini lebih mengutamakan keunikan dan kemanfaatan komoditas usaha (ada muatan intelektual) daripada profit. Pelaku utama adalah mahasiswa, sementara pihak lainnya hanya sebagai faktor pendukung.

# PKM-KC

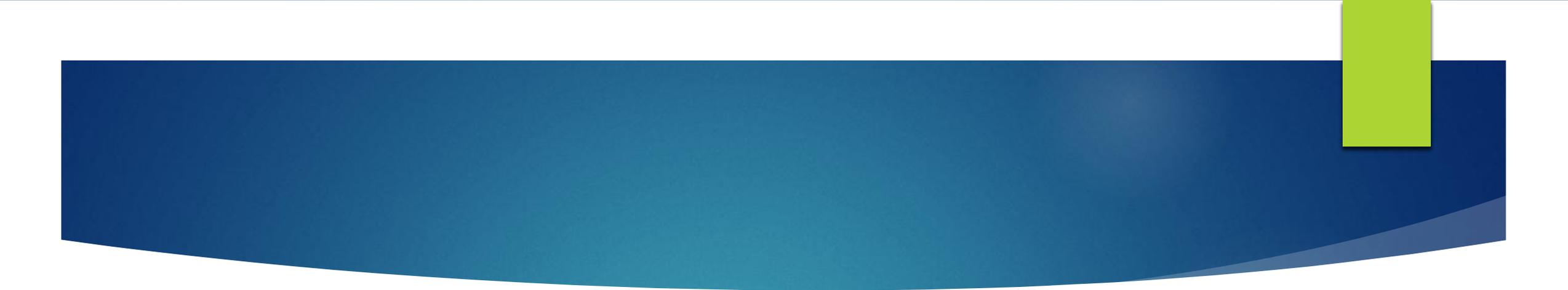
- ▶ Topik tidak dibatasi namun sedapat mungkin dikaitkan dengan penyelesaian masalah kekinian, judul hendaknya tidak menggunakan akronim atau singkatan yang tidak baku dan hanya diperbolehkan maksimal 20 kata.
- ▶ PKM-KC bertujuan membentuk kemampuan mahasiswa mengkreasikan sesuatu yang baru dan fungsional atas dasar karsa dan nalarnya. Karya cipta tersebut bisa saja belum memberikan kemanfaatan langsung bagi pihak lain. PKM-KC tidak meniru produk eksisting baik di dalam maupun luar negeri, kecuali memodifikasi prinsip dan/atau fungsinya.



**PEDOMAN  
PKM  
2020**

**Buku 3  
PKM - Kewirausahaan**

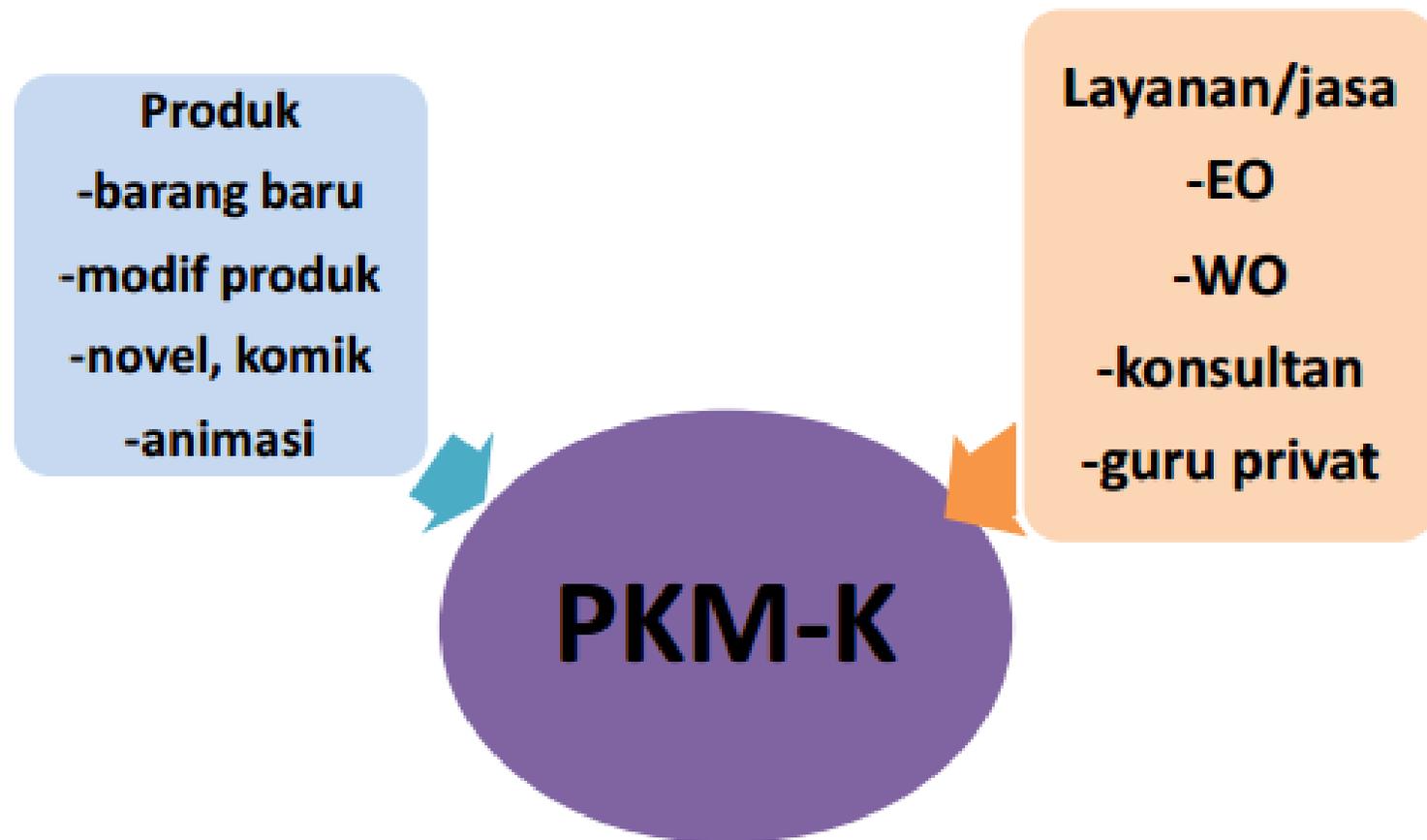
- PKM-K tidak semata-mata berorientasi pada laba (profit), tetapi lebih mengutamakan jenis komoditas usaha yang menunjukkan kepakaran tim.
- Komoditas usaha yang dihasilkan mahasiswa dapat berupa barang atau jasa yang selanjutnya merupakan salah satu modal dasar mahasiswa dalam berwirausaha dan memasuki pasar.
- Komoditas tim PKM-K hendaknya tidak menjadi kompetitor produk sejenis yang merupakan penghasilan masyarakat.
- Pelaku utama berwirausaha dalam hal ini adalah mahasiswa, bukan masyarakat, ataupun mitra lainnya.



**2. Tujuan** Tujuan PKM-K adalah memotivasi dan membuka peluang bagi mahasiswa untuk menghasilkan karya kreatif, inovatif sebagai bekal berwirausaha sebelum atau setelah menyelesaikan studi. PKM-K diharapkan dapat menjadi cikal bakal kemunculan produk usaha di Indonesia sebagai karya mandiri bangsa.

**3. Ruang Lingkup** Meskipun kuliner paling memenuhi kriteria yang berorientasi profit, namun PKM-K sejatinya lebih mengutamakan solusi tantangan intelektual yang mendasari lahirnya komoditas usaha baru dan unik sebagai komoditas usaha harus merupakan jelmaan penguasaan iptek mahasiswa.

**4. Luaran** Luaran kegiatan PKM-K adalah laporan kemajuan, laporan akhir, artikel ilmiah (nama pembimbing bisa dituliskan sebagai penulis anggota) dan produk usaha (barang atau jasa komersial lihat gambar 3.1). bagi tim yang sudah mempublikasikan artikelnya maka tidak diwajibkan menulis artikel lagi, cukup mengirimkan atau mengunggah artikel tersebut.



Gambar 1. Beberapa contoh komoditas PKM-K

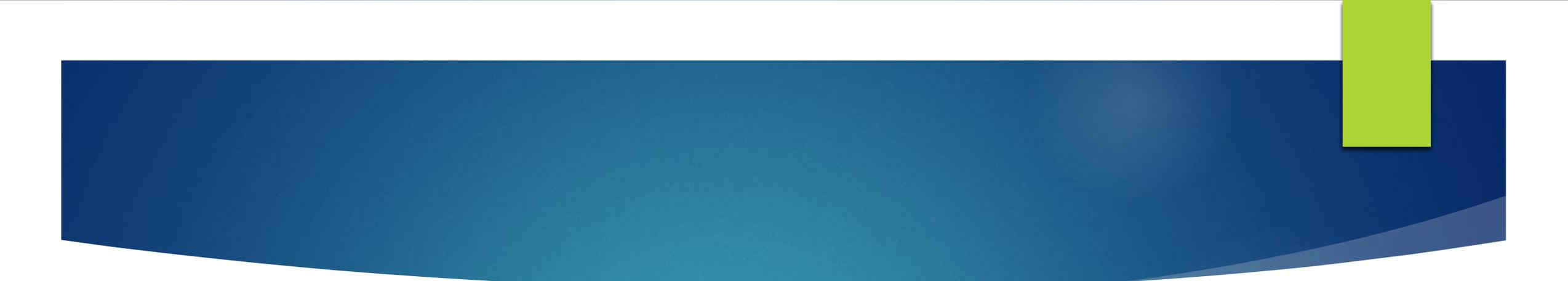
# Program Kreativitas Mahasiswa

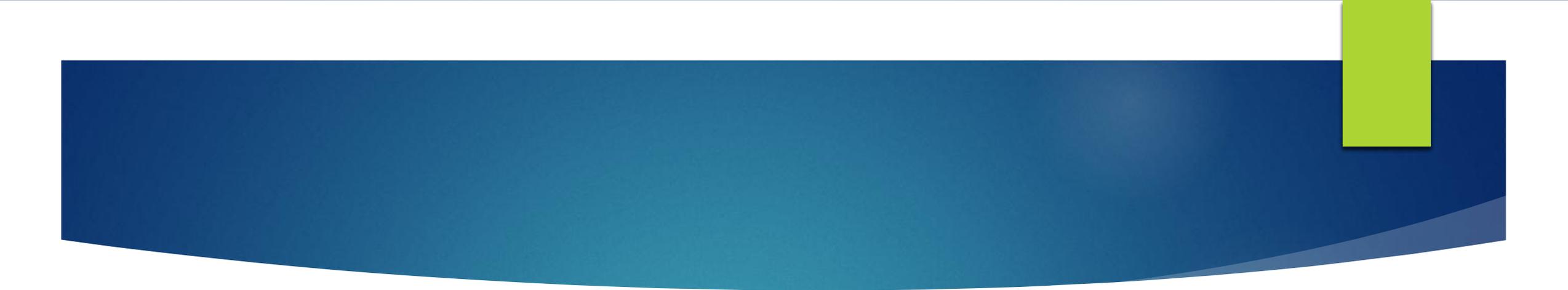


# PEDOMAN PKM 2020

Buku 6  
PKM - Karsa Cipta

- PKM-KC merupakan program konstruktif berbasis karsa dan nalar mahasiswa, meskipun belum memberikan nilai fungsional yang sempurna dan atau kemanfaatan langsung bagi pihak lain.
- Produk PKM-KC harus sudah berada pada skala siap pakai dan fungsional atau minimal skala prototip siap diuji coba. PKM-KC menekankan keaslian ide atau minimal modifikasi produk eksisting dan bukan karya tiruan.

- 
1. Tujuan PKM-KC adalah menumbuh kembangkan kreativitas dan inovasi mahasiswa berbasis iptek dalam upaya menghasilkan suatu produk baik itu berwujud sistem, desain, model/barang, prototip, produk kesenian kontemporer, aplikasi, produk literasi atau jasa layanan yang bermanfaat bagi masyarakat luas atau instansi pemerintah atau dunia usaha.
  2. Kegiatan dan produk PKM-KC meliputi semua bidang keilmuan dan disarankan agar sesuai atau relevan dengan kepakaran tim pengusul (mono atau multi disiplin ilmu). Posisi PKM-KC adalah pasca PKM-P. Sumber inspirasi dalam PKM-KC antara lain:
    - a. Hasil riset yang baru sampai tahap desain teknis dan belum menghasilkan prototipe atau lainnya yang siap diujicoba
    - b. Solusi atas persoalan, kebutuhan atau tantangan yang dihadapi masyarakat, pemerintah, ataupun dunia usaha. Jika tidak ditemukan hasil riset yang dapat dijadikan dasar kegiatan PKM-KC, maka riset aplikatif yang menghasilkan produk fungsional disetarakan dengan PKM-KC
    - c. Pengembangan atau penyempurnaan fungsi produk yang ada dengan tetap memperhatikan kaidah-kaidah keilmuan yang relevan dengan menunjukkan di mana letak perbedaannya

- 
- Tahap akhir PKM-KC adalah Fase Implementasi di mana produk dapat difungsikan dan dinilai level kemanfaatannya. Dalam kasus tertentu, jika produk PKM-KC belum fungsional, paling tidak fase Konstruksi sudah tercapai dan dilakukan uji coba
  - Produk PKM-KC dapat menjadi titik pijak pengusulan dan pelaksanaan PKM-K, PKM-M atau PKM-T pada tahun-tahun berikutnya.



**Untuk selanjutnya silahkan baca Pedoman PKM 2020  
Yang sudah saya share pada [classroom.google.com](https://classroom.google.com) dan  
[spada.uns.ac.id](https://spada.uns.ac.id)  
Pada KWU T. Mesin Klas A**