Mata Kuliah "Softskill" dan Portofolio Mahasiswa

Pengertian

Beberapa pengertian dan istilah mengenai Matakuliah yang adaptif terhadap pengembangan softtskill adalah sebagai berikut:

1. Setiap mahasiswa Universitas Gunadarma untuk program D3 dan S1 wajib mengikuti Mata Kuliah yang sistem perkuliahannya menitikberatkan pada pengembangan softskills
2. Mata Kuliah yang menggunakanan sistem perkuliahan "softskills" ini bukan merupakan mata kuliah ujian utama, tidak ada unsur praktikum, dan tergolong mata kuliah pengembangan kepribadian atau kehidupan bermasyarakat yang sesuai dengan kurikulum berbasis kompetensi di masing-masing program studi
3. Mata Kuliah yang adaptif terhadap softskill tersebut akan diberikan **SETIAP SEMESTER**, dengan nama mata kuliah yang tetap sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan. Mata Kuliah yang pelaksanaan perkuliahannya dengan pendekatan softskill tersebut akan diberi tanda "pagar" (#)
4. Proses belajar-mengajar untuk mata kulih tersebut akan dipandu oleh dosen pengampu yang berfungsi sebagai fasilitator. Proses perkuliahannya lebih banyak kegiatan di luar kelas sesuai dengan panduan atau bimbingan dari dosen pengampu. Pertemuan di kelas hanya dilakukan sebulan sekali dengan jadwal yang akan ditetakan oleh dosen pangampu
5. Komunikasi dengan dosen pengampu hanya dilakukan melalui studentsite yaitu pada fasilitas "*lecture message*", termasuk untuk mengetahui tugas atau informasi yang diberikan oleh dosen pengampu diluar pertemuan di kelas.
6. Mta kuliah ini TIDAK ADA UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS) DAN UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS). Penilaian hanya dilakukan terhadap PROFIL DAN KUALITAS PORTOFOLIO MAHASISWA yang dimiliki oleh setiap mahasiswa Universitas Gunadarma

Portofolio Mahasiswa (UG Student Porfolio)

Sekali lagi, Nilai mata kuliah "softskill" ini hanya berdasarkan PORTOFOLIO MAHASISWA. Portofolio Mahasiswa yang dimiliki oleh setiap mahasiswa Universitas Gunadarma bersifat elektronik dan bisa diakses oleh umum (*open content*). Format alamat portofolio tersebut adalah sebagai berikut:

http://npm.student.gunadarma.ac.id

[Catatan: npm diganti dengan nomor NPM masing-masing mahasiswa]

Portofolio Mahasiswa tersebut terdiri dari informasi-informasi UTAMA sebagai berikut:

1. ***Home***, yang menampilkan foto diri dan kutipan berita dari Universitas Gunadarma
2. ***Akademik***, yang merupakan daftar mata kuliah yang sudah diambil oleh mahasiswa yang secara otomatis terisi dari Sistem Informasi Akademik Terpadu

3. ***Seminar***, yang informasinya diperoleh dari http://seminar.gunadarma.ac.id. Portofolio mahasiswa secara otomatis ini terisi jika mahasiswa yang bersangkutan mengikuti acara seminar di Universitas Gunadarma yang sistem pendaftaran seminarnya melalui situs tersebut. Jika mahasiswa mengikuti seminar di luar Universitas Gunadarma harap melapor ke Dosen Pengampu dengan menyertakan bukti-bukti keikutsertaannya.
4. ***Kursus/Workshop***, yang diselenggarakan di Lembaga Pengembangan Universitas Gunadarma. Informasi tentang kursus/workshop ini juga akan terisi otomatis jika mahasiswa yang bersangkutan mengikuti kursus/workshop di Lembaga Pengembangan.
5. ***Tulisan***, merupakan tulisan **ATAS INISIATIF MAHASISWA** yang sumber tulisannya ada dua yaitu (a) Tulisan di UG student Journalism atau UG Wartawarga yang bisa dilihat di http://wartawarga.gunadarma.ac.id dan (b) tulisan di blog yang dimiliki oleh mahasiswa yang bersangkutan. Setiap mahasiswa UG otomatis bisa menulis di Wartawarga setelah login ke studentsite dan memilih fitur layanan "wartawarga" di studentsite. Sebuah tulisan mahasiswa di blog juga bisa disubmit melalui studentsite yaitu pada fitur layanan "Tulisan" dengan memasukkan "judul" tulisannya serta alamat URL-nya secara lengkap. **PERHATIAN: MOHON SETIAP MAHASISWA MELIHAT BERBAGAI FITUR LAYANAN DI STUDENTSITE DAN DIHARAPKAN SELALU MENGAKSES STUDENTSITE SECARA PERIODIK**
6. ***Tugas***, merupakan tulisan mahasiswa yang berdasarkan PENUGASAN DARI DOSEN PENGAMPU sesuai dengan Materi Mata Kuliahnya yang mengacu ke SAP dari Mata Kuliah Tersebut. Tugas tersebut ditulis di blog pribadi yang wajib dimiliki oleh mahasiswa UG. Blog tersebut boleh dengan domain .web.id, .info, wordpress, blogspot, blogsome, multiply, ngeblogs.com, dll. Tulisan diblog tersebut bisa disubmit melalui studentsite pada fitur "Tugas" dengan memasukaan "judul" tulisan dan alamat URL tulisan tersebut pada blog mahasiswa.
7. ***Kreatifitas***, yaitu prestasi atau keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan kreatifitas dan inovasi- baik di dalam maupun di luar Universitas Gunadarma. Contoh kegiatan kreatifitas yang dibiayai oleh pemerintah adalah Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) yang terdiri dari 4 bidang (Penelitian, Pengabdian Masyarakat, Wirausaha, dan Penerapan Teknologi) dan PKM-Tulisan Ilmiah (PKMI) dan PKM-Gagasan Tertulis (PKM-GT). Contoh kegiatan kreatifitas di dalam UG adalah berbagai perlombaan internal di UG misalnya UG ICT AWARD, lomba blog bulanan, KOMPRESS, dll. Prestasi di luar kampuspun bisa diperhitugkan dengan catatan melaporkan ke dosen pengampu atau ke bagian kemahasiswaan. Pengisian informasi kreatifitas ini akan dilakukan oleh panitia khusus yang ditunjuk sesuai dengan sumber data kegiatan kreatfitas yang dikoordinir oleh bagian kemahasiswaan.
8. ***Kemahasiswaan***, adalah informasi yang bersumber dari bagian kemahasiswaan mengenai keterlibatan mahasiswa yang bersangkutan dalam organisasi atau kegiatan kemahasiswaan yang menjadi kewenangan bagian kemahasiswaan Universitas Gunadarma. Pengisian informasinya dilakukan oleh satuan kerja khusus yang ditunjuk, dalam hal ini bukan diisi oleh mahasiswa yang bersangkutan.

Kewajiban Mahasiswa

1. Wajib mempunyai blog sebagai media untuk mempublikasikan tulisan-tulisan yang berhubungan dengan bidang keilmuan dan pengembangan softskill
2. Wajib melaporkan alamat blognya melalui studentsite agar bisa di-*crawl* aktivitas blognya, sehingga bisa dikutsertakan dalam lomba blog yang secara rutin diselenggarakan di Universitas Gunadara. Alamat blog tersebut bisa disubmit melalui fitur "daftar lomba blog" di studentsite.
3. Wajib mempunyai dan mengisi Portofolio Mahasiswa sebagai rekam jejak kegiatan mahasiswa di kelas dan di luar kelas. Setiap mahasiswa diharapkan melihat Portofolionya masing-masing secara periodic untuk melihat perkembangan portofolionya yan pada dasarnya mencerminkan kegiatan dari mahasiswa yang bersangkutan.
4. Wajib meningkatkan ketrampilan penulisan popular mengenai kompetensi atau bidang keilmuannya, yang dipublikasikan pada blog atau situs pribadi
5. Wajib melakukan pengamatan terhadap kehidupan sosial kemasyarakatan dan melakukan dokumentasi kegiatan tersebut, khususnya dalam bentuk tulisan yang bersifat inisiatif yang dipublikasikan di blog pribadi atau di UG WARTAWARGA.
6. Disarankan untuk aktif mengikuti kegiatan kemahasiswaan atau kegiatan ilmiah di luar kelas- seperti Program Kreativitas Mahasiswa (PKM), mengiktui lomba inovasi, kreativitas, kegiatan kemahasiswaan atau penulisan yang dilaksanakan oleh pihak eksternal.
7. Jika mahasiswa menunjukkan prestasi yang "luar biasa"- misalnya memenangkan PKM yang didanai dikti, juara lomba inovasi/kreativitas yang dilaksanakan pihak eksternal, menerbitkan buku di luar, atau menulis artikel yang dipublikasikan di media cetak bereputasi, maka nilainya dijamin "A". Penilaian tersebut menjadi kewenangan dari Dosen Pengampu.
8. Memanfaatkan *Lecture Message* pada studentsite masing-masing (*http://studentsite.gunadarma.ac.id*) untuk matakuliah tersebut sebagai media komunikasi dengan dosen pengampu di luar kelas. **SEKALI LAGI, SETIAP MAHASISWA DIHARAPKAN MENGAKSES STUDENTSITE SETIAP HARI UNTUK MENGETAHUI ADA PENUGASAN DARI DOSEN PENGAMPU ATAU INFORMASI LAINNYA YANG RELEVAN.**
9. Mengingat Portofolio Mahasiswa bersifat "*Open Content*" atau dapat dilihat oleh publik secara bebas, maka setiap mahasiswa UG wajib mematuhi Etika Ilmiah, Hak Atas Kekayaan Intelektual, serta menghindari Plagiarisme. DOSEN PENGAMPU MEMPUNYAI HAK DAN WEWENANG UNTUK TIDAK MELULUSKAN MAHASISWA YANG BERSANGKUTAN JIKA TERBUKTI MELANGGAR HAL-HAL TERSEBUT DI ATAS.

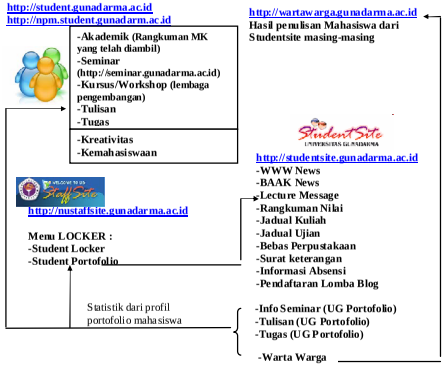
Sistem Evaluasi /Penilaian

1. Mahasiswa yang tidak memiliki blog yang ditautkan ke sistem portofolio mahasiswa dianggap tidak lulus
2. Komponen atau parameter penilaian terdiri dari dua kelompok yaitu (1) profil portofolio mahasiswa yang mencakup (a) Aktivitas kegiatan ilmiah di luar kelas-misalnya kegiatan seminar, kursus, dan workshop, (b) Aktivitas mengikuti Program Kreativitas Mahasiswa, (c) Aktivitas dalam mengikuti kegiatan kemahasiswaan, (d) Aktivitas penulisan yang dipublikasikan di blog, dan (e) jumlah file tugas yang diupload ke melalui *studentsite*, serta (2) pertimbangan kualitatif yang mencakup (a) hasil pemantauan dosen pengampu terhadap aktivitas di kelas atau diskusi di *student locker-lecture message*, (b) kualitas rekam jejak mahasiswa di *UG Student Portfolio*, dan (c) kualitas tulisan di blog
3. Komponen (a) sampai (e) didokumentasikan dalam sistem portofolio mahasiswa yang statistik dari masing-masing parameternya diberikan kepada setiap dosen pengampu
4. Tata cara penilaian dan bobot penilaian untuk setiap mahasiswa disajikan pada tabel di bawah ini:

No.	Parameter	Skor (0-100) (a)	Bobot (b)	Nilai terbobot (a) x (b)
1. Profil Portofolio Mahasiswa			**50%**	
a.	Kegiatan Ilmiah/Kreativitas		10%	
b.	Kegiatan Kemahasiswaan		5%	
d.	Jumlah Tulisan di blog		25%	
e.	Jumlah file tugas		10%	
2. Pertimbangan Kualitatif			**50%**	
a.	Aktivitas di kelas/student locker-lecture message		10%	
b.	Mutu Portofolio		15%	
c.	Mutu tulisan di blog		25%	
		TOTAL SKOR		

5. Dosen membuat daftar nilai (TOTAL SKOR) per mahasiswa yang selanjutnya dilaporkan ke PSA berupa huruf mutu (A, B, C, atau Tidak Lulus) sesuai dengan jadwal dan tata cara pemasukan nilai yang berlaku
6. Jika mahasiswa menunjukkan prestasi yang "luar biasa"- misalnya memenangkan PKM yang didanai dikti, juara lomba kreatifitas yang dilaksanakan pihak eksternal, menerbitkan buku di luar, atau menulis artikel yang dipublikasikan di media cetak bereputasi, maka nilainya dijamin "A". Penilaian tersebut menjadi kewenangan dari Dosen Pengampu.

KETERHUBUNGAN SISTEM STUDENTSITE, NUSTAFFSITE, PORTOFOLIO MAHASIWA DAN WARTAWARGA



Situs lain yang berisi berbagai bahan ajar yang terkait dengan Materi Kuliah:
http://ocw.gunadarma.ac.id untuk bahan ajar per mata kuliah
http://elearning.gunadarma.ac.id untuk e-book, termasuk materi softskill
http://staffsite.gunadarma.ac.id (homepage pribadi dari dosen pengampu)
http://repository.gunadarma.ac.id untuk paper ilmiah
http://ejournal.gunadarma.ac.id untuk mencari abstrak dari jurnal UG
http://library.gunadarma.ac.id untuk mencari abstrak Penulisan Ilmiah dan Skripsi