



WORKSHOP PENINGKATAN KAPABILITAS MAHASISWA: PERAN MAHASISWA DALAM PENINGKATAN KREATIVITAS MAHASISWA UNGGUL DAN BERKELANJUTAN

Amin Kuncoro*, Supriyanto, Mariana Kristiyanti

Universitas Maritim AMNI Semarang. Jl. Soekarno Hatta No.180, Palebon, Pedurungan, Semarang, Jawa Tengah 50246, Indonesia

*kiasekuler@gmail.com

ABSTRAK

Kreativitas mahasiswa merupakan nilai tambah bahwa sumberdaya terutama kepada mahasiswa disalabsatu perguruan tinggi. Kreativitas mahasiswa mampu menjawab gejala social dan tantangan dimasa yang akan datang, sehingga diperlukan perhatian dan tindaklanjut agar peran mahasiswa sebagai calon intelektual muda mampu menjawab tantangan tersebut. Kegiatan yang dilaksanakan oleh Perguruan Tinggi dalam rangka untuk menumbuhkembangkan kreativitas mahasiswa telah menjadi trend saat ini dan dimasa yang akan datang. Hal ini disebabkan oleh program pemerintah yang mensyaratkan agar mahasiswa bukan hanya belajar science saja namun harus diikuti dengan pola pikir agar kelak setelah lulus tidak akan canggung dan menggantungkan hidup kepada orang lain. Sisi lain dari program kreativitas mahasiswa yang dilakukan secara rutin, akan berdampak kepada memaksimalkan kemampuan mahasiswa untuk kreatif, inovatif dan mandiri.

Kata kunci: inovatif dan berkelanjutan; kapabilitas; kreativitas mahasiswa

STUDENT CAPABILITY IMPROVEMENT WORKSHOP: THE ROLE OF STUDENTS IN INCREASING STUDENT CREATIVITY SUPERIOR AND SUSTAINABLE

ABSTRACT

Student creativity is an added value that resources, especially for students in one of the tertiary institutions. Student creativity is able to answer social phenomena and challenges in the future, so attention and follow-up is needed so that the role of students as young intellectual candidates is able to answer these challenges. Activities carried out by tertiary institutions in order to develop student creativity have become a trend now and in the future. This is caused by a government program that requires that students not only study science but must follow a mindset so that later after graduation they will not hesitate and depend on other people for their lives. The other side of the student creativity program which is carried out regularly, will have an impact on maximizing students' abilities to be creative, innovative and independent.

Keywords: capability; innovative and sustainable; student creativity

PENDAHULUAN

Program kreativitas mahasiswa bukan sesuatu yang baru, hal ini dijelaskan oleh beberapa praktisi yang hadir dalam berbagai acara, tujuannya adalah agar mahasiswa tidak bergelut dan monoton, namun mampu memberikan kreativitas mahasiswa kepada masyarakat.

Pada sisi lain program kreativitas mahasiswa menjadi nilai tambah bagi mahasiswa dan bagi Perguruan Tinggi pada umumnya. Hal ini memungkinkan agar peran Perguruan Tinggi lebih memaksimalkan pada lini organisasinya. Peran yang sering menjadi kendala adalah bagaimana mengupayakan agar mahasiswa tidak jenuh dengan aktifitas yang berada didalam kampus, namun lebih memberikan variasi yaitu dengan memberikan informasi tentang program kreativitas mahasiswa.

Peran Dosen yang sekaligus sebagai tempat untuk berkonsultasi dalam upaya menentukan ide-ide kemudian dilanjutkan dengan mencari sumber informasi dan referensi, sangat menentukan tercapainya kreativitas mahasiswa untuk maju dan berkembang dikanca nasional. Selama ini program-program seperti itu hanya sebatas bagi mahasiswa yang mempunyai talenta, namun sebetulnya tidaklah demikian karena setiap sumberdaya manusia dibekali dengan ragam dan ornament yang dapat dipergunakan untuk menentukan langkah-langkah kreativitas.

Kendala yang dihadapi mahasiswa adalah pengambilan keputusan yang lambat karena belum menguasai luar birokrasi serta menuangkan ide kreativitas kedalam sebuah karya ilmiah yang bermanfaat bagi masyarakat. Kenyataan itu didukung oleh minimnya informasi mahasiswa karena padatnya rutinitas dikampus. Rutinitas kampus yang sudah tertuang dan terstruktur belum tentu membuat mahasiswa mampu mengurai tersumbatnya fenomena dimasyarakat, padahal mahasiswa merupakan agen perubahan dan merupakan calon intelektual muda yang kedepan akan menjadi generasi penerus bangsa.

Dengan diadakannya kegiatan berupa workshop dan seminar penulisan proposal kreativitas mahasiswa, diharapkan semakin merangsang mahasiswa untuk semakin tertantang dan termotivasi agar peran sebagai agen perubahan semakin terwujud. Hal ini telah dilakukan oleh Universitas Martim AMNI Semarang yang setiap tahun dijadwalkan dua kali. Tujuannya adalah untuk merespon ide positif dari semua mahasiswa diperbagai jurusan.

METODE

Kegiatan telah dilakukan pada bulan maret 2023 yang dihadiri oleh peserta yang merupakan mahasiswa aktif dari berbagai Program Studi, tidak sedang dalam masa cuti dan mampu mengoperasikan computer. Hal ini bertujuan untuk mengalokasi ide-ide yang muncul serta kreativitas dari mahasiswa yang selama ini masih tergolong minim informasi.

Kegiatan dilaksanakan mulai pukul 09:00 WIB sampai dengan pukul 12:00 Wib. Selanjutnya pihak penyelenggara yaitu yang dikomandani oleh Wakil Rektor 3 Bidang kemahasiswaan, kemudian membuat beberapa kelompok mahasiswa dengan Dosen pendamping agar proposal segera terwujud dan pada tahun depan sudah mulai melakukan finalisasi untuk diuplod di *system*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pelatihan dan workshop Program Kreativitas Mahasiswa telah menuntun mahasiswa untuk melakukan dan berkontribusi pada pemenuhan dan pencapaian proposal yang didalamnya terdapat ide yang luar biasa. Bukti kreativitas mahasiswa tersebut nantinya

akan dilakukan seleksi internal oleh berbagai bagian, maka tujuannya adalah setiap proposal dapat lolos penilaian pusat.

Mahasiswa mempunyai beragam ide dan kreativitas yang dimasa mendatang akan menjadi sesuatu yang dapat bermanfaat bagi bangsa dan negara. Selain itu peran aktif yang selama ini dimotori oleh beragam sumberdaya manusia, akan berubah menjadi sesuatu yang bernilai, namun kenyataan itu belum maksimal karena masih butuh penanganan yang lebihserius dan bukan hanya sekedar ide yang belum tertuang, sehingga harapannya adalah setiap ide yang diterima akan diaktualisasikan kedalam grand desain dan akan diaplikasikan dalam science yang bermanfaat bagi masyarakat.



Gambar 1. Foto saat penyampaian materi



Gambar 2. Foto peserta workshop

SIMPULAN

Pelatihan dan workshop kreativitas mahasiswa merupakan kegiatan positif yang menuntun mahasiswa agar mampu eksplor dengan ide-ide yang luar biasa, kemudian dituangkan kedalam program yang dilakukan penilaian oleh internal dan eksternal. Kegiatan tersebut berdampak kepada seluruh civitas akademika sehingga setiap kelompok mahasiswa yang

telah dibentuk oleh pimpinan, akan berkelanjutan dan mempunyai value bagi bangsa dan negara.

DAFTAR PUSTAKA

- Kuratko, D. F. (2003). Entrepreneurship Education: Emerging Trends and Challenger for the 21st Century. *International Journal of Entrepreneurship and Small Business*, 11(2), 43–48.
- Kurniawati, D. (2013). Pemberdayaan Masyarakat di Bidang Usaha Ekonomi. *Jurnal Administrasi Publik*, 1(4), 9–14.
- Murtidjo, B. A. (2003). *Pemotongan dan Penanganan Daging Ayam*. Penerbit Kanisius.
- Pradata, Y. (2008). *Aneka Masakan Dari Ayam (9th ed.)*. PT. AgroMedia Pustaka.
- Pradata, Y., & Ika Ariestya, R. (2010). *120 Masakan Ayam Terfavorit*. TransMedia Pustaka.
- Rahmadi, A. C., Maulany, S., & Ikhsani, M. M. (n.d.). Analisis Faktor-faktor Pengaruh Inovasi Produk yang Berdampak pada Keunggulan Bersaing UKM Makanan dan Minuman di Wilayah Harjamukti Kota Cirebon. *Jurnal Logika*, 18.
- Robbins, S. P. (1994). *Teori Organisasi: Struktur, Desain & Aplikasi*. In Terjemahan Yusuf Udaya.
- Arcan. Rosmiati, Junias, D. T. S., & Munawar. (2019). Sikap, Motivasi, dan Minat Berwirausaha Mahasiswa. *JKMP (Jurnal Kebijakan Dan Manajemen Publik)*, 5(2), 183. <https://doi.org/10.21070/jkmp.v5i2.1310>
- Rusdiana, A. (2014). *Kewirausahaan Teori dan Praktik*. Pustaka Setia.
- Rusydi, A., & Rafida, T. (2016). *Pengantar Kewirausahaan*. Perdana Publishing.
- Saragih, R. (2017). Membangun Usaha Kreatif, Inovatif Dan Bermanfaat Melalui Penerapan Kewirausahaan Sosial. *Jurnal Kewirausahaan*, 3.