

Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan
Kementerian Pendidikan Tinggi,
Sains, dan Teknologi Republik Indonesia

SOSIALISASI

Program Kreativitas Mahasiswa

PKM 2026

SOSIALISASI PKM



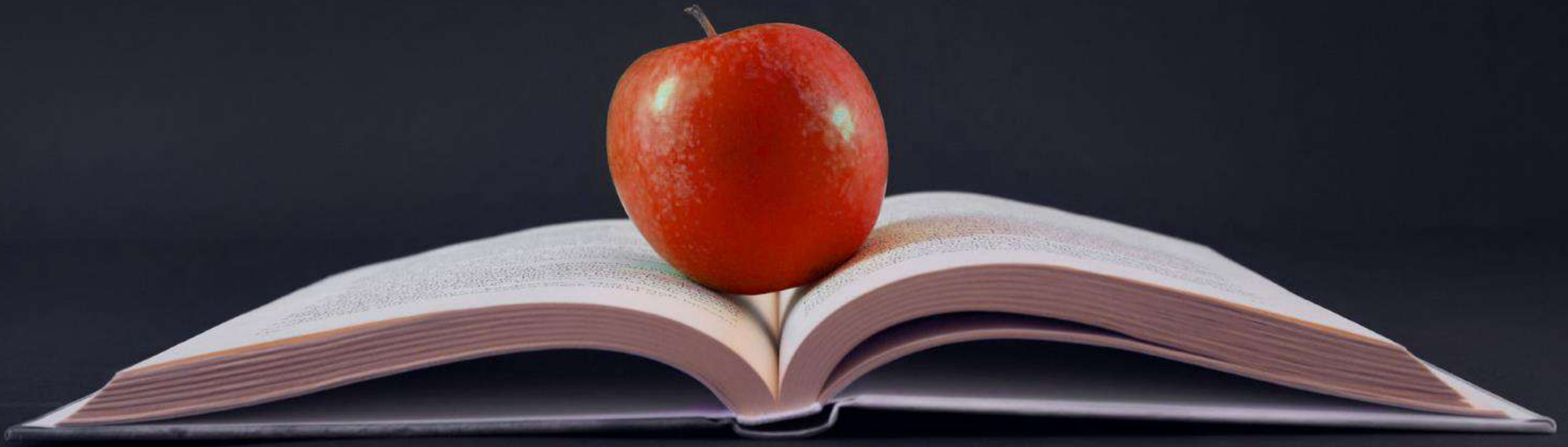
- Memberikan gambaran umum dan arahan agar pelaksanaan PKM berjalan lancar dan sesuai dengan panduan PKM 2026



- Menjelaskan beberapa perubahan dalam panduan dan pelaksanaan PKM 2026

PANDUAN PKM 2026

Panduan Umum + 10 Panduan Pelaksanaan

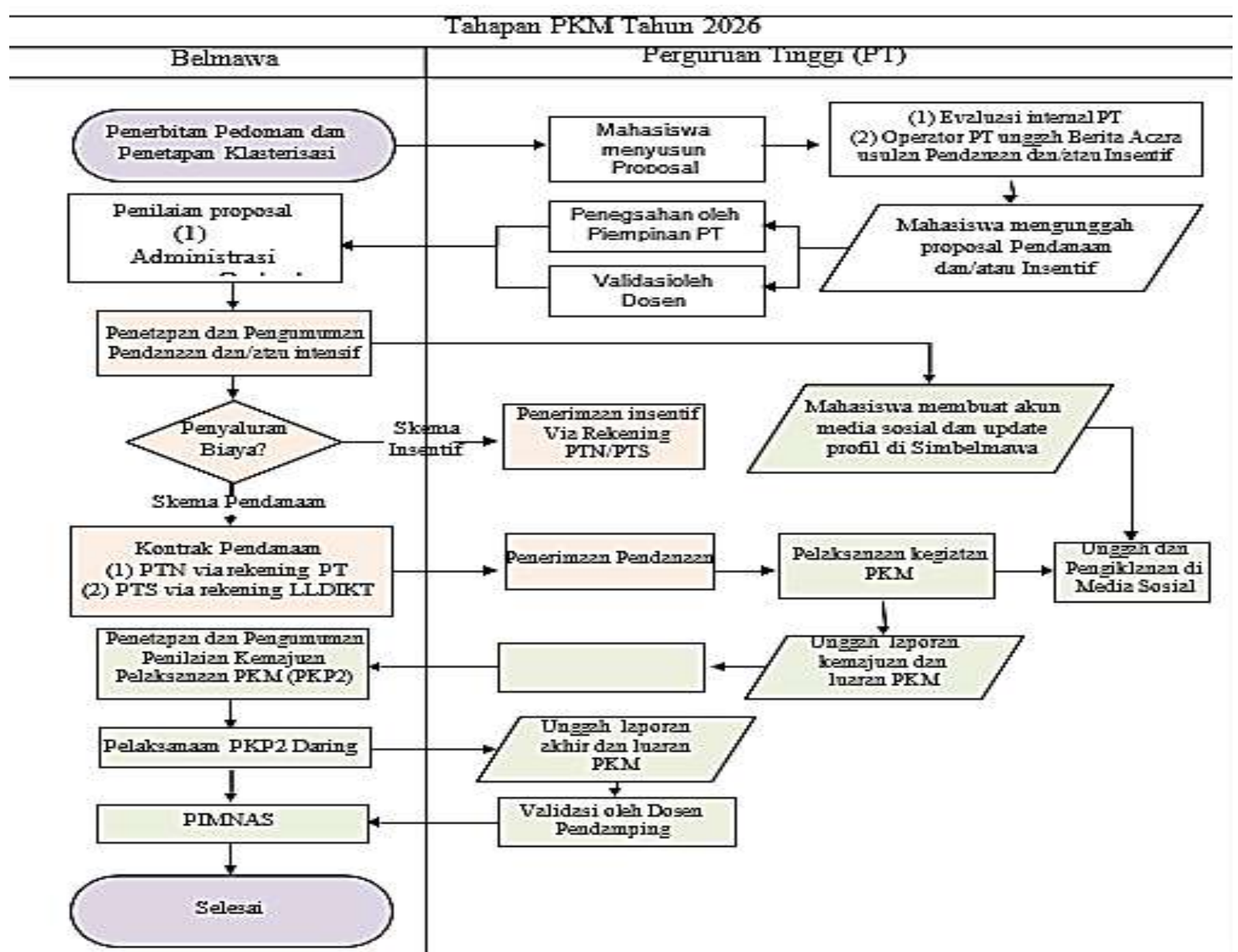




- Kuota proposal setiap kluster PT
- Aturan penggunaan AI
- Uji similaritas dengan melampirkan hasil pengujian halaman inti
- Revisi panduan agar lebih mudah dipahami
- Penambahan informasi terkait PKM Award dan PIMNAS

PERUBAHAN

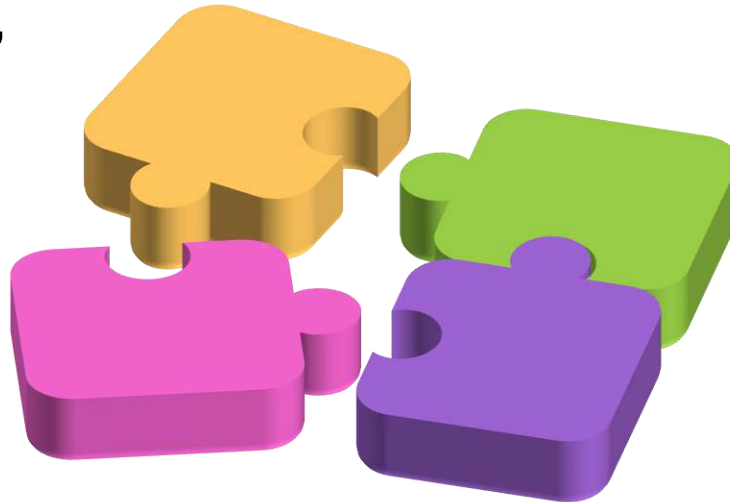
Tahapan PKM 2026



PKM Tematik 2026

Menampung ide-ide kreatif mahasiswa agar menghasilkan karya-karya yang bermanfaat dan berdampak langsung bagi masyarakat.

1. Kemandirian pangan, energi, dan air
2. Kesehatan dan gizi masyarakat
3. Pencegahan dan pemberantasan korupsi
4. Pemberantasan kemiskinan
5. Pencegahan dan pemberantasan narkoba



6. Penguatan pendidikan, sains, dan teknologi
7. Penguatan kesetaraan gender dan perlindungan hak-hak perempuan, anak, dan penyandang disabilitas
8. Pelestarian lingkungan dan mitigasi bencana
9. Pemerataan ekonomi, penguatan UMKM, dan pembangunan Ibu Kota Negara (IKN)
10. Pelestarian seni budaya dan peningkatan ekonomi kreatif

Proposal PKM wajib mengacu pada salah satu tema

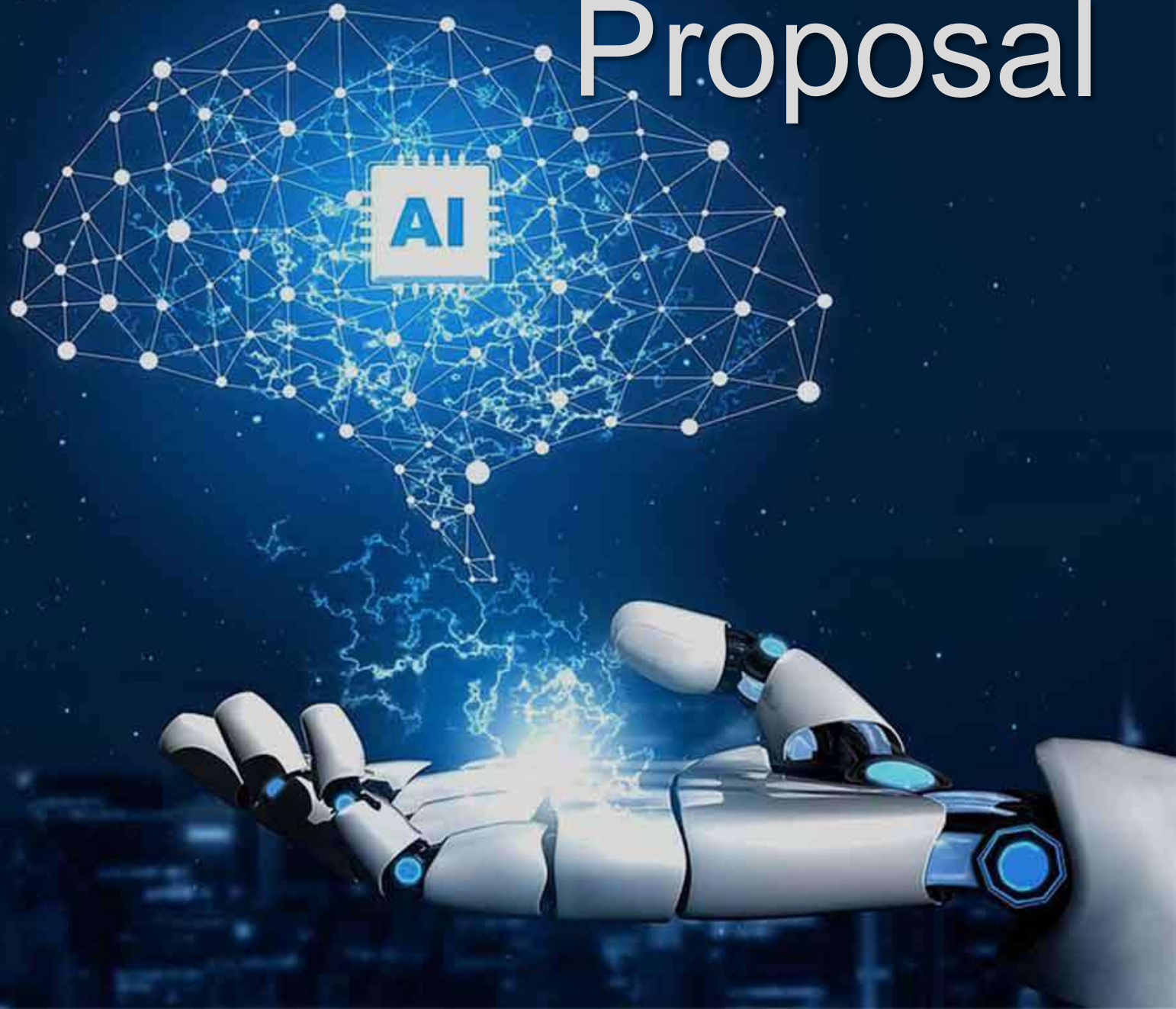


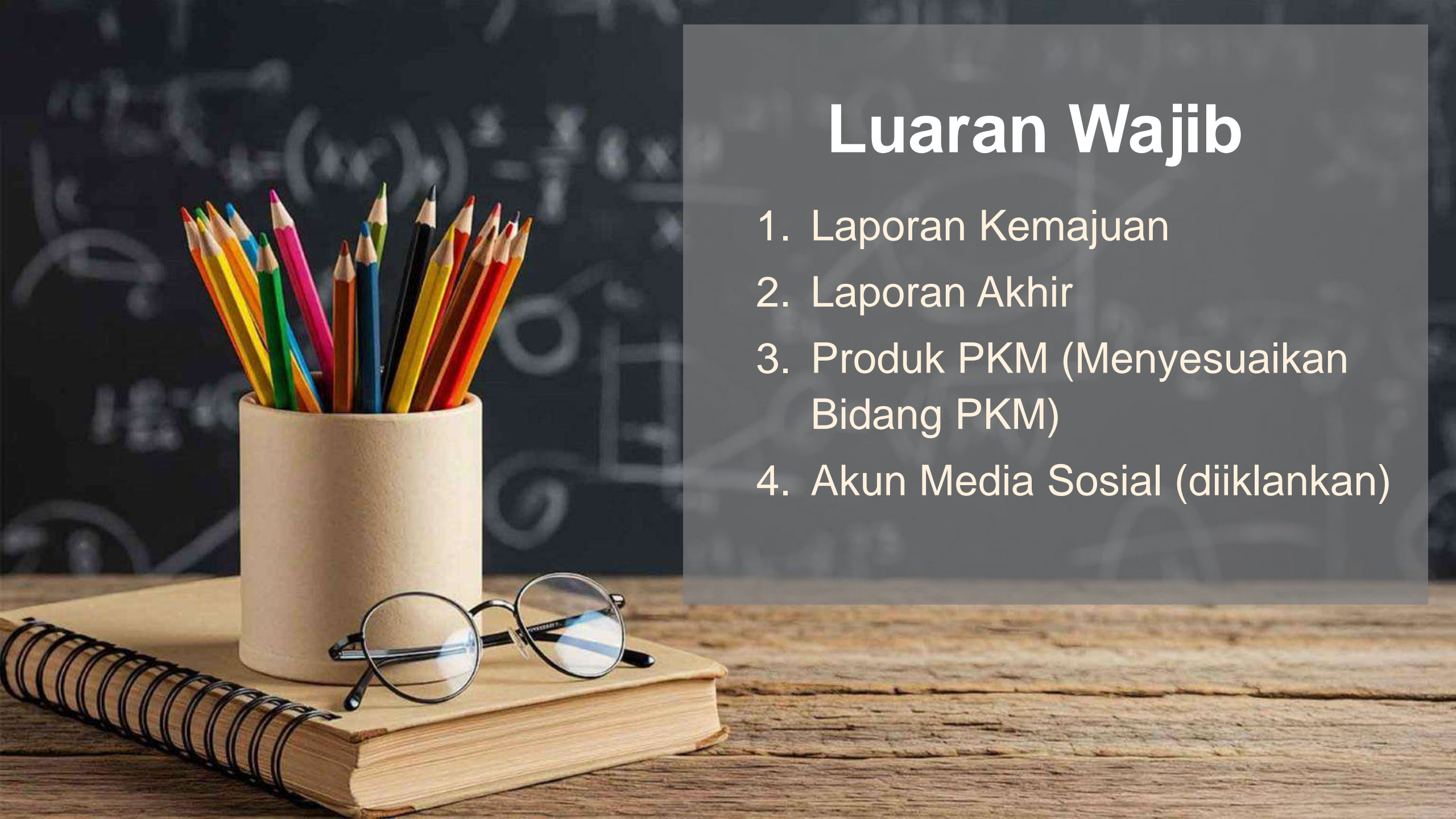
- 1 mahasiswa hanya boleh mengusulkan 1 proposal PKM pendanaan **atau** 1 proposal PKM insentif sebagai ketua maupun anggota
- 3-5 mahasiswa per kelompok
- Pelaksanaan 3-4 bulan

**PELAKSANAAN
PKM 2026**

Proposal

- Penggunaan kecerdasan buatan/*artificial intelligence* (AI) mengikuti syarat dan ketentuan yang berlaku sesuai dengan Panduan GenAI Belmawa (<https://s.id/PanduanGenAI>)
- Telah dilakukan Uji Periksa Similaritas Proposal (Turnitin, iThenticate atau yang lainnya) dengan indeks similaritas maksimal 25%, wajib melampirkan hasil pengujian similaritas halaman inti





Luaran Wajib

1. Laporan Kemajuan
2. Laporan Akhir
3. Produk PKM (Menyesuaikan Bidang PKM)
4. Akun Media Sosial (diiklankan)

Kuota PKM 2026



Klaster	Jumlah Maksimum Proposal PKM		
	PKM 8 Bidang	PKM AI	PKM GFT
I	190	25	35
II	100	20	20
III	50	15	15
IV	40	10	10
V	30	5	5

Kriteria PKM (1)

- Pendidikan : D3; D4; S1
- Jumlah Mhs : 3-5/tim
- Pendanaan : 6-8 jt

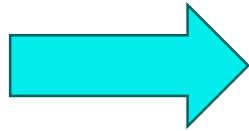
Inti Kegiatan	Kriteria keilmuan	Pendidikan	Jumlah Mhs	Pendanaan (Rp. Juta)	Luaran Wajib
PKM Riset Eksakta (PKM-RE)*					
Pengamatan mendalam berbasis iptek untuk mengungkap informasi baru bidang Eksakta	Sesuai bidang ilmu, kolaborasi lintas bidang ilmu dianjurkan	D3; D4; S1	3 – 5	6-8	1. Laporan Kemajuan 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 ilmu dianjurkan	D3; D4; S1	3 – 5	6-8	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 ilmu dianjurkan	D3; D4; S1	3 – 5	6-8	1. Laporan Kemajuan 2. Laporan Akhir 3. Katalog Produk dan Jasa 4. Akun Media Sosial
PKM Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM-PM)*					
Solusi iptek (teknologi/manajemen) bagi mitra non-komersial	Tidak harus sesuai bidang ilmu, kolaborasi lintas bidang ilmu dianjurkan	D3; D4; S1	3 – 5	6-8	1. Laporan Kemajuan 2. Laporan Akhir 3. Buku Panduan Mitra 4. Akun Media Sosial
PKM Penerapan Iptek (PKM-PI)*					
Solusi iptek (teknologi/manajemen) bagi mitra komersial	Sesuai bidang ilmu, kolaborasi lintas bidang ilmu dianjurkan	D3; D4; S1	3 – 5	6-8	1. Laporan Kemajuan 2. Laporan Akhir 3. Buku Panduan Mitra 4. Akun Media Sosial



Kriteria PKM (2)

- Pendidikan : D3; D4; S1
- Jumlah Mhs : 3-5/tim
- Pendanaan : 6-8 jt

*) Insentif : 1,5 jt



PKM Karya Cipta (PKM-KC)*					
Karya berupa hasil konstruksi karya yang fungsional	Sesuai bidang ilmu, kolaborasi lintas bidang ilmu dianjurkan	D3; D4; S1	3 – 5	6-8	1. Laporan Kemajuan 2. Laporan Akhir 3. Prototipe 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 ilmu dianjurkan	D3; D4; S1	3 – 5	6-8	1. Laporan Kemajuan 2. Laporan Akhir 3. Produk Fungsional Skala Penuh yang dilengkapi Dokumen Teknis 4. Akun Media Sosial
PKM Video Gagasan Konstruktif (PKM-VGK)*					
Isu 10 Tema PKM Tematik	Tidak harus sesuai bidang ilmu, kolaborasi lintas bidang ilmu dianjurkan	D3; D4; S1	3 – 5	6-8	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	Tidak harus sesuai bidang ilmu, kolaborasi lintas bidang ilmu dianjurkan	D3; D4; S1	3 – 5	Insentif 1,5	Artikel Gagasan
PKM Artikel Ilmiah (PKM-AI)					
Artikel ilmiah hasil kegiatan akademik mahasiswa	Sesuai bidang ilmu, kolaborasi lintas bidang ilmu dianjurkan	D3; D4; S1	3 – 5	Insentif 1,5	Artikel Ilmiah



Pendanaan PKM 8 bidang

Belmawa: Rp 6.000.000 – Rp 8.000.000

PT (wajib): maksimum Rp 2.000.000
(tunai dan/atau *in kind*)

Pihak lain (tidak wajib): maks Rp 1.000.000
(Tunai dan/atau *in kind*)



Maksimum Total: Rp 11.000.000

Format Rekapitulasi Anggaran Belanja

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>ads</i> (iklan berbayar) 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	



Dana Belmawa

Tidak diperkenankan

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



SKEMA PENDANAAN

01 PKM-RE (Riset Eksakta).

Unsur kebaruan

02 PKM-RSH (Riset Humaniora)

Unsur kebaruan

03 PKM-KC (Karsa Cipta).

Prototipe, Purnarupa, Model

04 PKM-KI (Karya Inovatif).

Produk siap produksi skala 1:1

05 PKM-K (Kewirausahaan).

Produk, barang / jasa baru

06 PKM-VGK (Video Gagasan Konstruktif).

Isu dan pemecahan masalah mengacu pada 10 tema PKM 2026

07 PKM-PM (Pengabdian Kepada Masyarakat).

Membantu memecahkan masalah mitra

08 PKM-PI (Penerapan IPTEK).

Membantu memecahkan masalah mitra

SKEMA INSENTIF

09 PKM-GFT (Gagasan Futuristik Tertulis)

Ide diwujudkan dalam jangka panjang

10 PKM-AI (Artikel Ilmiah)

Kegiatan sudah dikerjakan oleh Tim Mahasiswa

Bidang PKM

- Objek Riset dari fenomena alamiah berdasarkan hukum fisika, kimia, biologi, matematika.
- Fokus pada hubungan sebab-akibat, aksi-reaksi, eksplorasi, rancang bangun, desain produk, identifikasi senyawa, dll.
- Tema mengacu pada 10 tema PKM 2026.
- Bidang Utama: Kedokteran, kesehatan, farmasi, pertanian, teknologi, ilmu dasar, matematika, material science, kebumihan.
- Kelayakan dilihat dari kesesuaian topik riset dengan bidang keilmuan tim dan dosen pendamping.
- Kreativitas ditunjukkan melalui keterbaruan, kesenjangan riset, dan *state of the art*.
- Struktur Proposal: Daftar isi, halaman inti (maks. 10 halaman dari pendahuluan s.d. daftar pustaka), dan lampiran. Penomoran dimulai dari daftar isi.



PKM-RE



PKM-RSH

- Objek Riset adalah fenomena sosial dan perilaku manusia dalam kehidupan masyarakat.
- Ruang Lingkup Sosial => Interaksi sosial dalam bidang ekonomi, psikologi, pendidikan, manajemen, politik, dll.
- Ruang Lingkup Humaniora: Budaya, seni, filsafat, adat, sejarah, agama, hukum, dan nilai-nilai.
- Tema: Mengacu pada 10 tema PKM 2026.
- Kelayakan ditentukan oleh kesesuaian topik dengan bidang keilmuan tim dan dosen pembimbing (berdasarkan biodata).
- Kreativitas terlihat dari keterbaruan riset, kesenjangan, dan *state of the art*.
- Struktur Proposal: Daftar isi, halaman inti (maks. 10 halaman dari pendahuluan s.d. daftar pustaka), dan lampiran. Penomoran mulai dari daftar isi.

PKM-K



- Merealisasikan ide kreatif produk (barang/jasa) sebagai cikal bakal usaha mandiri.
- Fokus pada solusi inovatif yang sinergis dengan program prioritas pemerintah (mengacu pada 10 tema PKM).
- Dasar Ide berdasarkan kebutuhan pasar, tantangan intelektual, dan riset pendahulu yang layak dikembangkan
- Kriteria Utama produk berbasis iptek, bermanfaat, kreatif, dan berkualitas, bukan semata berorientasi profit.
- Ketentuan Khusus: Produk kesehatan/kosmetika tidak boleh diedarkan/dijual sebelum memiliki izin edar resmi.
- Struktur Proposal: Daftar isi, halaman inti (maks. 10 halaman dari pendahuluan s.d. daftar pustaka), dan lampiran. Penomoran mulai dari daftar isi.

PKM-PM

- Mendorong interaksi aktif mahasiswa dengan masyarakat mitra nonprofit, menumbuhkan empati dan solidaritas.
- Fokus penerapan iptek dan seni untuk meningkatkan kualitas hidup, mengurangi kesenjangan, dan melindungi lingkungan (sesuai 10 Tema PKM 2026).
- Memberikan bantuan iptek sebagai respon atas masalah atau kebutuhan utama mitra.
- Ruang lingkup pemberdayaan SDM, ekonomi, kesehatan, pendidikan, keamanan lingkungan, kewirausahaan, pengembangan seni, dll.
- Batas lokasi mitra maksimal 200 km dari kampus.
- Struktur proposal: daftar isi, halaman inti (maks. 10 halaman dari pendahuluan s.d. daftar pustaka), dan lampiran. Penomoran mulai dari daftar isi.



PKM-PI

- Mendorong mahasiswa berinteraksi aktif dengan mitra profit, mengidentifikasi kebutuhan, dan menawarkan solusi berbasis iptek yang dikuasai.
- Fokus penerapan pengetahuan/keterampilan kuliah untuk menyelesaikan masalah nyata mitra usaha.
- Solusi diberikan setelah diskusi dan kesepakatan bersama dengan mitra.



- Batas lokasi mitra maksimal 200 km dari kampus.
- Struktur proposal: daftar isi, halaman inti (maks. 10 halaman dari pendahuluan s.d. daftar pustaka), dan lampiran. Penomoran mulai dari daftar isi.

PKM-KI



- PKM tematik untuk memicu kreativitas mahasiswa mengatasi masalah masyarakat, sesuai 10 tema PKM 2026.
- Topik harus selaras dengan keahlian pengusul dan berbasis iptek.
- Menumbuhkan kepekaan terhadap problem sosial atau dunia usaha dan menghasilkan produk inovatif fungsional.
- Luaran berupa produk skala penuh yang siap dioperasikan, bukan prototipe, dengan hasil pengujian yang baik dan potensi produksi massal.
- Struktur Proposal: Daftar isi, halaman inti (maks. 10 halaman dari pendahuluan s.d. daftar pustaka), dan lampiran. Penomoran mulai dari daftar isi.

PKM-KC



- Menumbuhkan kreativitas dan inovasi berbasis iptek melalui penciptaan produk bermanfaat seperti sistem, desain, model, prototipe, aplikasi, karya seni, literasi, atau jasa.
- PKM tematik berbasis 10 tema PKM, ditujukan untuk memecahkan masalah nyata di masyarakat dan mendukung program prioritas pemerintah.
- Bidang terbuka untuk semua keilmuan, dianjurkan sesuai kepakaran tim (mono/multidisiplin).
- Struktur proposal: daftar isi, halaman inti (maks. 10 halaman dari pendahuluan s.d. daftar pustaka), dan lampiran. Penomoran mulai dari daftar isi.

PERBANDINGAN



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



- Memberikan solusi kepada masyarakat atau dunia usaha berbentuk teknologi nyata (bukan prototipe) yang fungsional dan siap dioperasikan oleh penggunanya
- TANPA MITRA
- KARYA INOVATIF
- PRODUK: MANUFAKTUR / ENGINEERING
- PRODUK 1 : 1



- 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

- Fokus pada gagasan pemecahan masalah kekinian (bukan futuristik), sesuai 10 tema PKM 2026.
- Dikemas dalam konten video YouTube yang kreatif, komunikatif, dan mudah dipahami.
- Video bersifat promosi gagasan, tidak sekadar penjelasan teknis.



PKM-VGK

- Gagasan kreatif futuristik dan unik, sebagai respons atas persoalan aktual bangsa; lintas bidang ilmu dan bermanfaat.
- Bersifat visioner, problem solving, realistik, implementatif, berdampak sistemik, dan berdurasi panjang.
- Mendorong kreativitas mahasiswa dalam mendukung program prioritas pemerintah sesuai 10 Tema PKM.
- Mencakup seluruh aspek kehidupan: sosial, ekonomi, budaya, politik, hukum, pendidikan, kesehatan, pertahanan, energi, teknologi, pangan, dan lingkungan.



PKM-GFT

Lingkup Gagasan

PKM Pendanaan Lainnya

- Gagasan berupa produk, metode, atau alat
- Didukung iptek yang ada saat ini
- Penyelesaian 3-4 bulan

PKM VGK

- Gagasan berupa konsep atau sistem
- Didukung iptek yang ada saat ini
- Gagasan bersifat pemecahan masalah kekinian
- Pembuatan atau penyelesaian video 3-4 bulan

PKM GFT

- Gagasan berupa konsep atau sistem
- Didukung iptek yang nanti akan berkembang
- Gagasan bersifat pemecahan masalah di masa depan (futuristik)



- Tujuan Utama: Memfasilitasi mahasiswa Indonesia dalam menulis artikel ilmiah dari kegiatan akademik berkelompok.
- Fokus Kegiatan: Menumbuhkan minat dan kemampuan menulis ilmiah di kalangan mahasiswa.
- Ruang Lingkup: Mengacu pada Tri Dharma Perguruan Tinggi (Pendidikan, Penelitian, Pengabdian kepada Masyarakat) dengan 10 tema PKM sesuai program prioritas pemerintah.
- Sumber Tulisan: Berdasarkan kegiatan ilmiah yang telah selesai (misalnya: KKN, magang, praktek lapangan, dll).
- Bukan: *Narrative review* atau artikel sejenisnya.
- Ketentuan Penulisan: Artikel terdiri dari 8–15 halaman inti, mencakup isi dari pendahuluan hingga daftar pustaka.



PKM-AI

Kiat Sukses



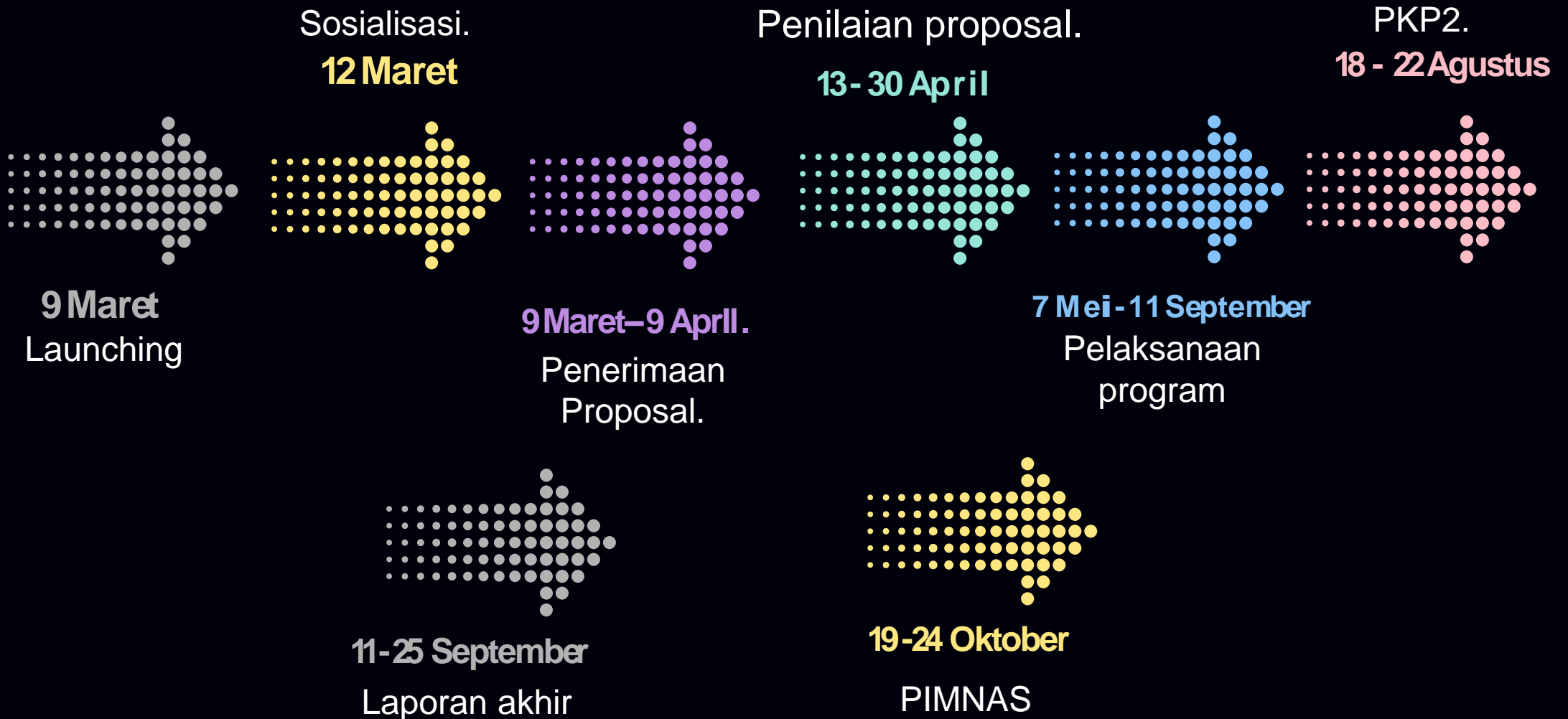
1. Baca panduan PKM dengan cermat
2. Tulis proposal sesuai dengan Panduan Umum dan Panduan Pelaksanaan
3. Fokus pada Kreativitas dan kekhasan bidang PKM

Jadwal Pengiklanan Media Sosial

Hari, Tanggal	Waktu	Konten diiklankan
Sabtu, 23 Mei 2026	12.00 WIB, 13.00 WITA, 14.00 WIT	Pengenalan Program
Sabtu, 20 Juni 2026	12.00 WIB, 13.00 WITA, 14.00 WIT	Konten Program
Sabtu, 8 Agustus 2026	12.00 WIB, 13.00 WITA, 14.00 WIT	Hasil Program PKM



Timeline PKM 2026



Pendaftaran Proposal

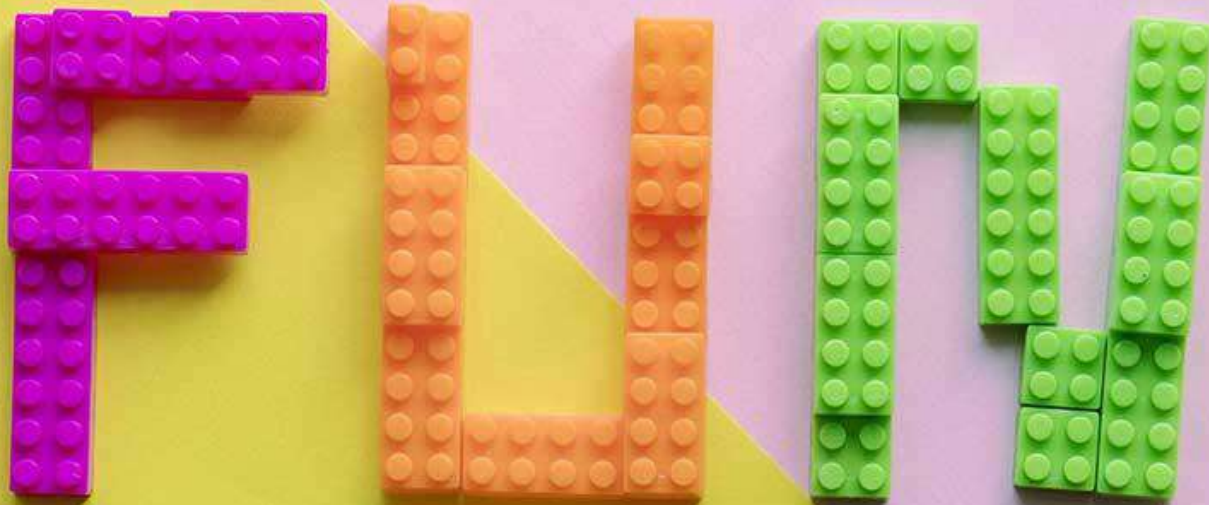




Pengumpulan Proposal

Batas Akhir 9 April 2026 pukul 23.59

**TIDAK ADA
PERPANJANGAN WAKTU**



Ikuti PKM

Dengan penuh kegembiraan



Selamat Berjuang

KAKAK PASTI BISA



Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan
Kementerian Pendidikan Tinggi,
Sains, dan Teknologi Republik Indonesia



Terima Kasih