



OPTIMALISASI KREATIVITAS DAN INOVASI MAHASISWA PENDIDIKAN BAHASA JERMAN MELALUI KARTU RENCANA EKSTRAKURIKULER

Dewa Ayu Satwikayani¹, Primardiana Hermilia Wijayati²

Universitas Negeri Malang¹²

e-mail: primardiana.hermilia.fs@um.ac.id

Diterima: 06/08/2026; Direvisi: 13/08/2026; Diterbitkan: 16/08/2026

ABSTRAK

Penelitian ini didasari oleh tuntutan Era Society 5.0 yang menempatkan mahasiswa sebagai sumber daya manusia yang tidak hanya dituntut menguasai pengetahuan akademik, tetapi juga memiliki keterampilan abad ke-21, khususnya kreativitas dan inovasi. Keterampilan tersebut tidak hanya dapat dikembangkan melalui kegiatan perkuliahan, melainkan juga melalui kegiatan ekstrakurikuler di luar kelas yang terencana dan terdokumentasi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Kartu Rencana Ekstrakurikuler (KRE) serta menganalisis bentuk kreativitas dan inovasi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Malang melalui kegiatan yang terdokumentasi dalam Kartu Hasil Ekstrakurikuler (KHE). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Data dikumpulkan melalui studi dokumen KHE dan angket tertutup berskala Likert yang melibatkan 227 mahasiswa angkatan 2022 sampai 2025. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi KRE telah berjalan cukup baik, meskipun belum sepenuhnya optimal. Sebanyak 108 mahasiswa memiliki KHE terverifikasi, sedangkan 119 mahasiswa belum memilikinya. Kreativitas mahasiswa tampak melalui keikutsertaan dalam seminar, lokakarya, workshop, pameran, organisasi, kepanitiaan, dan kegiatan kewirausahaan. Namun, partisipasi dalam lomba karya tulis ilmiah masih rendah. Inovasi mahasiswa terlihat melalui keterlibatan dalam penelitian dan pengabdian masyarakat, perolehan Hak Kekayaan Intelektual, karya yang didanai, serta publikasi karya populer. Temuan ini menunjukkan bahwa KRE tidak hanya berfungsi sebagai instrumen administrasi, tetapi juga sebagai sarana pengembangan potensi mahasiswa secara terencana. KRE membantu menghubungkan kreativitas dengan inovasi melalui kegiatan ekstrakurikuler yang terstruktur, terdokumentasi, dan relevan dengan kebutuhan akademik serta profesional mahasiswa.

Kata Kunci: *Kartu Rencana Ekstrakurikuler, Kreativitas, Inovasi, Era Society 5.0, Pendidikan Bahasa Jerman*

ABSTRACT

This study is grounded in the demands of the Society 5.0 era, which positions university students as human resources who are expected not only to master academic knowledge but also to possess 21st-century skills, particularly creativity and innovation. These competencies are developed not only through classroom learning but also through well-planned and documented extracurricular activities. This study aims to describe the implementation of the Extracurricular Plan Card (KRE) and to analyze the forms of creativity and innovation developed by students of the German Language Education Study Program at Universitas Negeri Malang through activities documented in the Extracurricular Result Card (KHE). This research employed a descriptive method with a quantitative approach. The data were collected through KHE document analysis and a closed-ended Likert-scale questionnaire involving 227 students from





the 2022 to 2025 cohorts. The data were analyzed using descriptive statistics in the form of percentages. The findings indicate that the implementation of KRE has been carried out fairly well, although it has not yet been fully optimal. A total of 108 students had verified KHE, while 119 students did not. Students' creativity was reflected in their participation in seminars, workshops, exhibitions, organizations, student committees, and entrepreneurship activities. However, participation in scientific writing competitions remained low. Students' innovation was shown through their involvement in research and community service, the acquisition of intellectual property rights, funded works, and the publication of popular articles. These findings indicate that KRE functions not only as an administrative instrument but also as a medium for structured student development. KRE helps connect creativity and innovation through extracurricular activities that are planned, documented, and relevant to students' academic and professional needs.

Keywords: *Extracurricular Plan Card, Creativity, Innovation, Era Society 5.0, German language education.*

PENDAHULUAN

Society 5.0 merupakan konsep masyarakat yang menempatkan manusia sebagai pusat pemanfaatan teknologi untuk menyelesaikan berbagai persoalan secara kreatif dan inovatif. Dalam konteks pendidikan tinggi, konsep tersebut menuntut perguruan tinggi tidak hanya membekali mahasiswa dengan kompetensi akademik, tetapi juga mengembangkan kreativitas, inovasi, komunikasi, kolaborasi, literasi digital, dan kemampuan beradaptasi terhadap perubahan. Pendidikan pada era *Society 5.0* perlu diarahkan pada pengembangan kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi secara produktif sekaligus mempertahankan kemampuan berpikir kreatif dan kolaboratif (Gois, 2025; Judijanto et al., 2025). Oleh karena itu, pengembangan kreativitas dan inovasi mahasiswa perlu dilakukan melalui pengalaman belajar yang lebih luas, termasuk aktivitas di luar pembelajaran formal.

Perguruan tinggi memiliki posisi strategis dalam menyediakan lingkungan yang memungkinkan mahasiswa mengembangkan kompetensi tersebut melalui kegiatan akademik maupun non-akademik. Aktivitas ekstrakurikuler memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, kepemimpinan, kolaborasi, tanggung jawab, dan *soft skills* melalui pengalaman langsung di luar pembelajaran formal (Fuady et al., 2022; Farman & Yusuf, 2024). Kegiatan organisasi, kepanitiaan, seminar, lokakarya, kompetisi, penelitian, pengabdian masyarakat, maupun kegiatan pengembangan minat dan bakat memungkinkan mahasiswa menghadapi situasi yang berbeda dari pembelajaran di kelas sehingga mendorong mereka untuk berinteraksi, mengambil keputusan, bekerja sama, dan menerapkan keterampilan secara nyata. Dengan demikian, kegiatan ekstrakurikuler dapat menjadi ruang pembelajaran kontekstual yang mendukung pembentukan kompetensi mahasiswa sesuai tuntutan abad ke-21.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan ekstrakurikuler memberikan kontribusi terhadap pengembangan kompetensi. Berliana et al. (2023) menunjukkan bahwa keikutsertaan mahasiswa dalam kegiatan ekstrakurikuler atau Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) memiliki keterkaitan dengan prestasi belajar mahasiswa. Sementara itu, Farman dan Yusuf (2024) menunjukkan bahwa aktivitas ekstrakurikuler memiliki implikasi terhadap keterampilan sosial dan akademik mahasiswa. Fuady et al. (2022) juga menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam organisasi dapat mendukung peningkatan *soft skills*. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa pengalaman di luar kelas memiliki potensi untuk memperkuat kompetensi mahasiswa. Namun, pengembangan



keaktivitas dan inovasi tidak hanya ditentukan oleh banyaknya kegiatan yang diikuti, tetapi juga oleh bagaimana pengalaman tersebut direncanakan, dilaksanakan, dan didokumentasikan sebagai bagian dari proses pengembangan kompetensi diri.

Dalam perspektif *Society 5.0*, proses pengelolaan pengalaman tersebut menjadi semakin penting karena mahasiswa dituntut mampu memanfaatkan teknologi, berkolaborasi, menghasilkan gagasan, dan mengembangkan solusi yang relevan dengan kebutuhan masyarakat. Literasi digital menjadi salah satu kemampuan penting yang mendukung kesiapan mahasiswa dalam menghadapi perubahan tersebut (Muyassaroh et al., 2022; Wati & Ernita, 2023). Sugiarto dan Farid (2023) juga menegaskan bahwa literasi digital dalam era *Society 5.0* tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga dapat mendukung pembentukan karakter dan kemampuan menghadapi perubahan. Oleh karena itu, aktivitas ekstrakurikuler yang direncanakan dan terdokumentasi secara sistematis berpotensi menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas, inovasi, komunikasi, dan kemampuan adaptasi mahasiswa.

Permasalahan yang kemudian muncul adalah belum semua aktivitas ekstrakurikuler mahasiswa dikelola sebagai bagian dari proses pengembangan kompetensi yang terencana. Kegiatan yang diikuti mahasiswa dapat berhenti sebagai pengalaman individual dan belum selalu terdokumentasi secara sistematis sebagai portofolio capaian. Padahal, sistem dokumentasi aktivitas dapat membantu mahasiswa melihat perkembangan kompetensi, mengevaluasi pengalaman, dan merencanakan kegiatan berikutnya secara lebih terarah. Pengembangan program ekstrakurikuler yang kreatif dan inovatif juga perlu didukung oleh pengelolaan kegiatan yang terstruktur agar aktivitas yang dilakukan tidak hanya menjadi kegiatan tambahan, tetapi mampu memberikan dampak terhadap pengembangan potensi peserta (Hadian Akbar, 2024). Dengan demikian, diperlukan kajian yang tidak hanya melihat aktivitas ekstrakurikuler yang diikuti mahasiswa, tetapi juga bagaimana aktivitas tersebut direncanakan dan didokumentasikan sebagai bagian dari pengembangan kreativitas dan inovasi.

Konteks tersebut relevan dengan penerapan Sistem Kredit Ekstrakurikuler Mahasiswa (SKEMA) dan Kartu Rencana Ekstrakurikuler (KRE) di Universitas Negeri Malang. KRE merupakan instrumen perencanaan kegiatan ekstrakurikuler mahasiswa, sedangkan capaian kegiatan tersebut didokumentasikan melalui Kartu Hasil Ekstrakurikuler (KHE). Sistem tersebut memberikan ruang bagi mahasiswa untuk merencanakan kegiatan non-akademik dan mengakumulasi capaian yang diperoleh selama masa studi. Kegiatan ekstrakurikuler dapat menjadi bagian penting dalam pembentukan kompetensi mahasiswa karena pengalaman organisasi dan kegiatan non-akademik memberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan yang tidak sepenuhnya diperoleh melalui pembelajaran di kelas (Fuady et al., 2022; Berliana et al., 2023). Dalam konteks pendidikan tinggi yang semakin menekankan transformasi dan inovasi, pengelolaan kegiatan mahasiswa secara sistematis juga menjadi bagian dari upaya membangun lingkungan pendidikan yang adaptif terhadap tuntutan perubahan (Brojonegoro et al., 2025).

Meskipun demikian, keberadaan sistem perencanaan dan dokumentasi ekstrakurikuler belum secara otomatis menjamin berkembangnya kreativitas dan inovasi mahasiswa. Efektivitas sistem tersebut sangat bergantung pada bagaimana mahasiswa memahami fungsi KRE, merencanakan aktivitas, memilih kegiatan yang relevan dengan pengembangan dirinya, serta mendokumentasikan capaian secara konsisten. Dengan demikian, terdapat kemungkinan adanya kesenjangan antara fungsi KRE sebagai instrumen perencanaan dan administrasi dengan potensinya sebagai instrumen pengembangan kompetensi. Kesenjangan tersebut



penting dikaji pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Jerman karena kompetensi lulusan tidak hanya membutuhkan penguasaan bidang keilmuan, tetapi juga kemampuan komunikasi, kolaborasi, kreativitas, literasi digital, dan adaptasi yang relevan dengan perkembangan dunia pendidikan dan dunia kerja (Ardiyani et al., 2020; Wijayati, 2024).

Berdasarkan penelitian terdahulu, kajian mengenai kegiatan ekstrakurikuler mahasiswa lebih banyak menyoroti kontribusinya terhadap keterampilan sosial, *soft skills*, dan prestasi akademik (Berliana et al., 2023; Farman & Yusuf, 2024; Fuady et al., 2022). Sementara itu, kajian mengenai *Society 5.0* pada mahasiswa lebih banyak membahas literasi digital, transformasi pendidikan, kolaborasi, dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran (Muyassaroh et al., 2022; Wati & Ernita, 2023; Judijanto et al., 2025). Berdasarkan kajian tersebut, penelitian yang secara khusus menghubungkan perencanaan dan dokumentasi aktivitas ekstrakurikuler melalui KRE dan KHE dengan pengembangan kreativitas dan inovasi mahasiswa dalam perspektif *Society 5.0* masih terbatas. Dengan demikian, terdapat *research gap* pada aspek pemanfaatan sistem pengelolaan kegiatan ekstrakurikuler sebagai bagian dari pengembangan kompetensi mahasiswa.

Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan menempatkan KRE dan KHE sebagai mekanisme yang tidak hanya berfungsi untuk mencatat aktivitas ekstrakurikuler, tetapi juga sebagai sarana untuk melihat proses pengembangan kreativitas dan inovasi mahasiswa. Fokus penelitian diarahkan pada bagaimana mahasiswa merencanakan, melaksanakan, dan mendokumentasikan kegiatan ekstrakurikuler serta bagaimana kegiatan tersebut mencerminkan kompetensi yang relevan dengan tuntutan *Society 5.0*. Pendekatan ini memungkinkan aktivitas ekstrakurikuler dipahami sebagai pengalaman pengembangan kompetensi yang terstruktur, bukan sekadar aktivitas tambahan di luar perkuliahan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan pengelolaan kegiatan mahasiswa serta menjadi bahan evaluasi perguruan tinggi dalam mengoptimalkan sistem ekstrakurikuler untuk membentuk lulusan yang kreatif, inovatif, adaptif, dan mampu menghadapi perubahan lingkungan profesional.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan implementasi Kartu Rencana Ekstrakurikuler (KRE) pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Jerman dan (2) menganalisis bentuk kreativitas dan inovasi dalam perspektif *Society 5.0* yang berkembang melalui keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan ekstrakurikuler yang direncanakan dan didokumentasikan dalam Kartu Hasil Ekstrakurikuler (KHE). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai pemanfaatan sistem ekstrakurikuler sebagai instrumen pengembangan kompetensi mahasiswa sekaligus menjadi masukan bagi perguruan tinggi dalam memperkuat kesiapan lulusan menghadapi tuntutan *Society 5.0*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Metode deskriptif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Kartu Rencana Ekstrakurikuler (KRE) serta menganalisis kesesuaian antara jawaban mahasiswa pada angket mengenai kegiatan kreativitas dan inovasi dengan bukti objektif yang tercatat dalam Kartu Hasil Ekstrakurikuler (KHE). Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif. Data disajikan dalam bentuk frekuensi dan persentase untuk menggambarkan distribusi serta kecenderungan pada setiap indikator yang diteliti.

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Malang angkatan 2022, 2023, 2024, dan 2025 yang telah menyusun KRE pada SIAKAD. Angket disebarakan secara daring melalui Google Form kepada seluruh

mahasiswa yang termasuk dalam populasi penelitian. Dari keseluruhan mahasiswa yang menjadi sasaran penyebaran angket, diperoleh 227 mahasiswa yang memberikan respons dan mengisi instrumen penelitian secara lengkap. Dengan demikian, 227 mahasiswa ditetapkan sebagai responden penelitian. Penentuan responden didasarkan pada kesediaan mahasiswa untuk mengisi angket dan memberikan data yang diperlukan dalam penelitian.

Data penelitian diperoleh dari dua sumber utama, yaitu studi dokumen KHE dan angket. Data dokumentasi diperoleh melalui dokumen KHE yang diunggah oleh mahasiswa melalui Google Form, sedangkan data persepsi mahasiswa diperoleh melalui angket tertutup menggunakan skala *Likert* empat tingkat, yaitu Sangat Sesuai (4), Sesuai (3), Kurang Sesuai (2), dan Tidak Sesuai (1). Angket terdiri atas 43 pernyataan, yang meliputi 23 pernyataan untuk mengukur kreativitas dan 20 pernyataan untuk mengukur inovasi. Indikator kreativitas meliputi berpikir imajinatif dalam menciptakan ide baru, orisinalitas ide, kelancaran ide, fleksibilitas berpikir, ketajaman detail, wawasan bidang, dan bahan bakar kreatif. Sementara itu, indikator inovasi meliputi dampak nyata, kapabilitas inovasi, keunggulan terapan, responsivitas terhadap masalah, kolaborasi terbuka, dan inovasi berkelanjutan. Validitas instrumen dilakukan melalui validitas isi (*content validity*) untuk menilai kesesuaian indikator dengan konstruk yang diukur, ketepatan redaksi, dan keterbacaan setiap butir pernyataan. Instrumen penelitian telah divalidasi oleh seorang ahli di bidang Bimbingan dan Konseling yang memiliki pengalaman dalam penilaian instrumen penelitian serta aktif sebagai pembina Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) di tingkat departemen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Kartu Rencana Ekstrakurikuler (KRE) dan mengidentifikasi bentuk kreativitas serta inovasi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Malang yang tercermin dalam kegiatan ekstrakurikuler dan terdokumentasi dalam Kartu Hasil Ekstrakurikuler (KHE). Data penelitian diperoleh melalui angket yang disebarakan menggunakan *Google Form* kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman angkatan 2022–2025. Sebanyak 227 mahasiswa berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian ini.

Implementasi Kartu Rencana Ekstrakurikuler

Implementasi KRE dalam penelitian ini dilihat melalui keterkaitan antara perencanaan kegiatan ekstrakurikuler, pelaksanaan kegiatan, dan dokumentasi capaian dalam KHE. Status KHE mahasiswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Status KHE Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman

Status KHE	Jumlah Mahasiswa	Persentase
Memiliki KHE terverifikasi	108	47,6%
Tidak memiliki/belum terverifikasi KHE	119	52,4%
Total	227	100%

Berdasarkan Tabel 1, sebanyak 108 mahasiswa (47,6%) telah memiliki KHE yang terverifikasi, sedangkan 119 mahasiswa (52,4%) belum memiliki atau belum memperoleh verifikasi KHE. Dengan demikian, proporsi mahasiswa yang belum memiliki atau belum memperoleh verifikasi KHE masih lebih besar dibandingkan dengan mahasiswa yang telah memiliki KHE terverifikasi. Realisasi kegiatan ekstrakurikuler yang telah tercatat dan terverifikasi dalam KHE selanjutnya disajikan berdasarkan jenis kegiatan pada Tabel 2.

Tabel 2. Partisipasi Mahasiswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler yang Terverifikasi dalam KHE

Kegiatan Ekstrakurikuler	Jumlah Mahasiswa	Jumlah Kegiatan Terverifikasi	Persentase
Prestasi lomba karya tulis tingkat berjenjang	1	1	1,28%
Prestasi lomba karya tulis tingkat tidak berjenjang	1	1	1,28%
Mawapres	1	1	1,28%
Prestasi bidang minat bakat tingkat tidak berjenjang	2	2	2,56%
Prestasi bidang minat bakat tingkat tidak berjenjang	2	2	2,56%
Prestasi lomba <i>entrepreneurship</i> , <i>business plan</i> , atau PMW	3	3	3,85%
Prestasi lomba lainnya, berjenjang maupun tidak berjenjang	3	3	3,85%
Menjadi pengurus organisasi aktif	7	7	8,97%
Anggota organisasi aktif	15	16	19,23%
Panitia kegiatan kemahasiswaan	35	40	44,87%
Pembimbingan rutin (LBB, Bahasa Inggris, Pengajian, TPA, PAUD)	1	1	1,28%
Kegiatan pengembangan diri, delegasi kampus atau mandiri	1	1	1,28%
Forum ilmiah, seminar, lokakarya, <i>workshop</i>	51	52	65,38%
Total	78	130	100%

Berdasarkan Tabel 2, kegiatan yang paling banyak tercatat dalam KHE adalah forum ilmiah berupa seminar, lokakarya, dan *workshop*, dengan 51 mahasiswa dan 52 kegiatan terverifikasi atau sebesar 65,38%. Kegiatan berikutnya adalah kepanitiaan kegiatan kemahasiswaan yang melibatkan 35 mahasiswa dengan 40 kegiatan terverifikasi atau 44,87%. Keanggotaan organisasi aktif tercatat pada 15 mahasiswa dengan 16 kegiatan terverifikasi atau 19,23%, sedangkan 7 mahasiswa tercatat sebagai pengurus organisasi aktif dengan persentase 8,97%.

Sementara itu, kegiatan prestasi lomba karya tulis, Mawapres, pembimbingan rutin, serta kegiatan pengembangan diri atau delegasi kampus masing-masing berada pada proporsi yang relatif rendah, yaitu 1,28%. Prestasi bidang minat dan bakat tercatat sebesar 2,56%, sedangkan prestasi lomba *entrepreneurship*, *business plan*, atau PMW dan prestasi lomba lainnya masing-masing mencapai 3,85%. Data tersebut menunjukkan bahwa kegiatan yang paling banyak terdokumentasi dalam KHE adalah kegiatan forum ilmiah dan kepanitiaan, sedangkan beberapa bentuk prestasi dan kegiatan pengembangan diri masih memiliki jumlah dokumentasi yang lebih terbatas. Selain kegiatan ekstrakurikuler umum, implementasi KRE juga tercermin dalam kegiatan yang menghasilkan luaran inovatif. Jenis kegiatan inovatif yang terverifikasi dalam KHE disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Partisipasi Mahasiswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Berbasis Inovasi yang Terverifikasi dalam KHE

Kegiatan Ekstrakurikuler	Jumlah Mahasiswa	Jumlah Kegiatan Terverifikasi	Persentase
Kewirausahaan berlegalitas resmi	4	4	9,76%
Temuan/inovasi Hak Kekayaan Intelektual	22	22	53,66%
Publikasi karya ilmiah di majalah ilmiah	5	5	12,20%
Publikasi karya populer di media massa	1	1	2,44%
Karya didanai oleh pemerintah/nonpemerintah	6	6	14,63%
Terlibat pengabdian masyarakat dengan dosen UM/di luar UM	13	13	31,71%
Menghasilkan produk inovatif minat, bakat, penalaran	3	3	7,32%
Total	41	54	100%

Tabel 3 menunjukkan bahwa kegiatan inovatif yang paling banyak tercatat dalam KHE adalah temuan atau inovasi yang memperoleh Hak Kekayaan Intelektual (HKI), dengan 22 mahasiswa dan 22 kegiatan terverifikasi atau sebesar 53,66%. Selanjutnya, keterlibatan mahasiswa dalam pengabdian masyarakat bersama dosen UM maupun pihak di luar UM mencapai 31,71%. Karya yang memperoleh pendanaan dari pemerintah atau nonpemerintah mencapai 14,63%, sedangkan publikasi karya ilmiah di majalah ilmiah sebesar 12,20%.

Kegiatan kewirausahaan berlegalitas resmi tercatat sebesar 9,76%, sedangkan kegiatan menghasilkan produk inovatif pada bidang minat, bakat, dan penalaran sebesar 7,32%. Adapun publikasi karya populer di media massa merupakan kegiatan dengan persentase terendah, yaitu 2,44%. Temuan pada Tabel 3 menunjukkan bahwa bentuk aktivitas inovatif mahasiswa yang paling banyak terdokumentasi dalam KHE adalah kegiatan yang menghasilkan luaran HKI.

Kreativitas Mahasiswa

Kreativitas mahasiswa diukur melalui tujuh indikator, yaitu berpikir imajinatif dalam menciptakan ide baru, originalitas ide, kelancaran ide, fleksibilitas berpikir, ketajaman detail, wawasan bidang, dan bahan bakar kreatif. Hasil pengukuran setiap indikator disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Persentase Jawaban Mahasiswa pada Indikator Kreativitas

Indikator	Sesuai (n)	%	Sangat Sesuai (n)	%
Berpikir imajinatif dalam menciptakan ide baru	178	78,4%	17	7,5%
Originalitas ide	138	60,8%	19	8,4%
Kelancaran ide	88	38,8%	9	4,0%
Fleksibilitas berpikir	140	61,7%	9	4,0%
Ketajaman detail	141	62,1%	17	7,5%
Wawasan bidang	148	65,2%	15	6,6%
Bahan bakar kreatif	187	82,4%	43	18,9%

Keterangan: S = Sesuai; SS = Sangat Sesuai; *n* = frekuensi jawaban pada indikator.

Berdasarkan Tabel 4, indikator bahan bakar kreatif memiliki persentase jawaban *Sesuai* tertinggi, yaitu 82,4%, dan persentase *Sangat Sesuai* sebesar 18,9%. Indikator berpikir imajinatif dalam menciptakan ide baru juga menunjukkan persentase *Sesuai* yang tinggi, yaitu 78,4%. Selanjutnya, wawasan bidang mencapai 65,2%, ketajaman detail 62,1%, fleksibilitas berpikir 61,7%, dan originalitas ide 60,8%.

Indikator kelancaran ide memiliki persentase jawaban *Sesuai* paling rendah, yaitu 38,8%, sedangkan persentase *Sangat Sesuai* pada indikator tersebut sebesar 4,0%. Persentase *Sangat Sesuai* pada originalitas ide mencapai 8,4%, fleksibilitas berpikir 4,0%, ketajaman detail 7,5%, dan wawasan bidang 6,6%. Data tersebut menunjukkan adanya variasi persentase pada ketujuh indikator kreativitas yang diukur.

Inovasi Mahasiswa

Inovasi mahasiswa diukur melalui enam indikator, yaitu dampak nyata, kapabilitas inovasi, keunggulan terapan, responsivitas masalah, kolaborasi terbuka, dan inovasi berkelanjutan. Hasil pengukuran indikator inovasi disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Persentase Jawaban Mahasiswa pada Indikator Inovasi

Indikator	Sesuai (<i>n</i>)	%	Sangat Sesuai (<i>n</i>)	%
Dampak nyata	100	44,1%	13	5,7%
Kapabilitas inovasi	144	63,4%	13	5,7%
Keunggulan terapan	117	51,5%	18	7,9%
Responsivitas masalah	152	67,0%	25	11,0%
Kolaborasi terbuka	168	74,0%	29	12,8%
Inovasi berkelanjutan	168	74,0%	26	11,5%

Keterangan: S = Sesuai; SS = Sangat Sesuai; *n* = frekuensi jawaban pada indikator.

Berdasarkan Tabel 5, indikator kolaborasi terbuka dan inovasi berkelanjutan memiliki persentase jawaban *Sesuai* tertinggi, yaitu masing-masing sebesar 74,0%. Pada kategori *Sangat Sesuai*, kolaborasi terbuka mencapai 12,8%, sedangkan inovasi berkelanjutan mencapai 11,5%. Indikator responsivitas masalah memiliki persentase *Sesuai* sebesar 67,0%, diikuti kapabilitas inovasi sebesar 63,4%. Selanjutnya, keunggulan terapan memperoleh persentase *Sesuai* sebesar 51,5%, sedangkan indikator dampak nyata memiliki persentase terendah, yaitu 44,1%. Pada kategori *Sangat Sesuai*, responsivitas masalah mencapai 11,0%, keunggulan terapan 7,9%, serta dampak nyata dan kapabilitas inovasi masing-masing 5,7%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa persentase respons mahasiswa berbeda pada setiap indikator inovasi, dengan kecenderungan jawaban *Sesuai* paling tinggi pada aspek kolaborasi terbuka dan inovasi berkelanjutan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Kartu Rekognisi Ekstrakurikuler (KRE) pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Jerman telah mendorong keterlibatan mahasiswa dalam berbagai kegiatan pengembangan diri, baik melalui organisasi, kepanitiaan, seminar, lokakarya, maupun kegiatan akademik dan nonakademik lainnya. Sebagian besar mahasiswa telah memiliki KHE dengan kegiatan yang memenuhi rubrik SKEMA, bahkan beberapa mahasiswa mulai mengumpulkan sertifikat dan mencatat kegiatan sejak semester awal. Temuan ini menunjukkan bahwa KRE tidak hanya berfungsi sebagai instrumen pencatatan kegiatan, tetapi juga mendorong mahasiswa untuk lebih terencana dalam mengembangkan kompetensi di



luar pembelajaran formal. Hasil tersebut sejalan dengan Berliana et al. (2023) yang menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan ekstrakurikuler/UKM memiliki kontribusi terhadap perkembangan capaian mahasiswa. Farman dan Yusuf (2024) juga menemukan bahwa aktivitas ekstrakurikuler mahasiswa dapat memberikan implikasi positif terhadap keterampilan sosial dan akademik. Dengan demikian, tingginya keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan ekstrakurikuler pada penelitian ini dapat dipahami sebagai bentuk proses pembelajaran nonformal yang memperluas pengalaman mahasiswa sekaligus mendukung pengembangan kompetensi yang tidak seluruhnya diperoleh melalui perkuliahan.

Meskipun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa implementasi KRE belum sepenuhnya optimal. Masih terdapat mahasiswa yang telah mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, tetapi belum mendokumentasikan atau memasukkan kegiatan tersebut ke dalam KRE secara konsisten. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara partisipasi mahasiswa dalam kegiatan dan kemampuan mengelola serta merekognisi pengalaman tersebut secara administratif. Berdasarkan temuan penelitian, kondisi tersebut berkaitan dengan belum konsistennya mahasiswa dalam mengumpulkan bukti kegiatan, mencatat capaian secara berkala, dan memahami pentingnya dokumentasi sebagai bagian dari rekognisi kompetensi. Dengan demikian, kendala implementasi KRE tidak semata-mata bersifat teknis, tetapi juga berkaitan dengan kebiasaan mahasiswa dalam melakukan pengelolaan capaian secara mandiri. Temuan ini relevan dengan Fuady et al. (2022) yang menekankan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam organisasi dapat menjadi sarana pengembangan *soft skill*, tetapi manfaat tersebut akan lebih optimal ketika mahasiswa terlibat secara aktif dan terarah. Sriwahyuningsih dan Barseli (2022) juga menunjukkan bahwa kegiatan ko/ekstrakurikuler dapat menjadi sarana pengembangan *soft skill*, termasuk kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, KRE dapat dipandang sebagai mekanisme yang membantu mengubah pengalaman ekstrakurikuler yang sebelumnya bersifat informal menjadi capaian kompetensi yang terdokumentasi dan dapat direkognisi secara lebih sistematis.

Temuan berikutnya menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam kepanitiaan dan organisasi merupakan salah satu bentuk kegiatan yang relatif menonjol. Hampir setengah mahasiswa terlibat sebagai panitia, pengurus, atau anggota aktif organisasi. Keterlibatan tersebut menunjukkan adanya ruang yang cukup besar bagi mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, tanggung jawab, kepemimpinan, dan pengambilan keputusan. Aktivitas tersebut tidak hanya memberikan pengalaman organisasi, tetapi juga memungkinkan mahasiswa belajar menyelesaikan persoalan secara langsung melalui interaksi dengan anggota lain dan pembina kegiatan. Hasil ini memperkuat temuan Fuady et al. (2022) mengenai peran organisasi mahasiswa dalam meningkatkan *soft skill*. Mustafoyeva (2025) juga menunjukkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan komunikasi mahasiswa. Dengan demikian, capaian mahasiswa dalam KRE dapat dipahami bukan hanya dari jumlah kegiatan yang diikuti, tetapi dari pengalaman sosial dan profesional yang terbentuk melalui keterlibatan tersebut. Dalam konteks ini, KRE memiliki fungsi penting karena membantu mahasiswa mengenali dan mendokumentasikan pengalaman yang berpotensi menjadi modal kompetensi ketika memasuki dunia profesional.

Pada aspek kreativitas, hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa cukup aktif mengikuti seminar, lokakarya, *workshop*, dan kegiatan lain yang relevan dengan bidang keilmuan Pendidikan Bahasa Jerman. Keterlibatan tersebut menunjukkan adanya upaya mahasiswa untuk memperluas wawasan, memperoleh pengalaman baru, dan mengeksplorasi gagasan di luar materi perkuliahan. Namun, capaian pada kegiatan yang secara langsung menuntut produksi gagasan, seperti prestasi dalam lomba karya tulis ilmiah, masih relatif



rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa lebih banyak berpartisipasi dalam aktivitas yang bersifat pengembangan wawasan daripada aktivitas yang menuntut produksi dan pengujian gagasan secara kompetitif. Kondisi tersebut penting karena kreativitas tidak cukup dibangun melalui aktivitas menerima informasi, tetapi membutuhkan kesempatan untuk menghasilkan, mengembangkan, menguji, dan menyempurnakan gagasan. Hadian Akbar (2024) menunjukkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler yang dirancang secara kreatif dan inovatif dapat menjadi ruang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Sementara itu, Judijanto et al. (2025) menempatkan kolaborasi dan kreativitas sebagai kompetensi penting dalam pendidikan pada era *Education 5.0*. Dengan demikian, rendahnya keterlibatan mahasiswa dalam kompetisi karya tulis ilmiah dapat menjadi indikasi bahwa aspek produksi gagasan dan inovasi masih perlu diperkuat dalam implementasi KRE.

Temuan mengenai keterlibatan mahasiswa dalam penelitian, pengabdian kepada masyarakat, publikasi, kewirausahaan, serta perolehan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa telah mampu mengembangkan kreativitas ke arah aktivitas yang menghasilkan *output* nyata. Kegiatan tersebut memperlihatkan adanya proses transformasi dari gagasan menjadi produk, karya, atau kontribusi yang dapat didokumentasikan. Dalam konteks ini, KRE berfungsi sebagai penghubung antara pengalaman kreatif dan capaian inovatif karena aktivitas yang dilakukan mahasiswa tidak berhenti pada keikutsertaan, tetapi dapat menghasilkan keluaran yang memiliki nilai akademik maupun profesional. Temuan ini sejalan dengan Berliana et al. (2023) yang menunjukkan pentingnya keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan di luar perkuliahan bagi pengembangan prestasi. Selain itu, Fuady et al. (2022) memperlihatkan bahwa aktivitas organisasi dapat menjadi sarana pembentukan kemampuan praktis yang melengkapi kompetensi akademik. Oleh karena itu, keterlibatan mahasiswa dalam penelitian, pengabdian, publikasi, kewirausahaan, dan HKI dapat dipahami sebagai bentuk pengembangan kompetensi tingkat lanjut yang mempertemukan pengetahuan akademik dengan penerapan nyata.

Jika dikaitkan dengan konsep *Society 5.0*, temuan penelitian menunjukkan bahwa implementasi KRE telah menyediakan ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan kompetensi yang diperlukan dalam lingkungan masyarakat yang semakin terdigitalisasi dan berorientasi pada manusia. *Society 5.0* tidak hanya menuntut penguasaan teknologi, tetapi juga kemampuan berpikir kreatif, berkolaborasi, berkomunikasi, beradaptasi, dan menggunakan teknologi untuk menghasilkan solusi terhadap persoalan nyata. Keterlibatan mahasiswa Pendidikan Bahasa Jerman dalam organisasi, seminar, penelitian, pengabdian, publikasi, kewirausahaan, dan pengembangan HKI menunjukkan bahwa kegiatan KRE dapat menjadi ruang latihan untuk mengembangkan kompetensi tersebut. Temuan ini sejalan dengan Wati dan Ernita (2023) yang menekankan pentingnya literasi digital mahasiswa dalam menghadapi tuntutan *Society 5.0*, serta Judijanto et al. (2025) yang menempatkan kolaborasi dan kreativitas sebagai bagian penting dari kompetensi pendidikan pada era 5.0. Dengan demikian, implementasi KRE dapat dipahami sebagai salah satu mekanisme yang membantu mahasiswa bergerak dari penguasaan pengetahuan menuju kemampuan menerapkan pengetahuan, menciptakan gagasan, berkolaborasi, dan menghasilkan *output* yang relevan dengan kebutuhan masyarakat.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi KRE pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Jerman telah memberikan kontribusi terhadap pengembangan keterlibatan, *soft skill*, kreativitas, dan inovasi mahasiswa, meskipun belum seluruh aspek berkembang secara merata. Kekuatan utama terlihat pada keterlibatan dalam organisasi, kepanitiaan, seminar, lokakarya, penelitian, pengabdian, dan aktivitas pengembangan



profesional, sedangkan aspek yang masih perlu diperkuat adalah konsistensi dokumentasi capaian dan keterlibatan dalam kegiatan yang menuntut produksi gagasan, khususnya kompetisi karya tulis ilmiah. Temuan tersebut menegaskan bahwa keberhasilan KRE tidak cukup diukur dari banyaknya kegiatan yang diikuti mahasiswa, tetapi juga dari kemampuan mahasiswa merencanakan, mendokumentasikan, merefleksikan, dan mengubah pengalaman tersebut menjadi kompetensi yang dapat direkognisi. Dengan demikian, KRE memiliki fungsi strategis sebagai instrumen pengembangan mahasiswa yang menghubungkan aktivitas ekstrakurikuler dengan pembentukan kompetensi akademik, sosial, kreatif, dan inovatif yang relevan dengan tuntutan dunia kerja dan *Society 5.0*.

KESIMPULAN

KRE merupakan kerangka sistematis yang berfungsi mengarahkan mahasiswa agar tidak hanya berfokus pada kegiatan akademik, tetapi juga aktif mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan karakter melalui kegiatan di luar kelas. Implementasi KRE pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Jerman menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa telah memiliki KHE dengan kegiatan yang sesuai rubrik SKEMA, sehingga mencerminkan partisipasi aktif dan perencanaan kegiatan ekstrakurikuler yang terstruktur sejak awal masa studi. KRE juga berperan sebagai penghubung antara kebijakan universitas dan aktivitas mandiri mahasiswa melalui sistem pelaporan yang transparan dan akuntabel. Namun, masih ditemukan penundaan dalam pengisian KRE yang dapat menghambat pengakuan kompetensi mahasiswa, sehingga pengelolaan KRE secara disiplin menjadi penting untuk memperkuat daya saing lulusan.

Kreativitas mahasiswa tercermin melalui keterlibatan aktif dalam seminar, lokakarya, *workshop*, pameran, serta kompetisi kewirausahaan yang mendorong munculnya ide-ide baru, kemandirian intelektual, dan kemampuan menghadapi ketidakpastian. Berbagai kegiatan tersebut menjadi ruang bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi, memvalidasi, dan mewujudkan gagasan menjadi karya yang bermakna. Meskipun demikian, rendahnya partisipasi dalam kompetisi karya tulis ilmiah menunjukkan bahwa kelancaran ide dan fleksibilitas berpikir mahasiswa masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas perlu terus diperkuat melalui aktivitas yang menantang mahasiswa untuk menghasilkan, mengembangkan, dan mempertahankan gagasan berkualitas.

Inovasi mahasiswa tampak melalui keterlibatan dalam penelitian dan pengabdian masyarakat kolaboratif, pencapaian HKI, serta publikasi karya populer di media massa. Capaian tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya mampu menghasilkan gagasan kreatif, tetapi juga mengubahnya menjadi karya nyata yang memiliki nilai fungsional dan dapat diakses oleh masyarakat. Dalam hal ini, KRE berfungsi sebagai penghubung antara kreativitas dan inovasi karena membantu mengarahkan gagasan mahasiswa ke dalam kegiatan yang konkret, terencana, dan dapat dipertanggungjawabkan. Dengan demikian, KRE memiliki peran strategis dalam mengembangkan potensi mahasiswa agar mampu menghasilkan karya inovatif yang relevan dengan bidang keilmuan, kebutuhan akademik, dan tantangan profesional di masa depan.

ACKNOWLEDGEMENT

Penelitian ini didanai oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Malang pada tahun 2026 dengan Nomor Kontrak: 14.04.736/UN32.14.1/LT/2026. Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih atas dukungan yang telah diberikan.



DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyani, D. K., Wijayati, P. H., & Hidayat, E. (2020). Blended learning in teacher profession education (PPG) of German education as the 21st century teacher training model. *Journal of Development Research*, 4(2), 125–133. <https://doi.org/10.28926/jdr.v4i2.116>
- Arifudin, O. (2022). Optimalisasi kegiatan ekstrakurikuler dalam membina karakter peserta didik. *JHIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 829–837. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.492>
- Berliana, B., Romdon, M. A., Rachmadio, R. E., & Latifah, D. R. (2023). Pengaruh keikutsertaan dalam kegiatan ekstrakurikuler/UKM dan minat belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 10(1), 73–85. <https://doi.org/10.31571/sosial.v10i1.5047>
- Brojonegoro, S. S., Munadi, K., & Simatupang, T. M. (2025). *Inovasi visioner pendidikan tinggi, sains, dan teknologi: Membangun kampus transformatif dan berdampak*. Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi.
- Farman, I. A., & Yusuf, D. U. (2024). Aktivitas ekstrakurikuler dan implikasinya terhadap keterampilan sosial dan akademis mahasiswa Teknik Informatika. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(4), 16111–16118. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.37199>
- Fuady, M. T., Fauzan, A., & Alqadri, B. (2022). Peran organisasi Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam peningkatan soft skill. *MANAZHIM: Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan*, 4(2), 295–307. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1803>
- Gois, J. (2025). Higher education in the era of Industry 5.0 and Society 5.0. *World Journal of Information System*, 1(4). <https://doi.org/10.17013/wjis.v1i4.21>
- Hadian Akbar. (2024). Pengembangan program ekstrakurikuler kreatif dan inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa di Madrasah Tsanawiyah. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(2), 184–200. <https://doi.org/10.70287/epistemic.v3i2.81>
- Irwanto. (2025). *Good governance: Konsep, prinsip, dan implementasi*. Mutiara Publishing.
- Judijanto, L., Ili, L., & Wardhana, G. M. (2025). Education 5.0: Collaboration and creativity in improving students' digital intelligence. *International Journal of Teaching and Learning (INJOTEL)*, 3(4), 369–382. <https://injoqast.net/index.php/INJOTEL/article/view/118>
- Mustafoyeva, D. B. (2025). The use of extracurricular activities to improve communication skills. *Journal American Academic Publishers*, 5(3), 119–122. <https://www.academicpublishers.org/journals/index.php/ijai/article/view/3171>
- Muyassaroh, I., Arsanti, M., & Hasanudin, C. (2022). Urgensi literasi digital bagi mahasiswa di era Society 5.0. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya*, 1(2), 81–90. <https://doi.org/10.55606/protasis.v1i2.51>



- Nastiti, F., & Abdu, A. (2020). Kajian: Kesiapan pendidikan Indonesia menghadapi era Society 5.0. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61–66. <https://doi.org/10.17977/um039v5i12020p061>
- Sriwahyuningsih, V., & Barseli, M. (2022). Efektifitas pengembangan soft skill peserta didik dalam berpikir kritis melalui kegiatan ko/ekstrakurikuler di sekolah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 16451–16456. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.5094>
- Sugiarto, & Farid, A. (2023). Literasi digital sebagai jalan penguatan pendidikan karakter di era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580–597. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2603>
- Van Laar, E., Van Deursen, A. J. A. M., Van Dijk, J. A. G. M., & De Haan, J. (2020). Determinants of 21st century skills and 21st century digital skills for workers: A systematic literature review. *SAGE Open*, 10(1). <https://doi.org/10.1177/2158244019900176>
- Wahyuningsih, S., Minai, M. S., & Shamsuddin, J. (2024). Public service management based on higher education in the context of lecturer career development. *Jurnal Manajemen Pelayanan Publik*, 8(2), 537–554. <https://doi.org/10.24198/jmpp.v8i2.52255>
- Wati, I., & Ernita, M. (2023). Peran literasi digital dalam pembelajaran di era Society 5.0 pada mahasiswa Pendidikan Ekonomi UIN Suska Riau. *EKLETIK: Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan*, 6(1). <https://doi.org/10.24014/ekl.v6i1.22723>
- Wijayati, P. H. (2024). *Inovasi pendidikan: Transformasi pembelajaran di era digital*. PT Akselerasi Karya Mandiri.
- Yuniarto, B., & Yudha, R. P. (2021). Literasi digital sebagai penguatan pendidikan karakter menuju era Society 5.0. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 10(2), 176–194. <https://doi.org/10.24235/edueksos.v10i2.8096>