



*D'Media (22/08/2022)* – Pusat Pengembangan Pendidikan dan Aktivitas Instruksional (P3A1) Universitas Dinamika (Undika) menggelar Pameran Karya Inovasi Hasil Penerapan Innovation Based Learning pada Selasa (16/8). Bertempat di Ruang Laksda Mardiono Gedung Biru Undika, ada sebanyak 11 karya dari tiga program studi yang ada di Undika.

Adapun beragam karya yang ditampilkan tersebut diantaranya dari Program Studi S1 Sistem Informasi yaitu Aplikasi Fluktuasi Harga Pangan Pasar dan Aplikasi Pemasaran Hewan Ternak. Program Studi S1 Teknik Komputer berupa inovasi Pakan Ternak Berbasis IoT yang diberi nama PATRIOT. Sedangkan inovasi paling banyak berasal dari Program Studi S1 Desain Produk yaitu berupa *Waterproof Side Bag Motor*, *Furniture Rak dengan Konsep Space Saving*, *Recycled Furniture: Suitcase Chair*, *Workout Side Bag*, *Electronic Storage Cradle Bag*, *Adjustable Child's Motorcycle Harness*. Tidak hanya itu, adapula dua Karya Inovatif yang merupakan kolaborasi antar prodi dan sedang dalam proses pengembangan para dosen yaitu Hidroponik Indoor berbasis IoT atau HIPOI serta Smart POT.



“Jadi *Innovation Based Learning* ini merupakan nama model pembelajaran yang sudah diatas program dan *project based learning*, jadi tidak hanya menyelesaikan pemasalahan saja tetapi juga menghasilkan produk yang sudah pasti punya *novelty* atau keterbaruan serta layak dijual ke pasaran,” ujar Vivine Nurcahyawati selaku Kepala Pusat P3AI Undika. Lebih lanjut Vivine menjelaskan bahwa untuk dapat menciptakan sebuah karya berdasarkan program *Innovation Based Learning* harus melewati beberapa tahapan. “Tahapannya pertama *brainstorming* untuk mendapatkan ide, kemudian ide tersebut digali melalui proses *elaborating*, apakah ide tersebut bisa menghasilkan kebaruan dan layak di pasar,” terang Vivien. Setelah lolos di dua tahap pertama, para mahasiswa bisa melanjutkan ke proses *prototyping* yaitu menghasilkan sebuah karya hingga nanti dilakukan *evaluating* untuk mengecek apakah ada kekurangan atau tidak. “Kemudian diperbaiki dan masuk ke tahap *improving*, nah setelah *improving* itu kita masuk ke tahap *promoting* dan digelarlah pameran karya ini,” terang Vivine.

Dengan adanya pameran karya ini, Vivine berharap para mahasiswa bisa sampai tahap menjual produk karya inovasi mereka. “Yang jadi pemikiran bersama setelah ini yaitu siapa yang mau jadi inkubator bisnisnya yang melakukan hilirisasi dan dipoles sampai layak dijual dipasaran,” lanjutnya. Selain itu Vivine juga berharap prodi lain yang ada di Undika juga segera menerapkan program *Innovation Based Learning* dalam mata kuliah yang ada. (Cla)