

# PETUNJUK TEKNIS (JUKNIS)

PEKAN KREATIVITAS MAHASISWA (PKM)  
PERGURUAN TINGGI KEAGAMAAN ISLAM NEGERI (PTKIN)  
SE-SUMATERA KE-2



**TEMA:**

**MENGEMBANGKAN POTENSI, MERAIH PRESTASI,  
DAN MEMPERKUAT SILATURAHIM MENUJU  
PTKIN YANG KOMPETITIF**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI IMAM BONJOL PADANG  
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
TAHUN ANGGARAN 2021**



# KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah swt karena dengan rahmat dan hidayah- Nyalah kami dapat menyelesaikan Petunjuk Teknis Pekan Kreativitas Mahasiswa (PKM) II Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN) se-Sumatera di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang. Dalam ikhtiar mencerdaskan anak bangsa melalui prestasi- prestasi akademik maupun non akademik yang diimbangi dengan kesehatan jasmani dan rohani serta terpenuhinya kebutuhan mahasiswa akan terus dilakukan melalui berbagai kebijakan dan program Kementerian Agama RI. Mahasiswa masa depan haruslah mahasiswa yang cerdas secara intelektual, moral, emosional dan sosial. Sudah menjadi komitmen dari pemegang kebijakan di kementerian hingga civitas akademika pendidikan tinggi untuk meningkatkan kualitas mahasiswa dari sisi akademik maupun non akademik.

Mahasiswa sebagai aktor utama pembangunan bangsa ke depan, harus dibekali sejak dini dengan berbagai kompetensi yang diasah melalui berbagai kegiatan ilmiah, olahraga, seni dan riset serta apresiasi yang tinggi terhadap budaya bangsa. Pada saat yang sama masyarakat Indonesia perlu dikenalkan betapa Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN) mempunyai komitmen yang tinggi pada pengembangan potensi mahasiswa yang terejawantahkan melalui berbagai *event*.

Selain sebagai ajang silaturahmi, event ini dimaksudkan sebagai sarana strategis mengembangkan tradisi kegiatan ilmiah, olahraga, seni dan riset mahasiswa Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN). Sehingga diharapkan akan muncul olahragawan, seniman dan peneliti-peneliti muda yang ahli di bidangnya agar mampu berkontribusi pada pembangunan bangsa. Dengan demikian upaya membudayakan kegiatan ilmiah, olahraga, seni dan riset pada Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN) dapat segera terwujud sejalan dibukanya akses yang luas dan peningkatan mutu pada bidang ini.



Semoga Petunjuk Teknis PKM II PTKIN se-Sumatera di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang dapat dijadikan acuan dan pedoman oleh semua yang terlibat pada kegiatan ini. Semoga Allah SWT meridhai segala aktivitas mulia yang bertujuan untuk mengembangkan potensi mahasiswa PTKIN se-Sumatera .

Padang , 24 Februari  
2021 Rektor,  
Universitas Islam Negeri Imam Bonjol  
Padang

**Prof. Dr. Eka Putra Wirman, MA**



# DAFTAR ISI

## **KATA PENGANTAR ~1**

## **DAFTAR ISI ~ 3**

## **BAB I PENDAHULUAN**

- A. Dasar Pemikiran ~ 5
- B. Dasar Hukum ~ 6
- C. Tujuan ~ 7
- D. Sasaran ~ 7
- E. Waktu dan Tempat ~ 7
- F. Panitia ~ 7
- G. Peserta ~ 8
- H. Cabang PKM II PTKIN SE-SUMATERA ~ 8
- I. Anggaran ~ 9

## **BAB II**

## **BENDERA, MARS, LOGO, PIAGAM, MEDALI SERTA MASKOT DAN MOTTO**

- A. Bendera ~ 11
- B. Mars ~ 12
- C. Logo ~ 12
- D. Piagam ~ 13
- E. Medali ~ 13
- F. Maskot dan Motto ~ 13

## **BAB III KEPESERTAAN**

- A. Undangan Peserta ~ 15
- B. Pendaftaran Peserta ~ 15
- C. ID Card Peserta ~ 16
- D. Tata Tertib Peserta ~ 16

## **BAB IV WASIT/JURI**

- A. Rekrutmen ~ 17
- B. Ketentuan Penilaian ~ 17
- C. Protes ~ 17

## **BAB V BIDANG PERLOMBAAN DAN PERTANDINGAN**

- A. BIDANG ILMIAH ~19
  - 1. Debat Bahasa Arab ~19
  - 2. Debat Bahasa Inggris ~20
  - 3. Debat Konstitusi ~22
  - 4. Cabang Musabaqah Fahmil Al-Qur` An (MFQ) ~29
  - 5. Cabang Musabaqah Karya Tulis Al-Qur` An (MKTQ) ~33
  - 6. Cabang Musabaqah Qiroatil Kutub (MQK) ~35



7. Cabang Business Plan ~36
  
- B. BIDANG OLAHRAGA ~40
  1. Cabang Tenis Meja ~43
  2. Cabang Bulutangkis ~44
  3. Cabang Pencak Silat ~ 47
  4. Cabang Sepak Takraw ~50
  5. Cabang Panjat Dinding ~ 55
  6. Cabang Lempar Pisau ~55
  
- C. BIDANG SENI ~58
  1. Cabang Musabaqah Tilawah Al'qur'an (MTQ) ~58
  2. Cabang Musabaqah Hifdz Al-Qur'an (MHQ) ~59
  3. Cabang Kaligrafi ~62
  4. Cabang Puitisasi Al-Qur'an ~63
  5. Cabang Pop Solo Islami ~64
  6. Cabang Pemilihan Dai Mahasiswa (PILDAMA) ~75
  7. Cabang Stand Up Comedy
  8. Cabang Film Pendek ~66
  9. Cabang Story Telling
  
- D. BIDANG RISET ~76
  1. Cabang Karya Tulis Ilmiah Ilmu-Ilmu Sosial ~76
  2. Lomba Inovasi Media Pembelajaran ~ 80

## **BAB VI PENUTUP ~ 83**

## **LAMPIRAN**



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Dasar Pemikiran

Hakikat tujuan pendidikan tinggi adalah untuk mengembangkan potensi mahasiswa agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan berbudaya.

PTKIN adalah lembaga yang bertanggung jawab menciptakan serta mengembangkan potensi mahasiswa Pembangunan manusia Indonesia yang berkarakter dan berbudaya serta memiliki semangat kebangsaan, harus lahir dari pendidikan tinggi, terutama Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN). Perguruan tinggi yang kondusif akan mampu meningkatkan daya saing bangsa dalam menghadapi tantangan globalisasi di segala bidang.

Dalam konteks kekinian, perguruan tinggi harus mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), bakat minat dan keahlian mahasiswanya dengan penuh tanggung jawab. Hal ini penting, agar PTKIN dapat menghasilkan intelektual, ilmuan dan kaum professional yang berbudaya dan kreatif. Mewariskan karakter yang tangguh, toleran, demokratis, serta berani membela kebenaran dan keadilan demi kepentingan bangsa.

PTKIN harus berkomitmen melakukan hal-hal konstruktif yang dapat dirasakan manfaatnya oleh anak-anak bangsa baik dalam pengembangan intelektualitas, profesionalitas, moral, karakter, dan akhlak serta pengembangan sosial kemasyarakatan. Dalam konteks ini, Pekan Kreativitas Mahasiswa (PKM) menjadi salah satu solusi dan upaya strategis yang berkesinambungan. Melalui PKM diharapkan makin suburnya kajian ilmiah keislaman dan riset mahasiswa yang semakin kreatif dan kompetitif, sehingga menghasilkan temuan-temuan baru (inovasi) yang berguna untuk masyarakat. Demikian pula dalam bidang olahraga dan seni, diharapkan dapat memacu civitas akademika PTKIN, untuk menggemari olah raga, mengembangkan budaya berkreasi dan bisa bersinergi dengan dunia perguruan tinggi umum lainnya.

PKM merupakan ajang penyelenggaraan kompetisi keilmuan, olahraga, seni, dan riset tingkat nasional bagi mahasiswa Perguruan Tinggi Keagamaan Islam



Negeri (PTKIN) di bawah naungan Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam, Ditjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI. PKM dilaksanakan secara multi-event yang diselenggarakan dua tahun sekali, dengan maksud memberikan pembinaan dan mencari mahasiswa unggul, baik dalam prestasi akademik maupun keolahragaan dan seni serta memperkuat silaturahmi antar PTKIN.

Dari dasar pemikiran di atas, perlu disusun Petunjuk Teknis PKM yang dimaksudkan sebagai petunjuk dan penetapan berbagai ketentuan atau pedoman yang harus dilaksanakan dalam penyelenggaraan PKM II PTKIN se-Sumatera Tahun 2021 di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.

## **B. Dasar Penyelenggaraan**

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 03 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional;
3. Undang-undang Nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 83 Tahun 2015 tentang Kementerian Agama;
7. Peraturan Menteri Agama Nomor 42 Tahun 2016 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Agama;
8. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 4691 Tahun 2016 tentang Pedoman Umum Organisasi Kemahasiswaan pada Perguruan Tinggi keagamaan Islam;
9. Keputusan rektor Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang nomor 138 tahun 2020 tentang Panitia Pelaksana Pekan Kreativitas Mahasiswa (PKM) II PTKIN se-Sumatera Tahun 2020.
10. Hasil pertemuan forum wakil rektor dan wakil ketua bidang kemahasiswaan PTAIN se-Sumatera di Palembang tahun 2018;
11. DIPA Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang tahun 2021



### C. Tujuan

1. Memperteguh semangat kebangsaan melalui kompetisi ilmiah, olahraga, seni, dan riset guna menghasilkan anak bangsa yang mengedepankan perdamaian dan persatuan bangsa.
2. Mempererat silaturahmi antar mahasiswa PTKIN se-Sumatera dan memberikan kontribusi untuk kemajuan prestasi keilmuan, olahraga, seni, dan riset guna menghasilkan calon penerus kepemimpinan bangsa yang berdedikasi tinggi dengan segenap potensi dan keterampilan.
3. Meningkatkan kesehatan jasmani, disiplin, kreativitas, dan sportivitas mahasiswa PTKIN agar menjadi manusia Indonesia yang berkarakter dan berbudaya.
4. Mempersiapkan dan meningkatkan prestasi Mahasiswa PTKIN se Sumatera pada event tingkat nasional melalui olahraga, seni, dan riset.

### D. Sasaran

Sasaran PKM II PTKIN se-Sumatera Tahun 2021 adalah mahasiswa PTKIN se-Sumatera di lingkungan Kementerian Agama RI.

### E. Ketentuan Cabang Lomba

- a. Jumlah Cabang Lomba yang akan dilaksanakan pada PKM II PTKIN se-Sumatera sebanyak 26 cabang, 15 cabang dilaksanakan secara luring dan 11 cabang secara daring.
- b. Seluruh cabang lomba yang dilaksanakan secara daring, hanya dilaksanakan satu kali pertandingan/lomba. Untuk menentukan juara 1, 2, dan 3 serta juara harapan 1, 2, dan 3 melalui perbandingan nilai.

### F. Waktu dan Tempat

PKM II PTKIN Se-Sumatera Tahun 2021 diselenggarakan pada **tanggal 27 - 31 Mei 2021 (Daring)** dan **tanggal 4-10 Juni 2021 (Luring)** di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang. Adapun rincian waktu dan tempat pelaksanaan masing-masing perlombaan sebagaimana terlampir.

### G. Panitia

Penyelenggaraan PKM II PTKIN se-Sumatera Tahun 2021 dilaksanakan oleh panitia pelaksana yang ditetapkan melalui SK Rektor Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.





## H. Peserta

Peserta PKM II PTKIN se-Sumatera Tahun 2021 terdiri dari 22 Perguruan Tinggi Islam Negeri, sebagai berikut:

No	Peserta	Provinsi
1	UIN Ar-Raniry Aceh	Aceh
2	UIN Imam Bonjol Padang	Sumatera Barat
3	UIN Raden Fatah Palembang	Sumatera Selatan
4	UIN Raden Intan Lampung	Lampung
5	UIN Sumatera Utara	Sumatera Utara
6	UIN Sultan Syarif Kasim Riau	Riau
7	UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi	Jambi
8	IAIN Batusangkar	Sumatera Barat
9	IAIN Bengkulu	Bengkulu
10	IAIN Bukittinggi	Sumatera Barat
11	IAIN Curup	Bengkulu
12	IAIN Jurai Siwo Metro	Lampung
13	IAIN Kerinci	Jambi
14	IAIN Langsa	Aceh
15	IAIN Malikussaleh Lhokseumawe	Aceh
16	IAIN Padang Sidempuan	Sumatera Utara
17	IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung	Kepulauan Bangka Belitung
18	STAIN Bengkalis	Riau
19	STAIN Gajah Putih Takengon	Aceh
20	STAIN Kepri	Kepulauan Riau
21	STAIN Mandailing Natal	Sumatera Utara
22	STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh	Aceh

## I. Cabang Lomba PKM II PTKIN se-Sumatera Tahun 2021

Cabang Lomba pada PKM II PTKIN se-Sumatera sebagai berikut :

NO	CABANG LOMBA	JUMLAH KONTINGEN		KETERANGAN
<b>A</b>	<b>BIDANG ILMIAH</b>			
1	Debat Bahasa Inggris	1	TIM (2 ORANG)	Luring
2	Debat Bahasa Arab	1	TIM (2 ORANG)	Luring
3	Debat Konstitusi	1	TIM (3 ORANG)	Luring
4	Bisnis Plan	1	TIM	Daring
5	MQK	2	ORANG (PA&PI)	Luring
6	MKTQ	2	ORANG (PA&PI)	Luring
7	MFQ	1	TIM (3 ORANG)	Luring
<b>B</b>	<b>BIDANG OLAHRAGA</b>			
8	Bulu Tangkis Tunggal	2	ORANG (PA&PI)	Luring
9	Lempar Pisau	1	ORANG	Luring



10	Silat Seni Tunggal	2	ORANG (PA&PI)	Luring
11	Panjat Dinding Lead	2	ORANG (PA&PI)	Luring
12	Panjat Dinding Speed	2	ORANG (PA &PI)	Luring
13	Catur Cepat	1	ORANG	Luring
14	Tenis Meja Tunggal	2	ORANG (PA&PI)	Luring
<b>C</b>	<b>SENI</b>			
15	Kaligrafi Naskah	1	ORANG	Luring
16	Kaligrafi Dekorasi	1	ORANG	Luring
17	MHQ 10 JUS	2	ORANG (PA&PI)	Daring
18	MTQ	2	ORANG (PA&PI)	Daring
19	Puitisasi Al-Qur`an	1	ORANG (PA&PI)	Daring
20	Pop Solo Islamy	1	ORANG	Daring
21	Pildama	2	ORANG (PA&PI)	Daring
22	Standup Komedi	1	ORANG	Daring
23	Film Pendek	1	TIM	Daring
24	Story Telling	1	ORANG	Daring
<b>D</b>	<b>RISET</b>			
25	LKTI Sosial	1	ORANG	Daring
26	Inovasi Media Pembelajaran	1	ORANG	Daring
	<b>Jumlah Kontingen/Peserta</b>	<b>41</b>	<b>ORANG</b>	

## J. Anggaran

Anggaran PKM II PTKIN se-Sumatera Tahun 2021 bersumber dari DIPA Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang Tahun Anggaran 2021 Nomor: 025.04.2.424050/2021, Tanggal 23 November 2020



## BAB II

### BENDERA, MARS, LOGO, PIAGAM, MEDALI, MASKOT DAN MOTTO

#### A. BENDERA

Bendera Kegiatan PKM II PTKIN Se-Sumatera tahun 2021 harus dikibarkan selama berlangsungnya kegiatan pada tiang bendera yang terletak di kampus penyelenggara PKM II PTKIN se-Sumatera Tahun 2021. Bendera PKM PTKIN se-Sumatera juga dikibarkan di tempat akomodasi peserta, arena pertandingan dan lomba dan tempat lain yang strategis.

Bendera kontingen dari masing-masing PTKIN se-Sumatera tahun 2021 dengan ukuran 120 x 180 cm, diserahkan kepada panitia pelaksana minimal 1 hari sebelumnya untuk dikibarkan pada acara tersebut, hal ini untuk menunjukkan kebersamaan.



**Gambar Bendera PKM PTKIN SE-SUMATERA**



## B. MARS

### Mars PKM PTKIN

Lirik - Dr. Zuhdiyah, M. Ag & Abi Baliga Arransem - Abi Baliga

*Mari semua mahasiswa Kita tunjukkan jati diri  
Meraih mimpi menggapai prestasi Menyatu dalam kompetisi*

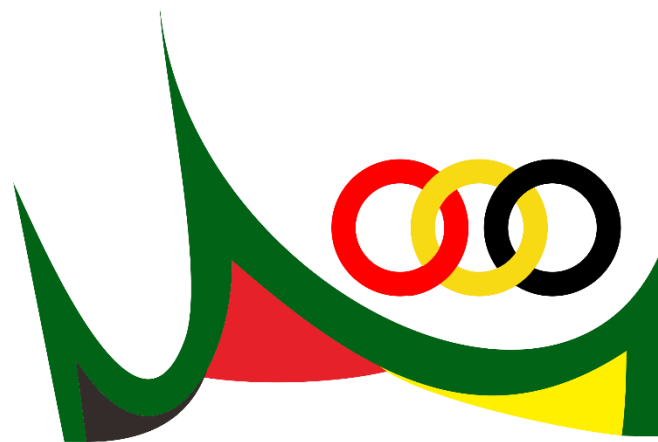
*Banyak cabang bisa diikuti Dari olahraga sampai seni  
Bahkan sampai ajang ilmiah pun ada Mari bergabung bersama kami*

*Reff:  
Ayo kita sukseskan Pekan Kreativitas Mahasiswa Di UIN Imam  
Bonjol Tercinta  
Mari satukan hati jiwa dan raga Membangun Ukhuwah tuk  
Indonesia Mari bersama sukseskan PKM PTKIN PTKIN Sumatera  
yang kedua Kita pasti bisa, ayo kita bisa, ayo semua*

*Mari sukseskan PKM PTKIN PTKIN se Sumatera*

## C. LOGO

Logo Kegiatan PKM PTKIN se-Sumatera melambangkan Pulau Sumatera yang merupakan lokasi di mana PTKIN se-Sumatera berada.



**PEKAN KREATIFITAS MAHASISWA  
PTKIN SE-SUMATERA**

*Sportifitas, Kebersamaan, Prestasi*

**Gambar Logo PKM PTKIN Se-Sumatera di UIN Imam  
Bonjol Padang**



#### D. PIAGAM

Piagam diberikan kepada seluruh pimpinan kontingen (pinkon), pemenang (Juara I, II, III, dan harapan I, II, III), peserta dan official kegiatan PKM II PTKIN se-Sumatera tahun 2021.

#### E. MEDALI

Medali diberikan kepada pemenang dalam setiap cabang lomba. Masing-masing pemenang hasil cabang lomba yang diberikan adalah pemenang I (medali emas), II (medali perak), III (medali perunggu). Juara umum ditentukan melalui perolehan medali emas atau juara 1 (satu) terbanyak, jika sama maka dihitung juara melalui perolehan medali perak dan perunggu.

#### F. MASKOT DAN MOTTO

##### 1). Maskot

Maskot kegiatan PKM II PTKIN se-Sumatera Tahun 2021 disesuaikan dengan tempat penyelenggaraan kegiatan. Maskot dalam kegiatan ini adalah binatang khas dari daerah Minangkabau, yaitu kerbau yang diberinama *SI*



**Gambar Maskot PKM II PTKIN se-Sumatera Tahun 2021**

##### 2). Motto

**Motto : “ *Dignity for Fraternity*” (Martabat untuk Persaudaraan).**

## **BAB III**

### **KEPESERTAAN**

#### **A. Undangan Peserta**

1. Panitia pelaksana menginformasikan pelaksanaan PKM II PTKIN se-Sumatera Tahun 2021 di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang kepada seluruh PTKIN se-Sumatera.
2. Informasi pelaksanaan PKM II PTKIN se-Sumatera tahun 2021 berisi Pedoman Pelaksanaan dan petunjuk teknis PKM II se-Sumatera tahun 2021 di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, disampaikan melalui website: <https://www.pkm2.uinib.ac.id>
3. Panitia pelaksana menyampaikan undangan untuk menghadiri PKM II PTKIN se-Sumatera Tahun 2021 di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang kepada seluruh Pimpinan PTKIN se-Sumatera.

#### **B. Pendaftaran Peserta**

1. Pendaftaran dilaksanakan dengan mengisi form pendaftaran secara online melalui website: <https://www.pkm2.uinib.ac.id>
2. Pendaftaran peserta dibagi dalam 2 (dua) tahapan;
  - a. Tahap pertama, pendaftaran cabang lomba
  - b. Tahap kedua, pendaftaran nama-nama peserta dan official.
3. Jadwal pendaftaran cabang lomba pada tanggal 12-16 April 2021. Jika ada masalah dalam pendaftaran, maka waktu bisa diperpanjang 2 x 24 jam.
4. Jadwal pengumuman cabang lomba yang dipertandingkan dan peserta 19 April 2021
5. Jadwal pendaftaran nama peserta dan official pada tanggal 20-30 April 2021. Jika ada masalah dalam pendaftaran, maka waktu bisa diperpanjang 2 x 24 jam.
6. Panitia pelaksana tidak menerima pendaftaran di luar jadwal yang telah ditetapkan.
7. Lokasi pelaksanaan masing-masing cabang lomba akan diumumkan melalui website <https://www.pkm2.uinib.ac.id>
8. Berkas Pendaftaran:



- a. Kartu Tanda Mahasiswa (KTM);
- b. Surat Keterangan Aktif Kuliah pada semester berjalan;
- c. Transkrip Nilai terbaru;
- d. Print Out Forlap Dikti;
- e. Surat Rekomendasi dari Pimpinan PTKIN (kolektif);
- f. Pas Foto (ukuran 400 x 600 Pixels, max. 1 MB).

### **C. ID Card Peserta**

1. Panitia Pelaksana memberikan ID Card kepada pinkon, official dan peserta sesuai perannya;
2. ID Card wajib dipakai pada setiap pertandingan/perlombaan atau pada saat memasuki tempat atau arena pertandingan/perlombaan;
3. Pemain/peserta lomba dapat digugurkan jika pada saat menjelang pertandingan/perlombaan tidak dapat menunjukkan ID Cardnya.
4. Peserta lomba dapat digugurkan apabila ID Card terbukti tidak sesuai dengan peserta yang bersangkutan.

### **D. Tata Tertib Peserta**

1. Peserta merupakan mahasiswa aktif pada Diploma tiga (DIII) atau Strata satu (S1) baik Warga Negara Indonesia maupun Warga Negara Asing dari semua jurusan/program studi PTKIN.
2. Satu peserta dapat mengikuti lomba maksimal 2 (dua) cabang/nomor lomba/pertandingan, dengan ketentuan jika jadwal berbenturan maka peserta harus memilih salah satu.
3. Setiap PTKIN hanya dapat mengirimkan satu orang/tim pada setiap cabang lomba.
4. Peserta wajib membawa Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) atau surat lainnya yang menunjukkan sebagai mahasiswa aktif selama mengikuti lomba.
5. Peserta diwajibkan mengenakan pakaian standar sesuai dengan cabang lomba, sopan dan menutup aurat.
6. Peserta harus menggunakan tanda peserta selama perlombaan berlangsung (masing-masing bidang lomba)
7. Peserta harus menghormati dan menjunjung tinggi sportivitas dan nilai-nilai keIslaman



8. Peserta harus hadir di lokasi 20 menit sebelum pelaksanaan lomba/pertandingan. Peserta yang terlambat akan didiskualifikasi sesuai dengan ketentuan. Jika peserta mengalami hal-hal tak terduga sehingga terlambat agar menghubungi panitia.
9. Peserta tidak diperkenankan meninggalkan tempat pelaksanaan lomba, kecuali atas izin panitia.
10. Jika ada peserta yang melanggar salah satu peraturan di atas, maka panitia berhak memberikan teguran, peringatan, dan mendiskualifikasi.





## BAB IV WASIT/JURI

### A. Rekrutmen Wasit/Juri

1. Panitia pelaksana merekrut wasit/juri berdasarkan profesionalitas.
2. Panitia pelaksana mengusulkan wasit/juri kepada Rektor UIN Imam Bonjol Padang untuk diSKkan.

### B. Ketentuan Penilaian

1. Wasit/juri harus obyektif dan independen.
2. Wasit/juri harus sudah berada di lokasi perlombaan 15 menit sebelum waktu perlombaan/pertandingan
3. Penempatan wasit/juri oleh panitia pelaksana
4. Keputusan wasit/juri tidak dapat diganggu gugat.
5. Dalam hal terjadi keberatan atas keputusan wasit/juri maka dapat mengajukan keberatan kepada tim arbitrase.
6. Tim arbitrase terdiri atas ketua panitia pelaksana, ketua Forum WR/WK III PTKIN se-Sumatera serta unsur Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam.

### C. Protes

1. Protes diajukan secara tertulis kepada wasit/juri sebelum/sedang/sesudah pertandingan berlangsung sesuai dengan ketentuan yang disahkan dalam *technical meeting*.
2. Apabila satu sengketa tidak dapat diselesaikan oleh wasit/juri, maka sengketa dapat dilaporkan secara tertulis kepada tim arbitrase, disertai pembayaran uang protes sebesar Rp. 250.000,- (dua ratus lima puluh ribu rupiah).
3. Tim arbitrase memutuskan sengketa paling lama 1x24 jam sejak didaftarkannya sengketa.
4. Hal-hal yang belum diatur dalam juknis PKM II PTKIN se-Sumatera ini, akan disempurnakan pada *technical meeting*.



## **BAB V**

### **BIDANG PERLOMBAAN DAN PERTANDINGAN**

#### **A. BIDANG ILMIAH**

##### **1. DEBAT BAHASA ARAB**

###### **a. Ketentuan Tim Debat**

- 1) Setiap Perguruan Tinggi hanya boleh mengirimkan satu tim.
- 2) Satu tim terdiri dari dua *Debater*.
- 3) *Debater* adalah mahasiswa aktif di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri pengutus di Sumatera.
- 4) Anggota tim tidak boleh diganti dengan alasan apapun.
- 5) Debat disampaikan dalam bahasa Arab *Fushah* dengan menggunakan nalar dan argumentasi yang logis, serta tidak mengandung unsur SARA.

###### **b. Sistem Perlombaan**

Sistem perlombaan menggunakan *British Parliamentary* (BP). Pada setiap sesi, terdapat 4 tim yang bertanding; *Opening Government* (OG), *Closing Government* (CG), *Opening Opposition* (OO), dan *Closing Opposition* (CO). Adapun urutan pembabakan sebagai berikut:

###### 1) Babak Penyisihan (*preliminary round*).

Terdapat 3 babak penyisihan dengan perkiraan jumlah tim maksimal 22 tim dari seluruh PTKIN di Sumatera. Dari 22 tim diambil 16 tim terbaik berdasarkan *victory point* dan *total score* untuk menuju babak perempat final.

###### 2) Babak Perempat Final (*Quarterfinal round*).

Babak ini menggunakan sistem gugur, artinya tim hanya melakukan sekaliperdebatan. 16 tim yang berdebat akan diambil 8 tim terbaik untuk maju ke babak semifinal.

###### 3) Babak Semi final (*semifinal round*).

Babak ini akan mempertemukan 8 tim terbaik yang akan maju ke babak *grand final*.

###### 4) Babak Final (*grand final round*).



Babak ini merupakan babak puncak yang mempertemukan 4 tim terbaik untuk memilih juara 1, 2, 3 dan harapan 1. Sedangkan harapan 2 dan 3 diambilkan dari skor tertinggi dari babak semi final.

- 5). Apabila peserta di bawah 5 tim, maka tidak ada babak penyisihan dan semi final.

**c. Mekanisme Penilaian**

- 1) Penilaian ditentukan berdasarkan aturan dalam system *British Parliamentary* (BP);
- 2) Penilaian mengikuti skala berikut:

<b>Grade</b>	<b>Mark</b>	<b>Meaning</b>
A	90-100	Excellent
B	80-89	Above average
C	70-79	Average.
D	60-69	Below average.
E	50-59	Poor

**d. Motion (tema debat)**

- 1) *Motion* dalam perlombaan terdiri dari *preparedmotion* dan *impromptu motion*. *Prepared motion* akan diumumkan satu bulan sebelum pelaksanaan lomba dan terbagi dalam 5 kategori, yaitu politik, ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan. Sementara itu, *impromptu motion* akan diumumkan pada hari-H perlombaan.
- 2) *Prepared motion* digunakan di dua kali babak penyisihan (*preliminary round*), babak perempat final (*quarterfinal round*), dan babak final (*grand final round*), sedangkan *impromptu motion* digunakan di satu kali babak penyisihan (*preliminary round*), dan babak semifinal (*semifinal round*).
- 3) Mosi Debat sebagai berikut
  - a). Wajibnya Jilbab di Sekolah
  - b). Shaf renggang dalam shalat berjamaah
  - c). Sekolah daring masa pandemic
  - d). Islam Nusantara
  - e). Radikalisme beragama



### e. Penutup

Hal-hal yang belum tercantum dalam ketentuan ini akan ditentukan pada waktu *technical meeting*.

## 2. DEBAT BAHASA INGGRIS

### a. Ketentuan Tim Debat

- 1) Peserta lomba adalah tim yang terdiri dari dua *Debaters*.
- 2) Anggota tim tidak boleh diganti dengan alasan apapun.
- 3) Debat disampaikan dalam bahasa Inggris dengan menggunakan nalar dan argumentasi yang logis, serta tidak mengandung unsur SARA.
- 4) *Debaters* tidak diperkenankan mengutip dalil-dalil naqli yang bersumber dari al-Qur`an dan/atau Hadits.

### b. Sistem Perlombaan

Sistem perlombaan menggunakan *British Parliamentary* (BP). Pada setiap sesi, terdapat 4 tim yang bertanding; *Opening Government* (OG), *Closing Government* (CG), *Opening Opposition* (OO), dan *Closing Opposition* (CO). Adapun urutan pembabakan sebagai berikut:

#### 1) Babak Penyisihan (*preliminary round*).

Terdapat 3 babak penyisihan dengan perkiraan jumlah tim maksimal 22 tim dari seluruh PTKIN di Sumatera. Dari 22 tim diambil 16 tim terbaik berdasarkan *victory point* dan *total score* untuk menuju babak perempat final.

#### 2) Babak Perempat Final (*Quarterfinal round*).

Babak ini menggunakan sistem gugur, artinya tim hanya melakukan sekali perdebatan. 16 tim yang berdebat akan diambil 8 tim terbaik untuk maju ke babak semifinal.

#### 3) Babak Semifial (*semifinal round*).

Babak ini akan mempertemukan 4 tim terbaik yang akan maju ke babak *grand final*.

#### 4) Babak Final (*grand final round*).

Babak ini merupakan babak puncak yang mempertemukan 4 tim terbaik untuk memilih juara 1, 2 dan 3.



### c. Mekanisme Penilaian

- 1) Penilaian ditentukan berdasarkan aturan dalam sistem *British Parliamentary* (BP);
- 2) Penilaian mengikuti skala berikut:

Grade	Mark	Meaning
A	90-100	Excellent
B	80-89	Above average
C	70-79	Average.
D	60-69	Below average.
E	50-59	Poor

### d. Motion (tema debat)

- 1) *Motion* dalam perlombaan terdiri dari *prepared motion* dan *impromptu motion*. *Prepared motion* akan diumumkan satu bulan sebelum pelaksanaan lomba dan terbagi dalam 5 kategori, yaitu politik, ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan. Sementara itu, *impromptu motion* akan diumumkan pada hari-H perlombaan.
- 2) *Prepared motion* digunakan di dua kali babak penyisihan (*preliminary round*), babak perempat final (*quarterfinal round*), dan babak final (*grand final round*), sedangkan *impromptu motion* digunakan di satu kali babak penyisihan (*preliminary round*), dan babak semifinal (*semifinal round*).
- 3) Mosi Debat sebagai berikut:
  - a). Wajibnya Jilbab di Sekolah
  - b). Shaf renggang dalam shalat berjamaah
  - c). Sekolah daring masa pandemic
  - d). Islam Nusantara
  - e). Radikalisme beragama

### e. Penutup

Hal-hal yang belum tercantum dalam ketentuan ini akan ditentukan pada waktu *technical meeting*.



### 3. DEBAT KONSTITUSI

#### a. Ketentuan Tim Debat

- 1) Satu tim terdiri dari tiga orang peserta. Masing-masing peserta boleh berbeda jurusan/Program Studi.
- 2) Seluruh peserta wajib mengikuti kegiatan *technical meeting*. Bagi yang tidak mengikuti kegiatan *technical meeting* dianggap menyetujui segala tata tertib dan peraturan yang telah ditetapkan.
- 3) Peserta wajib menggunakan nama tim sesuai dengan nama perguruan tinggi.
- 4) Penentuan sistem debat menggunakan penempatan dengan komposisi sebagai tim Pro dan Kontra terhadap mosi debat.
- 5) Mosi debat adalah sebagai berikut:
  - a) Hukuman mati terpidana kasus korupsi.
  - b) Undang-Undang ITE
  - c) Tindak Pidana Terorisme
  - d) Parleментарy threshold
  - e) Radikalisme dan Intoleransi dalam kehidupan beragama

#### b. Format Kompetisi

- 1) Kompetisi lomba debat konstitusi menggunakan sistem group pada babak penyisihan, dan sistem gugur pada babak semifinal dan final.
- 2) Penentuan sistem dan mosi dalam setiap babak, akan diundi dan diputuskan ketika *technical meeting*.
- 3) Dalam satu perlombaan, akan berhadapan 2 tim yaitu tim pro dan tim kontra. Penempatan tim pro dan kontra akan ditentukan panitia melalui pengundian saat *technical meeting*.
- 4) Anggota tim ini terbagi menjadi:
  - a) Tim pro, terdiri dari: pembicara pertama, pembicara kedua, dan pembicara ketiga, di mana salah satu dari ketiga pembicara ini dapat ditunjuk sebagai ketua tim
  - b) Tim kontra, terdiri dari: pembicara pertama, pembicara kedua, dan pembicara ketiga, di mana salah satu dari ketiga pembicara ini dapat ditunjuk sebagai ketua tim



- 5) Peserta/tim debat terdiri dari 3 orang anggota. Tim dapat bertanding jika anggotanya lengkap.
- 6) Tim tidak dibolehkan mengganti atau menambahkan anggota selama perlombaan berlangsung.
- 7) Debat konstitusi menggunakan bahasa Indonesia yang baku.
- 8) Jalannya debat akan dipandu oleh seorang moderator dan seorang pengatur waktu (*timekeeper*).
- 9) Durasi waktu debat akan diawasi oleh seorang *time keeper*.

**c. Mekanisme Lomba**

- 1) Mekanisme Lomba Babak Penyisihan (Group)
  - a) Pembicara pertama diberikan waktu 3 (tiga) menit dan toleransi waktu 20 (dua puluh) detik, dengan ketentuan sebagai berikut:
    - (a) Pada menit kedua, *timekeeper* akan memberikan kode berupa bendera kuning sebanyak 1 (satu) kali untuk menandakan bahwa waktu tersisa 1 (satu) menit lagi.
    - (b) Pada menit ketiga, *timekeeper* akan memberikan kode berupa bendera merah sebanyak 3 (tiga) kali untuk menandakan bahwa waktu untuk memaparkan argumen telah selesai;
    - (c) Pada menit ketiga lewat 20 (dua puluh) detik, *chairperson* (moderator) akan menghentikan penyampaian argumen pembicara.
  - b) Pembicara kedua, dan ketiga diberikan waktu 5 (lima) menit dan toleransi waktu 20 (dua puluh) detik, dengan ketentuan sebagai berikut:
    - (a) Setelah menit pertama, *timekeeper* akan memberikan kode berupa bendera kuning sebanyak 1 (satu) kali untuk menandakan bahwa interupsi telah dapat dilakukan;
    - (b) Pada menit keempat, *timekeeper* akan memberikan kode berupa bendera merah sebanyak 2 (dua) kali untuk menandakan bahwa interupsi sudah tidak boleh dilakukan;
    - (c) Pada menit kelima, *timekeeper* akan memberikan kode berupa bendera hitam sebanyak 3 (tiga) kali untuk menandakan bahwa



- waktu untuk memaparkan argumen telah selesai;
- (d) Pada menit kelima lewat 20 (dua puluh) detik, *chairperson* akan menghentikan penyampaian argumen pembicara.
- c) Pembicara penutup (*closing statement*) diberikan waktu 2 (dua) menit tanpa toleransi waktu, dengan ketentuan sebagai berikut:
- (a) Pada menit pertama, *timekeeper* akan memberikan kode kepada pembicara berupa bendera kuning sebanyak 1 (satu) kali untuk menandakan bahwa waktu tersisa satu menit lagi.
- (b) Pada menit kedua, *timekeeper* akan memberikan kode kepada pembicara berupa bendera merah sebanyak 3 (tiga) kali dan jika pembicara masih tetap memaparkan argumennya sementara waktu yang diberikan telah habis, maka *chairperson* akan menghentikan penyampaian argumen pembicara.
- 2) Mekanisme Lomba Babak Semifinal dan Final
- a) Pembicara pertama diberikan waktu 5 (lima) menit dan toleransi waktu 20 (dua puluh) detik, dengan ketentuan sebagai berikut:
- (a) Pada menit keempat, *timekeeper* akan memberikan kode berupa bendera kuning sebanyak 1 (satu) kali, untuk menandakan waktu tersisa 1 (satu) menit lagi;
- (b) Pada menit kelima, *timekeeper* akan memberikan kode berupa bendera merah sebanyak 3 (tiga) kali untuk menandakan bahwa waktu untuk memaparkan argumen telah selesai;
- (c) Pada menit kelima lewat 20 (dua puluh) detik, *chairperson* akan menghentikan penyampaian argumen pembicara.
- b) Pembicara kedua, dan ketiga diberikan waktu 7 (tujuh) menit dan toleransi waktu 20 (dua puluh) detik, dengan ketentuan sebagai berikut:
- (a) Setelah menit kedua, *timekeeper* akan memberikan kode berupa bendera kuning sebanyak 1 (satu) kali untuk menandakan bahwa interupsi telah dapat dilakukan;
- (b) Pada menit keenam, *timekeeper* akan memberikan kode berupa bendera merah sebanyak 2 (dua) kali untuk menandakan bahwa





- interupsi sudah tidak boleh dilakukan;
- (c) Pada menit ketujuh, *timekeeper* akan memberikan kode berupa bendera hitam sebanyak 3 (tiga) untuk menandakan bahwa waktu untuk memaparkan argumen telah selesai;
  - (d) Pada menit ketujuh lewat 20 (dua puluh) detik, *chairperson* akan menghentikan penyampaian argumen pembicara.
- c) Pembicara penutup diberikan waktu 3 (tiga) menit tanpa toleransi waktu, dengan ketentuan sebagai berikut:
- (a) Pada menit kedua, *timekeeper* akan memberikan kode kepada pembicara berupa bendera kuning sebanyak 1 (satu) kali, untuk menandakan bahwa waktu yang tersisa 1 (satu) menit lagi;
  - (b) Pada menit ketiga, *timekeeper* akan memberikan kode kepada pembicara berupa bendera merah sebanyak 3 (tiga) kali dan jika pembicara masih tetap memaparkan argumennya sementara waktu yang diberikan telah habis, maka *chairperson* akan menghentikan penyampaian argumen pembicara.

#### d. Interupsi

Tata cara interupsi, sebagai berikut:

- 1) Pada saat babak penyisihan, peserta diperkenankan menyampaikan interupsi di antara menit pertama hingga menit keempat ketika pembicara sedang memaparkan argumennya;
- 2) Interupsi pada saat babak penyisihan hanya boleh diterima sebanyak 2 (dua) kali oleh setiap pembicara kecuali pembicara pertama dan penutup;
- 3) Pada saat babak semi final dan babak final, peserta diperkenankan menyampaikan interupsi di antara menit kedua hingga keenam ketika pembicara tim lawan sedang memaparkan argumennya;
- 4) Interupsi pada saat babak semi final dan final hanya boleh diterima sebanyak 3 (tiga) kali dan dimulai pada menit kedua hingga keenam oleh setiap pembicara kecuali pembicara pertama dan penutup;
- 5) Interupsi sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dan (3) tidak boleh dilakukan saat pembicara pertama dan pembicara penutup sedang memaparkan argumennya;



- 6) Waktu maksimal untuk menyampaikan interupsi adalah 20 (dua puluh) detik;
- 7) Jika pembicara masih tetap menyampaikan intrupsinya sementara waktu yang diberikan telah habis, maka *chairperson* akan menghentikan penyampaian argumen pembicara.

#### e. Peran Pembicara Debat

- 1) Pidato Utama
  - a) Pembicara pertama tim pro mendefinisikan topik/mosi, memberikan kerangka kasus yang menjadi mosi tim pro, menjabarkan pembagian kasus,  
  
dan mempresentasikan argumen tim pro yang menjadi bagiannya.
  - b) Pembicara pertama tim kontra membahas definisi topik/mosi apabila terdapat masalah, menjelaskan perbedaan-perbedaan mendasar antara tim pro dan tim kontra, lalu memberi kerangka kasus atau sanggahan tim oposisi, menjabarkan pembagian kasus dan/atau sanggahan tim oposisi, dan menjelaskan poin-poin tim oposisi yang dibawakan pembicara pertama.
  - c) Pembicara kedua tim pro mempertahankan definisi mosi dan kerangka kasus yang menurut tim pro diperlukan dari serangan tim kontra, kemudian menyanggah argumen tim kontra, dan berlanjut ke argumen tim pro yang menjadi bagian pembicara kedua.
  - d) Pembicara kedua tim kontra melakukan hal yang sama dengan pembicara kedua tim pro.
  - e) Pembicara ketiga tim pro mengalokasikan waktu pidatonya untuk menyanggah argumen tim kontra, dan tidak diperkenankan menyampaikan argumen baru.
  - f) Pembicara ketiga tim kontra akan fokus menyanggah argumen tim lawan dan tidak diperbolehkan menyampaikan argumen baru.
- 2) Pidato Jawaban (Kesimpulan)
  - a) Pidato jawaban akan dimulai oleh tim kontra baru kemudian tim pro.
  - b) Pidato jawaban hanya boleh disampaikan oleh pembicara pertama atau kedua masing masing tim.



- c) Pidato jawaban bisa dideskripsikan sebagai “cara terakhir memenangkan satu tim” dan menyimpulkan isu-isu utama di dalam debat.
  - d) Pembicara dalam pidato jawaban tidak mempunyai waktu untuk membahas argumen-argumen maupun contoh-contoh kecil. Pembicara ini harus membahas isu utama dalam debat secara menyeluruh, untuk menunjukkan bagaimana isu-isu utama tersebut dibahas secara lebih baik oleh tim pembicara dan gagal dijelaskan oleh tim lawan.
  - e) *Closing statement*, berupa kesimpulan yang disampaikan oleh pembicara kedua atau pembicara ketiga.
- 3) Mosi Debat
- a) Mosi yang diangkat sebagai topik perdebatan merefleksikan permasalahan yang diangkat dari isu-isu lokal, nasional, maupun internasional.
  - b) Mosi disampaikan secara jelas.
  - c) Satu mosi hanya akan digunakan dalam satu babak atau sesi debat.
  - d) Dalam kompetisi ini akan diberikan beberapa pilihan mosi.
  - e) Mosi ditentukan melalui pembagian undian pada saat *technical meeting*.
  - f) Mosi masing-masing tim akan diberikan 20 menit sebelum debat antar tim dilaksanakan.
- 4) Tahap Persiapan
- a) Mosi debat akan dirilis 20 menit sebelum debat dimulai dalam suatu babak tertentu, kemudian ditentukan tim pro dan tim kontra.
  - b) Dalam waktu 20 menit tersebut, tim diberi waktu untuk melakukan persiapan untuk membangun kasus (*case building*) sebelum perlombaan dimulai.
  - c) Materi-materi yang telah dipersiapkan (*print-out* materi, koran, majalah, dsb) dan media elektronik (*handphone*, *laptop*, dsb) dapat digunakan dalam waktu persiapan.
  - d) Peserta tidak diperbolehkan membawa catatan berupa *print out* dan



media elektronik (handphone, laptop, dsb) saat perlombaan berlangsung.

- e) Pembina tidak diperbolehkan mendampingi peserta untuk sesi *case building* dan pada waktu debat berlangsung.
- f) Tim diharuskan menempati posisi masing-masing yang telah ditentukan 5 menit sebelum waktu kompetisi dimulai.
- g) Tim dianggap gugur apabila tiba gilirannya tidak berada di ruangan.
- h) Perlombaan debat akan dimulai setelah waktu persiapan (20 menit) usai, dan panel juri telah tiba dalam ruangan tersebut.
- i) Khusus untuk babak final, mosi akan dirilis 25 menit sebelum debat dimulai yang juga merupakan waktu persiapan masing- masing tim.

#### 5) Definisi

- a) Definisi adalah interpretasi dari mosi yang disampaikan oleh *ketua tim pro* di awal pidatonya.
- b) Definisi harus beralasan dan masuk akal.
- c) Definisi harus menyatakan isu-isu atau permasalahan dalam mosi yang diperdebatkan, menyatakan arti dalam mosi yang memerlukan klarifikasi, dan menyajikan secara jelas serta berhubungan dengan mosi yang diperdebatkan.

#### f. Sistem Penilaian

##### 1) Kriteria Penilaian

- a) Isi (*Matter*)
  - (a) Isi (*matter*) berkaitan dengan isu dalam debat, kasus yang disampaikan dan bahan yang dibawakan dalam argument substantif.
  - (b) Isi harus logis dan masuk akal serta persuasif.
  - (c) Isi harus relevan, sesuai dengan isu yang dibawakan dan kasus yang sedang berkembang.
  - (d) Isi akan dinilai berdasarkan pengamatan “orang awam”. Juri tidak akan menggunakan pengetahuan khususnya untuk mempengaruhi penilaian.



b) Sikap (*Manner*)

- (a) Sikap (*manner*) merupakan bentuk penilaian pada gaya presentasi setiap pembicara.
- (b) Vokal, meliputi: volume, kejelasan, cara pengucapan/pelafalan, intonasi, dan kefasihan.
- (c) Bahasa: menggunakan bahasa Indonesia yang baku.

c) Metode (*Method*)

- (a) Beberapa point penting yang terdapat pada penilaian *method*, yakni struktur pidato, respon dalam dinamika debat (sanggahan), dan efektifitas waktu.
- (b) Struktur pidato dapat terlihat dalam penjelasan mengenai *outline* dari isu yang sedang dibicarakan, kecakapan penyampaian dan pembahasan serta kemampuan pembicara menyampaikan satu point argumen ke argumen lain dengan logis dan terstruktur.
- (c) Respon dinamis setiap pembicara dengan mengidentifikasi dan merespon poin-poin vital argumen lawan.

2) Penilaian

- a) Pada pidato utama, masing-masing kriteria terdapat ketentuan sebagai berikut:
  - (a) Isi (*matter*) point maksimal 50
  - (b) Sikap (*manner*) point maksimal 20
  - (c) Metode (*method*) point maksimal 30
- b) Pada pidato jawaban (*reply speech*) pemberian nilai adalah setengah dari pidato utama.
- c) Masing-masing point akan ditotal dan menjadi total skor dari masing-masing pembicara. Nilai total masing-masing pembicara tersebut akan dijumlahkan dengan rekan satu timnya. Nilai total tim inilah yang akan menjadi nilai final dari tim tersebut.



d) Contoh Lembar Penilaian

No	Pembicara	Isi (Max 50)	Sikap (Max 20)	Metode (Max 30)	Waktu	Total
1						
2						
3						
<b>TOTAL</b>						
4	Pidato Jawaban	Max 25	Max 10	Max 15		
5						
<b>TOTAL</b>						

e) Pemberian nilai pada masing-masing kriteria adalah kewenangan penuh dari masing-masing juri.

f) Apabila terjadi kesamaan nilai (berimbang), maka juri akan melakukan

*vote* untuk menentukan pemenang.

**g. Penutup**

Hal-hal yang belum tercantum dalam ketentuan ini akan ditentukan pada waktu

*technical meeting*.

**4. CABANG BUSINESS PLAN**

**a. Kategori Perlombaan**

1) Cabang *Business Plan* (Rencana Bisnis) memperlombakan kategori bertim dengan ketentuan setiap PTKIN mendelegasikan 1 (satu) orang perwakilan dari tim business plan untuk presentasi.

2) Perlombaan dilaksanakan secara daring melalui media zoom meeting

**b. Tata Tertib Lomba**

1) Peserta harus berpakaian sopan dan rapi.

1) Setiap peserta harus sudah hadir di room zoom lomba paling lambat 20 menit sebelum perlombaan dimulai.

2) Peserta wajib on camera selama perlombaan berlangsung.

3) Peserta wajib off mic dan on mic sesuai arahan pemandu (MC) lomba



- 4) Durasi tampil 40 menit
- 5) Nomor urut peserta akan disampaikan dan dipilih oleh peserta pada saat *technical meetng* secara daring.
- 6) Peserta harus mentaati peraturan yang telah ditetapkan dan apabila dilanggar akan didiskualifikasi

**c. Peraturan Perlombaan**

- 1) Ketentuan proposal
  - a) Judul sesuai dengan tema yang telah ditentukan.
  - b) Proposal business plan maksimal 20 halaman.
  - c) Format penulisan: Font: Times New Roman; size: 12; Line Spacing 1,5.
  - d) Proposal diketik menggunakan komputer dengan ukuran kertas A4
  - e) *Business Plan* adalah karya original dari peserta, bukan plagiat yang dibuktikan dengan surat pernyataan yang ditandatangani di atas materai 10.000 oleh ketua tim.
  - f) *Business Plan* merupakan karya baru dan belum pernah dilombakan.
  - g) *Business Plan* yang diusulkan tidak melanggar peraturan perundangan yang berlaku, ketertiban umum, dan norma kesusilaan.
  - h) *Business Plan* yang diusulkan berlaku untuk perencanaan business yang belum beroperasi atau pengembangan usaha.
  - i) Rencana Bisnis yang diusulkan harus bisa diimplementasikan sebagai bisnis nyata.
- 2) Tema **“Pengembangan Ekonomi Kreatif Mewujudkan Kemandirian Masyarakat** meliputi aspek dasar:
  - (a) Produk halal
  - (b) Produk Kreatif
  - (c) Inovasi teknologi
- 3) Format proposal dan power point
  - a) Halaman Judul
    - (a) Gambar dan Desain menarik
    - (b) Logo/lambang usaha
    - (c) Informatif (nama, alamat, kontak)



- (d) Judul dibuat secara menarik dan singkat (max 14 kata).
- b) Executive Summary, terdiri dari 400 kata, dengan ketikan 1 spasi.

c) Pendahuluan

Pada bagian pendahuluan, proposal harus menjelaskan mengenai:

- (a) Latar belakang dan motivasi melakukan usaha
- (b) Justifikasi pemilihan obyek usaha.
- (c) Tujuan usaha yang hendak dicapai.

d) Analisis produk

Produk yang dimaksudkan berupa:

- (a) Penyediaan jasa. Produk atau jasa yang diusulkan hendaknya mengandung suatu inovasi sehingga memiliki keunggulan dibandingkan dengan produk/jasa yang sudah ada.
- (b) Produk kreatif.
- (c) Inovasi bisa dalam hal produk/jasa itu sendiri, proses penyampaiannya kepelanggan atau proses produksinya. Pada bagian ini peserta harus menjelaskan:
  - (a) Jenis dan nama produk, karakteristik produk.
  - (b) Keunggulan produk dibanding produk lain yang ada di pasaran
  - (c) Keterkaitan dengan produk lain termasuk perolehan bahan baku.

e) Analisis pasar

Pada bagian ini proposal harus memuat analisis potensi atau peluang terserapnya produk di pasar serta strategi yang akan diadopsi agar produk bisa bersaing dengan produk sejenis yang ada di pasar.

Bagian ini akan memuat, antara lain:

- (a) Profil kosumen
- (b) Potensi dan segmentasi pasar
- (c) Pesaing dan peluang pasar
- (d) Media promosi yang akan digunakan
- (e) Target atau rencana penjualan satu tahun
- (f) Strategi pemasaran yang akan diterapkan

f) Analisis produksi atau operasi

Bagian ini harus menjelaskan bagaimana produk atau jasa dihasilkan.





Uraian pada bagian ini akan mencakup: bahan baku, bahan penolong dan peralatan yang digunakan, pasokan bahan baku, proses produksi/operasi, jumlah produk/jasa yang dihasilkan dalam satu tahun.

- g) Analisis keuangan
  - (a) Investasi yang diperlukan
  - (b) Penentuan harga pokok penjualan
  - (c) Rencana Neraca awal dan Neraca akhir tahun
  - (d) Rencana laporan Laba/Rugi
  - (e) *Break even point* (BEP)
- h) Analisis sumber daya manusia
  - (a) Pemanfaatan SDM
  - (b) Kualifikasi SDM yang dibutuhkan
  - (c) Spesifikasi jabatan (*Job Description*)
  - (d) Sistem penggajian dan kompensasi
- i) Rencana anggaran biaya
  - Berisi uraian anggaran biaya antara lain meliputi:
    - (a) Kebutuhan investasi
    - (b) Kebutuhan modal kerja

**d. Sistem Perlombaan**

- 1) Peserta mengirimkan proposal dalam *soft file* ke email [pkm2@uinib.ac.id](mailto:pkm2@uinib.ac.id) paling lambat tanggal 5 Mei 2021
- 2) Peserta membuat slide dalam bentuk power point dapat berupa: teks, film, animasi, gambar, dan suara.
- 3) Peserta mempresentasikan proposal tersebut di hadapan dewan juri secara daring.
- 4) Masing-masing peserta diberi waktu presentasi maksimal 40 menit (mencakup presentasi dan tanya jawab).
- 5) Penentuan juara 1, 2, dan 3 serta harapan 1, 2, dan 3 berdasarkan peringkatan nilai.

**e. Penutup**

Hal-hal yang belum tercantum dalam ketentuan ini akan ditentukan pada waktu *technical meeting*.



## 5. CABANG MUSABAQAH QIRAATIL KUTUB (MQK)

### a. Peraturan Perlombaan

- 1) Musabaqah Qiraatil Kutub merupakan cabang lomba ilmiah, yaitu peserta membaca kitab klasik berbahasa Arab dengan tema atau bab yang telah ditentukan.
- 2) Peserta membaca materi yang telah ditentukan, menerjemahkan dan menjelaskan isi teks, kemudian menjawab pertanyaan juri.
- 3) Peserta adalah 1 orang putra dan 1 orang putri:
  - a) Kitab yang akan dibahas adalah Kitab **Bidayatul Mujtahid** karya Ibn Rushd.
  - b) Materi Qiraatil Kutub, yaitu: Zakat, Muamalah, Munakahat, dan Jinayah.

### b. Teknis Perlombaan

- 1) Peserta mengambil Maqra` (materi yang akan dibaca) sebelum tampil.
- 2) Peserta memulai penampilan dengan salam dan mengakhirinya dengan salam.
- 3) Dewan juri memiliki wewenang untuk mengakhiri penampilan peserta sebelum waktu penampilan berakhir, jika kondisi peserta tidak memungkinkan lagi untuk melanjutkan perlombaan.
- 4) Waktu penampilan peserta ditentukan dengan:
  - a) Lampu kuning sebagai tanda persiapan,
  - b) Lampu hijau sebagai tanda mulai penampilan,
  - c) Lampu kuning kedua sebagai tanda waktu penampilan akan berakhir,
  - d) Lampu merah sebagai tanda penampilan berakhir,

### c. Kriteria Penilaian

- 1) Qira'ah
- 2) Tarjamah
- 3) Fahmul Lafadz (arti mufradat)
- 4) Fahmul Jumal (pemahaman tekstual)
- 5) Fahmul Waqi'iyah (pemahaman kontekstual)
- 6) Kaidah Nahwu dan Sharaf
- 7) Jawaban pertanyaan



#### d. Penentuan Finalis dan Juara

- 1) Semi Finalis ditentukan berdasarkan nilai tertinggi 1 sampai 6;
- 2) Finalis ditentukan berdasarkan nilai tertinggi 1 sampai 3 pada babak semi final;
- 3) Juara 1, 2, dan 3 ditetapkan atas dasar jumlah nilai tertinggi peringkat 1, 2, dan 3;

#### e. Penutup

Hal-hal yang belum tercantum dalam ketentuan ini akan ditentukan pada waktu

*technical meeting.*

### 6. CABANG MUSABAQAH KARYA TULIS AL-QUR`AN (MKTQ)

#### a. Kategori Perlombaan

Cabang Musabaqah Karya Tulis Al-Qur`an (MKTQ) memperlombakan kategori perorangan (putra dan putri)

#### b. Tema Karya Tulis

Tema di cabang MKTQ adalah sebagai berikut:

- 1) Babak penyisihan

Tema untuk babak penyisihan adalah **“Moderasi beragama dalam perspektif Al-Qur`an”**.

- 2) Babak semi final

Tema untuk babak semi final adalah **“Budaya literasi perspektif Al-Qur`an”**.

- 3) Babak final

Peserta finalis diminta menyiapkan presentasi (power point) tentang makalah yang ditulis pada babak semi final.

#### c. Sistem Perlombaan

- 1) Musabaqah Karya Tulis Al-Qur`an (MKTQ) adalah lomba menulis karya ilmiah tentang ilmu pengetahuan dan kehidupan sosial yang dikaitkan dengan isi kandungan Al-Qur`an.
- 2) Setiap PTKIN hanya dapat mengirimkan 1 (satu) orang peserta putra, dan 1 (satu) orang peserta putri.
- 3) Penulisan makalah dilaksanakan di tempat perlombaan dengan komputer yang disediakan oleh panitia (tanpa koneksi internet).



- 4) Peserta dilarang membawa laptop, handphone, dan flash disk ke dalam ruangan lomba selain yang disediakan panitia.
- 5) Peserta dapat membawa referensi, seperti buku, jurnal, majalah, dan koran ke dalam ruangan, kecuali makalah.
- 6) Waktu yang diberikan dalam membuat karya tulis adalah 9 (sembilan) jam, yaitu pukul 08.00-17.00 WIB.
- 7) Pada babak final, peserta diharuskan presentasi menggunakan power point dengan durasi waktu 10 menit dan tanya jawab 15 menit.

#### **d. Pedoman Penulisan Karya Tulis**

- 1) Judul karya tulis disesuaikan dengan tema yang telah ditetapkan untuk masing- masing babak.
- 2) Jenis tulisan adalah karya ilmiah populer.
- 3) Karya tulis merupakan karya baru dan belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun.
- 4) Karya tulis adalah karya sendiri dan bukan hasil meniru tulisan orang lain (*similarity turnitin* maksimal 20%).
- 5) Karya tulis diketik dengan ukuran kertas A4 dengan Font Times New Roman, size 12; *Line Spacing* 1,5.
- 6) Panjang tulisan antara 3.000 sampai 4.000 kata.
- 7) Perujukan menggunakan sistem *body note*.

#### **e. Penentuan Semi finalis, Finalis, dan Juara**

- 1) Semi finalis adalah peserta dengan nilai tertinggi pada babak penyisihan (sebanyak 6 orang putra dan 6 orang putri).
- 2) Finalis adalah peserta dengan nilai tertinggi pada babak semi final (sebanyak 3 orang putra dan 3 orang putri).
- 3) Juara 1, 2, dan 3 ditetapkan atas dasar jumlah nilai tertinggi pada babak final.
- 4) Makalah juara 1, 2, dan 3 direkomendasikan untuk diterbitkan pada salah satu jurnal Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.

#### **f. Sistem Penilaian**

##### **1) Penilaian bidang bobot materi (nilai total maksimal 40)**

- a) Relevansi judul dengan tema besar (maksimal 8)
- b) Bobot dan kebaruan gagasan (maksimal 8)



- c) Eksplorasi kandungan Al-Qur`an (maksimal 8)
- d) Keluasan wawasan (maksimal 8)
- e) Kekayaan referensi (maksimal 8)
- 2) Penilaian bidang kaidah dan gaya bahasa (nilai total maksimal 30)**
  - a) Ketepatan tata bahasa (maksimal 8)
  - b) Ketepatan tanda baca (maksimal 8)
  - c) Ketepatan ragam bahasa (maksimal 8)
  - d) Pilihan kata (diksi) dan ungkapan (maksimal 6)
- 3) Penilaian bidang logika dan organisasi pesan (nilai total maksimal 30)**
  - a) Keteraturan berpikir (maksimal 8)
  - b) Mutu berpikir (maksimal 8)
  - c) Sistematika gagasan (maksimal 8)
  - d) Alur tulisan (maksimal 6)
- 4) Penilaian bidang presentasi untuk babak final (nilai total maksimal 20)**
  - a) Kualitas paparan (maksimal 8)
  - b) Kualitas jawaban (maksimal 8)
  - c) Etika presentasi dan kematangan emosi (maksimal 4)

**g. Penutup**

Hal-hal yang belum tercantum dalam ketentuan ini akan ditentukan pada waktu *technical meeting*.

**7. CABANG MUSABAQAH FAHMIL AL-QUR`AN (MFQ)**

**a. Kategori Perlombaan**

- 1) Materi musabaqah berorientasi kepada pemahaman Al-Qur`an yang mencakup:
  - a) Hafalan ayat al-Qur`an
  - b) Terjemah al-Qur`an
  - c) Pemahaman ayat al-Qur`an
  - d) Tajwid
  - e) Nagham
  - f) Ilmu dan Tafsir Al-Qur`an
  - g) Kisah-kisah dalam Al-Qur`an
  - h) Bahasa arab/Inggris



- i) Fathurrahman
  - j) Faraidh
  - k) Ilmu Falak
  - l) Zakat, Infaq, Shodaqah, dan Wakaf
  - m) Kisah-kisah dalam al-Qur`an
  - n) Hadits & Ulumul Hadits
  - o) Fiqih, Ushul Fiqih, & Qawaid Fiqih
  - p) Aqidah Akhlaq
  - q) Sejarah Islam
  - r) Teologi
- 2) Materi disajikan dalam bentuk soal dan diberikan dengan cara mengajukan pertanyaan langsung yang terdiri dari dua macam, yaitu:
    - a) Soal paket regu, yaitu pertanyaan yang diberikan kepada setiap regu.
    - b) Soal cepat tepat, yaitu pertanyaan yang diberikan untuk semua regu dan dijawab secara rebutan.
  - 3) Materi soal berasal dari bank soal MFQ Nasional tahun 2012, 2014, 2016, dan 2020.

**b. Pakaian Peserta**

Peserta Musabaqah memakai atasan bebas, bersepatu, bawahan berwarna gelap dan berpeci nasional bagi laki-laki dan berkerudung berwarna cerah bagi perempuan.

**c. Peraturan Perlombaan**

- 1) Peserta adalah regu (kelompok) yang terdiri dari 3 orang (putra/putri/campuran) dengan 1 orang juru bicara dan 2 orang pendamping.
- 2) Pendamping kanan dan kiri tidak dibolehkan menjawab pertanyaan kecuali pada babak rebutan (cepat tepat).
- 3) Setiap regu memiliki pengamat yang akan mengamati berlangsungnya lomba pada tempat khusus dan diperbolehkan berkomentar terhadap jawaban bermasalah setelah soal paket regu yang bersangkutan selesai.
- 4) Hak interupsi terhadap jawaban bermasalah hanya diberikan pada pengamat tiap-tiap regu setelah soal paket regu yang bersangkutan



selesai.

- 5) Peserta tidak diperbolehkan melakukan interupsi ketika lomba berlangsung.
- 6) Musabaqah dilaksanakan dengan melombakan minimal 3 (tiga) atau 4 (empat) regu dalam satu penampilan.
- 7) Musabaqah dilaksanakan dengan sistem nilai tertinggi melalui babak penyisihan, semi final, dan final. Regu pemenang pada setiap penampilan berhak maju ke babak selanjutnya.

#### **d. Tahap Pelaksanaan**

##### 1) Babak Penyisihan

###### a) Penentuan materi/soal

- (a) Soal paket regu diperoleh dengan memilih kode soal yang telah disediakan dan diserahkan kepada Majelis Hakim yakni masing-masing regu mendapat 10 pertanyaan;
- (b) Soal cepat tepat diberikan langsung oleh Majelis Hakim yang diberikan untuk semua regu dan dijawab secara rebutan dengan banyaknya 10 -13 pertanyaan.

###### b) Penampilan

###### (a) Giliran Tampil

- (a) Penampilan peserta diatur berdasarkan nomor peserta dan jadwal penampilan.
- (b) Penentuan tempat duduk setiap regu diselenggarakan pada saat *Technical meeting*.

###### (b) Cara Tampil

- (a) Peserta/regu menempati tempat duduk yang telah ditentukan dan memperkenalkan nama anggota masing- masing regu.
- (b) Setiap regu memilih kode soal paket regu terlebih dahulu, kemudian disampaikan kepada majelis hakim

###### c) Kriteria Penilaian dan Soal Paket Regu

- (a) Majelis Hakim membacakan soal kepada setiap regu dimana masing- masing regu mendapat 10 pertanyaan untuk soal paket.
- (b) Setiap soal paket bernilai 100 (seratus) point bagi regu bersangkutan. Jika dapat menjawab dengan benar memperoleh



- nilai 100 dan jika kurang sempurna memperoleh nilai sebanding dengan kebenarannya (kelipatan 25).
- (c) Majelis Hakim secara langsung memberi nilai terhadap jawaban peserta setelah mengadakan pertimbangan seperlunya. Dengan ketentuan standarisasi nilai kelipatan 25, yaitu:
    - (a) apabila persentase kebenaran jawaban 100% maka diberi nilai 100
    - (b) apabila persentase kebenaran jawaban mendekati dari 100% maka diberi nilai 75
    - (c) apabila persentase kebenaran jawaban hanya 50% maka diberi nilai 50
    - (d) apabila persentase kebenaran jawaban hanya 25% maka diberi nilai 25
    - (e) apabila persentase jawaban sama sekali tidak sesuai maka diberi nilai 0
  - (d) Setiap regu yang tidak dapat menjawab pertanyaan paketnya dalam waktu 10 detik, maka soalnya diperebutkan oleh grup lain setelah ada perintah dari dewan juri. (misalnya: “soal dilempar”).
  - (e) Regu yang berhasil menjawab dengan benar dan sempurna soal yang diperebutkan maka diberi nilai 50, apabila tidak bisa menjawab sempurna maka dikurangi 25.
  - (f) Apabila terdapat regu yang membunyikan bel sebelum ada instruksi soal dilempar dari Majelis Hakim atau membunyikan bel tetapi tidak menjawab, maka regu tersebut mendapat pengurangan nilai sebesar 25.
  - (g) Regu dengan urutan duduk selanjutnya memperoleh soal paket regu setelah selesai soal regu sebelumnya.
  - (h) Setiap jawaban soal dinilai langsung oleh Hakim dan dicatat di papan tulis/score board/slide.
  - (i) Tanda mulai, soal regu, soal cepat tepat dan selesainya waktu diatur oleh Majelis Hakim.
- d) Soal Cepat Tepat





- (a) Soal cepat tepat adalah soal dengan jawaban tertutup (mutlak) sehingga tidak ada nilai antara 1 – 100.
- (b) Setiap soal cepat tepat bernilai 100 (tambah seratus) jika benar, dan - 100 (kurang seratus) jika salah.
- (c) Jawaban yang dinilai dari pertanyaan cepat tepat adalah jawaban yang pertama.
- (d) Jawaban mencari ayat (fathurahman) diberi waktu maksimal 25 detik, dan faraidl diberi waktu maksimal 25 detik setelah soal dibacakan. Sedangkan jawaban selain keduanya diberi waktu maksimal 5 detik setelah soal dibacakan.
- (e) Untuk kitab suci al-Qur`an dan Fathurrahman disediakan oleh panitia.
- (f) Soal cepat tepat diberikan oleh Majelis Hakim sebanyak 10-13 pertanyaan setelah seluruh regu mendapat soal paket regu.
- e) Lama penampilan  
Lama penampilan setiap sesi ditentukan berdasarkan jumlah soal yang sama untuk setiap regu dengan waktu kurang lebih 45 menit.
- f) Penentuan Pemenang Babak Penyisihan
  - (a) 8 (delapan) regu nilai tertinggi dari semua peserta berhak maju ke babak semi final.
  - (b) Jika urutan terakhir 8 (delapan) besar ditempati oleh 2 (dua) regu atau lebih memperoleh nilai sama, maka Majelis Hakim memberi soal tambahan untuk diperebutkan (cepat tepat) sehingga terjadi perbedaan nilai. Nilai soal tambahan hanya berlaku untuk regu yang sama nilainya dan tidak mempengaruhi kedudukannya kepada regu yang lain.
- g) Babak Semi Final dan Final
  - (a) Proses dan tahapan pelaksanaan Babak Semi Final dan Final sama dengan Babak penyisihan
  - (b) 3 (tiga) regu nilai tertinggi dari semua peserta berhak maju ke babak semi final.
  - (c) Jika urutan terakhir 3 (tiga) besar ditempati oleh 2 (dua) regu



atau lebih memperoleh nilai sama, maka Majelis Hakim memberi soal tambahan untuk diperebutkan (cepat tepat) sehingga terjadi perbedaan nilai. Nilai soal tambahan hanya berlaku untuk regu yang sama nilainya dan tidak mempengaruhi kedudukannya kepada regu yang lain.

h) Kejuaraan

Kejuaraan ditetapkan atas dasar jumlah nilai tertinggi, juara 1, 2, dan 3.

**e. Penutup**

Hal-hal yang belum tercantum dalam ketentuan ini akan ditentukan pada waktu *technical meeting*.

**B. BIDANG OLAHRAGA**

**1. CABANG BULU TANGKIS**

**a. Kategori Perlombaan**

- 1) Bulu Tangkis Tunggal putra
- 2) Bulu Tangkis Tunggal Putri

**b. Peraturan Perlombaan**

- 1) Peserta diwajibkan hadir 15 menit sebelum perlombaan dimulai.
- 2) Selama perlombaan berlangsung pemain tidak diperkenankan mengubah *shuttlecock*.
- 3) Tiga kali berturut-turut peringatan wasit tidak diindahkan, maka pemain tersebut dikenakan diskualifikasi.
- 4) Pemain yang mengalami cedera atau sakit pada saat perlombaan dan tidak dapat melanjutkan permainan, dinyatakan kalah dan tidak diberikan waktu istirahat.
- 5) Apabila terjadi gangguan lebih dari 30 menit, panitia dapat menunda perlombaan dengan catatan permainan yang telah selesai dianggap syah, dan permainan dilanjutkan dari sisa permainan yang belum dipertandingkan.
- 6) Seluruh perlombaan akan dipandu dan diawasi oleh *honorary referee* (wasit kehormatan/koordinator wasit) yang ditunjuk oleh panitia pelaksana.



- 7) Wasit dan hakim garis disiapkan oleh panitia pelaksana.
- 8) Keputusan wasit adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

**c. Sistem Perlombaan**

- 1) Sistem perlombaan yang digunakan adalah sistem gugur.
- 2) Scoring menggunakan Sistem Relly Point 21.

**d. Walk Out (WO)**

WO dijatuhkan apabila:

- 1) Peserta perlombaan datang terlambat atas kesalahan sendiri lebih dari 10 menit dari jadwal yang telah ditentukan, kecuali ada alasan yang dapat diterima.
- 2) Menolak bertanding sesuai dengan jadwal yang ditentukan.
- 3) Memakai pemain yang tidak terdaftar sebagai pemain.
- 4) Peserta tidak hadir di lapangan setelah dipanggil panitia 3 kali berturut-turut.

**e. Shuttlecock**

*Shuttlecock* yang digunakan dalam perlombaan adalah *Shuttlecock* standar PBSI.

**f. Pakaian**

- 1) Setiap pemain diwajibkan berpakaian seragam bulu tangkis sesuai peraturan yang berlaku sejak babak penyisihan.
- 2) Menutup aurat bagi perempuan dan laki-laki (memakai training panjang)
- 3) Pada kaos pemain peserta di bagian belakang (punggung) harus ditulis nama pemain dan dibawahnya ditulis nama perguruan tinggi yang diwakilinya.

**g. Penutup**

Hal-hal yang belum tercantum dalam ketentuan ini akan ditentukan pada waktu

*technical meeting*.

**2. CABANG LEMPAR PISAU**

**a. Kategori Pertandingan**

- 1) Lempar Pisau (Seni) Nomor Seni Tunggal Putra
- 2) Lempar Pisau (Seni) Nomor Seni Tunggal Putri



## **b. Peraturan Pertandingan**

Peraturan pertandingan yang digunakan dalam PKM II PTKIN se-Sumatera 2021, sebagai berikut:

- 1) Hal-hal yang harus dipatuhi peserta antara lain:
  - a) Identitas peserta harus sesuai dengan identitas yang sudah terdaftar sebagai peserta cabang lempar pisau PKM II PTKIN se- Sumatera tahun 2021.
  - b) Peserta harus hadir di lokasi pertandingan 30 menit sebelum pertandingan dimulai.
  - c) Sebelum melaksanakan lemparan peserta dilarang mendekat ke area pertandingan.
  - d) Pemanggilan peserta akan dilaksanakan sebanyak 3 (tiga) kali. Jika setelah dipanggil 3 kali peserta tidak hadir maka akan didiskualifikasi.
  - e) Peserta harus memakai pakaian yang sesuai dengan aturan umum PKM II PTKIN se-Sumatera 2021 dan tidak menghambat ruang gerak peserta.
  - f) Peserta harus menunggu instruksi wasit/juri untuk melaksanakan persiapan dan pelemparan.
  - g) Peserta harus melakukan lemparan sesuai tempat yang telah disediakan (di belakang garis pembatas).
  - h) Peserta harus menjaga sportivitas dan keamanan dalam pertandingan.
- 2) Hal-hal yang tidak boleh dilakukan peserta antara lain:
  - a) Peserta dilarang melempar sebelum ada instruksi dari wasit/juri. Pelanggaran poin ini akan mengurangi nilai sebanyak 1 (satu) poin.
  - b) Peserta dilarang menginjak garis pembatas. Pelanggaran poin ini akan mengurangi nilai sebanyak 1 (satu) poin.
  - c) Peserta yang belum atau sudah melaksanakan pelemparan dilarang mengganggu jalannya pertandingan. Pelanggaran poin ini akan mengurangi nilai sebanyak 1 (satu) poin.



### c. Sistem Pertandingan

- 1) Sistem pertandingan yang digunakan adalah sistem gugur.
- 2) Apabila pertandingan tidak bisa dilaksanakan karena faktor non teknis (listrik mati, keributan dan lain sebagainya) maka pertandingan akan dilanjutkan dengan sisa waktu yang belum diselesaikan dengan wasit/juri yang sama setelah kendala non teknik dapat diatasi.

### d. Kriteria dan sistem penilaian kejuaraan

- 1) Akurasi.
  - a) Papan sasaran; papan sasaran terdiri dari 3 (tiga) buah dengan ukuran tinggi 170 cm dan lebar 40 cm, setiap papan sasaran terdiri dari 3 bagian; (bagian atas 5 nilai, bagian tengah 3 nilai, bagian bawah 2 nilai)
  - b) Jarak; jarak papan sasaran satu dengan yang lainnya adalah 2,5 meter, jarak papan sasaran dengan peserta adalah 1,5 meter.
  - c) Jenis pisau yang digunakan adalah pisau jasad dengan ketentuan kurang lebih (1) Panjang pisau: 30 cm, (2) Panjang tangkai: 11 cm, (3) Panjang badan pisau: 19 cm, (4) Lebar pisau: 2,5 cm, (5) Lebar tangkai: 2,5 cm, (6) Tebal tangkai: 2 cm, (7) Tebal punggung pisau: 6 cm, (8) Berat pisau: 300 gram. d) Lemparan;
    - lemparan yang sempurna adalah lemparan dengan hasil pisau menancap di sasaran dan tidak jatuh ke tanah. (nilai maksimal  $5+5+5=15$  , minimal  $2+2+2=6$ )
    - lemparan yang tidak sempurna adalah lemparan dengan hasil pisau menancap di sasaran kemudian jatuh ke tanah. Nilai dikurangi 1. (contoh: sempurna atas 5, sempurna tengah 3, tidak sempurna atas 4 nilai =  $5+3+4 = 12$ )
    - lemparan gagal adalah lemparan yang: (1) tidak mengenai sasaran setelah dilempar, (2) pisau jatuh sebelum mencapai sasaran, (3) pisau jatuh sebelum dilempar. Nilai 0 (nol).
- 2) Pelanggaran.

Penilaian pelanggaran akan berpengaruh jika peserta melakukan salah



satu pelanggaran yang telah disebutkan pada poin b.2).

3) Sistem Penilaian:

a) Setiap peserta diberi kesempatan melempar pisau sebanyak 3 (tiga) kali dengan sasaran yang berbeda dengan nilai maksimal 15 (lima belas) dan minimal 0 (nol).

b) Pemenang dari pertandingan ini adalah peserta dengan total nilai tertinggi.

**e. Keputusan dan Pengumuman Pemenang**

1) Juaranya adalah peserta yang mendapat total nilai tertinggi.

2) Bila nilainya seri, maka akan dilaksanakan pertandingan ulang (*rematch*) untuk menentukan pemenangnya. Nilai sebelumnya tidak diperhitungkan lagi dalam *rematch*.

3) Bila setelah *rematch* masih terjadi nilai seri maka nilai tertinggi dan terendah yang sebelumnya diabaikan akan diperhitungkan dalam penjumlahan total nilai untuk menentukan pemenangnya.

4) Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.

**f. Penutup**

Hal-hal yang belum tercantum dalam ketentuan ini akan ditentukan pada waktu

*technical meeting*.

**3. CABANG PENCAK SILAT**

**a. Kategori Perlombaan**

1) Pencak Silat Seni Tunggal Putra

2) Pencak Silat Seni Tunggal Putri

**b. Peraturan Perlombaan**

1) Peraturan pertandingan yang digunakan adalah Peraturan Perlombaan Pencak Silat Antar Bangsa Keputusan MUNAS 2012.

2) Sistem pertandingan mengacu kepada Peraturan Perlombaan Pencak Silat Antar Bangsa Keputusan MUNAS 2012.

3) Tahapan pertandingan mulai dari penyisihan, seperempat final, semi final dan final tergantung pada jumlah peserta pertandingan.

**c. Ketentuan Teknis**

1) Pelaksanakan *technical meeting*, kemudian dilanjutkan *looting*



(menentukan  
*mitra tanding*).

- 2) Sistem penilaian akan disampaikan pada saat *technical meeting*.
- 3) Seni Jurus Tunggal merupakan jurus baku IPSI.
- 4) Seni Jurus Ganda merupakan jurus IPSI yang ditentukan oleh peserta.
- 5) Pakaian pesilat sesuai dengan peraturan Munas IPSI 2012.
- 6) Bagi pesilat putri, diwajibkan memakai kerudung/jilbab.
- 7) Tidak diperkenankan memakai atribut perguruan pencak silat atau atribut lainnya kecuali atribut kontingen bersangkutan. Penyimpangan dari ketentuan ini akan berakibat pesilat bersangkutan didiskualifikasi.
- 8) Peserta membawa toya dan golok sendiri yang sesuai dengan ketentuan Munas IPSI 2012.
- 9) Durasi kategori silat seni tunggal dan ganda sesuai dengan peraturan Munas IPSI 2012.
- 10) Kontingen yang tidak melengkapi administrasi s/d. waktu *looting* akan gugur haknya untuk bertanding. Panitia berhak menolak kontingen yang administrasinya tidak lengkap.
- 11) Poin hukuman waktu menyesuaikan peraturan sesuai hasil Munas IPSI 2012.
- 12) Jika terjadi kecelakaan terhadap pesilat dalam perlombaan, maka panitia hanya menyediakan obat-obatan ringan sementara dan ambulance untuk mengantar ke rumah sakit terdekat. Biaya yang timbul setelah itu menjadi tanggung jawab setiap kontingen.

**d. Delegasi Teknik dan Wasit-Juri**

- 1) Untuk mengawasi perlombaan, ditetapkan 1 orang delegasi teknik dan 1 orang asisten yang dikuatkan dengan Surat Keputusan Pengurus Cabang (Pencab) IPSI Kota Padang.
- 2) Yang bertindak sebagai Wasit-Juri kejuaraan ini adalah Wasit-Juri yang sudah mempunyai sertifikat sekurang-kurangnya kualifikasi Wasit-Juri IPSI Daerah yang dikuatkan dengan Surat Keputusan Pengurus Cabang (Pencab) IPSI Kota Padang.

**e. Tata Tertib dan Sanksi**



Tata tertib bagi pesilat, *official*, dan supporter selama kejuaraan sebagai berikut:

- 1) Dilarang membawa benda-benda yang membahayakan ke dalam gelanggang perlombaan.
- 2) Dilarang mengintimidasi dengan kata-kata dan perbuatan terhadap seluruh petugas dan aparat perlombaan.
- 3) Dilarang membuat kegaduhan atau keributan yang dapat mengganggu kelancaran perlombaan.
- 4) Dilarang memotret dengan menggunakan flash atau lampu kamera, dengan pertimbangan agar tidak mengganggu kinerja Wasit-Juri perlombaan selama perlombaan berlangsung.

Sanksi-sanksi

- 1) Pesilat: (1) peringatan keras, (2) dinyatakan kalah, dan (3) didiskualifikasi untuk seluruh perlombaan.
- 2) *Official*: (1) peringatan keras, (2) tidak diakui haknya, dan (3) diskors.
- 3) Supporter: (1) peringatan keras, (2) dikeluarkan dari arena, dan (3) didiskualifikasi untuk tim yang bertanding.

#### **f. Prosedur Pengaduan Masalah Perlombaan**

- 1) Rasa tidak puas terhadap hasil perlombaan dapat diajukan dengan cara mengambil formulir protes yang tersedia di sekretaris perlombaan paling lambat 10 menit sesudah keputusan pemenang dan diserahkan kembali pada sekretaris perlombaan paling lambat 20 menit dan diajukan dengan dasar, cara, atau prosedur yang relevan dengan nilai-nilai luhur, etika, dan moral pencak silat.
- 2) Keputusan tingkat pertama atas masalah perlombaan di atas disampaikan oleh ketua perlombaan dan dewan Wasit-Juri kepada manajer tim paling lambat 2 jam sejak formulir diserahkan.
- 3) Jika keputusan tingkat pertama tidak dapat diterima oleh manajer tim, maka manajer tim bisa mengajukan banding yang disampaikan paling lambat 20 menit sesudah keputusan tingkat pertama diterima.
- 4) Pembuat keputusan tingkat banding adalah delegasi teknik, ketua perlombaan, dan dewan Wasit-Juri yang meninjau kembali masalah yang sudah diputuskan paling lambat 3 jam setelah banding diajukan.





Keputusan tingkat banding bersifat final dan tidak dapat ditinjau ulang.

**g. Lain-lain**

- 1) Dokter
- 2) perlombaan, paramedis, tim kesehatan, dan mobil ambulance dipersiapkan panitia pelaksana.
- 3) Tim keamanan berada di bawah koordinasi Kepolisian Resort Kota Padang.

**h. Penutup**

Hal-hal yang belum tercantum dalam ketentuan ini akan ditentukan pada waktu

*technical meeting.*

**4. CABANG PANJAT DINDING**

**a. Kategori Perlombaan**

- 1) Lead Perorangan Putra
- 2) Lead Perorangan Putri
- 3) Speed Perorangan Putra
- 4) Speed Perorangan Putri

**b. Peraturan Perlombaan**

- 1) Peraturan perlombaan Olah Raga Panjat Dinding menggunakan peraturan yang ditetapkan Pengurus Pusat FPTI (Manual Kompetisi Tahun 2014 dengan perubahan Tahun 2018)
- 2) Untuk peserta putri diwajibkan menggunakan kerudung dan pakaian training olah raga.

**c. Sistem Perlombaan**

Perlombaan Cabang Olah Raga Panjat Tebing menggunakan sistem gugur.

**d. Ketentuan Peserta**

Satu orang atlet dapat mengikuti 2 (dua) nomor perlombaan.

**e. Protes**

Ketentuan protes sesuai dengan peraturan (Manual Kompetisi Tahun 2014 dengan perubahan Tahun 2018) dan Petunjuk Teknis PKM II PTKIN se-Sumatera di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang Tahun 2021.

**f. Juara**



Juara terdiri dari Juara 1, 2 dan 3 yang ditetapkan atas dasar jumlah nilai tertinggi 1 sampai 3 pada masing-masing kategori, selanjutnya juara harapan 1, 2 dan 3 juga ditentukan atas dinilai tertinggi setelah nilai untuk juara 1, 2, dan 3.

**g. Penutup**

Hal-hal yang belum tercantum dalam ketentuan ini akan ditentukan pada waktu

*technical meeting.*

**5. Cabang Catur**

**a) Kategori Perlombaan**

- Kategori Catur Cepat Perorangan Putra
- Kategori Catur Cepat Perorangan Putri

**b) Kontrol Waktu atau Waktu Pikir**

- Catur Cepat 25 menit untuk setiap pemain.

**c) Peraturan Perlombaan**

- Keputusan wasit bersifat mutlak.
- Bila pemain menjatuhkan buah harus membetulkan dengan waktu pikirnya (sebelum menekan jam). Apabila pemain menjatuhkan buah dan menekan jam catur maka pemain akan diberi hukuman peringatan dan dianggap 1 kali pelanggaran, dan untuk kejadian kedua dinyatakan kalah.
- Bila pemain memajukan bidak ke petak promosi dan belum menggantinya dengan perwira sedangkan dia sudah menekan jam catur, maka otomatis perwira penggantinya adalah menteri.
- Jika pemain melakukan salah langkah, maka pemain tersebut diberi kesempatan memperbaikinya dan dianggap sebagai satu pelanggaran.
- Pelanggaran hanya diizinkan 2 kali, pelanggaran ke-3 otomatis pemain bersangkutan dianggap kalah.
- Buah catur yang sudah dipegang wajib dijalankan.
- Permainan berakhir Remis, jika posisi yang terjadi tidak memungkinkan terjadinya Mat dalam semua kemungkinan rangkaian langkah yang sah, terjadinya pat, kesepakatan 2 pemain, terjadi 3 kali bangunan yang sama dan 50 langkah tanpa ada pemukulan atau langkah bidak.



- Jika Wasit melihat seorang pemain jam caturnya Jatuh, maka Wasit dapat menyatakan kalah untuk pemain tersebut walaupun lawannya belum melakukan langkah berikutnya.
- Jika pemain melakukan langkah tidak sah, maka lawan harus membuat klaim dengan cara menghentikan jam catur dan memanggil wasit, asalkan lawan belum membuat langkah berikutnya. Apabila pemain melakukan langkah tidak sah lawan tidak klaim terhadap langkah tidak sah tersebut, maka langkah tidak sah itu tetap berlaku dan permainan harus dilanjutkan.
- Jika jam catur pemain jatuh, maka lawan harus membuat klaim dengan cara menghentikan jam caturnya dan memanggil wasit. Dan jika kedua pemain jam caturnya jatuh maka permainannya berakhir remis.
- Langkah terakhir bersamaan dengan waktu habis dinyatakan jika menyebabkan terjadinya skak mat.
- Klaim dapat diterima selama jam catur pemain yang klaim masih tersisa.
- Tidak boleh ada klaim kesalahan letak papan, letak buah catur dan setelah jam setelah setiap pemain melangkah 10 langkah.

#### d) Sistem dan Format Perlombaan

- Peraturan Permainan FIDE terkini disesuaikan dengan Peraturan PERCASI.
- Berlaku *zero start*.
- Pertandingan mempergunakan sistem swiss dengan *pairing* menggunakan Program *Pairing Swiss Manager* Percasi.
- Penentuan Juara
  - a) *Match Point* (Nilai).
  - b) *Direct Match* (Pertemuan Langsung).
  - c) *Bucholz* (*Zolkoff*).
  - d) *Sonerborn Berger*.
  - e) *Progressive Score*
  - f) *Number of Wins*.
- Dewan Hakim, jumlah babak serta ketentuan pertandingan lebih lanjut akan ditetapkan pada waktu *technical meeting*.



#### e) **Sanksi**

- Pelanggaran yang bersifat teknis dalam permainan catur akan diberikan sanksi secara langsung oleh wasit sesuai dengan peraturan yang berlaku.
- Pemain akan diberikan sanksi apabila tidak mematuhi ketentuan atau peraturan yang telah ditetapkan, tidak mengikuti tata tertib dan sopan santun, berkelakuan tidak pantas dalam perlombaan.
- Pemain dinyatakan kalah apabila merokok.
- Pemain juga dinyatakan kalah jika menggunakan *handphone* atau jika *handphone*-nya berdering.
- Peserta yang terlambat lebih dari 10 menit setelah pertandingan dimulai dinyatakan kalah.

#### f) **Protes**

- Protes yang bersifat teknis diajukan langsung pada saat pertandingan berlangsung.
- Apabila satu sengketa tidak dapat diselesaikan oleh wasit anggota, maka keputusan terakhir ditentukan oleh wasit ketua.
- Apabila keputusan wasit ketua/wasit anggota tidak dapat diterima, maka pihak yang merasa dirugikan dapat mengajukan protes tertulis yang disampaikan kepada inspektur pertandingan selambat-lambatnya 30 menit setelah pertandingan berakhir untuk diteruskan kepada dewan hakim.
- Protes disertai dengan uang protes sebesar Rp. 250.000.- (dua ratus lima puluh ribu rupiah).

#### g) **Penutup**

Hal-hal yang belum tercantum dalam ketentuan ini akan ditentukan pada waktu *technical meeting*.

### 6. **CABANG TENIS MEJA**

#### a. **Kategori Perlombaan**

- 1) Cabang Tenis Meja Tunggal Putra
- 2) Cabang Tenis Meja Tunggal Putri



## **b. Peraturan Pertandingan**

- 1) Pemain adalah mahasiswa/mahasiswi yang sudah melalui verifikasi keabsahan pemain yang dilaksanakan oleh tim verifikasi dan mendapatkan ID CARD resmi dari panitia.
- 2) Seorang pemain diperkenankan bertanding lebih dari satu nomor pertandingan.
- 3) Pemain yang akan bertanding wajib menyerahkan ID Card kepada wasit.
- 4) Bet yang digunakan dengan permukaan polos.
- 5) Setiap pemain yg bertanding hanya boleh didampingi oleh 1 orang *official*/coach dan memakai ID Card.
- 6) Pemain tidak diperkenankan memakai pakaian berwarna putih/dominan putih.
- 7) Seragam pemain wajib bertuliskan nama pemain & perguruan tinggi.
- 8) Pemain yang dipanggil selama 15 menit apabila tidak datang maka dinyatakan WO.
- 9) Setiap pemain yang bertanding diwajibkan menandatangani hasil perlombaan.

## **c. Sistem Perlombaan**

- 1) Sistem perlombaan yang dipakai merujuk kepada peraturan PTMSI.
- 2) Sistem yang digunakan adalah sistem gugur.
- 3) Sistem perhitungan menggunakan *best of three* dengan angka kemenangan 11  
*rally point* pada babak penyisihan.
- 4) Sistem perhitungan menggunakan *best of five* dengan angka kemenangan 11  
*rally point* pada babak final.
- 5) Jika terdapat poin seri (10-10) maka ditambah 2 poin lagi, pemain yang lebih dahulu mendapat poin selisih 2 maka dinyatakan sebagai pemenang.

## **d. Bola, Meja dan Bet**

Bola, meja, dan bet yang digunakan dalam perlombaan adalah Bola standar PTMSI.

## **e. Pakaian**

- 1) Setiap pemain diwajibkan berpakaian seragam tenis meja sesuai



peraturan yang berlaku sejak babak penyisihan.

- 2) Menutup aurat bagi perempuan dan laki-laki (memakai training panjang)
- 3) Pada kaos pemain peserta di bagian belakang (punggung) harus ditulis nama pemain dan dibawahnya ditulis nama perguruan tinggi yang diwakilinya.

#### **f. Pelanggaran**

- 1) Mendorong atau menggerakkan meja ketika bola sedang dimainkan atau rally.
- 2) Pemain mengangkap bola yang dipukul oleh lawan dengan posisi tangkapan tepat di atas meja.
- 3) Bet atau tangan menyentuh meja dan net ketika bola rally atau dimainkan.
- 4) Ketika melakukan servis, pemain gagal mengenai bola, baik itu sengaja maupun tidak.
- 5) Ketika melakukan teknik pukulan atau servis, posisi pukulan tidak berada di posisi seharusnya. Misalnya, posisi pukulan berada tepat di atas meja. Posisi yang seharusnya yaitu berada di luar batas meja.

#### **g. Penutup**

Hal-hal yang belum tercantum dalam ketentuan ini akan ditentukan pada waktu

*technical meeting.*

### **C. BIDANG SENI**

#### **1. CABANG KALIGRAFI**

##### **a. Kategori Perlombaan**

- 1) Kaligrafi naskah (perorangan) putra atau putri.
- 2) Kaligrafi dekorasi (perorangan) putra atau putri.

##### **b. Peraturan Perlombaan**

- 1) Peserta yang telah terdaftar dalam satu golongan tidak boleh merangkap menjadi peserta golongan yang lain.
- 2) Golongan naskah terdiri atas: Khat wajib (naskhi) dan 4 (empat) jenis khat pilihan (selain naskhi). Jumlah ayat untuk *khat wajib* ditulis antara 5 - 10 baris ukuran Mushaf Standar Kementerian Agama RI, dan antara 4 -



5 baris untuk *khat pilihan*.

- 3) Golongan dekorasi adalah penulisan ayat al-Qur`an yang diberi hiasan tepi yang bisa menjadi dekorasi dinding. Teks ayat adalah 4 - 5 baris ukuran mushaf standar Kementerian Agama RI.
- 4) Peserta memilih 5 dari 7 jenis khat berikut: *naskhi*, *tsulus*, *diwani*, *farisi*, *riq`ah*, *kufi*, dan *diwani jalli*.
- 5) Durasi waktu yang disediakan adalah 480 menit (8 jam) termasuk istirahat.
- 6) Materi Khat untuk kedua golongan di atas diberikan beberapa saat sebelum lomba dimulai.

**c. Media Perlombaan**

Media yang disediakan panitia untuk golongan naskah adalah kertas karton manila ukuran standar dan untuk golongan dekorasi adalah triplek ukuran 80 x 120 cm yang telah dicat dasar warna putih.

**d. Penilaian**

- 1) Kategori Dekorasi
  - a) Kaidah imlaiyah dan khattiyah
    - (a) Kelengkapan dan kebenaran penulisan al-Qur`an
    - (b) Bentuk dan proporsi huruf
    - (c) Jarak spasi dan letak huruf
    - (d) Keserasian dan komposisi antar huruf
  - b) Keindahan khat dengan materi
    - (a) Kekayaan imajinasi
    - (b) Kebersihan dan kehalusan
  - c) Keindahan hiasan dengan materi
    - 1) Kekayaan imajinasi dan tata warna
    - 2) Keserasian format
    - 3) Kebersihan dan kehalusan
- 2) Kategori naskah
  - a) Kaidah imlaiyah dan khattiyah
    - (1) Kelengkapan dan kebenaran penulisan al-Qur`an
    - (2) Bentuk dan proporsi huruf
    - (3) Jarak spasi dan letak huruf



(4) Keserasian dan komposisi antar huruf

b) Keindahan khat dengan materi:

(1) Kekayaan imajinasi

(2) Kebersihan dan kehalusan

**e. Penentuan Juara**

Juara 1, 2, dan 3 ditetapkan atas dasar jumlah nilai tertinggi.

**f. Penutup**

Hal-hal yang belum tercantum dalam ketentuan ini akan ditentukan pada waktu

*technical meeting*.

**2. CABANG MUSABAQAH HIFDZ AL-QUR`AN (MHQ)**

**a. Kategori Perlombaan**

- 1) Musabaqah Hifdz al-Qur`an 10 (sepuluh) juz putra
- 2) Musabaqah Hifdz al-Qur`an 10 (sepuluh) juz putri;
- 3) Pelaksanaan lomba secara daring

**b. Tata Tertib Lomba**

- 1) Peserta harus berpakaian sopan dan rapi.
- 2) Setiap peserta harus sudah hadir di room zoom lomba paling lambat 20 menit sebelum perlombaan dimulai.
- 3) Peserta wajib on camera selama perlombaan berlangsung.
- 4) Peserta wajib off mic dan on mic sesuai arahan pemandu (MC) lomba
- 5) Nomor urut peserta akan disampaikan dan dipilih oleh peserta pada saat *technical meetng* secara daring.
- 6) Peserta harus mentaati peraturan yang telah ditetapkan dan apabila dilanggar akan didiskualifikasi

**c. Pengertian Perlombaan**

- 1) Musabaqah cabang hifdz al-Qur`an memperlombakan menghafal al-Qur`an yang mengandung aspek ketepatan dan kelancaran hafalan serta ilmu dan adab membaca menurut pedoman yang telah ditentukan.
- 2) Musabaqah cabang hifdz al-Qur`an memperlombakan hafalan al-Qur`an





dengan bacaan muratal dengan qira'at Imam 'Ashim riwayat hafsh thariqah Syathibiyah dengan martabat murattal serta Mushaf Bahriah (Al-Qur`an Pojok).

**d. Peserta Perlombaan**

Peserta Musabaqah cabang hifdz al-Qur`an terdiri dari 1 (satu) orang peserta putra dan/atau 1 (satu) orang peserta putri pada setiap perguruan tinggi.

**e. Sistem Musabaqah Hifdz Al-Qur`an 10 juz putra dan putri**

- 1) Pertanyaan/soal ditentukan oleh dewan hakim.
- 2) Jumlah pertanyaan untuk peserta musabaqah sebanyak 4 soal.
- 3) Nomor urut peserta ditentukan pada saat *technical meeting*.

**f. Penentuan Finalis dan Kejuaraan**

- 1) Kejuaraan ditetapkan atas dasar jumlah nilai tertinggi 1, 2, dan 3 dan juara harapan 1, 2, dan 3.
- 2) Musabaqah Hifdz al-Qur`an 10 juz putra dan putri.

Bila terjadi nilai sama antara dua peserta atau lebih maka penentuan finalis dan kejuaraan didasarkan pada nilai tertinggi dari bidang tahfidz, kemudian bidang tajwid, serta adab wal fashahah.

**g. Penutup**

Hal-hal yang belum tercantum dalam ketentuan ini akan ditentukan pada waktu

*technical meeting*.

**3. CABANG MUSABAQAH TILAWAH AL-QUR`AN (MTQ)**

**a. Kategori Perlombaan**

- 1) Musabaqah Tilawatil Qur`an (MTQ) putra.
- 2) Musabaqah Tilawatil Qur`an (MTQ) putri.
- 3) Musabaqah Tilawatil Qur'an dilaksanakan secara daring

**b. Tata Tertib Lomba**

- 1) Peserta harus berpakaian sopan dan rapi.
- 2) Setiap peserta harus sudah hadir di room zoom lomba paling lambat 20 menit sebelum perlombaan dimulai.



- 3) Peserta wajib on camera selama perlombaan berlangsung.
- 4) Peserta wajib off mic dan on mic sesuai arahan pemandu (MC) lomba
- 5) Nomor urut peserta akan disampaikan dan dipilih oleh peserta pada saat *technical meeting* secara daring.
- 6) Peserta harus mentaati peraturan yang telah ditetapkan dan apabila dilanggar akan didiskualifikasi

**c. Peraturan Perlombaan**

- 1) Musabaqah Tilawah Qur`an yang dilombakan adalah jenis lomba dengan bacaan Mujawwad, yaitu jenis yang mengandung ilmu membaca, seni baca, dan adab membaca menurut pedoman yang telah ditentukan.
- 2) Qira'ah (bacaan) yang dilombakan adalah Qira'ah Imam Ashim riwayat Hafsh, Thariqah al-Syathibiyah dengan martabat mujawwad.
- 3) Maqra` dari juz 1-30.
- 4) Jumlah lagu minimal 3 (tiga) buah lagu dengan lagu pertama adalah Bayati/Husaini.

**d. Sistem Perlombaan**

- 1) Maqra` dan nomor urutan tampil untuk masing-masing peserta diundi pada waktu *technical meeting*.
- 2) Durasi penampilan setiap peserta dengan aba-aba:
  - a) Lampu Kuning sebagai tanda persiapan;
  - b) Lampu Hijau sebagai tanda mulai membaca;
  - c) Lampu Merah tanda waktu penampilan selesai;

**e. Penilaian**

- 1) Bidang penilaian dan materi yang dinilai
  - a) Bidang Tajwid
    - (a) Makharij al-hurf
    - (b) Shifat al-hurf
    - (c) Ahkam al-hurf
    - (d) Ahkam al-mad wa al-



- qashar Nilai maksimal 30
- b) Bidang Fashahah
- (a) Ahkam al-waqf wa al-ibtida'
  - (b) Mura'at al-huruf wa al-harakat
  - (c) Mura'at al-kalimat
  - (d) Mura'at al-ayat
- Nilai maksimal 30
- c) Bidang Lagu
- (a) Lagu pertama dan penutup
  - (b) Jumlah dan/atau komposisi lagu (khusus untuk babak final)
  - (c) Peralihan, keuratamaan dan tempo lagu
  - (d) Irama dan gaya
  - (e) Variasi
- Nilai masing-masing 5, nilai maksimal 25
- d) Bidang Suara
- (a) Vocal dan keutuhan suara
  - (b) Kejernihan/kebeningan suara
  - (c) Kehalusan/kelembutan
  - (d) Keserasian nada
  - (e) Pengaturan nafas
- Nilai masing-masing 3, nilai maksimal 15
- 2) Cara penilaian
- a) Bidang tajwid dan fashahah
- (a) Jumlah angka nilai bidang tajwid dan fashahah maing-masing maksimal 30 (tiga puluh) poin.
  - (b) Kesalahan jali satu kali, nilai dikurangi 2 (dua) poin dan seterusnya
  - (c) Kesalahan khafi satu kali, nilai dikurangi  $\frac{1}{2}$  (setengah) poin dan seterusnya.
  - (d) Setiap bacaan yang terdapat kesalahan jali atau khafi, dihitung sebagai satu kesalahan, walaupun bacaan tersebut diulang dengan benar. Nilai harus dikurangi sesuai dengan jumlah dan bentuk



- kesalahan (jali atau khafi)
- (e) Kesalahan jali atau khafi yang sama seperti sebelumnya tetap dianggap sebagai suatu kesalahan baru dan nilainya dikurangi sesuai dengan ketentuan poin (2) dan (3).
  - (f) Kesalahan pada mura'at al-kalimat yaitu menambahkan atau meninggalkan kata/kalimat, dikurangi 3x kesalahan jali.
  - (g) Kesalahan pada mura'at al-ayat yaitu menambah, mengurangi atau meninggalkan ayat atau lebih dari 2 (dua) kalimat dikurangi 5x kesalahan jali.
  - (h) Jika lampu merah belum menyala peserta sudah mengakhiri bacaan, nilai dikurangi 1 (satu) poin di bidang fashahah.
  - (i) Nilai akhir adalah nilai maksimal dikurangi jumlah kesalahan.
- b) Bidang suara dan lagu
- (a) Jumlah angka maksimal bidang suara adalah 15 poin sedangkan angka minimal adalah 5 poin, baik untuk penyisihan maupun untuk babak final dengan perincian sebagai berikut :

No	Materi yang dinilai pada bidang suara	Maksimal	Minimal	Ket.
1	Vokal dan keutuhan suara	3	1	
2	Kejernihan/kebeningan	3	1	
3	Kehalusan/kelembutan	3	1	
4	Kenyaringan	3	1	
5	Pengaturan nafas	3	1	
<b>Jumlah</b>		<b>15</b>	<b>5</b>	

- (b) Jumlah angka maksimal bidang lagu adalah 25 poin sedangkan minimal 2,5 poin, baik untuk penyisihan maupun untuk babak final dengan perincian sebagai berikut :

No.	Materi yang dinilai pada bidang lagu	Babak penyisihan		Babak final		Ket
		Maks	Min	Maks	Min	
1	Lagu pertama dan Penutup	5	1/2	5	1/2	



2	Jumlah lagu/komposisi lagu	5	½	5	½	
3	Peralihan, keutuhan dan tempo lagu	5	½	5	½	
4	Irama dan gaya	5	½	5	½	
5	Variasi	5	½	5	½	
<b>Jumlah</b>		<b>25</b>	<b>2,5</b>	<b>25</b>	<b>2,5</b>	

(c) Penilaian dilakukan dengan mengurangi ½ (setengah) poin pada setiap kesalahan. Kecuali apabila jumlah lagu kurang dari batas minimal, maka dikurangi 2 (dua) poin untuk setiap kekurangan 1 (satu) jenis lagu.

(d) Jika peserta menambah ayat setelah lampu merah menyala, maka dikurangi nilai 1 (satu) poin pada materi lagu pertama dan penutup.

#### f. Penutup

Hal-hal yang belum tercantum dalam ketentuan ini akan ditentukan pada waktu

*technical meeting*.

### 4. CABANG PUITISASI AL-QUR'AN

#### a. Kategori Perlombaan

- 1) Lomba Puitisasi Al-Qur'an adalah jenis lomba mempuisikan terjemahan ayat-ayat Al-Qura'an.
- 2) Peserta lomba terdiri dari 1 orang (putra atau putri).
- 3) Lomba puitisasi Al-Qur'an dilaksanakan secara daring

#### b. Tata Tertib Lomba

- 1) Peserta harus berpakaian sopan dan rapi.
- 2) Setiap peserta harus sudah hadir di room zoom lomba paling lambat 20 menit sebelum perlombaan dimulai.
- 3) Peserta wajib on camera selama perlombaan berlangsung.
- 4) Peserta wajib off mic dan on mic sesuai arahan pemandu (MC) lomba
- 5) Nomor urut peserta akan disampaikan dan dipilih oleh peserta pada saat *technical meetng* secara daring.



- 6) Peserta harus mentaati peraturan yang telah ditetapkan dan apabila dilanggar akan didiskualifikasi
- 7) Setiap peserta wajib membawakan 2 (dua) puisi, yaitu 1 (satu) puisi wajib dan 1 (satu) puisi pilihan.
- 8) Peserta diperbolehkan membawa teks puisi
- 9) Baca Puisi Islami dilaksanakan minimal 7 menit dan maksimal 10 menit.
- 10) Apabila melebihi waktu yang telah ditentukan, maka nilai akan dikurangi sebanyak 1 poin.

**c. Tema Puitisasi**

- a) Puisi Wajib : Terjemahan Surat Al-Ghasyiah ayat 1-26
- b) Tema Pilihan
  - a) Terjemahan Surat Asy-Syam ayat 1- 15
  - b) Terjemahan Surat Al-Lail ayat 1-21
  - c) Terjemahan Surat Ad-Dhuha ayat 1-11
  - d) Terjemahan Surat Al-Alaq ayat 1-19
  - e) Terjemahan Surat Al-Insyirah ayat 1-8

**f. Unsur Penilaian**

- 1) Ketepatan terjemahan
- 2) Vokal
- 3) Artikulasi
- 4) Penghayatan
- 5) Ekspresi
- 6) Gestur.
- 7) Kostum

**g. Penentuan Juara**

Kejuaraan ditetapkan atas dasar jumlah nilai tertinggi 1,2 dan 3 dan juara harapan 1, 2 dan 3.

**h. Penutup**

Hal-hal yang belum tercantum dalam ketentuan ini akan ditentukan pada waktu

*technical meeting.*



## 5. CABANG POP SOLO ISLAMY

### a. Kategori Lomba

- 1) Cabang Lomba Pop Solo Islamy diikuti oleh 1 orang (Pa/pi)
- 2) Lomba Pop Solo Islamy dilaksanakan secara daring

### b. Tata Tertib Lomba

- 1) Peserta harus berpakaian sopan dan rapi sesuai dengan ketentuan lomba.
- 2) Setiap peserta harus sudah hadir di room zoom lomba paling lambat 20 menit sebelum perlombaan dimulai.
- 3) Peserta wajib on camera selama perlombaan berlangsung.
- 4) Peserta wajib off mic dan on mic sesuai arahan pemandu (MC) lomba
- 5) Nomor urut peserta akan disampaikan dan dipilih oleh peserta pada saat *technical meetng* secara daring.
- 6) Peserta dipersilahkan menyiapkan music pengiring dan property pendukung untuk keperluan tampil.
- 7) Pakaian peserta sopan dan rapi, serta menyesuaikan dengan cabang lomba
- 8) Peserta harus mentaati peraturan yang telah ditetapkan dan apabila dilanggar akan didiskualifikasi
- 9) Setiap peserta membawakan dua lagu; wajib dan pilihan

### c. Judul Lagu

- 1) Lagu Wajib
  - a) “Sajadah Panjang Versi Bimbo
  - b) “Ayat-Ayat Cinta” (Rossa) jika peserta putri
- 2) Lagu Pilihan
  - a) “Allah Semesta Alam” (Andrigo)
  - b) “Pintu Taubat” (Zivilia)
  - c) “Sajadah Panjang” (Bimbo)



- d) “Kidung” (Chrisye)
- e) Surga di bawah Telapak kaki ibu
- f) Sabda Alam
- g) Lancang kuning
- h) Zapin Melayu.
- i) “Nirmala” (Siti Nurhaliza)

**d. Aspek Penilaian**

- 1) Kualitas Vokal
  - a) Volume/sonoritas suara
  - b) Karakter suara
- 2) Teknik Vokal
  - a) Pelafalan lirik (konsonan dan vowel)/artikulasi
  - b) Pernafasan
  - c) Ketepatan tempo
  - d) Intonasi/pitch control
- 3) Interpretasi Lagu
  - a) Penghayatan
  - b) Musikalitas (Selaras dengan musik)
  - c) Klimakslagu
  - d) Improvisasi
  - e) Performen

**e. Penentuan Juara**

Kejuaraan ditetapkan atas dasar jumlah nilai tertinggi 1,2 dan 3 dan juara harapan 1, 2 dan 3.

**f. Penutup**

Hal-hal yang belum tercantum dalam ketentuan ini akan ditentukan pada waktu

*technical meeting.*

**5. CABANG PEMILIHAN DAI MAHASISWA (PILDAMA)**

**a. Peserta Perlombaan**

- 1) Peserta terdiri dari 2 orang (1 putra dan 1 putri).
- 2) Pemilihan da'i mahasiswa dilaksanakan secara daring





## **b. Tema Pilihan**

- 1) Islam dalam kemajemukan beragama.
- 2) Pemuda Islam yang kreatif dan inovatif.
- 3) Perkembangan IPTEK dari sudut pandang Islam.
- 4) Peran pemuda Islam dalam menjaga NKRI.
- 5) Bijak bermedia sosial

## **c. Peraturan Perlombaan**

- 1) Peserta berpakaian sopan dan rapi.
- 2) Peserta tidak membawa teks ketika tampil.
- 3) Peserta menyampaikan materi sesuai tema yang telah ditetapkan.
- 4) Peserta wajib menyerahkan materi sebelum tampil dengan soft copynya kepada panitia pada tanggal 9 Mei 2021.
- 5) Teks materi dakwah originil dan tidak plagiat.
- 6) Semua kebutuhan pendukung disiapkan sendiri oleh masing- masing peserta.
- 7) Waktu penampilan 10 - 15 menit.
- 8) Apabila melewati waktu yang telah ditetapkan, maka ada pengurangan nilai akumulasi akhir, dengan ketentuan: melebihi waktu 1 menit pengurangan nilai sebanyak 2 poin, melebihi waktu 2 menit pengurangan nilai 4 poin, melebihi waktu 3 menit pengurangan nilai 6 poin dan seterusnya.
- 9) Panitia akan memberikan kode berupa lampu:
  - a) Lampu warna kuning: persiapan akan tampil
  - b) Lampu warna hijau: mulai
  - c) Pada menit ke 10 lampu kuning nyala kembali
  - d) Dan lampu warna merah pada menit terakhir

## **d. Kriteria Penilaian**

- 1) Aspek penilaian dalam lomba Da'i/Daiyah adalah sebagai berikut:
  - a) Sistematika (bobot 30%).
  - b) Materi, keluasan materi, dan kesesuaian antara isi dengan tema, serta ayat pendukung (bobot 40%).
  - c) Penampilan meliputi vokal, ekspresi, gaya, adab, pakaian, dan kefasihan (bobot 30%).



**e. Penentuan Juara.**

Kejuaran ditentukan atas dasar jumlah nilai tertinggi 1,2 dan 3 dan juara harapan 1, 2 dan 3.

**f. Penutup**

Hal-hal yang belum tercantum dalam ketentuan ini akan ditentukan pada waktu

*technical meeting.*

**6. CABANG LOMBA *STAND UP COMEDY***

**a. Kategori Perlombaan**

- 1) Perlombaan bersifat individu/tunggal (pa/pi)
- 2) Perlombaan dilaksanakan secara daring melalui media zoom meeting

**b. Tata Tertib Lomba**

- 1) Peserta harus berpakaian sopan dan rapi.
- 2) Setiap peserta harus sudah hadir di room zoom lomba paling lambat 20 menit sebelum perlombaan dimulai.
- 3) Peserta wajib on camera selama perlombaan berlangsung.
- 4) Peserta wajib off mic dan on mic sesuai arahan pemandu (MC) lomba
- 5) Durasi tampil 7 s/d 10 menit
- 6) Peserta dilarang menjiplak materi atau hasil *stand up comedy* yang sudah ada.
- 7) Peserta dilarang menggunakan kata-kata kasar dan tidak sopan
- 8) Peserta dilarang menyebutkan produk.
- 9) Peserta dilarang menyebutkan dan mengekspresikan unsur SARA dan pornografi.
- 10) Peserta diperbolehkan membawa properti pendukung, namun tidak diperbolehkan membawa properti berupa senjata tajam, sesuatu yang mudah meledak dan properti berbahaya lainnya.
- 11) Materi tidak boleh mengandung unsur politik atau menjatuhkan pihak lain.



- 12) Nomor urut peserta akan disampaikan dan dipilih oleh peserta pada saat *technical meetng* secara daring.
- 13) Peserta harus mentaati peraturan yang telah ditetapkan dan apabila dilanggar akan didiskualifikasi

**c. Tema stand up comedy**

- 1) Indah dalam keragaman
- 2) Perkuliahan Daring
- 3) Menjaga Kesehatan
- 4) Produk Halal
- 5) Dosen Idola

**d. Komponen Penilaian**

- 1) Originalitas Ide
- 2) Originalitas dan kreativitas materi
- 3) Bobot materi
- 4) Penguasaan materi dan kesesuaian tema
- 5) Penguasaan panggung
- 6) Teknik penyampaian
- 7) Ketepatan waktu
- 8) Penampilan Performance
- 9) Gesture, mimic dan eksperimen

**d. Penentuan Juara**

Kejuaraan ditetapkan atas dasar jumlah nilai tertinggi 1,2 dan 3 dan juara harapan 1, 2 dan 3.

**e. Penutup**

Hal-hal yang belum tercantum dalam ketentuan ini akan ditentukan pada waktu *technical meeting*.



## 8. CABANG FILM PENDEK

### a. Kategori Lomba

1. Lomba film pendek diikuti oleh tim dan presentasi diwakili oleh satu orang anggota tim.
2. Lomba dilaksanakan secara daring.

### b. Tata Tertib Lomba

1. Peserta harus berpakaian sopan dan rapi.
1. Setiap peserta harus sudah hadir di room zoom lomba paling lambat 20 menit sebelum perlombaan dimulai.
2. Peserta wajib on camera selama perlombaan berlangsung.
3. Peserta wajib off mic dan on mic sesuai arahan pemandu (MC) lomba
4. Durasi tampil 30 menit (20 menit pemutaran film, 10 presentasi dan tanya jawab)
5. Nomor urut peserta akan disampaikan dan dipilih oleh peserta pada saat *technical meetng* secara daring.
6. Setiap tim hanya boleh mengirimkan 1 karya film pendek.
7. Peserta wajib menyertakan sinopsis film.
8. Jenis film yang dilombakan adalah fiksi
9. Film bersifat originil, yang didukung dengan surat pernyataan bermaterai Rp.10.000,-, dikirim ke e-mail [pkm2@uinib.ac.id](mailto:pkm2@uinib.ac.id).
10. Film belum pernah dipublikasikan atau diikutsertakan dalam kompetisi yang lain dan didukung dengan surat pernyataan bermaterai Rp.10.000,-, dikirim ke e-mail [pkm2@uinib.ac.id](mailto:pkm2@uinib.ac.id).
11. Film tidak mengandung unsur SARA, politik dan hasutan.
12. Apabila film menggunakan karya musik yang ada hak ciptanya, peserta harus melampirkan izin di atas kertas bermaterai dari pemilik hak tersebut.
13. Bahasa yang digunakan di dalam keseluruhan film adalah Bahasa Indonesia.
14. Jika terdapat bahasa lain, peserta wajib menyertakan *subtitle* dalam Bahasa Indonesia.
15. Panitia berhak mendiskualifikasi dan membatalkan pemenang lomba



apabila ditemukan kecurangan yang dilakukan peserta.

16. Peserta harus mentaati peraturan yang telah ditetapkan dan apabila dilanggar akan didiskualifikasi

**c. Tema Film**

1. Indah dalam Keragaman
2. Ulama, Umara` dan Saintis
3. Muda berkarya
4. Mileneal Moderat
5. Merantau

**d. Pengiriman dan Format Karya Film**

1. Peserta mengirimkan karya film beserta seluruh persyaratan pendukungnya berupa link *google drive* dengan akses non-private kepada Panitia Lomba Film Pendek 2021 dengan alamat email [pkm2@uinib.ac.id](mailto:pkm2@uinib.ac.id).
2. Karya film yang dikirimkan dalam format MP4/AVI/MOF dengan ukuran minimal 720P/H264
3. Batas akhir penerimaan karya pada 9 Mei 2020.

**e. Unsur Penilaian**

1. Pesan.
2. Kesesuaian film dengan tema.
3. Penyutradaraan.
4. Pengadeganan/*acting*.
5. Komposisi gambar/visual (*cinematography*).
6. Suara/*audio*.
7. Penyuntingan/*Editing*.

**f. Disclaimer Panitia**

1. Panitia pelaksana dibebaskan dari segala macam bentuk tuntutan hukum apabila dikemudian hari terdapat tuntutan yang berkaitan dengan pelanggaran hak cipta.
2. Panitia pelaksana berhak mempublikasikan, menyiarkan dan memanfaatkan hasil karya peserta yang mengikuti lomba, sedangkan hak cipta film tetap menjadi milik



peserta.

**g. Ketentuan Juara**

Kejuaran ditetapkan atas dasar nilai tertinggi 1, 2 dan 3 dan juara harapan 1, 2 dan 3.

**h. Penutup**

Hal-hal yang belum tercantum dalam ketentuan ini akan ditentukan pada waktu

*technical meeting*.

**11. CABANG LOMBA STORY TELLING**

**a. Kriteria Lomba**

- 1) Peserta terdiri dari 1 (satu) orang (putra atau putri)
- 2) Lomba story telling dilaksanakan secara daring

**b. Tata Tertib Lomba**

1. Peserta harus berpakaian sopan dan rapi.
2. Setiap peserta harus sudah hadir di room zoom lomba paling lambat 20 menit sebelum perlombaan dimulai.
3. Peserta wajib on camera selama perlombaan berlangsung.
4. Peserta wajib off mic dan on mic sesuai arahan pemandu (MC) lomba.
5. Peserta membuat satu teks cerita sesuai judul masing-masing
6. Cerita dapat berupa hikayat, legend, folklore, myth, atau fabel dari daerah masing-masing.
7. Cerita ditulis berbentuk naskah, dengan menggunakan jenis huruf Time

New

- Roman, font 12, spasi 1,5 dan margin 3 (atas), 3 (bawah), 4 (kiri) dan 3 (kanan)
8. Naskah dikirim ke panitia dalam bentuk PDF, paling lambat 9 Mei 2021
9. Durasi tampil peserta untuk bercerita maksimal 10 menit.
10. Bagi peserta yang melebihi batas waktu yang telah ditentukan



(maksimal 10 menit) akan dikenakan pengurangan nilai sebesar 5 point.

11. Peserta dipersilakan membawa kostum dan properti yang dibutuhkan saat tampil.

12. Peserta tidak diperbolehkan membawa teks cerita maupun catatan kecil saat tampil.

13. Jika peserta membutuhkan *back sound* untuk mendukung performance, silakan disediakan sendiri oleh PTKIN pengutus atau peserta di tempat tampil.

14. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.

### c. Kriteria Penilaian

1) Method Stating the title (Judul).

2) Organizing the content of the story (Alur cerita).

3) Using accurate pronunciation (Cara pengucapan).

4) Choosing the infrequent story (kelangkaan cerita).

5) Illustrating the value of the story (nilai-nilai dalam cerita).

6) Manner Demonstrating body language/gesture as the real story (Bahasa tubuh).

1) Speaking clearly using appropriate vocabulary and information (Pemilihan kata/diksi).

2) Using tone, speed, and volume as tools (Intonasi/kecepatan & volume suara).

9) Using costume and media (Media dan Kostum).

10) Appearing comfortable with audience (Penguasaan Panggung).

11) Time narrating the story within the the appointed time (Durasi waktu 7- 10 menit).

### d. Ketentuan Juara

Kejuaran ditetapkan atas dasar nilai tertinggi 1, 2 dan 3 dan juara harapan 1, 2 dan 3.



## f. Penutup

Hal-hal yang belum tercantum dalam ketentuan ini akan ditentukan pada waktu

*technical meeting.*

## D. BIDANG RISET

### 1. CABANG KARYA TULIS ILMIAH ILMU-ILMU SOSIAL

#### a. Kategori Perlombaan

- 1) Lomba Karya Tulis Ilmiah Ilmu-Ilmu Sosial diikuti peserta perorang (1 orang peserta putra atau putri)
- 2) Lomba karya tulis Ilmiah Ilmu-Ilmu Sosial merupakan karya tulis asli hasil penelitian bidang ilmu-ilmu sosial dan keagamaan.
- 3) Lomba karya tulis ilmu-ilmu Sosial dilaksanakan secara daring.

#### b. Tata Tertib Perlombaan

- 1) Peserta harus berpakaian sopan dan rapi.
- 2) Setiap peserta harus sudah hadir di room zoom lomba paling lambat 20 menit sebelum perlombaan dimulai.
- 3) Peserta wajib on camera selama perlombaan berlangsung.
- 4) Peserta wajib off mic dan on mic sesuai arahan pemandu (MC) lomba.
5. Peserta lomba membuat karya tulis ilmiah ilmu-ilmu social dengan judul sesuai dengan tema yang telah ditentukan.
6. Setiap peserta mengirimkan *soft copy* naskah karya ilmiah dalam bentuk PDF ke email panitia paling lambat tanggal 9 Mei 2021
- 7 Peserta akan didiskualifikasi apabila menyerahkan naskah melewati batas waktu yang telah ditetapkan oleh panitia..
8. Format pengiriman naskah: PKM-LKTIS>Nama peserta>Nama PT. Contoh: PKM-LKTIS- Fulan-Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang. Alamat email resmi: [pkm2@uinib.ac.id](mailto:pkm2@uinib.ac.id)

#### c. Ketentaun Penulisan

- 1) Karya tulis ilmiah ilmu-ilmu sosial diketik dalam ukuran kertas A4, dengan jenis huruf Times New Roman, font 12, spasi 1,5 dan margin





- 4,3,4,3 (Left, Right, Top, Bottom) dalam centimeter
- 2) Penulisan catatan kaki menggunakan sistem foot note
- 3) Sumber tulisan dicantumkan dengan jelas
- 4) Penulisan daftar pustaka menggunakan *Harvard Style*.
- 5) Karya merupakan hasil sendiri dan bukan plagiat karya orang lain, dibuktikan dengan hasil *Similarity Turnitin* maksimal 20%, dan surat pernyataan keaslian karya yang ditandatangani di atas materai 10.000.
- 6) Hasil riset merupakan karya baru dan belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun.
- 7) Jumlah halaman maksimal 20 (dua puluh) isi (Latar belakang s/d daftar pustaka)

**c. Struktur Penulisan**

- 1) Bagian Awal
  - a) Sampul Muka/Cover

Logo Kementerian Agama, judul LKTIS, nama peserta, nama lembaga asal peserta, dan tahun.
  - b) Lembar pernyataan keaslian penulis bermaterai Rp. 10.000,-
  - c) Abstrak (Maksimal 400 kata dengan 1 spasi)
  - d) Daftar Isi dan daftar lain yang diperlukan seperti daftar gambar, daftar tabel, dan daftar lampiran
- 2) Bagian Inti
  - a) Bab I Pendahuluan

Menjelaskan latar belakang pemilihan topik, masalah, tujuan penelitian, manfaat/urgensi penelitian, batasan, dan ruang lingkup penelitian.
  - b) Bab II Kajian Teori

Menjelaskan tinjauan pustaka ataupun kajian teori penelitian, dan hipotesis (jika ada).



c) Bab III Metodologi Penelitian

Menjelaskan metodologi yang dipakai, sumber data, jumlah sampel, teknik pengumpulan data, dan metode analisis data.

d) Bab IV Hasil dan Pembahasan

Menjelaskan hasil analisis dan pembahasan penelitian.

e) Bab V Kesimpulan dan Saran

Berisi kesimpulan dari analisis dan pembahasan atau jawaban yang diperoleh dari analisis dan pembahasan terhadap masalah yang dipertanyakan dalam penelitian. Saran dapat berupa sumbangan pemikiran untuk mengembangkan penelitian.

3) Bagian Akhir

a) Daftar Pustaka

b) Biodata penulis, minimal mencakup nama lengkap, tempat dan tanggal lahir, karya-karya ilmiah yang pernah dibuat, penghargaan-penghargaan ilmiah yang pernah diraih.

c) Lampiran jika diperlukan

**d. Tema**

Tema LKTIS “**Integrasi keilmuan dalam menyongsong era 5,0**” dimana di dalamnya terdapat alternatif topik, yaitu: bidang Linguistik/Kebahasaan, Politik, Ekonomi, Sosial dan Budaya, Keagamaan, Hukum, Pendidikan, Psikologi, dan Antropologi.

**e. Penilaian Karya Tulis**

1) Penilaian akhir LKTIS adalah penggabungan nilai karya tulis ilmiah dan nilai presentasi, yang dilakukan oleh Tim Juri,

2) Penilaian Karya Tulis Ilmiah, dilakukan dengan kriteria sebagai berikut:

No.	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Format Makalah:	<b>10</b>
	✓ Tata tulis: ukuran kertas, tipografi, kerapian ketik, tata letak, jumlah halaman	(5)
	✓ Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar	(5)
2	Kreativitas Gagasan:	<b>15</b>
	✓ Kreatif, inovatif dan bermanfaat bagi masyarakat	(5)
	✓ Keaslian gagasan	(5)
	✓ Kejelasan pengungkapan ide, sistematika pengungkapan ide	(5)



3	Topik yang dikemukakan: ✓ Kesesuaian judul dengan tema, topik yang dipilih dan isi karya tulis ✓ Aktualitas topik dan fokus bahasan yang dipilih	<b>5</b>
4	Data dan sumber informasi: ✓ Kesesuaian informasi dengan acuan yang digunakan ✓ Keakuratan data dan informasi	<b>10</b> (5) (5)
5	Analisis, Sintesis, dan Simpulan ✓ Kemampuan menganalisis dan mensintesis ✓ Kemampuan menyimpulkan bahasan ✓ Kemampuan memprediksi dan mentransfer gagasan untuk dapat diadopsi	<b>20</b> (10) (5) (5)
	<b>TOTAL BOBOT</b>	<b>60</b>

3) Penilaian Presentasi, dilakukan dengan kriteria sebagai berikut:



No.	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Penyajian: ✓ Sistematika penyajian dan isi ✓ Penggunaan bahasa yang baku ✓ Cara presentasi (sikap) ✓ Ketepatan waktu	15
2	Tanya jawab: ✓ Penguasaan materi ✓ Kebenaran dan ketepatan jawaban ✓ Cara menjawab	25
	<b>TOTAL BOBOT</b>	<b>40</b>

#### e. Ketentuan Juara

Kejuaran ditetapkan atas dasar nilai tertinggi 1, 2 dan 3 dan juara harapan 1, 2 dan 3.

#### f. Penutup

Hal-hal yang belum tercantum dalam ketentuan ini akan ditentukan pada waktu

*technical meeting.*

## 2. LOMBA INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN

### a. Kategori Perlombaan

- 1) Lomba Inovasi media pembelajaran diikuti peserta perorang (1 orang peserta putra atau putri)
- 2) Lomba Inovasi media pembelajaran dilaksanakan secara daring.

### b. Tata Tertib Perlombaan

- 1) Peserta harus berpakaian sopan dan rapi.
- 2) Setiap peserta harus sudah hadir di room zoom lomba paling lambat 20 menit sebelum perlombaan dimulai.
- 3) Peserta wajib on camera selama perlombaan berlangsung.
- 4) Peserta wajib off mic dan on mic sesuai arahan pemandu (MC) lomba.
- 5) Setiap peserta mengirimkan *softcopy* karya inovasi media pembelajaran ke email

panitia dengan format: PKM- LIMP-Nama peserta-Nama PT. Contoh:



PKM- LIMP-Fulan-Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang. Alamat email resmi: [pkm2@uinib.ac.id](mailto:pkm2@uinib.ac.id), paling lambat tanggal 9 Mei 2021

- 6) Karya inovasi media pembelajaran, dapat berupa benda visual ataupun audio visual, (jika dalam bentuk benda visual cukup dikirimkan gambar)
- 7) Durasi presentasi inovasi media pembelajaran 10-15 Menit

### c. Sistem Perlombaan

Setiap peserta lomba mengirimkan satu karya media pembelajaran yang dilengkapi dengan:

- 1) Dokumen penjelasan lengkap tentang media pembelajaran, yang meliputi: nama, deskripsi, media dan bahan yang digunakan, tujuan, keunggulan, dan penjelasan lain jika diperlukan.
- 2) Cara penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, yang meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian pembelajaran.
- 3) Sistem perlombaan dengan memfokuskan pada dua hal penting: (1) hasil inovasi



media pembelajaran yang diciptakan; dan (2) presentasi penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar-mengajar.

#### **d. Mekanisme Penilaian**

Mekanisme penilaian dilakukan dengan dua tahap:

- 1) Tahap penilaian atas inovasi media pembelajaran dengan aspek- aspek yang dinilai adalah:
  - a) Keaslian, yaitu hasil media pembelajaran yang dibuat merupakan karya sendiri bukan plagiasi, didukung dengan surat pernyataan di atas materai 10.000.
  - b) Spesifik, yaitu hasil media pembelajaran yang dibuat memiliki kekhususan sendiri dan dapat diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran dengan baik.
  - c) Inovatif, yaitu hasil media pembelajaran yang dibuat mengandung unsur kekinian dan kreativitas.
  - d) Sistematis, yaitu hasil media pembelajaran yang dibuat memiliki tata urutan yang baik sehingga mudah dipahami dengan baik dalam kegiatan pembelajaran.
  - e) Aplikatif, yaitu hasil media pembelajaran yang dibuat mudah untuk diterapkan, digunakan, dan dikembangkan.
  - f) Inspiratif, yaitu hasil media pembelajaran yang dibuat mampu



menginspirasi pengguna lain untuk melakukan pembaharuan dalam pembelajaran.

Adapun bobot skor penilaian aspek-aspek di atas adalah sebagai berikut:

No	Aspek	Skor Maksimal	Skor
1.	Keaslian	20	
2.	Spesifik	10	
3.	Inovatif	20	
4.	Sistematis	10	
5.	Aplikatif	20	
6.	Inspiratif	20	
<b>Jumlah</b>		<b>100</b>	

- 2) Tahap penilaian presentasi penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar-mengajar dengan aspek yang akan dinilai adalah sebagai berikut:
- Penyajian, terkait dengan persiapan dan penyampaian materi.
  - Sikap, terkait dengan cara menyajikan materi yang menarik.
  - Komunikatif, terkait kemampuan dalam menyampaikan materi dengan sistematis mudah dipahami dan kemampuan menjawab pertanyaan.
  - Kesesuaian, terkait dengan penjelasan materi media pembelajaran dalam kesesuaian dengan langkah kegiatan pembelajaran, meliputi aspek perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian.

Adapun bobot skor aspek-aspek di atas adalah sebagai berikut:

No	Aspek	Skor Maksimal	Skor
1.	Penyajian	20	
2.	Sikap	10	
3.	Komunikatif	20	
4.	Kesesuaian	50	
<b>Jumlah</b>		<b>100</b>	



**e. Ketentuan Juara**

Kejuaran ditetapkan atas dasar nilai tertinggi 1, 2 dan 3 dan juara harapan 1, 2 dan 3.

**f. Penutup**

Hal-hal yang belum tercantum dalam ketentuan ini akan ditentukan pada waktu

*technical meeting.*





## BAB VI

Alhamdulillah Petunjuk Teknis Pekan Kreativitas Mahasiswa (PKM) II PTKIN se-Sumatera telah tersusun dengan baik sesuai dengan pedoman pelaksanaan PKM II PTKIN se-Sumatera. Semoga Petunjuk Teknis ini dapat digunakan dengan baik oleh Panitia Pelaksana, Wasit, Juri, Dewan Hakim dan Peserta. Dengan adanya petunjuk teknis ini, diharapkan PKM II PTKIN se-Sumatera dapat berjalan dengan baik dan lancar.

Hal-hal yang belum diatur di dalam petunjuk teknis ini, akan diatur lebih lanjut oleh pihak panitia pelaksana PKM II PTKIN se-Sumatera dengan diketahui seluruh WR/WK III PTKIN se-Sumatera.

Padang , 24 Februari 2021  
Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan,  
Universitas Islam Negeri Imam Bonjol  
Padang

**Dr. Ikhwan, SH., M.Ag.**