



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR MENENGAH
DAN PENDIDIKAN NONFORMAL**
PIMPINAN WILAYAH MUHAMMADIYAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
Pembina Perguruan Dasar Menengah dan Nonformal Muhammadiyah
Jalan Gedongkuning 130 B ☎ (0274) 377078 📠 (0274) 371718 Yogyakarta 55171
Website: mediamu.id | E-mail: dikdasmenpnf.muhammadiyah@gmail.com

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 330/EDR/II.4/F/2023
Lamp. : 1 (satu) berkas
Hal : **Edaran Panduan Olympiade Ahmad Dahlan
(OlympicAD)**

28 Jumadil Awwal 1445 H.
12 Desember 2023 M.

Ykh.

1. Majelis Pendidikan Dasar Menengah dan Pendidikan Nonformal
PDM se-D.I. Yogyakarta
2. Pengurus BKS/M DIY Jenjang SD, SMP/MTs, SMA/SMK/MA Muhammadiyah
di tempat

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

Disampaikan dengan hormat, menyusuli surat edaran sebelumnya dengan nomor 320/EDR/II.4/F/2023 tertanggal 5 Desember 2023 tentang Edaran Olimpiade Ahmad Dahlan (OlympicAD), berikut ini kami lampirkan **Panduan Olympiade Ahmad Dahlan (OlympicAD) DIY 2024**. Kegiatan akan dilaksanakan pada Rabu-Kamis, 17-18 Januari 2024.

Lampiran dari edaran sebelumnya tentang **daftar cabang lomba, skema kejuaraan, dan kuota peserta per-jenjang per-kabupaten dinyatakan tidak berlaku lagi**. Acuan terbaru menggunakan Panduan sebagaimana terlampir.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara kami mengucapkan terima kasih.

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

Ketua,

Achmad Muhamad, M.Ag.
NBM : 552.389



Sekretaris,

Fathur Rahman, M.Si.
NBM. 1.054.221

Tembusan:

1. PWM D.I. Yogyakarta
2. PDM se-D.I. Yogyakarta

Narahubung : +62 852 4473 3319 (sdr. Suryatman), +62 821 3837 7114 (sdr. Eka Yuhendri)

**PANDUAN
OLIMPIADE AHMAD DAHLAN (OLYMPICAD)**



**OLYMPICAD
D.I. YOGYAKARTA 2024**

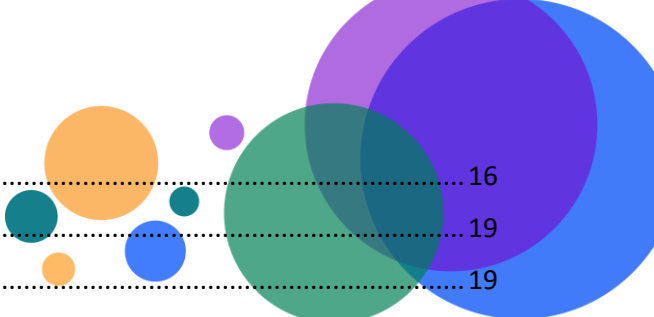
Tema

**“Optimalisasi Pendidikan Muhammadiyah
yang Unggul dan Berkemajuan”**

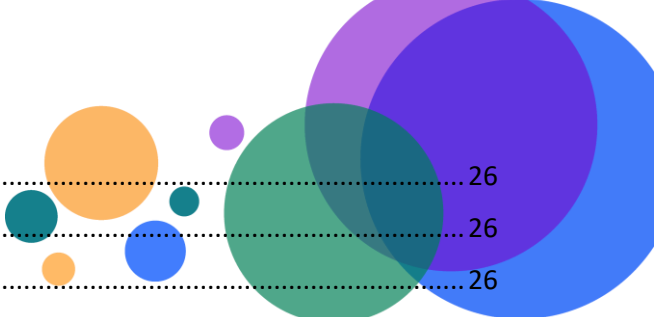
**MAJELIS DIKDASMEN DAN PNF PWM D.I. YOGYAKARTA
TAHUN 2024**

DAFTAR ISI

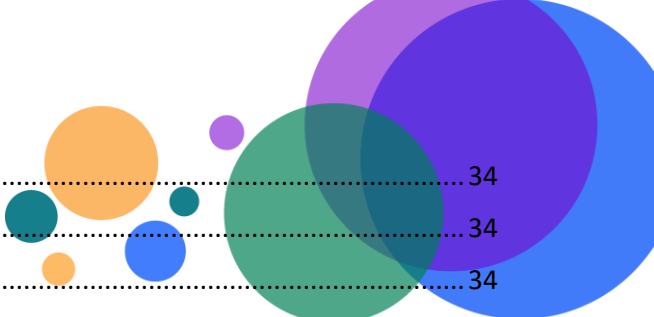
A	Latar Belakang	7
B	Nama, Tema dan Bentuk Program	7
C	Tujuan Kegiatan	8
D	Target Kegiatan	8
E	Lomba-lomba	8
F	Kontribusi Pendaftaran	8
G	Waktu dan Tempat Kegiatan	8
H	DAFTAR CABANG LOMBA	10
I	KETENTUAN DAN JENIS LOMBA	11
1.	Olimpiade Mata Pelajaran	11
2.	Lomba News Reading in English	13
A.	Deskripsi Lomba	13
B.	Prosedur Lomba	13
C.	Peserta Lomba	13
D.	Kriteria Penilaian	13
3.	Lomba ISMU in Arabic	13
A.	Deskripsi Lomba	13
B.	Peserta Lomba	13
C.	Prosedur Lomba	14
D.	Kriteria Penilaian	14
4.	Lomba ISMU in English	14
A.	Deskripsi Lomba	14
B.	Peserta Lomba	14
C.	Prosedur Lomba	14
D.	Kriteria Penilaian	14
5.	Fotografi	15
A.	Deskripsi Lomba	15
B.	Peserta Lomba	15
C.	Ketentuan Lomba	15
D.	Kriteria Penilaian	15
6.	Robotika	15
A.	Deskripsi Lomba	15
B.	Peserta Lomba	16



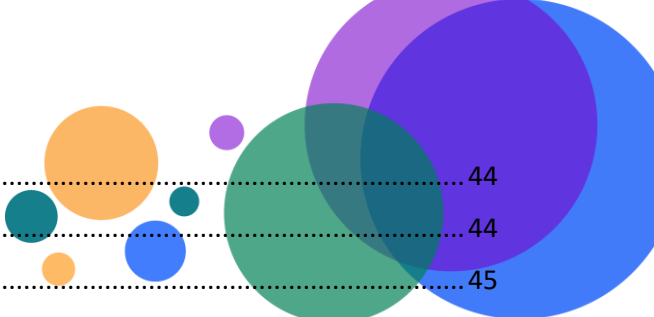
C. Ketentuan Lomba.....	16
7. Film Indie.....	19
A. Deskripsi Lomba.....	19
B. Peserta Lomba	19
C. Prosedur Lomba.....	20
D. Format Video.	20
E. Format Audio:	20
F. Ketentuan	20
G. Kriteria Penilaian.....	20
8. Bussines Plan.....	21
A. Deskripsi.....	21
B. Peserta	21
C. Prosedur Lomba.....	21
D. Kriteria Penilaian.....	21
9. Karya Tulis Ilmiah Siswa (Inovatif)	22
A. Deskripsi.....	22
B. Peserta	22
C. Prosedur Lomba.....	22
D. Kriteria Penilaian.....	22
E. Ketentuan Karya Tulis Ilmiah dan Esai	22
10. Majalah Sekolah/Madrasah	23
A. Deskripsi Lomba.....	23
B. Peserta Lomba	23
C. Prosedur Lomba.....	23
D. Kriteria Penilaian.....	23
11. Desain Website	24
A. Deskripsi Lomba.....	24
B. Peserta Lomba	24
C. Syarat Karya yang Dilombakan	24
12. Musabaqah Tilawatil Qur'an.....	25
A. Deskripsi Lomba.....	25
B. Peserta	25
C. Prosedur Lomba.....	25
D. Kriteria Penilaian.....	25



13.	Musabaqah Fahmil Qur'an.....	26
A.	Deskripsi.....	26
B.	Materi Lomba.....	26
14.	Musabaqah Hifzhil Qur'an	26
A.	Deskripsi.....	26
B.	Peserta	26
C.	Materi Lomba.....	26
D.	Prosedur Lomba	27
15.	Story Telling	27
A.	Deskripsi.....	27
B.	Peserta	27
C.	Prosedur Lomba	27
D.	Kriteria Penilaian.....	27
16.	Kaligrafi	28
A.	Deskripsi.....	28
B.	Peserta Lomba	28
C.	Prosedur Lomba	28
D.	Kriteria Penilaian.....	28
17.	E-Sport	28
A.	Persyaratan Umum	28
B.	Peraturan Pertandingan	29
C.	Klaim Pertandingan	30
D.	Lain-lain.....	30
18.	Musik Akustik.....	31
A.	Pengertian Musik Akustik	31
B.	Syarat Peserta	31
C.	Kriteria Penilaian.....	32
D.	Ketentuan Lagu Pilihan	32
19.	Musikalisasi Puisi	33
A.	Kategori Lomba	33
B.	Jenis Lomba.....	33
C.	Deskripsi Lomba	33
D.	Durasi Waktu	33
E.	Syarat Peserta	33



F.	Materi Puisi	34
G.	Peraturan Musik.....	34
H.	Penilaian.....	34
I.	Teknis Pelaksanaan Lomba	34
J.	Peraturan Tambahan	35
K.	Lampiran Puisi.....	35
20.	Informatika.....	37
A.	Deskripsi.....	37
B.	Peserta Lomba	38
C.	Ketentuan Lomba.....	38
D.	Tata Tertib Pelaksanaan Lomba	38
E.	Kriteria Penilaian.....	38
21.	Dakwah Digital	39
A.	Deskripsi Lomba.....	39
B.	Peserta Lomba	39
C.	Ketentuan Lomba.....	39
D.	Kriteria Penilaian.....	39
22.	Inovasi Pembelajaran (Guru)	39
A.	Bentuk Karya Inovasi.....	39
B.	Ruang Linkup.....	40
C.	Ketentuan Umum.....	40
D.	Persyaratan Peserta	40
E.	Sistematika Penulisan Laporan Inovasi.....	40
F.	Ketentuan Penulisan	41
G.	Kriteria Penilaian.....	41
23.	Best Practice Pendidikan Inklusif	41
A.	Pengertian Best Practice	41
B.	Persyaratan Peserta Lomba	42
C.	Isi Penulisan Best Practice.....	42
D.	Teknik Penulisan dan Penyusunan Naskah Laporan.....	43
E.	Kelengkapan Naskah Lomba dan Pengiriman Naskah <i>Best Practice</i>	43
F.	Prosedur Penilaian dan Penghargaan	43
24.	Best Practice Pengelolaan Sekolah (Kepala Sekolah).....	43
A.	Pengertian.....	43



B.	Sistematika.....	44
C.	Format Penulisan Naskah Best Practices	44
25.	Sesorah.....	45
26.	Mocopat.....	45
27.	Geguritan	46



PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Muhammadiyah dan Olympiade merupakan dua kata yang tidak dapat dipisahkan dalam lintasan sejarah persyarikatan. Babakan sejarah bangsa ini telah menunjukkan betapa kegiatan Olympiade – waktu itu dikenal dengan istilah *Congres Moerid*– telah secara rutin diselenggarakan Muhammadiyah. Sejak tahun 1925an, kegiatan ini (*Congres Moerid*) digelar dengan dua tujuan, yaitu merajut *silaturrahim* dan kompetisi. Karena itu, Olympiade merupakan salah satu tradisi besar yang telah diwariskan oleh para pendahulu Muhammadiyah.

Tradisi besar yang sebelumnya dikenal dengan *Congres Moerid* itu terus dirawat dan diselenggarakan secara rutin oleh Muhammadiyah. Pada saat sekarang ini, tradisi itu dibakukan dengan nama Olympiade Achmad Dahlan atau disingkat OlympicAD. OlympicAD adalah salah satu agenda resmi tingkat nasional yang diselenggarakan oleh Majelis Dikdasmen dan PNF Pimpinan Pusat Muhammadiyah. Agenda nasional tersebut selalu diselenggarakan setiap 2 (dua) tahun sekali.

Dalam beberapa tahun terakhir, OlympicAD telah menuai sukses diselenggarakan di sejumlah daerah, seperti Malang (2005 dan 2014), Surakarta (2010), D.I. Yogyakarta (2012), Lampung (2017) dan di Semarang (2019). Muhammadiyah D.I. Yogyakarta, dalam hal ini Majelis Dikdasmen dan PNF, mendukung penuh penyelenggaraan OlympicAD nasional di beberapa daerah. Tatkala OlympicAD diselenggarakan di Lampung, misalnya, Majelis Dikdasmen dan PNF D.I. Yogyakarta mengirimkan kafilah berjumlah 792 orang. Sebagian besar kafilah diangkut menggunakan 13 bus dengan kawalan tim kesehatan yang terdiri dari dokter dan perawat.

Kesuksesan penyelenggaraan OlympicAD di Lampung dan partisipasi kafilah dari D.I. Yogyakarta merupakan momentum penting untuk diselenggarakan kegiatan yang bersifat lokal, khusus di wilayah D.I. Yogyakarta. OlympicAD Muhammadiyah D.I. Yogyakarta ini diselenggarakan dalam rangka mempersiapkan kafilah yang akan ikut berlaga di momen OlympicAD nasional pada 2024. Karena itu, dalam menyongsong OlympicAD 2024, Majelis Dikdasmen dan PNF D.I. Yogyakarta perlu mempersiapkan diri dengan baik agar dalam momen nasional 2 (dua) tahunan itu kafilah D.I. Yogyakarta dapat berkiprah dan meraih secara maksimal.

B. Nama, Tema dan Bentuk Program

Program ini diberi nama “OlympicAD Muhammadiyah D.I. Yogyakarta tahun 2024”. Tema yang diusung dalam program ini adalah “**Optimalisasi Pendidikan Muhammadiyah yang Unggul dan Berkemajuan**”. Bentuk program ini terdiri dari lomba-lomba.

C. Tujuan Kegiatan

1. Membangun tali *silaturahmi* antarsekolah dan madrasah Muhammadiyah se-D.I. Yogyakarta
2. Membiasakan budaya kompetisi antar sekolah dan madrasah Muhammadiyah se- D.I. Yogyakarta
3. Mencari “bibit-bibit unggul” dari sekolah dan madrasah Muhammadiyah se-D.I. Yogyakarta yang akan ikut belaga di ajang OlympicAD nasional tahun 2024
4. Memetakan potensi dan tantangan yang dihadapi oleh sekolah dan madrasah Muhammadiyah

D. Target Kegiatan

1. Mempererat tali silaturahmi antarsekolah dan madrasah Muhammadiyah se D.I. Yogyakarta agar terjalin dengan baik
2. Sekolah dan madrasah Muhammadiyah se- D.I. Yogyakarta terbiasa dengan tradisi kompetisi yang sehat dan sportif
3. Diperoleh “bibit-bibit unggul” dari sekolah dan madrasah Muhammadiyah se- D.I. Yogyakarta yang akan ikut belaga di ajang OlympicAD nasional tahun 2024
4. Membina dan mengembangkan bibit dan talenta siswa Muhammadiyah yang unggul dan berkemajuan

E. Lomba-lomba

Lomba-lomba yang akan dilaksanakan dalam kegiatan ini terdiri dari lomba untuk peserta didik, guru dan kepala sekolah/madrasah, serta sekolah/madrasah Muhammadiyah se D.I. Yogyakarta.

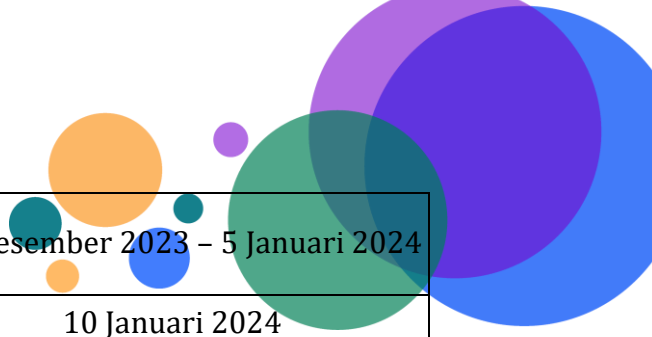
F. Kontribusi Pendaftaran

Setiap cabang lomba, peserta baik perorangan maupun kelompok wajib memberikan kontribusi kegiatan. Setiap cabang lomba kategori perorangan, biaya kontribusi pendaftaran sebesar Rp. 60.000, baik siswa maupun guru. Kategori kelompok dikenakan biaya kontribusi sebesar Rp. 150.000,-

G. Waktu dan Tempat Kegiatan

OlympicAD Muhammadiyah D.I. Yogyakarta tahun 2024 ini akan dilaksanakan pada hari : **Rabu - Kamis tanggal 17-18 Januari 2024**, dengan rincian kegiatan ini adalah sebagai berikut:

NO	JENIS KEGIATAN	WAKTU PELAKSANAAN
1	Sosialisasi ke PDM	14 November 2023
2	Seleksi Daerah <i>Termin 1 : 15 – 25 November 2023</i> <i>Termin 2 : – 13 Desember 2023</i>	15 November – 20 Desember 2023

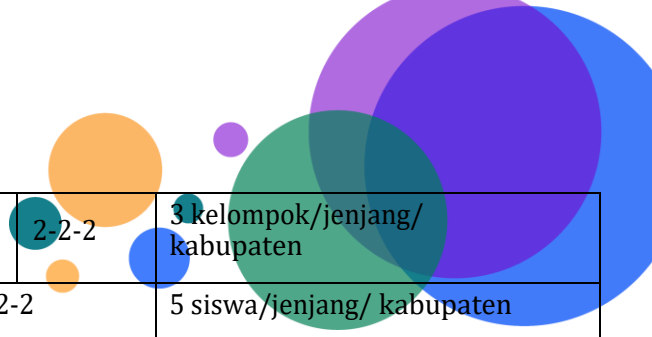


3	Pendaftaran Peserta Lomba oleh majelis Dikdasmen dan PNF PDM	15 Desember 2023 – 5 Januari 2024
4	<i>Technical meeting</i> lomba-lomba OlympicAD	10 Januari 2024 (13.00 WIB di PWM DIY)
5	Pembukaan Acara	17 Januari 2024
6	Pelaksanaan Lomba	17 – 18 Januari 2024
7	Pengumuman Pemenang dan Penutupan	18 Januari 2024

H. DAFTAR CABANG LOMBA



NO	CABANG LOMBA	KEJUARAAN				KUOTA PESERTA
		SD/MI	SMP/MTs	SMA/MA	SMK	
1	IPA/IPAS	3-3-3	3-3-3		3-3-3	5 siswa/jenjang/kabupaten
2	Matematika/Numerasi	3-3-3	3-3-3	3-3-3		5 siswa/jenjang/ kabupaten
3	Astronomi			2-2-2		5 siswa/jenjang/ kabupaten
4	Fisika			3-3-3		5 siswa/jenjang/ kabupaten
5	Kimia			3-3-3		5 siswa/jenjang/ kabupaten
6	Biologi			3-3-3		5 siswa/jenjang/ kabupaten
7	Ekonomi			3-3-3		5 siswa/jenjang/ kabupaten
8	Kebumian/Geografi			3-3-3		5 siswa/jenjang/ kabupaten
9	Robotika	2-2-2	2-2-2	2-2-2	2-2-2	3 kelompok/jenjang/kabupaten (1 tim=2 orang)
10	Film Indie	2-2-2	2-2-2	2-2-2	2-2-2	3 kelompok/jenjang/kabupaten (1 tim=4 orang)
11	Business Plan			2-2-2	2-2-2	3 kelompok/jenjang/kabupaten (1 tim=2 orang)
12	Karya Tulis Ilmiah Siswa (Inovatif)	2-2-2	2-2-2	2-2-2		3 siswa/jenjang/ kabupaten
13	Ismu In Arabic	2-2-2	2-2-2	2-2-2		3 siswa/jenjang/ kabupaten
14	Ismu In English	2-2-2	2-2-2	2-2-2		3 siswa/jenjang/ kabupaten
15	Teknik kendaraan ringan otomotif**)				2-2-2	5 siswa/jenjang/ kabupaten
16	Teknik dan bisnis sepeda motor**)				2-2-2	5 siswa/jenjang/ kabupaten
17	Informatika		2-2-2	2-2-2	2-2-2	5 siswa/jenjang/ kabupaten
18	News Reading In English	2-2-2	2-2-2	2-2-2	2-2-2	2 siswa/jenjang/ kabupaten
19	Fotografi*)		2-2-2	2-2-2		5 siswa/jenjang/ kabupaten
20	Story Telling	2-2-2	2-2-2	2-2-2		5 siswa/jenjang/ kabupaten



21	Desain Website			2-2-2	2-2-2	3 kelompok/jenjang/kabupaten
22	Musabaqoh Tilawatil Qur'an	2-2-2	2-2-2	2-2-2		5 siswa/jenjang/ kabupaten
23	Musabaqoh Fahmil Qur'an	2-2-2	2-2-2	2-2-2		3 kelompok/jenjang/kabupaten
24	Hifdzil Qur'an	2-2-2	2-2-2	2-2-2		5 siswa/jenjang/kabupaten
25	Kaligrafi	2-2-2	2-2-2	2-2-2		5 siswa/jenjang/kabupaten
26	Da'wah Digital	1-1-1	1-1-1	1-1-1	1-1-1	3 kelompok/jenjang/kabupaten (1 tim=3 orang)
27	E-Sport	1-1-1	1-1-1	1-1-1	1-1-1	2 kelompok/jenjang/kabupaten
28	Musik Akustik	1-1-1	1-1-1	1-1-1	1-1-1	2 kelompok/jenjang/kabupaten
29	Musikalisasi Puisi	1-1-1	1-1-1	1-1-1	1-1-1	2 kelompok/jenjang/kabupaten
30	Inovasi pembelajaran (Guru)	1-1-1	1-1-1	1-1-1	1-1-1	3 (guru atau kelompok) /jenjang/kabupaten
31	Best Practice Pengelolaan Sekolah (Kepala Sekolah)	1-1-1	1-1-1	1-1-1	1-1-1	2 sekolah/jenjang/kabupaten
32	Best Practice Penyelenggaraan Pendidikan Inklusi	1-1-1	1-1-1	1-1-1	1-1-1	2 sekolah/jenjang/kabupaten
33	Majalah Sekolah/Madrasah	1-1-1	1-1-1	1-1-1		3 kelompok/jenjang/kabupaten
34	Sesorah*)	1-1-1	1-1-1	1-1-1		3 siswa/jenjang/kabupaten
35	Mocopat*)	1-1-1	1-1-1	1-1-1		3 siswa/jenjang/ kabupaten
36	Geguritan*)	1-1-1	1-1-1	1-1-1		3 siswa/jenjang/ kabupaten

Keterangan: *) Cabang lomba tidak dilombakan pada OlympicAD Nasional 2024

*****) Cabang lomba tidak dilombakan pada OlympicAD Wilayah D.I. Yogyakarta**

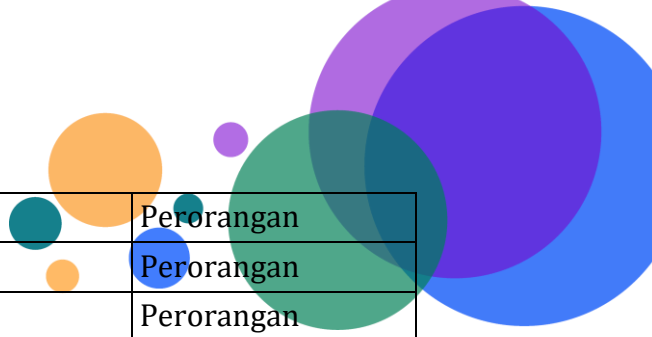
I KETENTUAN DAN JENIS LOMBA

1. Olimpiade Mata Pelajaran

A. Deskripsi

Olimpiade mata pelajaran merupakan olimpiade tentang penguasaan pengetahuan dan keterampilan mata pelajaran seperti tertuang dalam cabang lomba. Olimpiade mata pelajaran terdiri dari: Matematika, SAINS, Fisika, Kimia dan Biologi, dengan rincian sebagai berikut:

No	Mata Pelajaran	Jenjang	Keterangan
1	Matematika/Numerasi	SD/Mi, SMP/MTs, SMA/MA	Perorangan
2	IPA/IPAS	SD/MI, SMP/MTs, SMK	Perorangan



3	Astronomi	SMA/MA	Perorangan
4	Fisika	SMA/MA	Perorangan
5	Kimia	SMA/ MA	Perorangan
6	Biologi	SMA/ MA	Perorangan
7	Ekonomi	SMA/ MA	Perorangan
8	Kebumian/Geografi	SMA/ MA	Perorangan

B. Sistem Pelaksanaan

Olimpiade mata pelajaran dilaksanakan secara offline

C. Materi Lomba

Materi lomba mengacu pada kurikulum yang berlaku di persyarikatan Muhammadiyah

D. Naskah Soal

- 1) Naskah soal dibuat oleh tim profesional dan independen yang ditunjuk oleh Majelis Dikdasmen dan PNF Wilayah DIY
- 2) Tim pembuat kisi-kisi soal, naskah soal, kunci jawaban dan penelaah naskah soal berasal dari tim profesional dan independen yang ditunjuk Majelis Dikdasmen dan PNF Wilayah DIY.

E. Juri dan Pengawas

- 1) Tim juri ditunjuk oleh Majelis Dikdasmen dan PNF Wilayah DIY
- 2) Tim juri terdiri dari seorang ketua dan didampingi oleh 1 anggota serta dibantu 2 orang pengawas untuk setiap mata pelajaran
- 3) Keputusan Dewan Juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat

F. Peserta Lomba

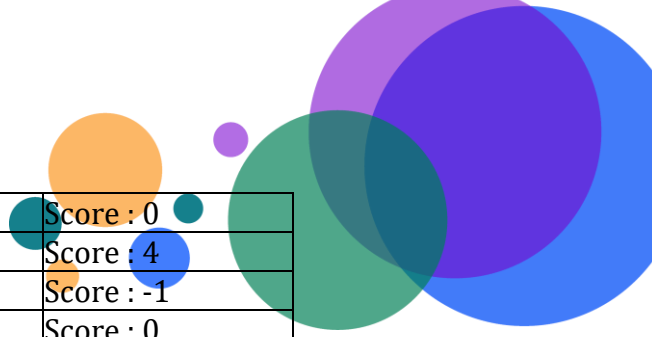
- 1) Peserta lomba adalah siswa/siswi sekolah/ madrasah Muhammadiyah
- 2) D.I. Yogyakarta tingkat SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA/SMK yang direkomendasi Majelis Daerah
- 3) Majelis Daerah mengirimkan 5 (lima) peserta untuk masing- masing lomba mata pelajaran per jenjang yang dilombakan.
- 4) Peserta lomba adalah perorangan tanpa membedakan putra dan putri

G. Prosedur Lomba

- 1) Lomba dilaksanakan dalam 1 (satu) babak
- 2) Seluruh peserta lomba mengerjakan soal dalam bentuk pilihan ganda, isian singkat dan uraian
- 3) Seluruh peserta mengerjakan soal dalam waktu 150 menit dan tidak ada penambahan waktu bagi yang terlambat

H. Kriteria Penilaian

Peserta	Kriteria	Scoring
Jenjang SD/MI	Benar	Score : 3
	Salah	Score : -1



	Tidak menjawab	Score : 0
Jenjang SMP/MTs	Benar	Score : 4
	Salah	Score : -1
	Tidak menjawab	Score : 0
Jenjang SMA/SMK/MA	Benar	Score : 5
	Salah	Score : -1
	Tidak menjawab	Score : 0

2. **Lomba News Reading in English**

A. Deskripsi Lomba

News reading in English adalah lomba penyampaian berita dalam bahasa inggris tentang sebuah tema berita yang disediakan panitia. Materi akan diberikan kepada peserta pada saat *technical meeting* (TM)

B. Prosedur Lomba

- 1) Lomba dilaksanakan dalam 1 (satu) babak
- 2) Setiap peserta menyampaikan materi berita yang telah diberikan pada saat TM di hadapan juri
- 3) Setiap peserta menyampaikan materi berita maksimal 7 menit secara *realtime* sesuai jadwal

C. Peserta Lomba

- 1) Peserta lomba adalah siswa/siswi sekolah/madrasah Muhammadiyah D.I. Yogyakarta tingkat SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA/SMK yang direkomendasi Majelis Daerah
- 2) Masing-masing Majelis Daerah mengutus maksimal 2 (dua) orang peserta untuk tiap tingkat
- 3) Peserta lomba adalah perorangan tanpa membedakan putra dan putri

D. Kriteria Penilaian

- 1) kelancaran dalam menyampaikan berita (25%)
- 2) pengucapan kata yang benar dan jelas (25%)
- 3) ekspresi wajah (15%)
- 4) intonasi suara (20%)
- 5) performa (15%)

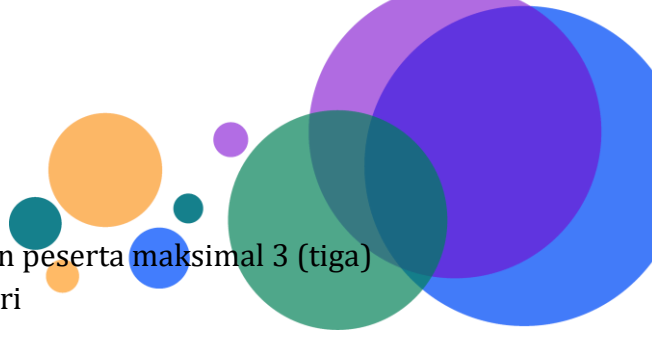
3. **Lomba ISMU in Arabic**

A. Deskripsi Lomba

Ismu in Arabic adalah lomba pidato materi al-Islam dan Kemuhammadiyah (AIK) dalam Bahasa Arab. Materi lomba *Ismu in Arabic* mengacu pada kurikulum dan buku teks pelajaran ISMUBA yang diterbitkan Majelis Dikdasmen dan PNF PP Muhammadiyah. Materi pidato peserta disiapkan oleh sekolah/ madrasah masing-masing dan diserahkan kepada panitia pada saat *technical meeting* (TM)

B. Peserta Lomba

- 1) Peserta lomba adalah siswa/siswi sekolah/madrasah Muhammadiyah D.I. Yogyakarta tingkat SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA/SMK yang

- 
- direkomendasi Majelis Daerah
- 2) Masing-masing Majelis Daerah mengirimkan peserta maksimal 3 (tiga) orang siswa tanpa dibedakan putra dan putri

C. Prosedur Lomba

- 1) Lomba dilaksanakan dalam 1 (satu) babak
- 2) Setiap peserta menyampaikan pidato materi AIK dengan Bahasa Arab sesuai materi yang diserahkan sekolah/madrasah pada saat TM
- 3) Durasi waktu pidato setiap peserta antara 5-7 menit
- 4) Juara dipilih berdasarkan kriteria penilaian oleh tim juri dan hasilnya tidak dapat diganggu gugat

D. Kriteria Penilaian

- 1) penampilan peserta (15%)
- 2) kefasihan pengucapan (25%)
- 3) kelancaran (25%)
- 4) isi/pembahasan tema (25%)
- 5) ketepatan waktu (10)

4. Lomba ISMU in English

A. Deskripsi Lomba

Ismu in English adalah lomba pidato materi al-Islam dan Kemuhammadiyah (AIK) dalam Bahasa Inggris. Materi lomba *Ismu in English* mengacu pada kurikulum dan buku teks pelajaran ISMUBA yang diterbitkan Majelis Dikdasmen dan PNF PP Muhammadiyah. Materi pidato peserta disiapkan oleh sekolah/ madrasah masing-masing dan diserahkan kepada panitia pada saat *technical meeting* (TM)

B. Peserta Lomba

- 1) Peserta lomba adalah siswa/siswi sekolah/madrasah Muhammadiyah D.I. Yogyakarta tingkat SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA/SMK yang direkomendasi Majelis Daerah
- 2) Masing-masing Majelis Daerah mengirimkan peserta maksimal 3 (tiga) orang tanpa dibedakan putra dan putri

C. Prosedur Lomba

- 1) Lomba dilaksanakan dalam 1 (satu) babak
- 2) Setiap peserta menyampaikan pidato materi AIK dengan Bahasa Inggris sesuai materi yang diserahkan sekolah/madrasah pada saat TM
- 3) Durasi waktu pidato setiap peserta antara 5-7 menit
- 4) Juara dipilih berdasarkan kriteria penilaian oleh tim juri dan hasilnya tidak dapat diganggu gugat

D. Kriteria Penilaian

- 1) penampilan peserta (15%)
- 2) kefasihan pengucapan (25%)

- 3) kelancaran (25%)
- 4) isi/pembahasan tema (25%)
- 5) ketepatan waktu (10)



5. Fotografi

A. Deskripsi Lomba

Lomba fotografi adalah lomba karya seni foto yang membidik suatu lokasi secara langsung (*on the spot*). Lokasi dan waktu pengambilan gambar akan ditentukan panitia.

B. Peserta Lomba

- 1) Peserta lomba adalah siswa/siswi sekolah/madrasah Muhammadiyah D.I.Yogyakarta tingkat SMP/MTs dan SMA/MA/SMK yang direkomendasi Majelis Daerah
- 2) Masing-masing Majelis Daerah mengirimkan peserta maksimal 5 (lima) orang peserta putra atau putri

C. Ketentuan Lomba

- 1) Setiap peserta membawa peralatan sendiri, seperti Kamera HP, Kamera Saku, SLR dll
- 2) Peserta datang ke lokasi yang ditentukan panitia untuk mengambil gambar secara langsung (*on the spot*)
- 3) Lokasi dan tema ditentukan panitia saat lomba
- 4) Waktu pengambilan gambar/foto dibatasi maksimal 1 jam (60 menit), dan tidak ada tambahan waktu bagi peserta yang datang terlambat
- 5) Setiap peserta hanya menyerahkan 1 (satu) karya fotografi dalam bentuk file Jpg. kepada panitia
- 6) Setiap peserta mengisi formulir yang disediakan, seperti judul foto, keterangan foto dan nama peserta
- 7) Setiap karya fotografi tidak mengandung unsur SARA, pornografi, dan sadisme.

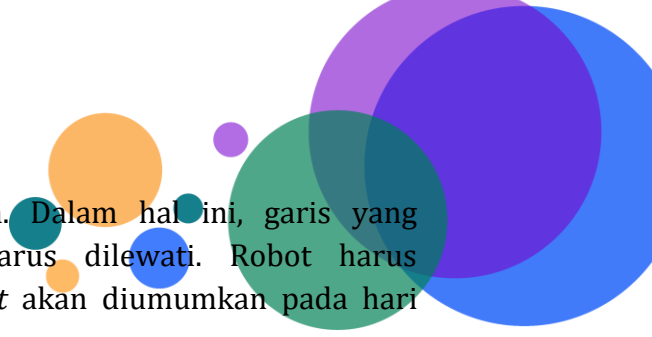
D. Kriteria Penilaian

- 1) Kesesuaian tema (25%)
- 2) Komposisi warna (25%)
- 3) Pencahayaan (25%)
- 4) Estetika (25%)

6. Robotika

A. Deskripsi Lomba

Robotika dalam OlympicAD tahun 2018 yang lalu terdiri dari 2 (dua) macam, yaitu *Robot Line Tracer* dan *Robot Maze Solving*. *Robot Line Tracer Analog* adalah robot yang bergerak mengikuti garis yang telah ditentukan panitia. *Robot maze solving* adalah robot yang bergerak secara terprogram



mengikuti garis-garis yang telah ditentukan. Dalam hal ini, garis yang ditentukan adalah titik-titik poin yang harus dilewati. Robot harus menyelesaikan misi di arena, dan *check point* akan diumumkan pada hari perlombaan.

B. Peserta Lomba

- 1) Peserta lomba adalah siswa/siswi sekolah/madrasah Muhammadiyah D.I. Yogyakarta tingkat SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA/SMK yang direkomendasi Majelis Daerah
- 2) Peserta lomba adalah tim, bukan perseorangan, dan merupakan perwakilan sekolah/madrasah masing-masing. Setiap tim beranggotakan 2 (dua) orang
- 3) Setiap kabupaten/kota berhak mengirimkan maksimal 3 (tiga) tim sebagai peserta lomba per jenjang
- 4) Peserta tingkat SD/MI mengikuti lomba *Robot Line Tracer Analog*
- 5) Peserta tingkat SMP/MTs, dan SMA/MA/SMK mengikuti lomba *Robot Maze Solving*

C. Ketentuan Lomba

❑ Robot Line Tracer Analog

- 1) Ketentuan Umum

Tim Peserta harus membawa robot kitnya dalam keadaan sudah dirakit (sudah jadi) dan siap untuk diperlombakan. Ukuran Robot tidak melebihi 20 cm x 15 cm, berat robot tidak melebihi 2 Kg, dan Tegangan Maksimal adalah 12 Volt

- 2) Perlombaan

Robot harus dapat bekerja secara otomatis dengan catudaya sendiri berbentuk baterai. Dilarang menggunakan catu daya dari bahan yang berbahaya. Pengendalian secara langsung (manual) oleh peserta lomba tidak diperbolehkan, kecuali hanya untuk menghidupkan robot tersebut pada saat *start*. Robot harus dapat distart dengan 1 (satu) kali tekan tombol. Pertandingan menggunakan sistem gugur dengan 3 (tiga) kali pertandingan, 2 (dua) robot akan dipertandingkan, dan robot yang mencapai garis finish tercepat dinyatakan sebagai pemenang. Jika kedua robot tidak ada yang mencapai garis finish maka robot dengan jarak terdekat dengan dari garis finish dengan waktu tercepat yang akan dinyatakan sebagai pemenang. Selama robot berjalan, peserta tidak diperbolehkan menyentuh robot miliknya tanpa seijin Juri. Apabila dalam perjalanannya robot keluar dari lintasannya melebihi 5 (lima) detik, atau berhenti di dalam arena lebih dari 5 (lima) detik, maka Tim Juri berhak meminta tim peserta untuk mengeluarkan robot dari arena. Tim diberikan kesempatan melakukan "*re-try*" (start ulang).

Tim peserta yang tidak mematuhi aturan lomba, atau melakukan hal-hal yang dapat membahayakan peserta lain, ataupun robot yang digunakan telah merusak arena lomba, akan didiskualifikasi. Hal-hal yang belum ditentukan dalam aturan ini, akan ditentukan oleh Panitia pada saat

technical meeting.

Keputusan Juri tidak dapat diganggu gugat



3) Arena Permainan

Arena pertandingan adalah kombinasi 240 cm x 120 cm. Warna garis bisa berwarna hitam di lantai putih atau garis putih di lantai hitam. Lebar garis antara 1– 2 cm. Ketentuan dari labirin dan misi akan diumumkan pada hari perlombaan. Jalur mungkin memiliki garis-garis lurus, kurva, terowongan dan perbukitan

4) Pemenang

Robot yang paling banyak melakukan misi dan waktu tercepat. (Terbaik dari 2 kali trial). Jika tidak ada robot yang menyelesaikan seluruh misi, maka akan dibandingkan misi-misi yang telah dilakukan. Jika ada peserta menyentuh robot mereka, peserta akan didiskualifikasi. Garis lintasan harus dideteksi oleh sensor robot. Jika robot tidak dapat mendeteksi lintasan sampai 3 kali, peserta harus menyesuaikan sensor robotnya

❑ **Robot Maze Solving**

1) Ketentuan Umum

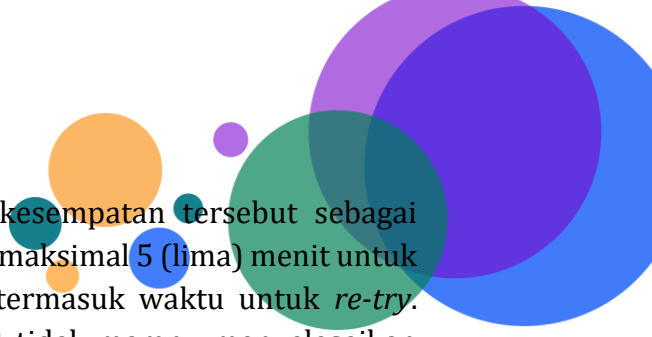
Panjang robot maksimal 25 cm, Lebar maksimal 25 cm, Tinggi maksimal 20 cm, dan Berat maksimal 5 Kg. Robot harus dapat bekerja secara otomatis dengan catu daya sendiri berbentuk baterai kering. Dilarang menggunakan catu daya dari bahan yang berbahaya. Peserta menggunakan mikrokontroler yang diprogram sendiri dengan komputer. Tidak boleh menggunakan mikrokontroler kit yang telah berisi program. Sensor yang digunakan kategori sensor optik (photodiode, phototransistor, dll), penggunaan sensor yang sudah terintegrasi (transmitter dan receiver dalam satu kit buatan pabrik) tidak diperbolehkan. Robot tidak boleh mempunyai bagian yang bisa merusak lapangan. Kontrol langsung oleh para peserta tidak diperbolehkan. Panitia tidak bisa menjanjikan lapangan bebas dari interferensi cahaya dari luar (misalnya lampu blitz kamera, lampu sorot ruangan atau cahaya lain dari luar ruangan). Penyesuaian desain robot terhadap kemungkinan itu adalah tugas peserta. Tegangan baterai maksimal 12 Volt

2) Perlombaan

Robot harus menyelesaikan misi di arena. *Check point* akan diumumkan pada hari perlombaan. Peserta dapat memilih sendiri jalur misi yang akan dilakukan di arena. Contoh misi: ambil semua *check point* dan mencapai garis finish dalam waktu singkat.

3) Penilaian

Para peserta mendapatkan 2 (dua) kali kesempatan dan tim juri akan



mengambil *point* tertinggi dari 2 (dua) kesempatan tersebut sebagai penilaian akhir. Setiap tim diberikan waktu maksimal 5 (lima) menit untuk menyelesaikan lintasan “*maze*” tersebut, termasuk waktu untuk *re-try*. Apabila dalam waktu 5 (lima) menit robot tidak mampu menyelesaikan lintasan maze maka perjalanan robot akan dihentikan tim Juri. Juri akan mencatat seluruh hasil bonus dan penalti yang telah berhasil dicapai tim tersebut. Waktu tempuh diberikan 300 detik. Pada saat robot mencapai titik akhir (*finish*), robot harus berhenti minimal 5 (lima) detik untuk menunjukkan akhir perjalanan robot tersebut, dan mendapatkan bonus dua kali ($0,80 \times 0,80$).

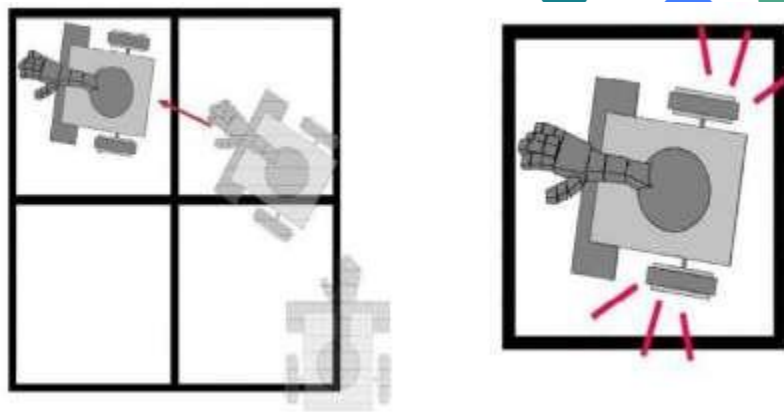
Nilai akhir adalah waktu tempuh yang digunakan oleh robot untuk menyelesaikan “*maze*” dan dikalikan dengan semua faktor bonus (0,80 atau nol koma delapan puluh) kemudian dikalikan dengan semua faktor penalti (1,30 atau satu koma tiga puluh), pada kedua sesi lomba yang telah dilakukan. Rumus nilai akhir = waktu tempuh $\times ((0,80)^x + (1,30)^y)$.

Robot yang mendapat nilai akhir terkecil akan dinyatakan sebagai pemenang dalam lomba kategori ini. Waktu persiapan (pemrograman) dan termasuk waktu latihan adalah 1.5 jam. Jika peserta menyentuh robot selama pertandingan tanpa ijin dari wasit, tim akan didiskualifikasi.

Robot akan didiskualifikasi jika gagal menyelesaikan misi dalam waktu 5 menit. Peserta tidak boleh menambah, menghapus atau mengubah perangkat keras atau perangkat lunak dari robot pada masa karantina dan trial. Peserta harus membawa laptop / komputer sendiri. Peserta harus mempersiapkan laptop untuk kompetisi dengan memastikan bahwa baterai komputer terisi penuh dalam kasus daya pemadaman di lokasi kompetisi.

Setiap saat, setidaknya satu poros harus melewati garis, jika tidak tim akan didiskualifikasi. Jika robot tidak bergerak (atau terhalang oleh objek dan tidak bergerak), wasit akan menghitung 10 detik dan menghentikan permainan. Poin yang dicapai sampai saat itu akan dihitung sebagai poin akhir.

Perangkat Memori (MP3, PMP, USB memory stick) tidak diperbolehkan digunakan dalam kompetisi. Terkait adanya peraturan lain yang tidak disebutkan di sini akan ditentukan oleh tim Juri pada saat kompetisi berlangsung.



Gambar. Contoh robot yang tidak melewati garis.

4) Arena Permainan

Arena pertandingan adalah kombinasi 240 cm x 120 cm. Warna garis bisa berwarna hitam di lantai putih atau garis putih di lantai hitam. Lebar garis antara 1 – 2 cm. Ketentuan dari labirin dan misi akan diumumkan pada hari permainan. Jalur mungkin memiliki garis-garis lurus, kurva, terowongan dan perbukitan.

5) Pemenang

Pemenang lomba adalah robot yang paling banyak melakukan misi dan waktu tercepat (terbaik dari kali trial). Jika tidak ada robot yang menyelesaikan seluruh misi, maka akan dibandingkan misi-misi yang telah dilakukan. Jika ada peserta menyentuh robot mereka, peserta akan didiskualifikasi. Garis lintasan harus dideteksi oleh sensor robot. Jika robot tidak dapat mendeteksi garis sampai 3 kali, peserta harus menyesuaikan sensor robotnya.

7. Film Indie

A. Deskripsi Lomba

Lomba Film Indie merupakan lomba tentang pembuatan film pendek tentang pembelajaran siswa/siswi secara umum di sekolah/madrasah Muhammadiyah D.I. Yogyakarta. Tema lomba film Indie adalah “pembelajaran siswa/siswi dalam mencapai tujuan Muhammadiyah”.

B. Peserta Lomba

- 1) Peserta lomba adalah siswa/siswi sekolah/madrasah Muhammadiyah
- 2) D.I. Yogyakarta tingkat SMP/MTs dan SMA/MA/SMK yang direkomendasi Majelis Daerah
- 3) Peserta lomba adalah tim, bukan perseorangan, dan merupakan perwakilan daerah masing-masing. Setiap tim beranggotakan maksimal 4

- 
- (empat) orang
- 4) Masing-masing Majelis Daerah berhak mengirimkan maksimal 3 (tiga) tim untuk mewakili daerahnya

C. Prosedur Lomba

- 1) Setiap tim hanya dapat mengirimkan 1 (satu) karya film indie dengan tema “pembelajaran siswa Muhammadiyah berkembang”
- 2) Karya film indie dikirim dalam format video dan/atau audio, dengan ketentuan:

D. Format Video.

WMV/MP4 1080-24p (1440×1080; 23,976 fps)

E. Format Audio:

Stereo 48kHz

F. Ketentuan

1. Durasi film maksimal 10 menit termasuk *credit title*
2. Film berupa karya fiksi, bukan dokumenter
3. Film yang dikirimkan adalah hasil karya sendiri (original), tidak melanggar hak cipta orang lain, bukan hasil plagiasi dan atau mengambil sebagian hak cipta orang lain, dan belum pernah diikuti sertakan dalam perlombaan sejenis serta belum pernah dipublikasikan.
4. Setiap karya film indie wajib mencantumkan logo sekolah/madrasah pada opening dan tulisan “**OlympicAD PWM D.I. Yogyakarta 2024**” dalam credit title
5. Film tidak mengandung unsur SARA (suku, agama, ras, dan antar golongan), pornografi dan hal-hal lain yang bertentangan dengan etika, norma dan hukum yang berlaku di Indonesia
6. Peserta wajib meng-upload film pendek ke Youtube dengan format (JUDULKARYA_NAMASEKOLAH/MADRASAH_OLYMPICAD PWM_2024)

G. Kriteria Penilaian

1. penilaian lomba dilakukan oleh dewan juri
2. Juri berhak mendiskualifikasi peserta apabila terdapat pelanggaran dari syarat dan ketentuan yang berlaku
3. Peserta mengumpulkan karya film indienya ke email panitia, dan Hak Cipta tetap dipegang oleh kreator masing-masing
4. kriteria penilaian juri didasarkan pada:
 - a) kesesuaian tema/ide cerita
 - b) kreativitas
 - c) akting pemain
 - d) teknis (Sinematografi, pengeditan)
5. Keputusan dewan juri adalah mutlak dan tidak dapat diganggu-gugat

8. Bussines Plan



A. Deskripsi

Lomba *Business Plan* merupakan lomba tentang pembuatan desain perencanaan usaha atau kewirausahaan. Perencanaan usaha ini juga dapat mengikutsertakan produk yang dihasilkan. Lomba dilakukan dalam dua tahap, yaitu penilaian makalah dan presentasi makalah. *Outcome* dari kompetisi ini berupa *Business Plan* (Perencanaan Bisnis) dari produk (dapat berupa barang dan/atau jasa) yang akan dilaksanakan atau pengembangan dari bisnis yang sudah ada.

B. Peserta

1. Peserta lomba adalah siswa/siswi sekolah/madrasah Muhammadiyah D.I. Yogyakarta tingkat SMA/MA dan SMK
2. Tiap kabupaten/kota mengirimkan maksimal 3 kelompok per jenjang/kategori yang dilombakan
3. Peserta lomba adalah tim, bukan perseorangan
4. Setiap tim terdiri dari 2 (dua) orang yang memiliki ide bisnis kreatif, inovatif, aplikatif, syar'i dan semangat kewirausahaan

C. Prosedur Lomba

1. Semua peserta mengirimkan makalah (proposal) dan file presentasi tentang *Business Plan* dalam bentuk softcopy
2. Makalah dikirim dalam format pdf dan file presentasi dalam format ppt. Makalah dan file presentasi dikirim ke panitia ke email panitia
3. Makalah yang dikumpulkan melewati batas waktu dinyatakan gugur
4. Pelaksanaan lomba dilakukan dalam dua tahap; yaitu penilaian naskah dan penilaian presentasi.

D. Kriteria Penilaian

1. Penilaian lomba dilakukan dalam dua tahap yaitu penilaian makalah/proposal dan presentasi
2. Kriteria penilaian proposal/makalah meliputi:
 - a) Sistematika penulisan (minimal harus mencakup keseluruhan point yang telah ditentukan oleh panitia). Sistematika penulisan dapat dilihat pada panduan
 - b) Isi proposal terdiri dari:
 - (1) Relevansi judul dengan isi proposal
 - (2) Orisinalitas gagasan
 - (3) Orisinalitas proposal
 - (4) Inovatif, kreatif dan syar'i
 - (5) Kelayakan implementasi di lapangan
 - (6) Produk yang dihasilkan (barang atau jasa)
3. Kriteria Penilaian Tahap Presentasi meliputi:
 - a) Penguasaan terhadap materi yang disampaikan
 - b) Kesesuaian materi dengan tampilan slide

- 
- c) Proses penyampaian materi terhadap audiens
 - d) Kemampuan dalam berinteraksi dengan audiens
 - e) Kelayakan hasil produksi/jasa untuk bisa dipasarkan

9. **Karya Tulis Ilmiah Siswa (Inovatif)**

A. Deskripsi

Lomba Karya Tulis Ilmiah Siswa merupakan lomba tentang pembuatan sebuah karya ilmiah.

B. Peserta

1. Peserta lomba adalah siswa/siswi sekolah/madrasah Muhammadiyah D.I. Yogyakarta tingkat SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA/SMK
2. Peserta lomba adalah perseorangan, bukan tim, dan tidak dibedakan laki-laki perempuan.
3. Tiap kabupaten/kota maksimal mengirimkan 3 siswa per jenjang pendidikan/kategori.

C. Prosedur Lomba

1. Peserta mengirimkan karya tulis ilmiah yang orisinal (belum pernah dipublikasikan dan bukan hasil edit dari karya orang lain)
2. Peserta yang telah mendaftar mengirimkan makalah dan file presentasi dalam bentuk softcopy ke email panitia
3. Peserta wajib menyertakan biodata siswa, surat pernyataan originalitas karya.
4. Pelaksanaan lomba dilakukan dalam dua tahap, yaitu penilaian makalah dan penilaian presentasi
5. Juri akan melakukan penilaian terhadap *file softcopy* yang dikirimkan sesuai dengan kategori dan kriteria penilaian
6. Pada tahap presentasi, setiap peserta mempresentasikan karyanya di hadapan juri selama 10 menit

D. Kriteria Penilaian

1. Kesesuaian dengan tema (10%)
2. Sistematika penulisan (10%)
3. Alur logika dan bahasa (10%)
4. Kualitas materi, temuan, aplikabilitas (40%)
5. Presentasi (30%)

E. Ketentuan Karya Tulis Ilmiah dan Esai

1. Paper ditulis maksimal terdiri dari 4.000-5.000 kata
2. Paper ditulis dengan huruf *times new roman*, *fontsize* 12, spasi 1,5 (kecuali intisari spasi 1), margin kiri 4 cm, kanan, atas, dan bawah 3 cm, ukuran kertas A4
3. Sistematika setiap paper terdiri dari bagian awal, isi dan akhir
4. Bagian awal paper meliputi halaman judul, halaman pengesahan, intisari (abstrak) disertai kata kunci, dan daftar isi

- 
5. Halaman judul memuat judul karya ilmiah, logo sekolah/madrasah, penyusun, nama sekolah/madrasah dan tahun
 6. Halaman pengesahan memuat judul karya ilmiah, identitas peserta, dan disahkan oleh kepala sekolah/madrasah (ditandatangani dan distempel)
 7. Bagian isi paper meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, metode, pembahasan, kesimpulan, dan saran
 8. Bagian akhir paper terdiri dari daftar pustaka dan (jika ada) lampiran

10. Majalah Sekolah/Madrasah

A. Deskripsi Lomba

Lomba ini adalah lomba majalah sekolah/madrasah. Majalah sekolah/madrasah merupakan karya asli, bukan saduran dan jiplakan, yang dibuat oleh sekolah/ madrasah Muhammadiyah D.I. Yogyakarta. Majalah yang dilombakan adalah majalah sekolah/madrasah yang telah memiliki *International Standard Serial Number* (ISSN)

B. Peserta Lomba

1. Setiap Majelis Dikdasmen Kab/Kota mengirimkan 3 kelompok siswa sebagai perwakilan sekolah per jenjang. Kateogri jenjang terdiri dari SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA/SMK
2. Objek yang dilombakan adalah majalah sekolah/madrasah Muhammadiyah D.I. Yogyakarta yang telah memiliki ISSN/ISBN.
3. Peserta lomba menyerahkan majalah sekolah/madrasah dalam bentuk hardcopy 2 (dua) edisi terbaru sebanyak 2 (dua) eksemplar kepada panitia

C. Prosedur Lomba

1. Lomba akan berlangsung dalam 1 (satu) babak
2. Redaktur Pelaksana wajib hadir dan melakukan presentasi selama maksimal 5 (lima) menit dengan membawa bukti terbit sekurang-kurangnya 4 (empat) edisi terakhir

D. Kriteria Penilaian

1. Penilaian lomba dilakukan berdasarkan 3 (tiga) aspek, yaitu redaksional, artistik dan konsistensi penerbitan
2. Penilaian aspek redaksional meliputi (50 %):
 - (a) Keunikan dan kekhasan ide
 - (b) Kedalaman materi
 - (c) Akurasi dan aktualitas fakta dan data
 - (d) Sikap kritis
 - (e) Bahasa
 - (f) Gaya penulisan
 - (g) Daya tembus narasumber
3. Penilaian aspek artistik meliputi (30 %):



- (a) Komposisi
 - (b) Warna
 - (c) Inovasi dan kreativitas konsep
 - (d) Foto
 - (e) Karikatur ilustrasi
 - (f) Tipografi
4. Penilaian aspek konsistensi penerbitan (20%)

11. Desain Website

A. Deskripsi Lomba

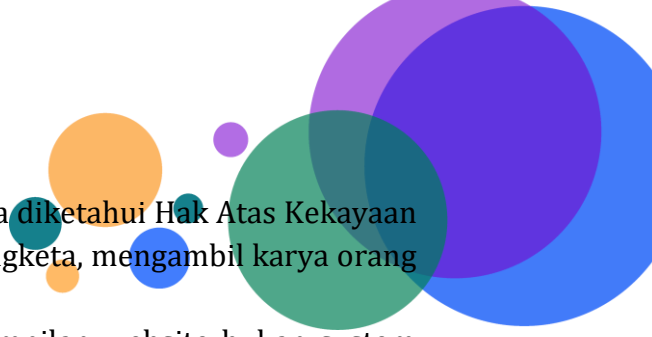
Lomba desain website adalah lomba keterampilan dalam membangun dan memelihara website. Lomba keterampilan desain website ini di antaranya adalah desain grafis, desain interface, penyusunan konten website, koding, dan optimalisasi mesin pencari atau sering disebut dengan *Search Engine Optimization* (SEO).

B. Peserta Lomba

1. Peserta lomba adalah siswa/siswi sekolah/madrasah Muhammadiyah D.I. Yogyakarta tingkat SMA/MA dan SMK.
2. Peserta meng-upload file web ke dalam aplikasi file *sharing* seperti via google drive, dropbox, dsb

C. Syarat Karya yang Dilombakan

1. Teknik pembuatan website bebas
2. Dilarang menggunakan framework CSS (bootstrap, foundation, less framework, amazium, skeleton, dll) maupun template dari orang lain
3. Penerapan style atau pengaturan tampilan dalam desain web harus menggunakan cascade style sheet (CSS) yang didefinisikan sendiri
4. Isi desain tidak boleh mengandung atau menggunakan elemen atau materi yang dilindungi oleh hak cipta termasuk logo, karya foto, karya grafis, merek dagang, dll
5. Untuk unsur estetika, desain halaman web diperkenankan menggunakan script namun terbatas pada client-side scripting seperti JavaScript dan jQuery
6. Design disesuaikan dengan tema yang ditentukan oleh panitia dan semua desain halaman web harus memiliki konsistensi terhadap tema yang ditentukan
7. Isi tidak mengandung unsur pornografi ataupun SARA
8. Halaman web dan client-side script yang digunakan harus bekerja secara optimal dan berjalan dengan baik pada web browser populer seperti Mozilla Firefox, Google Chrome, Safari, Opera, dan Internet Explorer
9. Desain web harus orisinal dan belum pernah dilombakan sebelumnya juga tidak boleh meyerupai produk instansi atau organisasi yang pernah ada

- 
10. Juri berhak mendiskualifikasi peserta apabila diketahui Hak Atas Kekayaan Intelektual-nya diragukan, sedang dalam sengketa, mengambil karya orang lain, atau mendapatkan klaim dari pihak lain
 11. Penilaian juri hanya berdasarkan desain tampilan website bukan system web yang dilombakan
 12. Hak cipta karya desain menjadi milik peserta lomba
 13. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat

12. Musabaqah Tilawatil Qur'an

A. Deskripsi Lomba

Musabaqah Tilawatil Qur'an adalah bidang lomba membaca al-Qur'an dengan bacaan mujaawwad, yaitu bacaan al-Qur'an yang mengandung nilai ilmu membaca (tajwid), seni (lagu dan suara), dan etika (adab) membaca. Qira'at (bacaan) yang dilombakan adalah qira'at Imam Ashim riwayat Hafs dengan martabat mujaawwad

B. Peserta

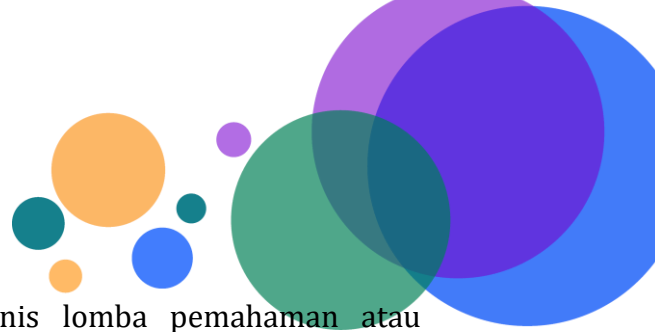
1. Peserta lomba Musabaqoh Tilawatil Qur'an adalah perseorangan tanpa dibedakan putra dan putri
2. Peserta lomba terdiri dari 3 (tiga) katagori, yaitu SD/MI, SMP/MTs dan SMA/SMK/MA yang direkomendasi Majelis Daerah
3. Maqra (materi bacaan) dari juz 1 – 30
4. Masing-masing Majelis Daerah berhak mengirimkan maksimal 5 (lima) orang peserta

C. Prosedur Lomba

1. Lomba akan dilakukan dalam satu tahap
2. Peserta wajib membaca maqra' yang ditetapkan oleh panitia pada saat *technical meeting*
3. Setiap peserta membaca mushaf al-Qur'an (bukan hafalan) dengan durasi waktu 7-10 menit
4. Peserta mengajukan 3 (tiga) maqra' pilihan, dan kemudian dewan hakim menetapkan salah satu dari tiga maqra' tersebut untuk dibaca
5. Maqra' yang diajukan oleh peserta harus disampaikan dewan hakim 12 (dua belas) jam sebelum tampil
6. Jumlah lagu minimal 5 (lima), dan lagu yang digunakan pertama adalah bayati/ husaini.

D. Kriteria Penilaian

1. Makharijul huruf
2. Tajwid
3. Lagu
4. Fashaha
5. Adab



13. Musabaqah Fahmil Qur'an

A. Deskripsi

Musabaqah Fahmil Qur'an adalah jenis lomba pemahaman atau pendalaman Al-Qur'an dengan penekanan pada pengungkapan ilmu Al- Qur'an dan pemahaman kandungan ayat dalam bentuk cerdas cermat. Peserta dalam bentuk Tim (3 orang) di mana salah seorang dari anggota regu sebagai juru bicara

B. Materi Lomba

Materi pokok lomba bersumber dari materi al-Islam dan Kemuhammadiyah di satuan tingkat pendidikan sesuai jenjang SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA/SMK

1. Prosedur Lomba

- a) Tahapan Musabaqah Fahmil Qur'an dilakukan dengan menampilkan minimal tiga regu, dengan sistem gugur dalam babak penyisihan, semifinal, dan final
- b) Setiap babak dilalui dengan 2 tahap: tahap regu dengan menjawab 10 soal, dan tahap rebutan dengan menampilkan 10 soal rebutan
- c) Masing-masing Majelis Daerah berhak mengirimkan maksimal 3 kelompok per jenjang tanpa dibedakan putra dan putri.

14. Musabaqah Hifzhil Qur'an

A. Deskripsi

Musabaqah Hifzhil Qur'an adalah bidang musabaqah menghafal Al-Qur'an dengan bacaan murattal dan menggunakan qira'at Imam Ashim riwayat Hafs serta Mushaf Bahriah (Al-Qur'an Pojok)

B. Peserta

1. Peserta lomba adalah perseorangan tanpa dibedakan putra dan putri
2. Peserta lomba terdiri dari 3 (tiga) katagori, yaitu SD/MI, SMP/MTs dan SMA/SMK/MA yang direkomendasi Majelis Daerah
3. Masing-masing Majelis Daerah berhak mengirimkan maksimal 5 (lima) orang peserta

C. Materi Lomba

1. Materi pertanyaan yang diambil untuk tingkat SD/MI adalah 1 juz, yaitu juz 30
2. Materi pertanyaan yang diambil untuk tingkat SMP/MTs adalah 2 juz, yaitu juz 29 dan juz 30
3. Materi pertanyaan yang diambil untuk tingkat SMA/MA/SMK adalah 3 juz, yaitu juz 29, juz 30 dan juz 1
4. Panjang bacaan ditentukan Dewan Hakim berdasarkan lamanya waktu membaca
5. Jumlah pertanyaan untuk masing-masing adalah 3 soal untuk babak

- 
- penyisihan dan 4 soal untuk babak final
6. Jumlah pertanyaan untuk SMA/MA/SMK adalah 4 soal untuk babak penyisihan dan 5 soal untuk babak final

D. Prosedur Lomba

1. Tahapan Musabaqah dilakukan dalam dua babak, yaitu Penyisihan dan Final.
2. Pada Babak penyisihan, paket soal ditentukan pada saat akan tampil dan penentuan giliran tampil setiap hari dilakukan sebelum acara musabaqah. Pada Babak Final, Paket soal ditentukan pada saat akan tampil
3. Penentuan giliran tampil sebelum acara final dilaksanakan.
4. Peserta pada babak Final diikuti oleh 20 peserta terbaik pada babak penyisihan

15. Story Telling

A. Deskripsi

Story Telling adalah sebuah teknik atau kemampuan bercerita dengan menggunakan bahasa Inggris. Bahan cerita dibuat oleh peserta masing-masing sekolah/madrasah dan mengangkat kisah tokoh Muhammadiyah

B. Peserta

1. Peserta lomba adalah perseorangan tanpa dibedakan putra dan putri
2. Peserta lomba terdiri dari 3 (tiga) katagori, yaitu SD/MI, SMP/MTs dan SMA/SMK/MA yang direkomendasi Majelis Daerah
3. Masing-masing Majelis Daerah berhak merekomendasikan maksimal 5 (lima) orang peserta tiap jenjang

C. Prosedur Lomba

1. Lomba akan dilakukan dalam satu tahap
2. Peserta menyampaikan cerita yang telah dipersiapkan dengan durasi 5- 7 menit
3. Peserta akan diberikan tema pada *technical meeting*
4. Peserta menyerahkan hardcopy naskah cerita kepada dewan juri sebelum lomba dimulai

D. Kriteria Penilaian

1. Pengucapan
2. Kefasihan
3. Kelancaran
4. Body language
5. Ekspresi
6. Intonation
7. Timing
8. Properti dan kostum
9. Isi cerita



16. Kaligrafi

A. Deskripsi

Kaligrafi adalah jenis karya seni yang menekankan keindahan dalam bentuk huruf, telah dimodifikasi, dan memiliki nilai estetika. *Musabaqah Khatil Qur'an* adalah lomba melukis kaligrafi

B. Peserta Lomba

1. Peserta lomba adalah perseorangan tanpa dibedakan putra dan putri
2. Peserta lomba terdiri dari 3 (tiga) katagori, yaitu SD/MI, SMP/MTs dan SMA/SMK/MA yang direkomendasi Majelis Daerah
3. Masing-masing Majelis Daerah berhak merekomendasikan maksimal 5 (lima) orang peserta tiap jenjang
4. Peserta membawa peralatan lomba masing-masing, seperti pensil, penghapus, dan cat air
5. Bahan kertas ukuran A3 disediakan panitia

C. Prosedur Lomba

1. Lomba diselenggarakan dalam satu tahap
2. Setiap peserta membuat kaligrafi dalam durasi 3 (tiga) jam, dan tidak ada tambahan waktu bagi yang terlambat
3. Materi lomba (kaligrafi) adalah satu atau lebih rangkaian kata dalam al-Qur'an yang bermakna, seperti *al-birru manittaqa*, *nuun wal qalami wamaa yasturuun*, *fastabiq al-khairat*

D. Kriteria Penilaian

1. Kebenaran Tulisan
2. Keindahan
3. Kerapian
4. Kreativitas
5. Ketuntasan
6. Kebermaknaan pesan tulisan
7. Komposisi

17. E-Sport

A. Persyaratan Umum

1. Peserta merupakan pelajar tingkat SD/MI-SMP/MTs-SMA/MA-SMK Muhammadiyah di wilayah D.I.Yogyakarta.
2. Peserta merupakan perwakilan yang didaftarkan oleh Majelis Dikdasmen dan PNF PDM di wilayah D.I.Yogyakarta untuk setiap jenjang.

Jenjang	Jumlah Tim tiap PDM
SD/MI	2
SMP/MTs	2
SMA/MA	2



SMK	2
-----	---

3. Setiap tim beranggotakan 5 (lima) pemain utama dan 1 (satu) pemain cadangan jika diperlukan.
4. Satu tim harus berasal dari satu sekolah/madrasah yang sama.
5. Setiap peserta **tidak** diperbolehkan bermain lebih dari 1 (satu) tim.
6. Peserta diwajibkan untuk memiliki **akun MLBB yang aktif dan valid, bukan akun orang lain.**
7. Penggunaan nama akun peserta **tidak boleh mengandung unsur SARA atau seksualitas** yang dapat berakibat tim mendapatkan sanksi hingga **didiskualifikasi** oleh panitia.
8. Peserta membawa perlengkapan sendiri (*charger, earphone, kuota internet/modem, dll*).

B. Peraturan Pertandingan

1. Peraturan Umum
 - a. Peserta melakukan registrasi dengan memberikan identitas dan nama akun yang dimiliki peserta serta *contact person* ketua tim untuk memudahkan komunikasi antara panitia dengan peserta.
 - b. Seluruh peserta diwajibkan untuk menjunjung tinggi sikap sportif.
 - c. Nama peserta wajib sama dengan yang terdaftar saat registrasi. **Peserta tidak dapat diganti selama pertandingan berlangsung** dalam kondisi apapun termasuk pemain cadangan.
 - d. Dilarang menggunakan **pihak ketiga atau program ilegal** yang dapat mengganggu proses berjalannya pertandingan.
 - e. Seluruh peserta **diwajibkan stand by 30 menit** sebelum jadwal pertandingan. Batas waktu keterlambatan adalah **10 menit**.
 - f. Segala bentuk kelalaian yang disebabkan oleh peserta adalah di luar tanggung jawab panitia. Contoh: **error device, koneksi internet yang tidak stabil dan lainnya.**
 - g. Peserta yang melakukan kesalahan *pick/ban/spell/emblem* menjadi tanggung jawab peserta dan pertandingan **tetap dilanjutkan.**
 - h. Panitia dapat memberikan diskualifikasi kepada peserta selama pertandingan sewaktu-waktu jika ada tindakan yang **melanggar peraturan dan perilaku buruk** yang dilakukan oleh peserta.
 - i. Seluruh informasi yang diberikan oleh panitia menjadi tanggung jawab seluruh peserta.
2. Penalti/Diskualifikasi/WO:
 - a. Peserta yang ketahuan memakai **program ilegal**, peserta tersebut akan diberikan sanksi berupa **diskualifikasi.**
 - b. Panitia berhak **memberikan sanksi** kepada peserta yang **bertindak kasar atau tidak sopan** terhadap peserta lain atau panitia.
 - c. **Pelanggaran Format Pertandingan** akan di beri sanksi oleh panitia dapat berupa **peringatan hingga diskualifikasi** untuk pelanggaran berulang.

- 
- d. Jika peserta **terlambat** melebihi batas maksimal yang sudah disepakati yaitu **10 menit** maka peserta akan dianggap **mengundurkan diri**.

C. Klaim Pertandingan

1. Seluruh keputusan dari panitia bersifat **mutlak dan tidak bisa diganggu gugat**.
2. Panitia berhak untuk merubah dan mengganti seluruh peraturan yang berlaku sewaktu-waktu tanpa ada pemberitahuan terlebih dahulu untuk menjaga kelangsungan pertandingan.
3. Seluruh peserta yang ingin **mengajukan klaim atau protes** wajib menyediakan **bukti berupa foto atau video** kepada panitia.

D. Lain-lain

1. Setiap ketua tim harus memverifikasi bahwa semua anggota tim sudah menyelesaikan settingan game sesuai ketentuan yang berlaku.
2. Setiap pertandingan, wasit akan membuat *custom room* dan mengundang ketua tim, selanjutnya ketua tim mengundang anggota lainnya untuk masuk ke dalam lobby custom. Pemain cadangan tidak diperbolehkan memasuki lobby custom.
3. Tim akan diundi secara acak untuk menentukan posisi bracket dan pertandingan akan berlangsung sesuai susunan bracket.

➤ **Format Pertandingan:**

○ All Tier Rank	○ Chat All & Radio All (OFF)
○ Draft Pick Mode (All Heroes)	○ Quick Chat (ON)
○ Multi-Slot (OFF)	○ Penyisihan Sistem Gugur (Bo1)
○ Skin (ON)	○ Semi Final (Bo3)
○ Emote (ON)	○ Bronze Match (Bo3)
○ Taunting Recall (ON)	○ Final (Bo3)

➤ **Ketentuan Pertandingan**

Pemenang setiap match akan ditentukan ketika :

- Salah satu base diantara kedua tim hancur
- Salah satu diantara kedua tim menyerah (*Surrender*)
- Salah satu tim di diskualifikasi karena melanggar peraturan

➤ **Jadwal Pertandingan**

- Jadwal pertandingan dapat disesuaikan dengan kondisi dan efisiensi waktu sehingga pertandingan dapat berjalan dengan baik

- Contoh Bracket Pertandingan setiap jenjang (sistem *random*/acak)



Semua peraturan bisa berubah kapan saja tanpa pemberitahuan terlebih dahulu kepada peserta demi menjaga keberlangsungan pertandingan. Semua keputusan panitia adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat. **Dengan membaca dan mengikuti informasi ini peserta dianggap telah menyetujui segala syarat, ketentuan, dan peraturan yang berlaku.**

18. Musik Akustik

A. Pengertian Musik Akustik

Adalah jenis pertunjukan musik yang lebih menonjolkan karakter bunyi secara alami dari instrumen yang dimainkan langsung tanpa bantuan electronic. Jenis instrument yang sering digunakan biasanya berupa gitar akustik, biola, cazonne flute dan alat musik akustik yang lainnya.

Meskipun semua pertunjukan musik dulunya bersifat akustik [retronim] "musik akustik" itu sendiri justru muncul dan populer setelah perkembangan instrumen elektrik, seperti gitar elektrik, biola elektrik, organ elektrik, dan synthesizer.

Dalam kegiatan lomba musik akustik ada beberapa aturan yang harus disepakati bersama sebagai suatu batasan penilaian. Sedangkan tujuan kegiatan lebih memberi wacana yang positif untuk saling berkompetisi dan memotivasi pelajar untuk lebih kreatif serta memberi wadah untuk berkreasi serta berekspresi secara musical melalui music.

B. Syarat Peserta

1. Peserta adalah siswa sekolah/madrasah Muhammadiyah D.I. Yogyakarta
 - SD/MI kelas 1 sampai dengan kelas 6
 - SMP/MTs kelas 7 sampai dengan kelas 9
 - SMA/SMK/MA 10 sampai dengan kelas 12
2. Satu tim terdiri dari minimal 3 anggota dan maksimal 7 anggota

- 
3. Peserta wajib menuliskan *Contact Person* peserta yang bisa selalu aktif dihubungi.
 4. Peserta membawakan 1 lagu pilihan yang sudah ditentukan oleh panitia
 5. Panitia hanya menyediakan alat musik berupa : gitar, cazon dan microphone beserta sound systemnya. [menyesuaikan situasi dan kondisi]
 6. Peserta boleh mnyiapkan / membawa alat music akustik sendiri [non electric] sesuai kebutuhan.
 7. Durasi waktu penampilan masing-masing peserta maksimal 7 menit untuk 1 lagu beserta persiapanya.
 8. Nomor Undian Peserta tim akan diundi pada saat *Technical Meeting*.
 9. Perwakilan peserta wajib hadir saat *Technical Meeting*.
 10. Semua teknis pelaksanaan lomba akan disampaikan saat *Technical Meeting*.
 11. Peserta wajib memahami dan menyepakati seluruh syarat lomba seperti yang tercantum di halaman ini.
 12. Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.

C. Kriteria Penilaian

Penilaian murni dilakukan oleh juri dengan melihat dari beberapa aspek meliputi:

- | | | |
|----|--|-----|
| 1. | Teknik | 30% |
| | Meliputi Dinamik, Materi Vocal, Phrasering, Artikulasi, Diksi, Intonasi, Attact/ Ending. | |
| 2. | Materi | 25% |
| | Bobot tingkat kesulitan materi lagu yang dibawakan. | |
| 3. | Penampilan | 20% |
| | Meliputi Kostum , Gaya / Koreografi, Kekompakan | |
| 4. | Arransemen dan Kreatifitas | 25% |
| | Meliputi pengembangan dan modifikasi lagu dari Harmoni, Ritme dan Melodi | |

D. Ketentuan Lagu Pilihan

- Jenjang SD/MI

1. Indonesia Pusaka	Cipt. Ismail Marzuki
2. Sesuatu di Jogja	Cipt. Adhitia Sofyan
3. Suwe Ora Jamu	Cipt. R.C. Hardjosubroto
4. Laskar Pelangi	Cipt. Giring Ganesha
5. Satu-Satu	Cipt. Idgitaf
- Jenjang SMP/MTs

1. Menghapus Jejakmu	Noah
2. Taman Surgamu	D' Masiv
3. Komang	Raim Laode

- 
- | | |
|-----------------------------|-------------------|
| 4. Hati-hati di jalan | Tulus |
| 5. Lebih Indah | Adera |
| 6. Celengan Rindu | Firsa Besari |
| 7. Rahmatan Lil alamin | Maher Zein |
| ○ <u>Jenjang SMA/SMK/MA</u> | |
| 1. Bismillah Cinta | Ungu – Lesti |
| 2. Dia | Sammy Simorangkir |
| 3. Dan | Sheila on Seventh |
| 4. Jiwa Yang Bersedih | Ghea Indrawari |
| 5. Selamat Tinggal | Firsa Besari |
| 6. Kumau Dia | Anmesh Kamaleng |
| 7. Koyo Jogja Istimewa | Ndarboy |

19. Musikalisasi Puisi

A. Kategori Lomba

Lomba musikalisasi puisi termasuk kategori lomba berkelompok atau grup

B. Jenis Lomba

Lomba dilaksanakan secara luring atau offline

C. Deskripsi Lomba

Musikalisasi puisi merupakan salah satu bentuk apresiasi puisi. Musikalisasi puisi merupakan puisi yang dinyanyikan dengan iringan musik. Musikalisasi puisi digunakan untuk membuat pembacaan puisi jauh lebih menarik serta ekspresif. Musikalisasi puisi sebagai sarana mengkomunikasikan puisi kepada apresian melalui persembahan musik (nada, irama, lagu, atau nyanyian). Hal ini bertujuan supaya bentuk, makna, dan pesan puisi tersebut tersampaikan dan lebih dapat diapresiasi oleh audiens.

D. Durasi Waktu

Durasi pentas setiap tim adalah 5-7 menit.

E. Syarat Peserta

1. Peserta adalah siswa SD/MI, SMP/Mts, SMA/MA, SMK dan SLB sederajat di bawah naungan Persyarikatan Muhammadiyah wilayah DI Yogyakarta.
2. Peserta adalah perwakilan dari tiap kabupaten (PDM).
3. Setiap kabupaten (PDM) diwakili oleh dua tim dari setiap jenjang pendidikan mulai dari SD hingga SMA/SMK.

Jenjang	Jumlah Perwakilan
SD/MI	2 Tim
SMP/Mts	2 Tim
SMA/MA	2 Tim



SMK	2 Tim
-----	-------

4. Satu tim/grup terdiri dari 3-5 siswa
5. Peserta menyanyikan puisi secara utuh dan diiringi dengan musik
6. Peserta memakai kostum **selain** seragam sekolah

F. Materi Puisi

1. Jenjang SD : Tahajjud Cintaku Karya Emha Ainun Nadjib
2. Jenjang SMP : Ketika Engkau Bersembahyang Karya Emha Ainun Nadjib
3. Jenjang SMA : Sembahyang Rumpunan Karya Ahmadun Yosi Herfanda
4. Jenjang SMK : Sembahyang Rumpunan Karya Ahmadun Yosi Herfanda

G. Peraturan Musik

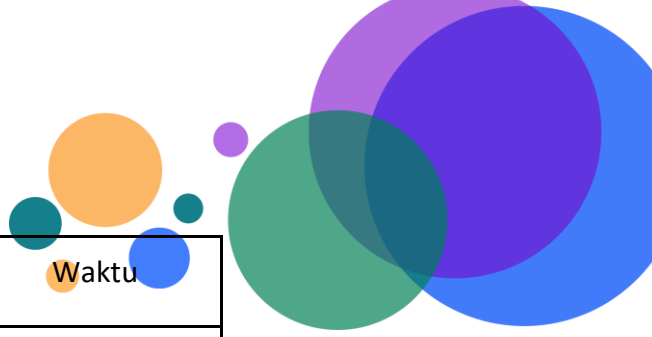
1. Musik berupa iringan secara langsung/*live* (bukan *backing track*)
2. Aransemen musik harus orisinal dan tidak boleh mengandung unsur plagiat.
3. Jika dikemudian hari diketahui bahwa karya merupakan suatu plagiat, maka panitia berhak membatalkan penilaian atas karya tersebut.
4. Peserta membawa alat musik sendiri.
5. Musikalisasi puisi disajikan dengan menggunakan instrumen tradisional atau modern atau acapela tanpa memanfaatkan aplikasi program.
6. Penampilan bersifat *unplugged* (tanpa menggunakan sound system)

H. Penilaian

1. Interpretasi Puisi (30%)
2. Komposisi (30%)
3. Harmonisasi atau Keselarasan (20%)
4. Vocal (10%)
5. Penampilan (10%)

I. Teknis Pelaksanaan Lomba

1. Peserta datang ke lokasi 30 menit sebelum lomba dimulai
2. Peserta melakukan registrasi kepada panitia sekaligus mengambil nomor undian untuk tampil
3. Peserta telah bersiap di ruang lomba ketika nomor undian sebelumnya sedang tampil.
4. Peserta memasuki panggung saat dipersilakan juri/panitia
5. Jika peserta tidak hadir di ruang lomba setelah dipanggil sebanyak tiga kali, posisi urutan tampilannya akan ditempatkan di paling akhir.
6. Peserta terakhir yang tidak hadir di ruang lomba setelah dipanggil sebanyak tiga kali, akan didiskualifikasi atau dinyatakan gugur.
7. Lomba dilaksanakan dalam dua sesi:



Sesi	Jenjang	Waktu
I	SD/MI - SMP/Mts	07.30 - 09.30
II	SMA/MA - SMK	10.00 - 12.00

J. Peraturan Tambahan

1. Setiap tim memiliki waktu 10 menit untuk presentasi, termasuk persiapan dan sound check.
2. Ketidakpatuhan terhadap batasan waktu dapat mempengaruhi penilaian.
3. Keputusan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
4. Pemenang akan diumumkan pada akhir acara.
5. Pemenang diambil dari masing - masing jenjang / tingkat pendidikan.

K. Lampiran Puisi

1. Puisi Kategori SD/MI

TAHAJJUD CINTAKU

Emha Ainun Nadjib (1988)

Mahaanggun Tuhan yang menciptakan hanya kebaikan
 Mahaagung ia yang mustahil menganugerahkan keburukan
 Apakah yang menyelubungi kehidupan ini selain cahaya
 Kegelapan hanyalah ketika taburan cahaya takditerima
 Kecuali kesucian tidaklah Tuhan berikan kepada kita
 Kotoran adalah kesucian yang hakikatnya tak dipelihara
 Katakan kepadaku adakah neraka itu kufur dan durhaka
 Sedang bagi keadilan hukum ia menyediakan dirinya
 Ke mana pun memandang yang tampak ialah kebenaran
 Kebatilan hanyalah kebenaran yang tak diberi ruang

Mahaanggun Tuhan yang menciptakan hanya kebaikan
 Suapi ia makanan agar tak lapar dan berwajah keburukan
 Tuhan kekasihku tak mengajari apa pun kecuali cinta
 Kebencian tak ada kecuali cinta kau lukai hatinya

2. Puisi Kategori SMP/MTs

KETIKA ENKAU BERSEMBAHYANG

Emha Ainun Nadjib (1988)

Ketika engkau bersembahyang
 Oleh takbirmu pintu langit terkuakkan
 Partikel udara dan ruang hampa bergetar



Bersama-sama mengucapkan allahu akbar
Bacaan Al-Fatihah dan surah
Membuat kegelapan terbuka matanya
Setiap doa dan pernyataan pasrah
Membentangkan jembatan cahaya
Tegak tubuh alifmu mengakar ke pusat bumi
Ruku' lam badanmu memandangi asal-usul diri
Kemudian mim sujudmu menangis
Di dalam cinta Allah hati gerimis
Sujud adalah satu-satunya hakekat hidup
Karena perjalanan hanya untuk tua dan redup
Ilmu dan peradaban takkan sampai
Kepada asal mula setiap jiwa kembali
Maka sembahyang adalah kehidupan ini sendiri
Pergi sejauh-jauhnya agar sampai kembali
Badan di peras jiwa dipompa tak terkira-kira
Kalau diri pecah terbelah, sujud mengutuhkannya
Sembahyang di atas sajadah cahaya
Melangkah perlahan-lahan ke rumah rahasia
Rumah yang tak ada ruang tak ada waktunya
Yang tak bisa dikisahkan kepada siapapun
Oleh-olehmu dari sembahyang adalah sinar wajah
Pancaran yang tak terumuskan oleh ilmu fisika
Hatimu sabar mulia, kaki seteguh batu karang
Dadamu mencakrawala, seluas 'arasy sembilan puluh sembilan

3. Puisi Kategori SMA/SMK/MA

SEMBAHYANG RUMPUTAN

Ahmadun Yosi Herfanda (1992)

walau kaubungkam suara azan
walau kaugusur rumah-rumah tuhan
aku rumputan
takkan berhenti sembahyang

: inna shalaati wa nusuki
wa mahyaaya wa mamaati
lillahi rabbil 'alamin

topan menyapu luas padang
tubuhku bergoyang-goyang
tapi tetap teguh dalam sembahyang
akarku yang mengurat di bumi

tak berhenti mengucap shalawat nabi
sembahyangku sembahyang rumputan
sembahyang penyerahan jiwa dan badan
yang rindu berbaring di pangkuan tuhan
sembahyangku sembahyang rumputan
sembahyang penyerahan habis-habisan
walau kautebang aku
akan tumbuh sebagai rumput baru
walau kaubakar daun-daunku
akan bersemi melebihi dulu

aku rumputan
kekasih tuhan
di kota-kota disingkirkan
alam memeliharaku subur di hutan
aku rumputan
tak pernah lupa sembahyang
: sesungguhnya shalatku dan ibadahku
hidupku dan matiku hanyalah
bagi allah tuhan sekalian alam

pada kambing dan kerbau
daun-daun hijau kupersembahkan
pada tanah akar kupertahankan
agar tak kehilangan asal keberadaan
di bumi terendah aku berada
tapi zikirku menggema
menggetarkan jagat raya

la ilaaha illallah
muhammadar rasulullah
aku rumputan
kekasih tuhan
seluruh gerakku
adalah sembahyang

20. Informatika

A. Deskripsi

Lomba informatika merupakan lomba untuk menyelesaikan masalah terkait pembuatan, penyimpanan, pencarian, pengolahan dan pelaporan dari suatu informasi yang diimplementasikan menggunakan perangkat lunak. Lomba

ini juga untuk menguji kemampuan *programming* dalam menyelesaikan suatu masalah secara efektif.



B. Peserta Lomba

1. Peserta lomba adalah perseorangan tanpa dibedakan putra dan putri.
2. Peserta lomba terdiri dari 3 (tiga) kategori, yaitu SMP/MTs dan SMA/MA dan SMK yang telah mendapatkan rekomendasi dari Majelis DikdasmenPNF PDM di lingkungan Persyarikatan Muhammadiyah DI. Yogyakarta

C. Ketentuan Lomba

1. Materi lomba menyesuaikan dengan kompetensi siswa siswa di setiap jenjang
2. Peserta datang ke lokasi yang ditentukan panitia untuk memasuki ruang lomba dengan komputer yang telah disediakan oleh panitia.
3. Peserta hanya diperbolehkan menggunakan satu perangkat komputer/laptop pada satu waktu.
4. Peserta diperbolehkan menyediakan perangkat komputer cadangan, yang hanya boleh digunakan apabila komputer utama mengalami masalah.
5. Durasi waktu penyelesaian soal maksimal selama 3 jam, dan tidak ada tambahan waktu bagi peserta yang datang terlambat.
6. Bahasa pemrograman yang diperbolehkan adalah C++
7. Setiap peserta menyerahkan 2 tipe file, yaitu file source dan file executable kepada panitia

D. Tata Tertib Pelaksanaan Lomba

1. Peserta harus mengenakan seragam sekolah
2. Peserta memasuki ruangan dan menempati meja dan kursi yang telah disiapkan oleh panitia paling lambat 15 (lima belas) menit sebelum acara dimulai.
3. Peserta dilarang membawa alat komunikasi elektronik (HP/Tablet, Buku catatan), kecuali buku kosong dan alat tulis berupa pulpen/pensil, penghapus, dan penggaris.
4. Peserta mengisi daftar hadir pada format/isian aplikasi yang telah disediakan panitia
5. Peserta tidak diperkenankan keluar ruangan atau pindah posisi selama proses pengerjaan soal belum selesai; jika ada keperluan pribadi (ke toilet, minum, dll.) harus melapor kepada panitia
6. Peserta yang telah selesai mengerjakan soal sebelum waktu berakhir tidak diperkenankan meninggalkan ruang sampai habisnya waktu pelaksanaan lomba.

E. Kriteria Penilaian

1. Kemampuan menyusun penyelesaian masalah atau problem solving.
2. Tingkat efisiensi penggunaan source code.
3. Tingkat kesesuaian mengimplementasikan algoritma soal kedalam algoritma coding.
4. Tingkat kecepatan waktu menyelesaikan masalah.



21. Dakwah Digital

A. Deskripsi Lomba

Lomba Video Dakwah Digital merupakan lomba membuat karya berupa video dakwah yang diunggah di media sosial dengan tema “Islam Rahmatan lil ‘Alamin.

B. Peserta Lomba

1. Peserta lomba kelompok siswa beranggotakan 3 orang yang siswa/siswi sekolah/madrasah Muhammadiyah D.I.Yogyakarta tingkat SD/MI, SMP/MTs dan SMA/MA/SMK yang direkomendasi Majelis Daerah.
2. Kuota kepesertaan dibatasi 3 kelompok siswa per jenjang per Kabupaten/Kota

C. Ketentuan Lomba

1. Setiap peserta mengirimkan 1 (satu) video dakwah.
2. Durasi video maksimal 60 detik.
3. Video dikirimkan dalam format landscape, MP4, dengan Resolusi 1280x 720 5 Fps (720p)
4. Video berisi film pendek sesuai tema bukan pidato atau ceramah.
5. File video diunggah di kanal *Youtube, Tiktok, Instagram*.
6. Video yang diunggah merupakan video produksi tahun 2023-2024 dan belum dipublikasikan di media manapun dan belum pernah diikuti dalam lomba, festival, dan kompetisi manapun.
7. Video merupakan karya original, bebas dari plagiarism dan hak cipta pihak manapun.
8. Video tidak mengandung ucapan kebencian, kekerasan, tidak bertentangan dengan SARA, dan menjunjung tinggi nilai kesetaraan dan kemanusiaan.

D. Kriteria Penilaian

1. Kesesuaian dengan tema “Islam Rahmatan lil Alamin”.
2. Orisinalitas
3. Kualitas video dan audio.

22. Inovasi Pembelajaran (Guru)

A. Bentuk Karya Inovasi

Karya Inovasi Pembelajaran yang dikembangkan dapat berupa bentuk :

1. Inovasi berbasis IT, diantaranya : aplikasi, virtual reality, augmented reality, e-learning;
2. Inovasi Multimedia atau Media Sederhana Pembelajaran;
3. Inovasi Model atau Metode Pembelajaran;
4. Inovasi Bahan Ajar dan Alat Peraga;
5. Inovasi Karya Seni.



B. Ruang Lingkup

Inovasi Pembelajaran yang dapat dikembangkan terdiri dari rumpun mata pelajaran pada jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah (SD/MI – SMA/MA) di Muhammadiyah, yakni : Rumpun ISMUBA, Eksakta, BK, Sosial, Bahasa, Seni, Budaya dan Teknologi

C. Ketentuan Umum

1. Peserta adalah perseorangan (individu) atau kelompok (Maks. 3 orang);
2. Setiap peserta/kelompok hanya diijinkan mengirimkan 1 (satu) karya inovasi pembelajaran;
3. Karya Inovasi sesuai materi mata pelajaran pada tingkat satuan pendidikan;
4. Karya Inovasi yang belum pernah meraih penghargaan dalam lomba ditingkat propinsi;
5. Laporan Karya Inovasi Pembelajaran yang dikirimkan harus memenuhi sistematika penulisan dan
6. kelengkapan pendukung sesuai persyaratan yang telah ditentukan;
7. Karya inovasi tidak bersifat duplikasi;
8. Memenuhi kriteria, ketentuan, aturan lomba;
9. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.

D. Persyaratan Peserta

1. Guru SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK/MA dan SLB di Sekolah/Madrasah Muhammadiyah Daerah Istimewa Yogyakarta;
2. Melampirkan surat rekomendasi mengikuti lomba dari Kepala Sekolah/Madrasah.

E. Sistematika Penulisan Laporan Inovasi

(DIBUAT DALAM BENTUK POSTER DAN PRODUK)

Halaman Judul

(Berisi Tentang Judul Karya Inovasi, Nama Penulis, dan Lembaga Asal)

Pernyataan Keaslian dan Bebas Plagiasi

(Surat pernyataan tentang keaslian karya dan ditanda tangani di atas materai 6000)

Surat Rekomendasi Kepala Sekolah/Madrasah

(Surat resmi yang menyatakan status guru dan pernyataan rekomendasi dari lembaga sekolah/madrasah dengan cap basah dan ditanda tangani oleh kepala sekolah/madrasah)

PENGANTAR

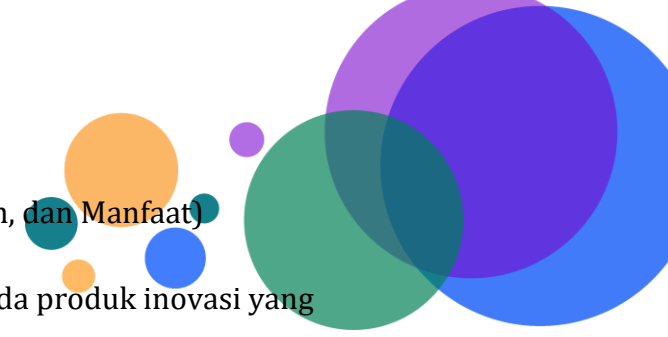
DAFTAR ISI

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR TABEL

BAB I PENDAHULUAN



(Berisi Latar Belakang Inovasi, Tujuan, Sasaran, dan Manfaat)

BAB II KAJIAN TEORI

(Konsep teoritis dan hasil penelitian ilmiah pada produk inovasi yang dikembangkan)

BAB III INOVASI PEMBELAJARAN

(Deskripsi produk yang telah dikembangkan, spesifikasi, tata cara, hasil penggunaan, dan sebagainya)

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

(Simpulan hasil dari produk Inovasi dan Saran)

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

(Lampiran terdiri dari : Identitas Guru, Foto kegiatan dan penggunaan produk inovasi, dan dokumen pendukung lainnya) -Jika hasil penelitian, maka ditambahkan data dan analisa terkait.

F. Ketentuan Penulisan

1. Laporan Inovasi harus memenuhi ketentuan sebagai berikut :
2. Ditulis dengan huruf Arial ukuran huruf (font) 11 atau huruf Times New Roman ukuran huruf
3. (font) 12, untuk bahasa arab menggunakan huruf traditional arabic ukuran huruf (font) 18.
4. Menggunakan kertas HVS ukuran A4, diketik 1,5 spasi dengan mengikuti sistematika yang telah ditentukan.
5. Laporan Inovasi dijilid warna Merah untuk SD/MI, Warna Biru untuk SMP/MTS, warna Hijau SMA/MA, dan warna Kuning untuk SLB. (atau warnanya sesuai rumpun)

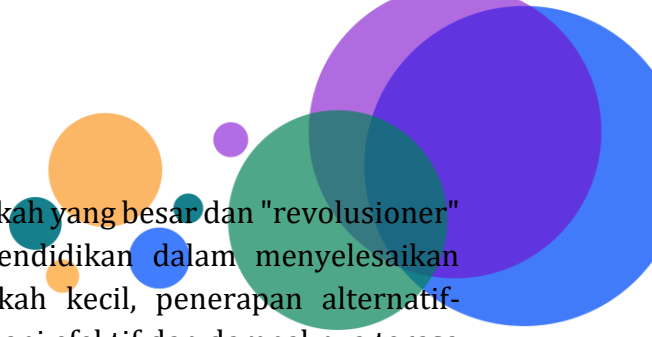
G. Kriteria Penilaian

1. Orisinalitas karya (10%);
2. Aspek kebaruan/inovasi (25%);
3. Kesesuaian dengan kurikulum (15%);
4. Aplikatif/dapat diterapkan (25%);
5. Kebermanfaatan produk (25%).

23. Best Practice Pendidikan Inklusif

A. Pengertian Best Practice

Best Practice adalah sebuah karya tulis yang menceritakan pengalaman terbaik dalam menyelesaikan sebuah permasalahan yang dihadapi oleh guru, kepala sekolah, dan tenaga kependidikan sehingga mereka mampu memperbaiki mutu layanan pendidikan dan pembelajaran di sekolah inklusif.



Best Practice tidak selalu identik dengan langkah yang besar dan "revolusioner" yang dilakukan oleh pendidik dan tenaga kependidikan dalam menyelesaikan masalah, tetapi bisa juga melalui sebuah langkah kecil, penerapan alternatif-alternatif pemecahan masalah yang sederhana, tetapi efektif dan dampaknya terasa oleh sekolah.

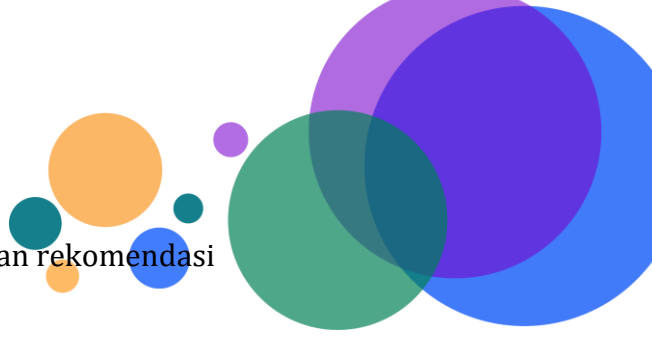
B. Persyaratan Peserta Lomba

1. Peserta adalah sekolah penyelenggara pendidikan inklusif tingkat SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, dan SMK Muhammadiyah D.I. Yogyakarta dibuktikan dengan Surat Keterangan sebagai Guru Pendamping Khusus (GPK) dari sekolah
2. Sekolah penyelenggara pendidikan inklusif memiliki Peserta Didik Berkebutuhan Khusus (PDBK) minimal sejumlah 4 siswa dengan melampirkan data siswa.
3. Peserta dari sekolah adalah kelompok sejumlah dari 2-3 orang yang terdiri dari guru dan atau kepala sekolah yang masih aktif, adapun ketentuannya sebagai berikut :
 - a) Guru Kelas & Kepala Sekolah/Madrasah atau,
 - b) Guru Kelas & Guru Pendamping Khusus (GPK), atau
 - c) Guru Pendamping Khusus (GPK) & Kepala Sekolah/Madrasah, atau
 - d) Guru Bimbingan dan Konseling (BK) & Guru Pendamping Khusus (GPK), atau
 - e) Guru GPK & Guru bidang studi , atau kolaborator lain sesuai dengan kondisi nyata di sekolah/madrasah.
4. Memiliki pengalaman kerja sebagai tim penyelenggara pendidikan inklusif
5. Karya *best practice* belum pernah menjadi juara lomba penulisan best practice sejenis

C. Isi Penulisan Best Practice

1. Bagian Awal

Bagian ini terdiri atas halaman judul, halaman pernyataan keaslian naskah lomba bermaterai cukup, halaman lembar persetujuan dari atasan langsung dan atau pejabat terkait, kata pengantar, abstrak atau ringkasan, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran
2. Bagian Isi
 - a. Pendahuluan, berisi paparan latar belakang, masalah, tujuan, dan manfaat *best practice* yang dilaporkan.
 - b. Metode Pemecahan Masalah, berisi paparan teori atau pengalaman yang dijadikan rujukan dalam menyelesaikan masalah, dan metode atau cara yang digunakan untuk menyelesaikan masalah beserta langkah- langkah rinci dari metode atau cara tersebut.
 - c. Pelaksanaan dan Hasil yang dicapai, berisi tentang paparan tentang pelaksanaan *best practice* terkait tempat, waktu, dan perangkat atau instrumen yang digunakan ketika best practice dilakukan serta hasil yang diperoleh dari pelaksanaan pemecahan masalah yang telah dilakukan disertai dengan data dan informasi yang mendukung

- 
3. Bagian Akhir
Bagian ini berisi tentang simpulan, refleksi dan rekomendasi
 4. Daftar Pustaka dan Lampiran

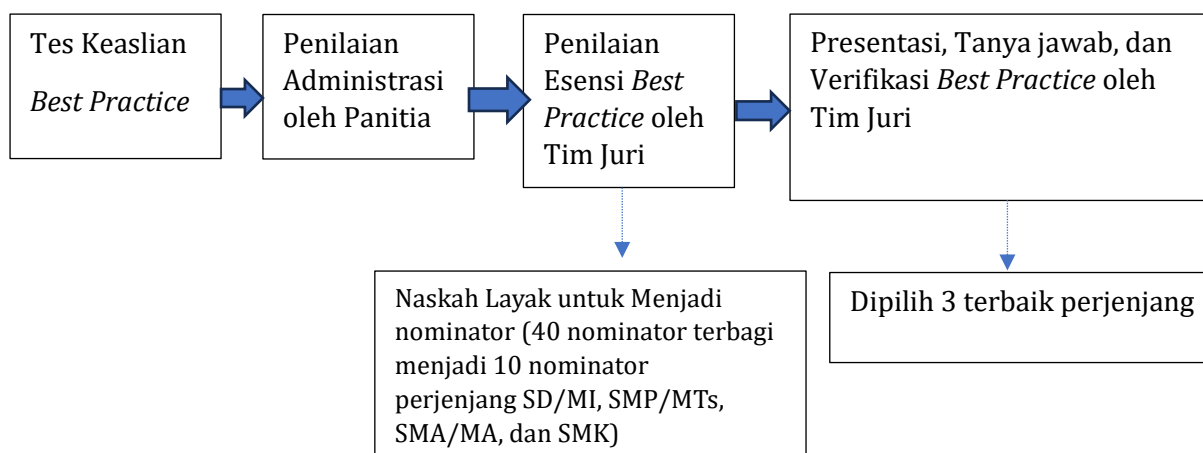
D. Teknik Penulisan dan Penyusunan Naskah Laporan

1. Penulisan naskah *best practice* harus menggunakan sistematika penulisan sebagaimana tertera pada lampiran pedoman ini.
2. Jumlah halaman naskah berkisar antara 20-40 halaman tidak termasuk lampiran, dengan kertas berukuran A4
3. Isi laporan dengan proporsi : pendahuluan (3-6 halaman), Isi (15-30 halaman), dan penutup (2-4 halaman)
4. Naskah diketik dengan spasi 1,5 , huruf *Time New Roman* ukuran huruf 12, batas tepi/margin kiri 3 cm, kanan 2,5 cm, atas 3 cm dan bawah 3 cm. Khusus untuk ukuran huruf tabel dan gambar disesuaikan dengan kebutuhan

E. Kelengkapan Naskah Lomba dan Pengiriman Naskah *Best Practice*

1. Naskah lomba dikirimkan dalam bentuk *softfile* yang berisi naskah utuh dalam format pdf dan *hardcopy*
2. Batas akhir pengiriman naskah lomba 10 Januari 2024 diterima panitia
3. Hardcopy dikirimkan ke sekretariat panitia Majelis Dikdasmen dan PNF PWM DIY

F. Prosedur Penilaian dan Penghargaan



24. Best Practice Pengelolaan Sekolah (Kepala Sekolah)

A. Pengertian

Best Practices Pengelolaan Sekolah adalah tulisan yang berisi praktik pengalaman terbaik yang dilakukan kepala sekolah/Madrasah dalam bidang supervisi, manajerial, maupun pengembangan kewirausahaan pada sekolah/madrasah yang dipimpin.



B. Sistematika

1. Bagian Awal

Bagian ini terdiri atas halaman judul (cover), halaman pernyataan keaslian naskah yang ditandatangani, halaman lembar persetujuan dari atasan langsung dan atau pejabat terkait, abstrak atau ringkasan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi

Bagian ini terdiri atas:

Bab Pendahuluan, berisi latar belakang, masalah, tujuan, dan manfaat Best Practices yang dilaksanakan.

Bab Kajian Pustaka, berisi teori, kebijakan, pedoman dan/atau praktik yang dijadikan rujukan dalam menyelesaikan masalah.

Bab Metode, berisi tentang prosedur dan perangkat atau instrumen, dan cara pemecahan masalah.

Bab Hasil dan Pembahasan, penyajian dan analisis data yang mencakup keadaan awal, proses, dan hasil akhir yang diperoleh dari hasil pelaksanaan serta dampaknya bagi komunitas sekolah/madrasah.

3. Bab Simpulan dan Rekomendasi

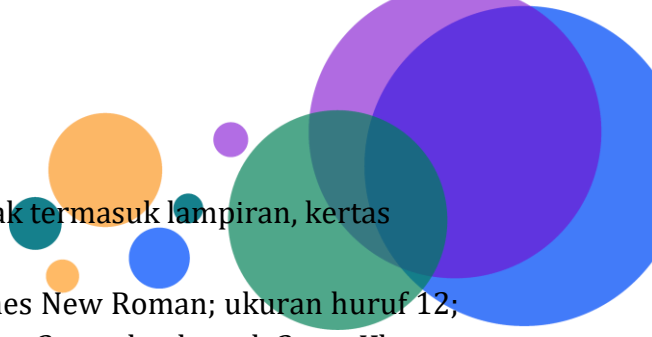
4. Bagian Penutup

Berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

C. Format Penulisan Naskah Best Practices

Penulisan naskah karya Best Practices harus menggunakan format penulisan sebagai berikut:

1. Sampul depan yang digunakan pada naskah Best Practices sebagaimana dijelaskan pada lampiran.
2. Di bagian kanan atas sampul depan naskah untuk masing-masing kategori lomba/pemilihan diberi kode:
 - a. BPPS-SD untuk kepala SD
 - b. BPPS -SMP untuk kepala SMP
 - c. BPPS -SMA untuk kepala SMA
 - d. BPPS -SMK untuk kepala SMK

- 
3. Jumlah halaman naskah 15-20 halaman tidak termasuk lampiran, kertas ukuran A4.
 4. Naskah diketik dengan spasi 1,5; huruf Times New Roman; ukuran huruf 12; batas tepi/margin kiri 4 cm, kanan 3 cm, atas 3 cm, dan bawah 3 cm. Khusus untuk ukuran huruf tabel dan gambar disesuaikan dengan kebutuhan.

25. Sesorah

Sesorah merupakan nama lain dari pidato berbahasa Jawa. Sesorah pun telah mulai ditinggalkan dengan pidato yang sering menggunakan Bahasa Indonesia. Sehingga, diperlukan salah satu upaya agar sesorah menjadi akrab di semua kalangan dan penggunaan bahasa Jawa dapat digunakan secara luas.

Prosedur Lomba

- a. Peserta adalah siswa-siswi sekolah/madrasah Muhammadiyah DIY yang dibuktikan dengan surat keterangan Kepala Sekolah/Madrasah dan mendapat rekomendasi pendaftaran lomba dari Majelis Dikdasmen & PNF kabupaten/kota
- b. Kriteria lomba bersifat perorangan dengan kuota peserta 3 siswa (putra atau putri) per jenjang per kabupaten, yakni;
 - SD/MI = 3 siswa x 5 kab/kota = 15 siswa
 - SMP/MTs = 3 siswa x 5 kab/kota = 15 siswa
 - SMA/SMK/MA = 3 siswa x 5 kab/kota = 15 siswa
- c. Peserta menyampaikan sesorah sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Tema akan ditentukan kemudian beberapa hari sebelum technical meeting, menyesuaikan perkembangan kognitif per jenjang yang dilombakan.
- d. Menggunakan busana Jawa lengkap (*gagrag Ngayogyakarta*) yang sesuai dengan tuntunan Islam
- e. Kriteria penilaian :
 - wicara 35% : isi, bahasa, pakecapan, artikulasi
 - wiraga 30% : busana, gestur, bloking
 - wirasa 20% : penghayatan, mimik wajah, pesan
 - wirama 15% : intonasi, panjang pendek, keras lemah suara
- f. Keputusan juri bersifat mutlak dan dapat dipertanggungjawabkan.

26. Mocapat

Macapat merupakan salah satu jenis tembang Jawa. Eksistensinya di tengah-tengah masyarakat sangat perlu dikembangkan untuk diangkat kembali menurut fungsinya guna menangkal pengaruh deras arus globalisasi dan modernisasi. Penggarapan macapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas para pelaku seni di tengah-tengah masyarakat sehingga dapat menambah kemampuan penampilannya. Guna menggali potensi serta mendorong tumbuh kembangnya seni suara Macapat dikalangan masyarakat terutama pada generasi muda.

Prosedur Lomba

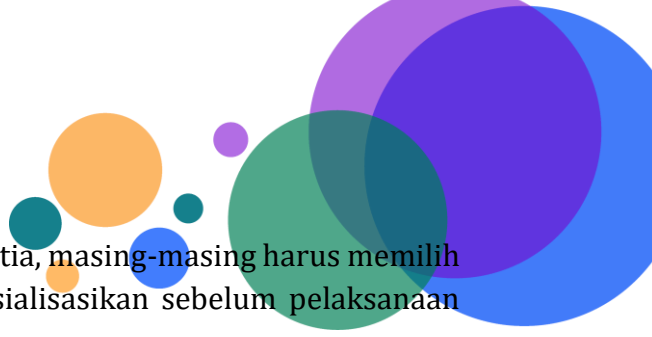
- a. Peserta adalah siswa-siswi sekolah/madrasah Muhammadiyah DIY yang dibuktikan dengan surat keterangan Kepala Sekolah/Madrasah dan mendapat rekomendasi pendaftaran lomba dari Majelis Dikdasmen & PNF kabupaten/kota
- b. Kriteria lomba bersifat perorangan dengan kuota peserta 3 siswa (putra atau putri) per jenjang per kabupaten, yakni;
 - SD/MI = 3 siswa x 5 kab/kota = 15 siswa
 - SMP/MTs = 3 siswa x 5 kab/kota = 15 siswa
 - SMA/SMK/MA = 3 siswa x 5 kab/kota = 15 siswa
- c. Tiap peserta menampilkan satu tembang wajib dan tembang pilihan. Tembang macapat akan disosialisasikan beberapa hari sebelum *technical meeting*.
- d. Peserta tampil menggunakan suara vokal asli (tanpa menggunakan pengeras suara)
- e. Para peserta lomba wajib menggunakan pakaian adat Jawa lengkap yang sesuai dengan tuntunan Islam
- f. Kriteria penilaian terdiri dari kemampuan vokal (ketepatan nada/laras, teknik, dan dasar suara), penampilan (totalitas dan ekspresi), dan penghayatan (ketepatan/penekanan rasa dan ketepatan emosi).

27. Geguritan

Geguritan merupakan puisi naratif yang berbentuk puisi, namun isinya merangkaikan suatu cerita. Dengan demikian geguritan merupakan salah satu genre kesusastraan tradisional yang memiliki nilai yang masih relevan untuk diterapkan oleh masyarakat pada keadaan sekarang. Dalam setiap geguritan terkandung nilai-nilai maupun pesan *pangawi* yang begitu kuat, sehingga dapat dijadikan cerminan dalam menjalani suatu kehidupan. Pesan-pesan yang terkandung di dalam sebuah geguritan tersebut dapat memberikan suatu pengetahuan tentang kehidupan masyarakat.

Prosedur Lomba

- a. Peserta adalah siswa-siswi sekolah/madrasah Muhammadiyah DIY yang dibuktikan dengan surat keterangan Kepala Sekolah/Madrasah dan mendapat rekomendasi pendaftaran lomba dari Majelis Dikdasmen & PNF kabupaten/kota
- b. Kriteria lomba bersifat perorangan dengan kuota peserta 3 siswa (putra atau putri) per jenjang per kabupaten, yakni;
 - SD/MI = 3 siswa x 5 kab/kota = 15 siswa
 - SMP/MTs = 3 siswa x 5 kab/kota = 15 siswa
 - SMA/SMK/MA = 3 siswa x 5 kab/kota = 15 siswa
- c. Tema lomba adalah pelestarian nilai-nilai budaya Jawa
- d. Para peserta lomba wajib menggunakan pakaian adat Jawa yang sesuai dengan



tuntunan Islam

- e. Naskah yang dibaca sudah disiapkan oleh panitia, masing-masing harus memilih salah satu dari dua judul. Naskah akan disosialisasikan sebelum pelaksanaan technical meeting.
- f. Aspek penilaian terdiri dari kemampuan vokal, ekspresi, dan penampilan