



Panduan  
**OlympicAD VIII**  
DI. Yogyakarta 2025  
22 – 23 November 2025



## Daftar Isi

Panitia OlympicAD VIII DI. Yogyakarta .....	6
Kata Pengantar .....	8
Pendahuluan .....	9
1. Latar Belakang .....	9
2. Nama Kegiatan .....	10
3. Tujuan Kegiatan .....	10
4. Peserta Kegiatan .....	10
5. Jadwal dan Kegiatan .....	10
Deskripsi Mata Lomba .....	11
1. Lomba Mata Pelajaran .....	11
a. Deskripsi .....	11
b. Peserta .....	11
c. Prosedur Lomba .....	12
d. Kriteria Penilaian .....	12
2. News Reading In English .....	12
a. Deskripsi Lomba .....	12
b. Prosedur Lomba .....	12
c. Kriteria Penilaian .....	13
3. Ismu In Arabic .....	13
a. Deskripsi Lomba .....	13
b. Peserta Lomba .....	13
c. Ketentuan Naskah Pidato .....	13
d. Prosedur Lomba .....	14
e. Kriteria Penilaian .....	14
4. ISMU In English .....	14
a. Deskripsi Lomba .....	14
b. Peserta Lomba .....	14
c. Prosedur Lomba .....	14
d. Kriteria Penilaian .....	15
5. Robotika .....	15
a. Line Tracer Analog .....	16
b. Maze Solving (SMP/MTS/SMA/SMK) .....	19
6. Film Indie .....	22
7. Business Plan .....	25
a. Latar Belakang .....	25

b.	Tujuan .....	25
c.	Tema .....	25
d.	Peserta .....	25
e.	Katentuan Umum.....	25
f.	Tahapan dan Teknis Lomba .....	26
g.	Sistematika Penulisan Proposal Business Plan .....	26
h.	Kriteria Penilaian.....	27
8.	Karya Tulis Ilmiah .....	27
a.	Deskripsi .....	27
b.	Peserta.....	27
c.	Tema .....	27
d.	Prosedur Lomba.....	28
e.	Kriteria Penilaian.....	28
f.	Persyaratan dan Ketentuan Penulisan.....	28
g.	Persyaratan Penulisan .....	29
h.	Petunjuk Teknis Penulisan dan Pengetikan .....	29
i.	Sistematika Penulisan .....	30
9.	Desain Poster .....	33
a.	Deskripsi .....	33
b.	Tujuan .....	33
c.	Tema .....	33
d.	Ketentuan .....	33
e.	Kriteria Penilaian.....	34
10.	Tilawatil Qur'an.....	35
a.	Deskripsi .....	35
b.	Peserta.....	35
c.	Prosedur .....	35
d.	Kriteria Penilaian.....	35
11.	Fahmil Qur'an .....	36
a.	Deskripsi .....	36
b.	Peserta.....	36
c.	Materi .....	36
d.	Prosedur Lomba.....	36
12.	Hifdzil Qur'an .....	37
a.	Prosedur .....	37
b.	Peserta.....	37

c.	Materi .....	37
d.	Aturan dan Sistem.....	37
e.	Penilaian .....	37
13.	Kaligrafi .....	38
a.	Deskripsi .....	38
b.	Peserta.....	38
c.	Materi .....	38
d.	Prosedur .....	38
e.	Ketentuan Umum .....	40
14.	Story Telling .....	40
a.	Peraturan Lomba .....	41
b.	Kriteria Penjurian .....	41
15.	Da'wah Digital.....	42
a.	Pendahuluan.....	42
b.	Tujuan Kegiatan .....	42
c.	Tema Umum .....	43
d.	Kategori Peserta.....	43
e.	Bentuk dan Teknis Lomba .....	43
f.	Ketentuan Umum .....	43
g.	Ketentuan Teknis Video .....	44
h.	Kriteria Penilaian.....	44
i.	Dewan Juri .....	44
16.	Inovasi Pembelajaran.....	44
a.	Deskripsi Lomba.....	44
b.	Ketentuan Lomba .....	45
c.	Aspek Penilaian.....	46
17.	Esport .....	46
a.	Deskripsi .....	46
b.	Peserta.....	46
c.	Prosedur .....	47
d.	Regulasi Turnamen .....	47
e.	Skema Pertandingan .....	47
f.	Peraturan Saat Pertandingan .....	48
g.	Technical Issue .....	48
h.	Force Majure.....	48
i.	Dokumentasi.....	49

j.	Lain-lain .....	49
18.	Musikalisasi Puisi .....	49
a.	Deskripsi .....	49
b.	Peserta .....	50
c.	Prosedur Lomba.....	50
d.	Ketentuan Teknis .....	50
e.	Kriterian Penilaian.....	50
19.	Best Praticice Pengelolaan Sekolah .....	51
a.	Deskripsi .....	51
b.	Peserta.....	51
c.	Materi .....	51
d.	Ketentuan Penilaian.....	52
Penutup	.....	56



## Panitia OlympicAD Tingkat Wilayah DI. Yogyakarta

<b>Penasehat</b>	: Dr. Muh. Ikhwan Ahada, M. Ag. : Gita Danu Pranata, SE., MM.
<b>Penanggung Jawab</b>	: Achmad Muhamad, M.Ag.
<b>Ketua</b>	: Dr. Sarjilah, M.Pd.
<b>Sekretaris</b>	: Dr. Tsania Nur Diyana, M.Pd.
<b>Bendahara</b>	: 1. Drs. Sarjono, M.Si. 2. Dr. Siti Dyah Handayani, M.M.
<b>Sekretariat</b>	: 1. Eka Yuhendri, S.H.I., M.H. 2. Tri Winarni, S.E.I. 3. Taufiq Hidayat, S.T. 4. Imron Rosyadi, S.Sos.I. 5. Suryatman, S.T.
<b>Bidang Lomba</b>	: PIC Lomba Masing-Masing
<b>Bidang Kepesertaan</b>	: 1. Fardian Imam Muttaqin, S.Pd.Si. 2. Farida Andriyani, M.Pd. 3. Yeni Muharrohmah, M.Si. 4. Yuni Septi Rahayu, S.Pd. 5. Yudi Jauhari, S. Kom
<b>Bidang Acara</b>	: 1. Rohimah, S. Pd 2. Ani Sulistyaningsih, M.Si. 3. Anis Rofiah, S.Ag., M.Si. 4. Enda Hariyani, S.Pd. 5. Siti Latifah, S.Pd.
<b>Bidang Konsumsi</b>	: 1. Dr. Fauzia, S.Pd., M.A. 2. Dra. Nurmahni, M.Ag. 3. Layin Fauziah, M.Pd. 4. Sri Widarti, S.Pd. 5. Nurul Muslihatin, M.Pd. 6. Parmuji, S.Pd. 7. Amin Sudariana, S.Pd.
<b>Media dan Komunikasi</b>	: 1. Widiastuti, M.Pd. 2. Narwoto, M.Pd. 3. Sri Wigati
<b>Tempat dan Perlengkapan</b>	: 1. Zalik Nuryana, M.Pd.I., Ph.D. 2. Sarpras SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta 3. Sarpras SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta 4. Sarpras SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta 5. Sarpras SMP Muhammadiyah 2 Yogyakarta
<b>Keamanan/Kesehatan</b>	: 1. Moch. Harpan Nursitadhi, M.Pd., M.Eng. 2. Rohmah 3. R. Ahmad.
<b>Transportasi</b>	: Driver Kantor PWM DI Yogyakarta

NO	CABANG LOMBA	PIC LOMBA	BKS			
			SMA/MA	SMK	SMP/MTS	SD/MI
1	Matematika	Elpin Eliana, M.Pd.	Titin Yulianti Prawesti, M.Pd		Daswati Rofiatun Sahifah, M.Pd	Sofyan, S.Si., M.Pd.
2	Fisika	Drs. Rochmat, M.Pd.	Barir Fathoni, S.Pd.			
3	Kimia	Drs. Rochmat, M.Pd.	Retno Sumirat, M.Pd.			
4	Biologi	Drs. Rochmat, M.Pd.	Retno Sumirat, M.Pd.			
5	IPA	Elpin Eliana, M.Pd.		Sabarudin Ahmad, S.Pd.T.	Mirfa Fidati	Suryatmanto, M.Pd.
6	Ekonomi	Dr. Sabar Nurohman, S.Pd.Si., M.Pd.	Tri Suryani, M.Pd			
7	Astronomi	Dr. Sabar Nurohman, S.Pd.Si., M.Pd.	Tri Suryani, M.Pd			
8	Kebumian	Dr. Sabar Nurohman, S.Pd.Si., M.Pd.	Ahmad Nurdin Kholili, M.Si.Th			
9	Informatika	Dr. Sabar Nurohman, S.Pd.Si., M.Pd.		Ahmad Nurdin Kholili, M.Si.Th		
10	News Reading in English	Dr. Fauzia, S.Pd., M.A.	Fitri Sari Sukmawati, M.Pd.	Insan Gunarjo, M.S.I.	Naning Hidayati M.Pd.,	Novia Nuryani, M.Pd.
11	Ismu in Arabic	Dra. Nurmahni, M.Ag.	Dwi Yulianti, M.Pd	Muhammad Zwahir, M.Pd.	Riyanto, M.Pd.I.	Hadi Nuryanto, MSI
12	Ismu in English	Solikhin, M.Pd.	Tugino, M.Pd	Edy Purwanto, S.Pd.T.	Esti Priyantini, M.Pd.BI.	Taufiqurrahman, S.Ag., MSI
13	Robotika	Dr. Drs. Suprihandono, M.M.	Harimawan, S.Pd.T	Harimawan, S.Pd.T	Hasanudin, M.Pd.	Joko Kiswanto, M.Pd.
14	Film Indie	Dr. Drs. Suprihandono, M.M.	Rasidul Anwar, M.Pd.I	Widi Astuti, S.Pd., M.Pd.	Supriyadi, SPd., MSI	Gintoro, S.IP.
15	Business Plan	Dr. Siti Diyah Handayani, S.E., M.M	Mutsanna Hidayati, M.Pd.	Tsulistianta Subhan Aziz, M.Pd.		
16	Karya Tulis Ilmiah	Prof. Dr. Suyatno, M.Pd.I.	Mutsanna Hidayati, M.Pd.	Narwoto, M.Pd		
17	Desain Poster	Dr. Ir. Sumarsono, S.T., M.Kom.	Tutik Lestari, M.Pd	Tri Handayani, S.Pd.	Hendro Sucipto, M.Pd	
18	Tilawahtil Qur'an	Dr. Tsania Nur Diyana, M.Pd.	Darmansyah, S.H	Ahmad Maftuhin, S.H.I.	Badrudin (MTS)	Arif Rahman, S.Ag., MSI.
19	Fahmil Qur'an	Dr. Sadam Fajar Shodiq, M.Pd.I	Darmansyah, S.H	Muhammad Marjuki, M.Pd.	Novesta Tisnadi M.S.I,	Ana Rahmtulah, M.Pd.
20	Hifdzil Qur'an	Muh. Fatkul Mubin, S.Ag., M.Pd.I	Dwi Yulianti, M.Pd	Sumpono, S.Ag.	Zendy (Mujahidin)	Usman Musyianto.
21	Kaligrafi	Agung Prihantoro, S.Pd., M.Pd.	Sri Nurul, H.M.P.S.T	Moch. Harpan N, M.Pd.,	Muhtar Sholikhin, S.Pd	Alip Mulyono, M.Pd.
22	Story Telling	Dr. Fauzia, S.Pd.,= M.A.	Fitri Sari Sukmawati, M.Pd.	Endro Haryadi, S.T., M.Pd.	Fitri Rahmawati, M.Pd	Sri Wahyuni, S.Pd., M.Pd.
23	Da'wah Digital	Dr. Mhd. Lailan Arqam, M.Pd.	Sri Nurul, H.M.P.S.T	Suwarda, S.Pd.	Irfan Zamzani, S.Hum	Ririn Agustina
24	Inovasi Pembelajaran (Guru)	Dr. Reni Herawati, M.Pd.I	Zulbahri, SE	Kustejo, S.Pd.I., M.Pd.	Susamta SMP 3 YK.	Ulfa Dian Citra Resmi, M.Pd.
25	Esport	Ahmad Azhari, S.Kom., M.Eng.	Anton Riyadi, S.Pd.	Kasyadi, S.Sos., M.S.I.		
26	Musikalisasi Puisi	Dr. Lutfi Wibawa, M.Pd.	Tutik Lestari, M.Pd.	Daliyem, S.Pd.	Suwahono, S.Pd.	Evi Yusnita, S.Pd.
27	Best Practice Pengelolaan Sekolah	Drs. Marwata HN., M.Pd.	Hery Nugroho, M.Pd..	Sigit Rohmadiantoro, M.Pd	Dwi Riastuti (Mujahidin)	Sulasmi, M.Pd.



## Kata Pengantar

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan karunia-Nya, sehingga Olympiade Ahmad Dahlan (OlympicAD) tingkat wilayah DI Yogyakarta Tahun 2025 dapat terselenggara dengan penuh semangat kebersamaan dan cita-cita mulia untuk mewujudkan generasi Muhammadiyah yang unggul dan berkemajuan. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, suri teladan sepanjang masa yang ajarannya menjadi inspirasi utama dalam seluruh aktivitas dakwah dan pendidikan Muhammadiyah.

Penyelenggaraan OlympicAD tingkat wilayah DI Yogyakarta Tahun 2025 merupakan langkah strategis Majelis Dikdasmen dan PNF PWM DI Yogyakarta dalam menjaring, memilih, dan mempersiapkan peserta terbaik yang akan mewakili Daerah Istimewa Yogyakarta pada OlympicAD tingkat Nasional Tahun 2026 di Makassar. Melalui kegiatan ini, diharapkan lahir para pelajar Muhammadiyah yang tidak hanya unggul dalam prestasi akademik, seni, olahraga, dan keislaman, tetapi juga memiliki karakter tangguh, semangat juang tinggi, dan komitmen kuat terhadap nilai-nilai Islam berkemajuan.

Kami menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh panitia, pimpinan sekolah/madrasah, guru pembimbing, peserta, serta semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyelenggaraan kegiatan ini. Semoga ikhtiar dan kerja keras kita semua menjadi amal shalih kolektif yang diridhai Allah SWT dan membawa kemajuan bagi pendidikan Muhammadiyah di wilayah D.I. Yogyakarta.

Akhirnya, kami berharap pedoman ini dapat menjadi panduan bersama dalam pelaksanaan OlympicAD tingkat wilayah DI Yogyakarta Tahun 2025, sehingga kegiatan dapat berjalan dengan tertib, sportif, dan bermakna. Semoga dari ajang ini lahir generasi pelajar Muhammadiyah yang berilmu amaliah, beramal ilmiah, serta siap mengharumkan nama Yogyakarta di tingkat nasional.

Yogyakarta, 7 November 2025

Ketua Majelis Dikdasmen dan PNF

Pimpinan Wilayah Muhammadiyah DI Yogyakarta

**Achmad Muhammad, M.Ag.**



# Pendahuluan

## 1. 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 silaturahmi 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 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), Semarang (2019), dan terakhir Bandung (2024).

D.I. Yogyakarta, dalam hal ini Majelis Dikdasmen dan PNF PWM DI Yogyakarta, mendukung penuh penyelenggaraan OlympicAD nasional di beberapa daerah. Tatkala penyelenggaraan OlympicAD terakhir yang diselenggarakan di Bandung misalnya, Majelis Dikdasmen DI. Yogyakarta mengirimkan kafilah berjumlah 700 orang. Sebagian besar kafilah berangkat menggunakan 20 bus dengan kawalan tim kesehatan yang terdiri dari dokter dan perawat.

Kesuksesan penyelenggaraan OlympicAD di Bandung dan partisipasi kafilah dari DI. Yogyakarta merupakan momentum penting untuk diselenggarakan kegiatan yang bersifat lokal, khusus di wilayah DI. Yogyakarta. OlympicAD Muhammadiyah.

Penyelenggaraan tingkat DI. Yogyakarta ini diselenggarakan dalam rangka mempersiapkan peserta yang akan ikut berlaga di momen OlympicAD Nasional pada 2026 di Makassar. Karena itu, dalam menyongsong OlympicAD 2026, Majelis Dikdasmen dan PNF PWM DI. Yogyakarta perlu mempersiapkan diri dengan baik agar dalam momen nasional 2 (dua) tahunan itu kafilah DI. Yogyakarta dapat berkiprah dan meraih prestasi secara maksimal.

## 2. Nama Kegiatan

Olympiade Ahmad Dahlan (OlympicAD) Sekolah/Madrasah Muhammadiyah Nasional ke VIII Tingkat DI Yogyakarta

## 3. Tujuan Kegiatan

1. Membangun tali silaturahmi antar sekolah dan madrasah Muhammadiyah se- DI Yogyakarta.
2. Meningkatkan semangat berprestasi pelajar Muhammadiyah dalam bidang akademik, seni, olahraga, dan keislaman secara kolektif.
3. Membiasakan budaya kompetisi antar sekolah/madrasah dan madrasah Muhammadiyah se- DI Yogyakarta.
4. Mencari “bibit-bibit unggul” dari sekolah dan madrasah Muhammadiyah se-DI Yogyakarta yang akan ikut belaga di ajang OlympicAD nasional tahun 2026.
5. Meningkatkan citra dan eksistensi sekolah/madrasah Muhammadiyah sebagai lembaga pendidikan Islam yang unggul, adaptif, dan berkemajuan.

## 4. Peserta Kegiatan

Peserta merupakan siswa/i sekolah/madrasah Muhammadiyah seluruh jenjang di wilayah DI Yogyakarta, peserta tersebar dalam 27 cabang lomba. Setiap Kabupaten/Kota mengirimkan maksimal 5 orang/tim untuk masing-masing cabang sesuai hasil seleksi tingkat Daerah.

## 5. Jadwal dan Kegiatan

Kegiatan OlympicAD akan dilaksanakan pada 22 – 23 November 2025 di 5 lokasi berikut.

No.	Lokasi	Cabang Lomba
1	SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta	Olimpiade Mata Pelajaran Semua Jenjang
2	SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ismu in Arabic</li> <li>2. Ismu in English</li> <li>3. Story Telling</li> <li>4. Da'wah Digital</li> <li>5. News Reading in English</li> </ol>
3	SMP Muhammadiyah 2 Yogyakarta	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tilawahtil Qur'an</li> <li>2. Fahmil Qur'an</li> <li>3. Hifdzil Qur'an</li> <li>4. Kaligrafi</li> </ol>
4	SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Esport</li> <li>2. Robotik</li> <li>3. Film Indie</li> <li>4. Musikalisasi Puisi</li> </ol>
5	Universitas Ahmad Dahlan 1B	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Best Practice Pengelolaan Sekolah</li> <li>2. Inovasi Pembelajaran</li> <li>3. Business Plan</li> <li>4. Karya Tulis Ilmiah</li> <li>5. Desain Poster</li> </ol>



## Deskripsi Mata Lomba

### 1. Lomba 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, IPA, Fisika, Kimia, Biologi, Ekonomi, Astronomi, Kebumihan dan Informatika dengan rincian sebagai berikut:

1	Matematika	SD/MI SMP/MTs SMA/SMK/MA	Perorangan
2	IPA	SD/MI SMP/MTs SMA/SMK/MA	Perorangan
3	Fisika	SMA/SMK/MA	Perorangan
4	Kimia	SMA/SMK/MA	Perorangan
5	Biologi	SMA/SMK/MA	Perorangan
6	Ekonomi	SMA/SMK/MA	Perorangan
7	Astronomi	SMA/MA	Perorangan
8	Kebumihan	SMA/MA	Perorangan
9	Informatika	SMK	Perorangan

Kisi-kisi soal mengacu pada kisi-kisi OSN tahun 2025. Sedangkan tim juri dan tim pembuat kisi-kisi soal, pembuat naskah soal, pembuat kunci jawaban soal dan penelaah naskah soal berasal dari tim profesional dan independen yang ditunjuk Majelis Dikdasmen dan PNF PWM DI Yogyakarta.

#### b. Peserta

Peserta lomba Olimpiade mata pelajaran adalah siswa/siswi sekolah/madrasah Muhammadiyah tingkat SD/MI, SMP/MTS, dan SMA/MA/SMK di DI Yogyakarta. Peserta merupakan perorangan tanpa membedakan putra dan putri.

### c. Prosedur Lomba

Lomba dilaksanakan pada tanggal 22 November 2025 pukul 07.30 - Selesai. Lomba akan dilakukan dalam satu babak. Seluruh peserta mengerjakan soal pilihan ganda berbasis komputer (*computer based test*) dalam waktu 90 menit. Opsi soal pilihan ganda untuk SD adalah A-B-C-D sementara untuk jenjang di atasnya adalah A-B-C-D-E.

Jika terdapat skor yang sama pada ranking terakhir yang masuk babak berikutnya, maka urutan ranking pada skor yang sama akan diambil dari waktu pengiriman (*submit*) jawaban soal tercepat.

### d. Kriteria Penilaian

1. Total soal 30 pilihan ganda dikerjakan dalam waktu 90 menit.
2. Penilaian soal pilihan ganda mengikuti aturan sebagai berikut:
  - a) Jika jawaban benar = poin + 4
  - b) Jika jawaban salah = poin - 1
  - c) Jika tidak menjawab = poin 0
3. Nilai total maksimum yang dapat diperoleh peserta adalah 120.
4. Pemeringkatan didasarkan pada nilai total peserta.

## 2. News Reading In English

### a. Deskripsi Lomba

News Reading in English adalah lomba membaca berita dalam bahasa Inggris berdasarkan tema yang ditentukan. Lomba ini bertujuan untuk melatih kemampuan berbicara, pengucapan, serta ekspresi dalam menyampaikan informasi secara akurat dan menarik.

☐ Tema Lomba :

- The Future of Education in the Digital Era
- Elevating dialectical ability amongs teens

### b. Prosedur Lomba

- 1) Lomba dilaksanakan pada tanggal 22 November 2025 pukul 07.30 – Selesai.
- 2) Peserta lomba merupakan perorangan, terbuka untuk kategori: SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA/SMK.
- 3) Seluruh peserta akan membaca teks berita (durasi 3 menit) yang telah disiapkan oleh juri (jenjang SMA/MA/SMK). Khusus jenjang SD/MI dan SMP/MTs teks berita disiapkan oleh masing-masing peserta.

### c. Kriteria Penilaian

Aspek Penilaian	Bobot
Kelancaran dalam menyampaikan berita	25%
Pengucapan kata yang benar dan jelas	25%
Ekspresi wajah	20%
Intonasi suara	20%
Ketepatan Waktu	10%

## 3. Ismu In Arabic

### a. Deskripsi Lomba

Ismu in Arabic merupakan Lomba Pidato ISMUBA dalam Bahasa Arab. Masing masing peserta menyampaikan pidato dengan materi Agama Islam dan Kemuhammadiyah (AIK) yang disiapkan sebelumnya dalam bahasa Arab.

### b. Peserta Lomba

1. Peserta lomba merupakan perorangan untuk kategori SD/MI, SMP/MTS dan SMA/MA/SMK.
2. Setiap kab/kota mengirim 5 peserta untuk setiap jenjang (total 25 peserta pada setiap jenjang).

### c. Ketentuan Naskah Pidato

1. Isi pidato berkaitan dengan spirit ISMU.
2. Tema pidato:
  - a. tingkat SD/MI:
    1. *Manfaat membaca buku;*
    2. *Bangun Pagi;*
    3. *Menjadi Anak yang Mandiri;*
    4. *Indahnya Persahabatan;*
    5. *Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat; dan*
    6. *Aku Kader Muhammadiyah, Penerus KH. Ahmad Dahlan.*
  - b. Tema pidato SMP/MTs dan SMA/MA/SMK:
    1. *Kuat Mental, Hebat Belajar;*
    2. *Pelajar Kreatif, Agen Perubahan;*

3. ***Bahaya Narkotika;***
  4. ***Jaga Diri, Jaga Iman; dan***
  5. ***Muhammadiyah: Masa Depan Bangsa dan Negara.***
- c. Judul pidato ditetapkan oleh masing-masing peserta.
  - d. Naskah pidato disusun dalam bahasa Arab, diketik, dan dicetak rangkap dua (2) untuk diserahkan kepada juri saat lomba.

#### **d. Prosedur Lomba**

1. Lomba dilaksanakan pada tanggal 22 November 2025 pukul 07.30 - Selesai
2. Lomba akan dilaksanakan dalam 1 babak.
3. Peserta berpidato dalam Bahasa Arab sesuai naskah pidato yang disiapkan dengan durasi 3 menit.

#### **e. Kriteria Penilaian**

1. Penampilan peserta (25%)
2. Kefasihan pengucapan (25%)
3. Kelancaran (25%)
4. Isi/pembahasan tema (20%)
5. Ketepatan waktu (5%)

## **4. ISMU In English**

### **a. Deskripsi Lomba**

Lomba ISMU in English merupakan Lomba Pidato dalam Bahasa Inggris. Masing masing peserta menyampaikan pidato dengan materi Agama Islam dan Kemuhammadiyah (AIK) yang telah dipersiapkan sebelumnya dalam Bahasa Inggris.

### **b. Peserta Lomba**

Peserta lomba merupakan perorangan untuk kategori SD/MI, SMP/MTS dan SMA/MA/SMK.

### **c. Prosedur Lomba**

- 1) Lomba dilaksanakan pada tanggal 22 November 2025 pukul 07.30 - Selesai
- 2) Lomba dilaksanakan dalam satu babak.
- 3) Peserta menampilkan pidato dengan durasi 3 (tiga) menit sesuai dengan tema yang ditentukan panitia. Teks diserahkan kepada juri sebelum pidato dimulai.
- 4) Isi pidato berkaitan dengan spirit ISMU dan judul dibuat oleh peserta.

- 5) Tema pidato tingkat
- 6) SD/MI:
  - **Hormat kepada guru,**
  - **Berbakti pada orang tua**
  - **Mencintai sesama**
  - **Peduli pada alam**
  - **Membangun cita-cita.**
- 7) Tema pidato SMP/MTs dan SMA/MA/SMK:
  - **Islam dan Peradaban**
  - **Dakwah Digital**
  - **Pergaulan remaja**
  - **Menjaga bumi.**
- 8) Proses seleksi dengan berpidato dalam bahasa Inggris, sesuai teks yang telah disiapkan peserta.

#### **d. Kriteria Penilaian**

- 1) Mastery of topic (25%)
- 2) Fluency (25%)
- 3) Pronunciation (25%)
- 4) Communicative Performance (20%)
- 5) Ketepatan Waktu (5%)

## **5. Robotika**

Lomba dilaksanakan pada tanggal 22 November 2025 pukul 07.30 – Selesai. Lomba robotika terbagi menjadi dua kategori, yaitu Robot Line Tracer Analog dan Robot Maze Solving. Robot Line Tracer Analog adalah robot yang bergerak mengikuti lintasan garis. Setiap tim peserta wajib membawa robot kit dalam kondisi telah dirakit sepenuhnya dan siap digunakan untuk bertanding. Sementara itu, Robot Maze Solving merupakan robot yang diprogram untuk menelusuri jalur garis yang telah ditentukan. Pada kategori ini, jalur tersebut memiliki titik-titik poin yang wajib dilewati, di mana informasi detailnya akan diumumkan melalui situs web OlympicAD satu hari sebelum perlombaan dimulai.

Robot diwajibkan menyelesaikan misi di arena perlombaan, dengan titik check point yang akan diumumkan pada hari pelaksanaan lomba. Kategori dan ketentuan peserta adalah sebagai berikut:

- a) Line Tracer (SD/MI) – Tim terdiri dari 2 orang
- b) Junior Maze Solving (SD/MI) – Tim terdiri dari 2 orang
- c) Senior Maze Solving (SMP/MTs) – Tim terdiri dari 2 orang
- d) Senior Maze Solving (SMA/SMK/MA) – Tim terdiri dari 2 orang

## a. Line Tracer Analog

### 1. Spesifikasi Robot dan Arena

- a. Dimensi Robot: Maksimal panjang 20 cm, lebar 15 cm, dan tinggi 15 cm.
- b. Berat Robot: Maksimal 2,0 kg (termasuk baterai).
- c. Konstruksi: Robot harus dibuat sendiri.
- d. Sensor: Hanya boleh menggunakan sensor optik (misalnya photodiode, phototransistor, LDR, dan sejenisnya). Sensor integrated buatan pabrik dengan transmitter dan receiver dalam satu unit tidak diperbolehkan.
- e. Pengendalian: Robot harus beroperasi secara autonomous tanpa bantuan operator, remote control, atau perangkat human-to-robot lainnya.
- f. Fungsi Utama: Mengikuti garis lintasan dan melewati rintangan pada jalur lomba.
- g. Kreativitas: Desain rangka dan rangkaian elektronik harus murni hasil karya tim sendiri.
- h. Keselamatan: Robot bebas dari bahan eksplosif atau mudah terbakar seperti bensin, butane, atau kerosene.
- i. Sumber Energi: Menggunakan baterai/accu kering (dibawa sendiri oleh peserta) dengan berat total robot tetap  $\leq 2,0$  kg. Tegangan maksimum motor  $12\text{ V} \pm 1\text{ V}$ . Disarankan membawa cadangan daya.
- j. Fair Play: Robot tidak boleh merusak robot lawan, merusak lintasan, atau membahayakan penonton maupun panitia.
- k. Pencahayaan: Robot harus tetap dapat beroperasi di kondisi pencahayaan yang ditentukan panitia, termasuk adanya lampu kilat kamera (kecuali dinyatakan mengganggu).
- l. Etika Penamaan: Nama tim/robot tidak boleh mengandung unsur penghinaan, pelecehan, atau hal yang menyinggung pihak lain.
- m. Jumlah Robot: Peserta hanya boleh menggunakan satu robot sepanjang kompetisi.
- n. Sanksi: Pelanggaran terhadap ketentuan akan dikenakan sanksi.
- o. Arena: Lintasan terbuat dari bahan banner berukuran  $240 \times 120$  cm, dengan garis hitam selebar 1–2 cm.

### 2. Sistem Pertandingan

- a. Diikuti oleh 25 peserta lomba.

- b. Setiap robot mengikuti 2 kali pertandingan. Pemenang ditentukan berdasarkan catatan waktu tercepat mencapai garis finish.
- c. Jika dalam 3 menit tidak ada robot yang mencapai garis finish, pemenang ditentukan dari robot yang mencapai checkpoint terjauh.
- d. Apabila hasil tetapimbang, akan diadakan pertandingan tambahan untuk menentukan pemenang.

### 3. Peraturan Teknis

#### → Umum

- a) Peserta wajib membawa perlengkapan/tools sendiri, dengan disarankan hanya membawa peralatan seperlunya (contoh: obeng, tang, laptop, sparepart, kabel ekstensi).
- b) Peserta disarankan membawa stop kontak pribadi.
- c) Setiap tim hanya diperbolehkan memiliki satu robot dan tidak diperkenankan membawa robot cadangan.
- d) Pergantian anggota tim harus dikonfirmasi kepada panitia. Batas akhir konfirmasi mengikuti tanggal yang telah ditentukan saat Technical Meeting. Anggota yang tidak dikonfirmasi tidak berhak mengikuti perlombaan.
- e) Apabila terdapat kesamaan nama robot antar tim, prioritas penggunaan nama diberikan kepada tim yang lebih dahulu menyelesaikan proses administrasi.
- f) Panitia akan memberikan waktu khusus sebelum lomba dimulai untuk perbaikan robot. Modifikasi yang dapat mengubah desain awal robot tidak diperkenankan.
- g) Peserta dilarang mengotori atau merusak lintasan (track) lomba.

#### → Sebelum Perlombaan:

- a) Setiap tim peserta wajib memenuhi seluruh persyaratan administrasi yang telah ditetapkan panitia.
- b) Robot harus lolos uji dimensi, berat, rangka, dan komponen elektronik sebelum dapat mengikuti lomba.
- c) Panitia menyediakan pitstop yang dapat digunakan peserta untuk pengecekan, perbaikan, dan modifikasi kondisi robot, sekaligus berfungsi sebagai base camp selama acara berlangsung.
- d) Pada babak final, robot akan ditempatkan di area karantina yang telah disiapkan panitia.
- e) Peserta tidak diperkenankan membawa track sendiri, dan menyetting robot di area perlombaan.

→ Saat Perlombaan :

a) Modifikasi Robot

1. Tim tidak diperbolehkan melakukan modifikasi yang mengubah kondisi awal robot (berat, panjang, lebar, desain).
2. Penggantian komponen hanya diperbolehkan jika:
  - a. Salah satu atau lebih komponen mengalami kerusakan dan tidak dapat digunakan lagi.
  - b. Komponen pengganti sudah dalam kondisi siap pakai (misalnya resistor, transistor, dan sejenisnya).
  - c. Proses penggantian dilakukan di area bebas (free area).

b) Kehadiran di Arena

- a. Hanya satu orang perwakilan tim yang diperbolehkan berada di arena pertandingan (game arena), sedangkan anggota lainnya berada di free area.
- b. Perwakilan tim di area track perlombaan bukan merupakan pembimbing.
- c. Peran Pembimbing Selama pertandingan, pembimbing tidak diperkenankan membantu peserta dalam bentuk apapun.
- d. Prosedur Start
  1. Robot harus berada di belakang garis start sebelum aba-aba dimulai.
  2. Robot mulai bergerak setelah aba-aba dari wasit atau dewan juri.
  3. Sebelum aba-aba, peserta boleh melakukan uji coba, pengecekan, atau tuning dengan batas waktu maksimal 1 menit.
  4. Tidak diperbolehkan memberikan bantuan eksternal (mendorong, menarik, dsb.) saat start untuk mempercepat pergerakan robot.
- e. Kerusakan Saat Lomba Jika robot rusak selama pertandingan, lomba tetap berjalan dan tidak ada restart.
- f. Interaksi dengan Robot
  1. Peserta tidak boleh menyentuh robot selama pertandingan tanpa izin hakim garis.
  2. Permintaan izin dilakukan dengan mengangkat tangan kanan.
- g. Jika terjadi tabrakan, robot yang berada di jalur benar akan diprioritaskan, sedangkan robot yang keluar jalur akan diangkat.
- h. Robot Keluar Jalur atau Berhenti Jika robot keluar dari lintasan atau berhenti lebih dari 5 detik, juri/hakim garis berhak meminta tim mengeluarkan robot dan memberikan kesempatan retry atau start ulang dari checkpoint sebelumnya.

- i. Batas Waktu Lintasan Waktu maksimal untuk menyelesaikan lintasan kategori Line Tracer adalah 3 (tiga) menit.
- j. Retry (Ulang Start) Peserta diperbolehkan melakukan retry (meletakkan robot di posisi tepat di belakang garis checkpoint terakhir) dengan ketentuan:
  - 1. Robot tidak dapat menemukan jalur yang benar dan/atau seluruh badan robot keluar dari garis/jalur.
  - 2. Robot terhenti selama 5 detik atau lebih.
  - 3. Retry dilakukan di garis start atau checkpoint terakhir yang telah dilewati (seluruh badan robot harus sudah melewati batas checkpoint tersebut).
  - 4. Jumlah retry tidak dibatasi.
  - 5. Retry hanya dapat dilakukan setelah mendapat persetujuan dari juri lapangan/hakim garis dengan cara mengangkat tangan terlebih dahulu.
- k. Pelanggaran dan Sanksi Peserta akan didiskualifikasi apabila:
  - 1. Nama tim telah dipanggil sebanyak tiga kali dalam waktu 90 detik tanpa jawaban atau pemberitahuan sebelumnya.
  - 2. Merusak robot lawan atau merusak lintasan/arena lomba.
  - 3. Tidak mematuhi peraturan lomba atau melakukan tindakan yang dapat membahayakan peserta lain.
  - 4. Mengganggu peserta lain yang sedang bertanding.

## **b. Maze Solving (SMP/MTS/SMA/SMK)**

### **1. Spesifikasi Robot dan Arena**

- a. Dimensi Maksimal: Panjang 25 cm, lebar 25 cm, dan tinggi 20 cm.
- b. Berat Maksimal: 5,0 kg (termasuk baterai).
- c. Konstruksi: Robot harus merupakan hasil karya sendiri.
- d. Catu Daya: Robot harus beroperasi secara otomatis menggunakan baterai kering sebagai sumber daya.
- e. Tegangan Baterai: Maksimal 12 V dengan toleransi  $\pm 1$  V.
- f. Mikrokontroler: Menggunakan mikrokontroler yang diprogram sendiri.
- g. Sensor: Menggunakan sensor optik (misalnya photodiode, phototransistor, dll.). Tidak diperbolehkan menggunakan sensor terintegrasi (transmitter dan receiver dalam satu unit buatan pabrik).
- h. Keamanan Lintasan: Robot tidak boleh memiliki bagian yang berpotensi merusak lapangan.
- i. Interferensi Cahaya: Panitia tidak menjamin lapangan bebas dari cahaya luar seperti lampu kilat kamera, lampu sorot ruangan, atau cahaya lainnya.

- j. Adaptasi Desain: Peserta bertanggung jawab menyesuaikan desain robot agar dapat berfungsi optimal meskipun terdapat gangguan Cahaya.
- k. Spesifikasi Arena:
  - i. Bahan: banner.
  - ii. Ukuran: 250 × 250 cm.
  - iii. Warna garis: hitam dengan lebar 1,8 cm.

## 2. Sistem Pertandingan

- a. Ketentuan Umum
- b. Setiap tim diberikan waktu maksimal 5 menit untuk menyelesaikan lintasan maze, termasuk waktu untuk retry pada setiap running.
- c. Jika robot tidak menyelesaikan lintasan dalam waktu tersebut, juri akan menghentikan perjalanan robot dan mencatat hasil waktu
- d. Robot yang mencapai garis akhir (FINISH) wajib berhenti minimal 5 detik sebagai tanda berakhirnya perjalanan.
- e. Waktu uji coba track maksimal 2 menit.
- f. Pemenang adalah tim dengan waktu tercepat.

## 3. Peraturan Pertandingan

- a. Setelah start, hanya 1 peserta yang di perbolehkan memasuki area track.
  - b. Menyentuh robot tanpa izin wasit akan mengakibatkan diskualifikasi.
  - c. Peserta dilarang menginjak atau memasuki lintasan tanpa seizin wasit.
  - d. Robot menyelesaikan misi dalam waktu 5 menit.
  - e. Setiap saat, minimal satu poros robot harus berada di atas garis lintasan. Jika robot mengalami error, maka robot akan di ulang di chek point yang telah di lewati.
  - f. Jika robot berhenti atau terhalang selama lebih dari 10 detik, wasit akan menghentikan pertandingan dan mengulang dari chek point yang telah di lewati.
  - g. Penggunaan perangkat memori eksternal (MP3 player, PMP, USB stick) tidak diperbolehkan.
  - h. Peraturan lain yang belum tercantum akan ditetapkan oleh tim juri selama kompetisi berlangsung.
- ✓ Peraturan Teknis Umum
- a) Peserta wajib membawa perlengkapan/tools sendiri dan disarankan hanya membawa peralatan seperlunya (contoh: obeng, tang, laptop, sparepart, kabel ekstensi).
  - b) Peserta dianjurkan membawa stop kontak pribadi.
  - c) Setiap tim hanya diperbolehkan memiliki satu robot (tidak ada robot cadangan).

- d) Pergantian anggota tim harus dikonfirmasi kepada panitia. Batas akhir konfirmasi mengikuti tanggal yang telah ditentukan saat Technical Meeting. Anggota yang tidak dikonfirmasi tidak berhak mengikuti perlombaan
  - e) Apabila terdapat nama robot yang sama, prioritas diberikan kepada tim yang lebih dahulu menyelesaikan administrasi.
  - f) Peserta diberikan waktu maksimal 2 menit, sebelum lomba dimulai untuk memperbaiki robot, namun tidak diperbolehkan melakukan modifikasi yang mengubah desain awal robot.
  - g) Peserta dilarang mengotori atau merusak lintasan (track).
  - h) Penentuan pemenang mengutamakan robot yang pertama mencapai garis finish. Jika tidak ada robot yang mencapai finish, penilaian akan berdasarkan check point terjauh. Jika hasil tetap sama, pertandingan diulang untuk tim yang bersangkutan.
- ✓ Sebelum Perlombaan
- a) Setiap tim wajib memenuhi seluruh persyaratan administrasi yang telah ditetapkan panitia.
  - b) Robot harus lolos pemeriksaan dimensi, berat, rangkaian, dan komponen elektronik.
  - c) Panitia menyediakan pitstop yang dapat digunakan untuk pengecekan, perbaikan, atau modifikasi robot, sekaligus sebagai base camp selama acara.
  - d) Pada babak final, robot akan ditempatkan di area karantina yang telah disediakan panitia.
- ✓ Saat Perlombaan
1. Modifikasi dan Perbaikan Robot
    1. Tidak diperbolehkan melakukan modifikasi yang mengubah kondisi awal robot (berat, panjang, lebar, desain).
    2. Penggantian komponen diperbolehkan jika:
      - a. Salah satu atau lebih komponen rusak dan tidak dapat digunakan.
      - b. Komponen pengganti sudah siap pakai (misalnya resistor, transistor, dll.).
      - c. Proses penggantian dilakukan di free area.
  2. Kehadiran di Arena
    - a. Hanya satu orang perwakilan tim yang boleh berada di area track, sisanya di free area.
    - b. Perwakilan di arena bukan merupakan pembimbing.
    - c. Pembimbing dilarang membantu peserta selama pertandingan.
  3. Prosedur Start dan Jalannya Pertandingan
    - a. Robot harus berada di belakang garis start sebelum aba-aba dari wasit/dewan juri.

- b. Robot mulai bergerak setelah aba-aba. Sebelum itu, peserta boleh melakukan uji coba atau penyesuaian maksimal 2 menit.
  - c. Tidak diperbolehkan memberi bantuan eksternal (mendorong, menarik, dll.) untuk mempercepat start.
  - d. Jika robot rusak saat lomba, pertandingan tetap dilanjutkan tanpa restart.
  - e. Peserta tidak boleh menyentuh robot tanpa izin hakim garis (izin dengan mengangkat tangan kanan).
  - f. Jika terjadi tabrakan, robot di jalur yang benar diprioritaskan; robot di jalur salah akan diangkat.
  - g. Robot yang keluar lintasan atau berhenti lebih dari 5 detik dapat diminta untuk retry dari checkpoint terakhir.
  - h. Waktu maksimal menyelesaikan lintasan adalah 5 menit.
4. Retry (Ulang Start)
- Peserta diperbolehkan melakukan retry (meletakkan robot di posisi tepat di belakang garis checkpoint terakhir) jika diperlukan, dengan ketentuan:
- a. Robot tidak dapat menemukan jalur yang benar dan/atau seluruh badan robot keluar dari garis/jalur.
  - b. Robot terhenti selama 10 detik atau lebih.
  - c. Retry dilakukan pada garis start atau checkpoint terakhir yang telah dilewati (seluruh badan robot harus sudah melewati batas checkpoint tersebut).
  - d. Jumlah retry tidak dibatasi.
  - e. Retry hanya boleh dilakukan setelah mendapat persetujuan dari juri lapangan/hakim garis, dengan cara mengangkat tangan kanan sebagai tanda permintaan izin.
5. Pelanggaran dan Sanksi
- Diskualifikasi: Peserta akan didiskualifikasi apabila:
- a. Nama tim telah dipanggil tiga kali dalam 90 detik tanpa adanya jawaban atau pemberitahuan sebelumnya.
  - b. Merusak robot lawan atau merusak lintasan/arena lomba.
  - c. Tidak mematuhi peraturan lomba atau melakukan tindakan yang dapat membahayakan peserta lain.
  - d. Mengganggu peserta lain yang sedang bertanding

## 6. Film Indie

Lomba Film Pendek Olympicad 2025 memberikan ruang kepada pelajar Muhammadiyah untuk menuangkan ide kreatif dalam bentuk karya film pendek fiksi. Film yang diikutsertakan harus orisinal, bukan hasil plagiasi, dan belum pernah diikutsertakan dalam perlombaan sejenis tingkat nasional. Karya film harus mencerminkan nilai-nilai etika, norma, dan hukum

yang berlaku di Indonesia. Tema: “**Pendidikan Muhammadiyah Beprestasi dengan Akhlak Mulia**”

**a. Struktur Tim**

- |                                   |                       |
|-----------------------------------|-----------------------|
| 1. Junior Film Pendek (SD/MI)     | : Tim Minimal 3 orang |
| 2. Junior Film Indie (SMP/MTs)    | : Tim Minimal 3 orang |
| 3. Senior Film Indie (SMA/SMK/MA) | : Tim Minimal 3 orang |

Dalam struktur tim tersebut terdiri dari 3 crew utama, yaitu:

1. Produser
2. Sutradara
3. Sinematographer

**b. Prosedur Umum**

1. Peserta bebas menentukan judul berdasarkan kriteria orisinal dan menarik.
2. Film merupakan orisinal karya produksi dari siswa.
3. Registrasi melalui website resmi OlympicAD VIII yang telah di sediakan oleh panitia.
4. Film berupa karya fiksi, bukan dokumenter.
5. Mencantumkan logo resmi Sekolah dan logo OlympicAD VIII pada opening dan credit title film.
6. Film tidak mengandung unsur, kekerasan ekstrem, SARA, pornografi, atau hal hal yang melanggar hukum.
7. Tahun produksi film 2025 dan belum pernah diikuti dalam perlombaan film
8. Peserta wajib membuat Trailer dan Behind The Scene 1 Menit.
9. Durasi akhir film maksimal 5-15 menit
10. Pengumpulan karya dilakukan dengan pengisian form berikut ini [https://s.id/FORM\\_FILMPENDEK\\_OLYMPICAD2025\\_DIY](https://s.id/FORM_FILMPENDEK_OLYMPICAD2025_DIY) serta menuliskan penamaan file yang akan diunggah dengan format **NAMA SEKOLAH\_JUDUL FILM\_ OlympicADVIII2025**
11. Juri berhak mendiskualifikasi peserta apabila terdapat pelanggaran dari syarat dan ketentuan yang berlaku.
12. Keputusan dewan juri adalah mutlak dan tidak dapat diganggu-gugat. Hak Cipta tetap dipegang oleh kreator masing-masing. Peserta wajib mengirimkan link/tautan melalui sistem pendaftaran.

**c. Ketentuan Format Video**

- 1) Format Video: WMV/MP4 1080p – 24p (1920x1080; 23.976 fps)
- 2) Format Audio: Stereo 48kHz
- 3) Menggunakan Audio atau Scoring Film Orisinil (bebas dari hak cipta)

**d. Pengumpulan Karya dan Timeline**

- 1) Sinopsis (maksimal 250 kata)
- 2) Wajib mengumpulkan poster film
- 3) Identitas peserta dilampirkan dalam dokumen sinopsis (judul karya, nama sekolah, nama ketua tim, nama-nama anggota, nomor HP, link video, link Instagram sekolah).
- 4) Trailer dan Behind The Scene maksimal 1 menit
- 5) Karya film maksimal 15 menit
- 6) Lampiran surat pernyataan orisinalitas karya. (bermaterai sepuluh ribu rupiah)
- 7) Seluruh file di kirimkan lewat link pengumpulan karya paling lambat tanggal 17 November 2025, Pukul 23.59.
- 8) Finalis yang berhak mengikuti tahap presentasi akan diumumkan pada tanggal 19 November 2025.
- 9) Seleksi tahap presentasi depan Tim Juri pada tanggal 22 November 2025 pukul 07.30 - Selesai. Durasi presentasi masing-masing tim maksimal 15 menit dengan 5 slide point pembahasan berisi: Judul & Identitas Karya; Latar belakang Ide Cerita & Isu yang diangkat; Sinopsis; Penokohan; Pesan Utama Film.

**e. Kriteria Penilaian Jenjang SD**

- 1) Kesesuaian tema/ide cerita (20%)
- 2) Kreativitas (20%)
- 3) Akting pemain (20%)
- 4) Kekuatan Pesan (20%)
- 5) Presentasi Karya (20%)

**f. Kriteria Penilaian Jenjang SMP/MTs dan SMA/SMK/MA**

- 1) Kesesuaian tema/ide cerita (20%)
- 2) Kreativitas (15%)
- 3) Akting pemain (15%)
- 4) Teknik sinematografi dan pengeditan (20%)
- 5) Kekuatan Pesan (15%)
- 6) Presentasi Karya (15%)

**g. Hak Cipta dan Publikasi**

Hak cipta karya sepenuhnya milik peserta. Panitia hanya berhak menggunakan karya untuk keperluan dokumentasi, promosi, dan publikasi non-komersial dengan tetap mencantumkan nama peserta.

**7. Business Plan****a. Latar Belakang**

Lomba Business Plan merupakan ajang kompetisi untuk menggali, mengembangkan, dan menyalurkan potensi kewirausahaan di kalangan pelajar. Melalui kompetisi ini, peserta diharapkan dapat menumbuhkan semangat berwirausaha, kemampuan berpikir kreatif, inovatif, serta keterampilan menyusun rencana bisnis yang aplikatif dan berdaya saing.

**b. Tujuan**

1. Menumbuhkan jiwa kewirausahaan sejak dini.
2. Meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam dunia bisnis.
3. Melatih kemampuan menyusun perencanaan bisnis yang sistematis dan realistis.
4. Mendorong peserta agar mampu menciptakan solusi usaha berbasis masalah nyata.

**c. Tema**

“Bisnis Kreatif, Inovatif, dan Berkelanjutan di Era Digital”

**d. Peserta**

1. Peserta adalah siswa SMA/MA/SMK sederajat.
2. Peserta merupakan tim yang terdiri dari maksimal 3 orang siswa dan 1 guru pembimbing dari sekolah yang sama.

**e. Ketentuan Umum**

- a. Proposal Business Plan harus orisinal, belum pernah dipublikasikan atau diikutsertakan dalam lomba sejenis tingkat nasional/internasional.
- b. Produk usaha yang dirancang boleh berupa barang/jasa, berbasis kebutuhan lokal, teknologi, atau sosial.
- c. Ide usaha tidak boleh mengandung unsur SARA, kekerasan, pornografi, dan bertentangan dengan hukum yang berlaku.
- d. Peserta wajib mengikuti seluruh tahapan lomba sesuai jadwal yang ditentukan.

## f. Tahapan dan Teknis Lomba

### 1. Pendaftaran dan pengumpulan karya

- Pendaftaran dan pengumpulan karya dilakukan secara online maksimal pada tanggal 17 November 2025 pukul 23.59 WIB melalui link <https://bit.ly/UploudKarya-BusinessPlan>
- Syarat yang dikumpulkan saat pendaftaran:
  - a. Scan identitas peserta (Kartu Pelajar)
  - b. Surat tugas dari sekolah
  - c. Proposal Business Plan (format PDF)

### 2. Seleksi Proposal

- Proposal yang masuk akan diseleksi oleh tim juri.
- Kriteria penilaian seleksi proposal:
  - a. Inovasi dan kebaruan ide
  - b. Kelayakan bisnis
  - c. Dampak sosial dan lingkungan
  - d. Struktur dan kelengkapan proposal
- Finalis yang berhak mengikuti tahap presentasi akan diumumkan pada tanggal 19 November 2025.
- Presentasi dilakukan pada tanggal 22 November 2023 pukul 07.30 - Selesai. Waktu presentasi 7 menit dan tanya jawab 8 menit.

## g. Sistematika Penulisan Proposal Business Plan

- Proposal maksimal 15 halaman, diketik dengan format sebagai berikut:
  - a. Font: Times New Roman, ukuran 12
  - b. Spasi: 1,5
  - c. Margin: 3-3-3-3 cm
  - d. Ukuran kertas: A4
  - e. File: PDF
- Struktur Proposal:
  - a. Halaman Judul
  - b. Daftar Isi
  - c. Ringkasan Eksekutif
  - d. Latar Belakang Bisnis
  - e. Deskripsi Produk/Jasa
  - f. Analisis Pasar dan Strategi Pemasaran

- g. Proses Produksi/Operasional
- h. Struktur Organisasi dan SDM
- i. Proyeksi Keuangan (3 tahun)
- j. Analisis SWOT
- k. Strategi Pengembangan Bisnis
- l. Lampiran (Gambar produk, survei, dsb)

## h. Kriteria Penilaian

No	Aspek Penilaian	Bobot
1	Inovasi dan Kreativitas	20%
2	Kelayakan dan Potensi Usaha	20%
3	Analisis Pasar dan Strategi	15%
4	Proyeksi Keuangan dan Efisiensi	15%
5	Struktur Proposal	10%
6	Dampak Sosial dan Lingkungan	10%
7	Komunikasi saat Presentasi	10%
Total		100%

## 8. Karya Tulis Ilmiah

### a. Deskripsi

Lomba Karya Tulis Ilmiah Siswa merupakan lomba tentang pembuatan sebuah makalah ilmiah atau karya tulis ilmiah. Karya tulis bisa hasil penelitian atau *library research*. Lomba dilakukan dalam dua babak, yaitu babak penyisihan dan babak final. Babak penyisihan merupakan babak dengan menilai makalah yang dikirim siswa dalam bentuk softcopy. Babak Final dilakukan dengan mempresentasikan makalah di depan juri.

### b. Peserta

Peserta adalah siswa Muhammadiyah tingkat SMA/SMK/MA secara perseorangan. Peserta mengirimkan karya tulis ilmiah yang Orisinil (belum pernah dipublikasikan dan bukan hasil edit dari karya orang lain).

### c. Tema

Tema : “Berprestasi dengan akhlak mulia, Berkarya untuk Indonesia Emas 2045”

#### **d. Prosedur Lomba**

- 1) Lomba dilaksanakan pada tanggal 22 November 2025 pukul 07.30 – Selesai.
- 2) Semua peserta mengunggah file makalah dan file presentasi dalam bentuk softcopy ke sistem pendaftaran.
- 3) Peserta juga wajib menyertakan biodata siswa, surat pernyataan originalitas karya, data sekolah.
- 4) KTI dikirim kepada panitia paling lambat diterima panitia 17 November 2025 pukul 23.59 WIB melalui link <https://bit.ly/UploudKarya-KTI> Naskah lomba belum pernah dilombakan pada kompetisi level nasional.
- 5) Karya tulis ilmiah terdiri dari 2 (dua) bidang yaitu bidang sains dan sosial humaniora. Makalah akan dinilai melalui desk evaluation.
- 6) Peserta wajib menyiapkan materi presentasi maksimal selama 10 (sepuluh) menit.

#### **e. 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%)

#### **f. Persyaratan dan Ketentuan Penulisan**

1. Sifat dan Isi Tulisan
  - a. Sifat dan isi tulisan harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:
  - b. Kreatif dan Inovatif Tulisan berisi gagasan yang kreatif sesuai dengan tema
  - c. Karya tulis berupa inovasi dari peserta untuk menyelesaikan problematika bangsa yang berkembang di masyarakat dan hasil dari karya tulis dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Orisinalitas karya
  - a. Keaslian karya (bukan plagiat) dan belum pernah diikutsertakan dalam lomba apapun atau dipublikasikan dalam bentuk apapun.
  - b. Keaslian gagasan dalam menciptakan sebuah inovasi.
3. Kelayakan implementasi
  - a. Tingkat implementasi gagasan
  - b. Kebermanfaatan karya dalam masyarakat.

#### 4. Logis dan Sistematis

- a. Tiap langkah penulisan dirancang secara sistematis dan runtut.
- b. Pada dasarnya karya tulis ilmiah memuat unsur-unsur identifikasi masalah, analisis, kesimpulan dan saran.
- c. Isi tulisan berdasarkan hasil kepustakaan dan atau hasil pengamatan atau interview, atau hasil penelitian.

#### g. Persyaratan Penulisan

- Naskah ditulis minimal 10 halaman dan maksimal 20 halaman, jumlah halaman tidak termasuk cover, halaman pengesahan, lembar orisinalitas, ringkasan/abstrak, daftar isi/gambar/tabel serta lampiran-lampiran. Jumlah halaman yang tidak sesuai dengan ketentuan jumlah halaman akan mempengaruhi penilaian.
- Karya tulis merupakan gagasan orisinal buatan peserta dan belum pernah atau tidak sedang diikutsertakan dalam lomba sejenis.
- Bahasa Indonesia yang digunakan harus baku dengan tata bahasa dan ejaan sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).

#### h. Petunjuk Teknis Penulisan dan Pengetikan

##### 1. Penulisan Huruf

Naskah diketik pada kertas HVS warna putih ukuran A4 dengan 1,5 spasi dan menggunakan jenis dan ukuran huruf "Times New Roman 12". 2)

##### 2. Tata letak Batas Pengetikan:

- ✓ Batas samping : 4 cm
- ✓ Batas samping kanan : 3 cm
- ✓ Batas atas : 3 cm
- ✓ Batas bawah : 3 cm

##### 3. Jarak Pengetikan, Bab, Sub-bab dan Perinciannya

- a. Jarak pengetikan antara Bab dan Sub-bab 3 spasi, Sub-bab dan kalimat dibawahnya 1,5 spasi.
- b. Bab dan Judul Bab diketik di tengah-tengah menggunakan huruf besar, dicetak tebal, dan tanpa digaris-bawahi.
- c. Judul Sub-bab ditulis mulai dari sebelah kiri, huruf pertama setiap kata ditulis dengan huruf besar (huruf kapital), kecuali kata-kata tugas, seperti yang, dari, dan, di", "ke", "dari",

“yang”, “antara”, “pada”, “untuk”, “tentang”, “dengan”, dan kata sambung seperti “dan”, “atau”, “sejak”, “setelah”, “karena”.

- d. Judul anak Sub-bab ditulis mulai dari sebelah kiri, huruf pertama setiap kata ditulis dengan huruf besar (huruf kapital), kecuali kata-kata tugas, seperti yang, dari, dan, di”, “ke”, “dari”, “yang”, “antara”, “pada”, “untuk”, “tentang”, “dengan”, dan kata sambung seperti “dan”, “atau”, “sejak”, “setelah”, “karena”.

#### 4. Pengetikan Kalimat

- Awal alinea diketik menjorok 5 point atau 1,25 cm Pengetikan kutipan langsung yang lebih dari 3 baris diketik 1 spasi menjorok ke dalam dan semuanya tanpa diberi tanda petik.
- Alinea baru diketik sebaris dengan baris di atasnya dengan jarak 2 spasi.
- Abstrak dan Daftar Pustaka diketik 1 spasi.

#### 5. Penomoran Halaman

- Nomor pada bagian awal mulai dari halaman sampul, lembar pengesahan hingga ringkasan digunakan Angka Romawi Kecil (i, ii, iii, iv dan seterusnya). Nomor halaman ditulis pada bagian tengah bawah.
- Bagian inti karya tulis mulai dari pendahuluan sampai dengan Bagian Penutup memakai angka Arab (1, 2, 3 dan seterusnya). Nomor halaman ditulis pada bagian kanan atas.
- Tabel diberi judul dengan penomoran tabel sesuai dengan urutan kemunculannya dalam naskah. Judul tabel ditulis diatas tabel dengan nomor tabel menggunakan angka arab.
- Gambaran baik dalam bentuk grafik maupun foto diberi judul dengan penomoran gambar sesuai dengan urutan kemunculannya dalam naskah. Judul gambar ditulis di bawah gambar dengan nomor gambar menggunakan angka arab.

### i. Sistematika Penulisan

#### 1. Bagian Awal

- Halaman Judul (Cover)
  - Logo sekolah atau Kabupaten.
  - Judul diketik dengan huruf besar (kapital), hendaknya ekspresif, sesuai, dan tepat dengan masalah yang ditulis, serta tidak membuka peluang untuk penafsiran ganda.
  - Nama dan NIS serta tahun masuk ditulis dengan jelas.
  - Nama sekolah, kota asal dan tahun penulisan ditulis dengan jelas.
- Lembar Pengesahan

- 1) Lembar pengesahan memuat Judul, nama lengkap ketua pelaksana, Nomor Induk Siswa, asal sekolah, alamat, no. telp/HP, email, jumlah anggota, serta nama guru pembimbing, NIP, dan no. telp/HP, (contoh terlampir).
- 2) Lembar pengesahan ditandatangani oleh Ketua Kelompok, Guru Pembimbing dan Kepala Sekolah. 3) Lembar pengesahan diberi tanggal sesuai dengan tanggal pengesahan.
- 3) Lembar Orisinalitas  
Lembar pernyataan keaslian dan belum pernah dikompertisikan atau dipublikasikan dengan materai yang ditanda tangani Ketua Kelompok dan Guru Pembimbing, (contoh terlampir).
- 4) Kata Pengantar
- 5) Daftar Isi/ Daftar Gambar/ Tabel / Daftar Lampiran jika diperlukan
- 6) Abstrak  
Abstrak karya tulis disusun maksimal 250 kata yang merupakan inti sari seluruh tulisan meliputi: latar belakang, tujuan, landasan teori yang mendukung, metode penulisan, pembahasan, dan kesimpulan.

## 2. Bagian Inti

Judul bab dari bagian inti adalah sebagai berikut:

### BAB I. Pendahuluan

Bagian Pendahuluan berisi hal-hal sebagai berikut:

- a. Latar Belakang berisi gambaran umum mengenai topik yang diangkat serta alasan memilih pokok permasalahan menjadi karya tulis.
- b. Perumusan masalah berisi uraian tentang inti permasalahan yang akan di telaah.
- c. Tujuan dan manfaat yang ingin dicapai melalui penulisan.

### BAB II. Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka berisi:

- a. Uraian yang menunjukkan landasan teori dan konsep-konsep yang relevan dengan masalah yang dikaji.
- b. Uraian mengenai pemecahan masalah yang pernah dilakukan.

- c. Kutipan akan lebih baik bila diambil dari sumber pustaka primer seperti jurnal penelitian, buletin, buku, prosiding seminar, maupun internet. Namun tidak diperbolehkan mengutip dari blog milik pribadi.

### BAB III. Metode Penulisan

Metode penulisan menyajikan langkah-langkah/prosedur pengumpulan data atau informasi.

### BAB IV. Pembahasan

Uraian hasil kajian, temuan, ide pengembangan yang sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan didasarkan pada data atau informasi serta tinjauan pustaka.

### BAB V. Penutup

Judul bab dari bagian penutup adalah sebagai berikut:

- a. Simpulan dan Saran

1) Simpulan harus konsisten dengan analisis permasalahan dan menjawab tujuan.

2) Saran disampaikan secara spesifik sejalan dengan implikasi kebijakan.

- b. Daftar Pustaka Ditulis untuk memberi informasi sehingga dapat dengan mudah menemukan yang disebutkan. Penulisan daftar pustaka untuk buku dimulai dengan menulis nama pengarang, tahun penerbitan, judul buku, tempat terbit, dan nama penerbit. Penulisan daftar pustaka untuk jurnal dimulai dengan nama penulis, tahun, judul tulisan, nama jurnal, volume dan nomor halaman. Penulisan daftar pustaka yang diperoleh dari internet ditulis alamat website nya dan waktu pengambilan. Daftar pustaka berisi informasi tentang sumber pustaka yang telah dirujuk dalam tubuh tulisan. Setiap pustaka yang dirujuk dalam naskah harus muncul dalam daftar pustaka, begitu juga sebaliknya setiap pustaka yang muncul dalam daftar pustaka harus pernah dirujuk dalam tubuhtulisan. Format perujukan pustaka untuk mengikuti cara Harvard Style.

- c. Daftar Riwayat Hidup

Daftar Riwayat Hidup (Biodata atau Daftar Riwayat Hidup) peserta minimal mencakup nama lengkap, tempat dan tanggal lahir, NIS, alamat, No. HP, Jenjang Pendidikan, Pengalaman Organisasi, karya-karya ilmiah yang pernah diraih.

d. Lampiran

Lampiran yang diperlukan dan jika ada seperti: foto/dokumentasi, data dan informasi lainnya yang mendukung isi tulisan.

## 9. Desain Poster

### a. Deskripsi

Dalam era digital saat ini, poster menjadi salah satu media komunikasi visual yang efektif dalam menyampaikan pesan secara menarik dan kreatif. Melalui lomba desain poster ini, kami ingin mengajak peserta untuk menuangkan ide, gagasan, serta kreativitas dalam bentuk visual yang mampu menyampaikan pesan dengan kuat dan tepat sasaran. Lomba dilaksanakan pada tanggal 22 November 2025 pukul 07.30 – Selesai.

### b. Tujuan

Lomba ini diselenggarakan dengan tujuan:

- a. Mendorong kreativitas dan inovasi pelajar dalam bidang desain grafis.
- b. Menumbuhkan kepedulian terhadap isu yang diangkat melalui media visual.
- c. Menjadi wadah penyaluran bakat desain poster digital di kalangan pelajar.

### c. Tema

Desain poster sesuai dengan tema yang telah di pilih oleh setiap peserta. Adapun tema yang diperlombakan yaitu:

- a. Generasi Digital Cerdas
- b. Menjaga Lingkungan
- c. Muhammadiyah

### d. Ketentuan

#### ❖ Ketentuan Umum

1. Peserta adalah pelajar SMP/MTS/SLB dan SMA/MA/SMK/SLB sederajat.
2. Setiap peserta hanya diperkenankan mengirimkan satu karya terbaik
3. Peserta yang telah mendaftar tidak dapat digantikan oleh orang lain
4. Pemenang lomba akan diumumkan pada award season yang ditentukan panitia
5. Peserta melampirkan surat pernyataan orisinalitas karya yang ditandatangani kepala sekolah.

#### ❖ Ketentuan Khusus

1. Lomba dilaksanakan secara mandiri, karya dikerjakan dari rumah atau secara online.

2. Karya dibuat dengan menggunakan media Canva, Photoshop, Corel Draw, dan lain-lain
3. Karya tidak boleh menggunakan bantuan AI.
4. Karya diikuti sertakan harus merupakan karya orisinal, belum pernah diikuti pada lomba lain dan belum pernah dipublikasikan di media apapun.
5. Setiap karya dikirimkan melalui link <https://bit.ly/UploudKarya-DesainPoster> dengan format Nama\_AsalSekolah\_Olympicad2025DIY serta wajib menyertakan logo sebagai berikut:
  - Logo Muhammadiyah
  - Logo Olympicad 2025
  - Logo Sekolah Berasal
6. Setiap karya di posting akun IG masing-masing dengan hashtag #LombaDesainPoster #LombaNasional #LombaOlympicad2025.
7. Ukuran dan jenis poster baik yang dikirim pada link maupun diposting IG:
  - Jenis file JPG/JPEG
  - Ukuran file 1080x1350
8. Karya dikirimkan paling terlambat pada tanggal 17 November pada jam 07.00 WIB.
9. Isi poster harus sesuai dengan tema, mengandung makna informasi dan grafis visual yang jelas, menggunakan kalimat yang efektif dan mudah untuk dipahami.
10. Poster menggunakan bahasa Indonesia atau bahasa Inggris yang mudah dan sesuai kaidah penulisan.
11. Kalimat yang terkandung di dalam poster tidak mengandung unsur SARA, pornografi, sadisme atau hal-hal yang bersifat merendahkan atau melecehkan pihak lain
12. Poster harus memuat nama peserta yang terletak di pojok kanan bawah dan wajib menyertakan sumber informasi untuk poster yang dibuat serta informasi yang dituangkan ke dalam poster yang dapat dipertanggung jawabkan.
13. Peserta akan langsung dieliminasi, jika terbukti melakukan pelanggaran.
14. Setiap peserta lomba mendapatkan sertifikat yang membuktikan telah mengikuti lomba desain poster.

#### e. Kriteria Penilaian

No	Aspek Penilaian	Bobot
1	Orisinalitas	25%
2	Kesesuaian dengan tema	25%
3	Kreativitas dan inovasi	20%
4	Komposisi desain visual	15%
5	Kekuatan pesan & makna	15%

## 10. Tilawatil Qur'an

### a. Deskripsi

Musabaqoh Tilawatil Qur'an adalah bidang lomba membaca Al-Qur'an dengan bacaan mujawwad, 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 mujawwad.

### b. Peserta

Peserta lomba Musabaqoh Tilawatil Qur'an adalah perseorangan. Peserta lomba terdiri dari 3 kategori, yaitu SD/MI, SMP/MTs dan SMA/SMK/MA.

### c. Prosedur

- Lomba dilaksanakan pada tanggal 22 November 2025 pukul 07.30 – Selesai.
- Lomba akan dilakukan dalam satu tahap. Peserta memilih salahsatu maqra' yang ditetapkan oleh panitia sebagai berikut:

Maqra' pilihan tingkat SMA/SMA/MA:

1. QS. Ali Imran ayat 155
2. QS. An Nisa ayat 163
3. QS. Al Maidah ayat 35
4. QS. Ibrahim ayat 13

Maqra' pilihan tingkat SD/MI dan SMP/MTs:

1. QS. Al Baqarah ayat 21
2. QS. Al Imran ayat 101
3. QS. Al Anfal ayat 1
4. QS. An Naba' ayat 1

- Waktu tampil lomba antara 5-8 menit.
- Setiap peserta wajib menampilkan minimal 3 lagu.

### d. Kriteria Penilaian

1. Materi Tajwid terdiri dari: Makharijul huruf, Shifatul huruf, Ahkamul huruf dan Ahkamul mad wal qashr (30%)
2. Materi Fashahah & Adab terdiri dari: Al Waqf wal ibtida, Mura'atul huruf wal harakat, Mura'atul kalimat wal ayat dan Adabut tilawah (30%)

3. Materi Suara dan Lagu terdiri dari: Suara, Jumlah lagu, Lagu pertama & penutup, Peralihan, keutuhan & tempo lagu, Irama, gaya & variasi, Pengaturan nafas (40%)

## 11. 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) dimana salah seorang dari anggota regu sebagai juru bicara.

### b. Peserta

Peserta lomba terdiri kategori siswa SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA/SMK.

### c. Materi

Materi pokok, yaitu materi keislaman dan Kemuhammadiyah di satuan tingkat pendidikan yaitu SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA/SMK meliputi, Ulumul Qur'an, terjemah Al- Qur'an, ayat-ayat Al-Qur'an tentang kemasyarakatan, lingkungan hidup, kependudukan, kesejahteraan, kerukunan, ilmu pengetahuan dan teknologi, dan lain-lain. Materi tambahan meliputi ilmu Tajwid, menjelaskan/mensyarahkan maksud ayat, ilmu tafsir, kisah-kisah dalam Al Qur'an, sejarah Islam (Tarikh), sejarah perkembangan Islam di Indonesia, seni baca Al-Qur'an dan lain-lain.

### d. Prosedur Lomba

- 1) Lomba dilaksanakan pada tanggal 22 November 2025 pukul 07.30 – Selesai.
- 2) Tahapan Musabaqah Fahmil Qur'an dilakukan dalam 2 babak yaitu: babak penyisihan dan babak final. Babak penyisihan dilaksanakan dalam bentuk tes tertulis berbasis Smartphone (Quizizz) dengan sistem skoring menjawab benar: 3, menjawab salah: -1, tidak menjawab: 0. Soal dikerjakan oleh tim (bukan individu). Setiap peserta wajib membawa Smartphone masing-masing untuk keperluan bahasn penyisihan.
- 3) Hasil babak penyisihan akan diambil 5 (lima) tim dengan skor tertinggi. Jika terdapat skor yang sama pada ranking terakhir yang masuk babak final, maka urutan ranking pada skor yang sama akan diambil dari waktu pengiriman (submit) jawaban soal tercepat.
- 4) Pada babak final, 5 (lima) tim setiap jenjang akan dilombakan dalam bentuk cerdas cermat. Masing-masing jenjang terdiri dari 5 (lima) tim yang bertanding.

## 12. Hifdzil Qur'an

### a. Prosedur

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

Peserta lomba terdiri putra (Hafizh) dan putri (Hafizhah) untuk katagori SD/MI, Katagori SMP/MTs dan Katagori SMA/MA/SMK.

### c. Materi

Hafalan untuk SD/MI berjumlah 1 juz yaitu juz 30, untuk SMP/MTs berjumlah 2 juz yaitu juz 29 dan juz 30, dan untuk SMA/MA/SMK berjumlah 3 juz yaitu juz 29, juz 30 dan juz 1.

### d. Aturan dan Sistem

1. Lomba dilaksanakan pada tanggal 22 November 2025 pukul 07.30 – Selesai.
2. Peserta datang 10 menit sebelum pertandingan dimulai untuk melakukan registrasi ulang dan pendataan urutan maju.
3. Peserta yang tidak hadir setelah dipanggil sebanyak 3 kali, maka akan dianggap gugur.
4. Peserta memilih amplop soal (maqra) yang berisi 3 pertanyaan yang akan diujikan.
5. Dewan juri akan memulai membacakan ayat sesuai dengan amplop soal yang telah dipilih kemudian disambung oleh peserta.
6. Peserta lomba akan diperingatkan dengan suara ketukan dengan ketentuan sebagai berikut;
  - ✓ ketukan 2 kali: pembacaan soal dan mulai menjawab pertanyaan
  - ✓ ketukan 1 kali: peringatan kesalahan
  - ✓ ketukan 2 kali: pindah soal
  - ✓ ketukan 3 kali: selesai

### e. Penilaian

1. Hafalan (50%)
2. Tajwid (25%)
3. Makhraj/fashohah (25%)

## 13. Kaligrafi

### a. Deskripsi

Lomba Kaligrafi merupakan lomba yang diselenggarakan untuk mengembangkan siswa madrasah untuk menuangkan kreativitas dalam menulis ayat Al-Qur'an, Kalimat Tayyibah/Asmaul Husna dengan memperhatikan keindahan dalam susunan huruf- huruf tunggal, letak-letaknya dan cara-cara merangkai menjadi sebuah kalimat tersusun, dimana rangkaian huruf-huruf itu dibuat dengan proporsi yang sesuai, baik jarak maupun ketepatan sapuan huruf. Lomba ini diselenggarakan dalam tiga tingkatan, yaitu SD/MI, SMP/MTS, SMA/MA/SMK.

### b. Peserta

1. Peserta adalah siswa aktif pada jenjang SD/MI, SMP/MTS, SMA/MA/SMK
2. Peserta merupakan utusan dari sekolah/madrasah Muhammadiyah dibuktikan dengan menunjukkan dengan surat keterangan untuk mengikuti lomba dari sekolah/madrasah.
3. Peserta mendaftar pada website:
4. Peserta wajib mengikuti seluruh ketentuan yang berlaku sebelum dan pada saat pelaksanaan perlombaan.

### c. Materi

1. Tingkat SD/MI (Kaligrafi Lukis) Peserta membuat karya dengan pilihan Kalimat Tayyibah/Asmaul Husna "Subhanallah" standar penulisan Rasm Utsmani Mushaf Kemenag RI.
2. Tingkat SMP/MTs (Kaligrafi Hiasan Mushaf Al-Qur'an) Peserta membuat karya hiasan mushaf dengan surat Al-Qalam ayat 1- 5 dilengkapi dengan basmalah standar penulisan Rasm Utsmani Mushaf Kemenag RI.
3. Tingkat SMA/MA/SMK (Kaligrafi Dekorasi) Peserta membuat karya kaligrafi dekorasi berisikan surat Al Imran Ayat 110 standar penulisan Rasm Utsmani Mushaf Kemenag RI.

### d. Prosedur

- ❖ Lomba dilaksanakan pada tanggal 22 November 2025 pukul 07.30 – Selesai.
- ❖ Tingkat SD/MI (Kaligrafi Lukis)
  1. Peserta wajib hadir 60 menit sebelum perlombaan dimulai
  2. Peserta membuat karya dengan pilihan Kalimat Tayyibah/Asmaul Husna "Subhanallah" standar penulisan Rasm Utsmani Mushaf Kemenag RI.
  3. Panitia menyediakan media canvas ukuran 60 x 40 cm

4. Peserta menyiapkan sendiri alat lukis yang dibutuhkan, seperti; cat akrilik, poster color, krayon, dan lain sebagainya
  5. Panitia tidak membatasi jenis khat yang digunakan (boleh menggunakan kaligrafi bebas/kaligrafi berkaidah)
  6. Waktu pengerjaan selama 4 jam (mulai pukul 08.00 WIB).
- ❖ Tingkat SMP/MTs (Kaligrafi Hiasan Mushaf Al-Qur'an)
1. Peserta wajib hadir 60 menit sebelum perlombaan dimulai
  2. Peserta membuat karya hiasan mushaf dengan surat Al-Qalam ayat 1-5 dilengkapi dengan basmalah standar penulisan Rasm Utsmani Mushaf Kemenag RI.
  3. Panitia akan menyediakan kertas karton A2 (42cm x 60cm) jenis BC Super atau Karton TIK
  4. Ornamen hiasan dibuat menggunakan media lukis seperti cat akrilik, cat poster, spidol posca, dan lain sebagainya dengan menampilkan minimal 3 warna primer yang dipersiapkan masing-masing peserta
  5. Tulisan ayat kaligrafi dibuat secara manual menggunakan alat tradisional, seperti: handam, dan kalam khat yang dipersiapkan masing masing peserta dan dilarang menggunakan spidol sebagai alat tulis
  6. Peserta dilarang menggunakan mal huruf/alat jiplakan huruf lainnya
  7. Peserta disarankan untuk menampilkan ragam ornamen atau hiasan dari kearifan lokal Nusantara 8) Jenis khat pada judul dan keterangan surah adalah khat tsulus, untuk teks surah menggunakan khat naskhi
  8. Tinta yang digunakan untuk teks kaligrafi adalah warna hitam
  9. Peserta diperbolehkan membawa mal atau pola ornamen ke dalam ruangan lomba
  10. Waktu pengerjaan selama 5 jam (mulai pukul 08.00 WIB).
- ❖ Tingkat SMA/MA/SMK (Kaligrafi Dekorasi)
1. Peserta wajib hadir 60 menit sebelum perlombaan dimulai
  2. Peserta membuat karya kaligrafi dekorasi berisikan surat Al Imran Ayat 110 standar penulisan Rasm Utsmani Mushaf Kemenag RI.
  3. Panitia menyediakan kertas duplex ukuran A1 (85cm x 61cm) .
  4. Peserta diberikan kebebasan memilih khat (minimal 2 jenis khat) dari beberapa pilihan seperti: Naskhi, Tsulus, Farisi, Diwani, Diwani Jali, Kufi, atau Riq'ah
  5. Peserta dilarang menggunakan mal huruf/alat jiplak huruf lainnya
  6. Peserta diperbolehkan membawa mal atau pola ornamen ke dalam ruangan lomba
  7. Tulisan ayat kaligrafi dibuat secara manual menggunakan media seperti kuas atau kalam khat yang disiapkan masing-masing peserta

8. Ornamen dekorasi dibuat menggunakan media lukis seperti cat akrilik, cat poster, spidol posca, dan lain sebagainya dengan menampilkan minimal 3 warna primer yang dipersiapkan masing-masing.
9. Waktu pengerjaan selama 5 jam (mulai pukul 08.00 WIB).

#### e. Ketentuan Umum

##### ❖ Kaligrafi Lukis

1. Unsur kaligrafi (anatomi huruf) 40% terdiri dari:
  - Orisinalitas dan Inovasi 20%
  - Kekayaan desain dan tata warna 15%
  - Kesesuaian tema lukisan 5%
2. Unsur seni rupa (kreativitas dan kekayaan imajinasi) 40% terdiri dari:
  - Keterbacaan 20%
  - Tingkat kesahihan tulisan 20%
3. Sentuhan akhir (kesan keseluruhan) 20% terdiri dari:
  - Kerapihan dan kebersihan 10%
  - Ketuntasan karya 10%

##### ❖ Kaligrafi Dekorasi dan Hiasan Mushaf

1. Unsur kaligrafi (anatomi huruf) 60% terdiri dari:
  - Kebenaran kaidah khat 30%
  - Keindahan khat 30%
2. Keindahan dekorasi/hiasan 40% terdiri dari:
  - Desain dan tata warna (Ornamen) 20%
  - Keserasian format karya 10%
  - Sentuhan akhir (kebersihan dan kehalusan) 10%

## 14. Story Telling

Storytelling merupakan sebuah ajang kompetisi yang menawarkan panggung untuk mengekspresikan kreativitas dan imajinasi melalui seni bercerita. Peserta lomba diundang untuk menjelajahi dunia kata-kata, merangkai kalimat, dan menghidupkan cerita dengan penuh emosi, sehingga para pendengar dapat terhanyut dalam alur kisah yang disajikan.

Tujuan dari lomba ini bukan hanya sekadar mengukur kefasihan berbicara, melainkan juga untuk merangsang daya imajinasi peserta serta meningkatkan keterampilan bercerita. Melalui storytelling, peserta diharapkan dapat mengeksplorasi berbagai tema, mulai dari petualangan fantastis hingga cerita-cerita inspiratif yang membangun karakter.

Cerita yang dibawakan dalam lomba ini dapat bersumber dari berbagai genre, termasuk fiksi, non-fiksi, mitologi, atau pengalaman pribadi. Kemampuan menyusun alur yang menarik, membangun karakter dengan baik, dan menyampaikan pesan dengan jelas menjadi kunci kesuksesan dalam lomba ini.

Lomba Storytelling tidak hanya menghargai keterampilan verbal peserta, tetapi juga melibatkan aspek-aspek ekspresif seperti intonasi suara, gerakan tubuh, dan ekspresi wajah. Peserta diharapkan mampu menciptakan atmosfer yang memikat, sehingga pendengar benar-benar terhubung dengan cerita yang disampaikan. Selain itu, lomba ini memberikan kesempatan bagi peserta untuk menunjukkan keunikan gaya bercerita mereka sendiri. Kreativitas dalam penggunaan bahasa, metafora, dan elemen-elemen cerita lainnya menjadi nilai tambah yang sangat dihargai. Semua peserta menjalani babak penyisihan dengan pilihan dongeng (story) yang telah ditentukan oleh panitia berupa dongeng-dongeng tentang kebesaran Islam untuk memberikan semangat kemajuan Islam di masa yang akan datang.

Peserta mengumpulkan naskah Story Telling dengan mengunggah naskah tersebut pada sistem pendaftaran sesuai folder yang telah disediakan paling lambat pada tanggal 17 November 2025 melalui link <https://bit.ly/UploudKarya-StoryTelling>. Lomba dilaksanakan pada tanggal 22 November 2025 pukul 07.30 – Selesai.

1. Naskah yang diunggah wajib diberi identitas : Nama lengkap, Asal Sekolah dan nomor HP
2. Waktu yang diberikan kepada setiap peserta adalah 5-7 menit.

#### **a. Peraturan Lomba**

1. Peserta mempresentasikan maksimal 7 menit. Panitia akan mengingatkan peserta bila waktu tersisa 2 (dua) menit. Kelebihan waktu tidak dianggap sebagai bagian dari cerita.
2. Peserta menggunakan seragam/identitas sekolah/madrasah tanpa menggunakan asesoris.
3. Peserta tidak diperbolehkan menggunakan media apapun termasuk catatan selama bercerita.
4. Panduan penilaian akan dijelaskan di bawah ini.

#### **b. Kriteria Penjurian**

1. Penguasaan Materi (Content Mastery) (20%) Peserta harus memahami cerita yang disampaikan dengan baik, termasuk alur, karakter, dan pesan moralnya. Juri akan

- menilai apakah cerita disampaikan dengan jelas dan sesuai dengan tema yang ditentukan.
2. Ekspresi dan Intonasi (Expression & Intonation) (15%) Penggunaan ekspresi wajah, gerakan tubuh, serta intonasi suara harus mendukung cerita. Hal ini penting agar cerita terasa hidup dan menarik bagi pendengar.
  3. Artikulasi dan Pelafalan (Articulation & Pronunciation) (10%) Kejelasan dalam berbicara sangat penting agar cerita mudah dipahami. Ini termasuk pengucapan kata-kata yang benar, kejelasan suara, dan kecepatan bicara yang tepat.
  4. Kreativitas dan Improvisasi (10%) Kreativitas dalam menyampaikan cerita—misalnya melalui dialog, suara karakter, atau alat bantu—dapat meningkatkan daya tarik cerita. Kemampuan untuk berimprovisasi jika terjadi kesalahan juga dinilai positif.
  5. Bahasa Tubuh (Body Language) (10%) Gerakan tubuh yang mendukung cerita, seperti gerakan tangan, ekspresi wajah, dan posisi tubuh, bisa memperkuat penyampaian cerita dan membantu penonton membayangkan situasi dalam cerita.
  6. Kesesuaian Waktu (Time Management) (15%) Cerita harus disampaikan dalam batas waktu yang telah ditentukan (5-7 menit). Terlalu singkat atau terlalu panjang bisa mengurangi nilai.
  7. Keaslian Cerita (Originality) – Jika Cerita Buatan Sendiri (10%) Jika cerita adalah buatan sendiri, juri akan menilai orisinalitas cerita, ide yang unik, serta pesan yang disampaikan.
  8. Daya Tarik Penyampaian (Audience Engagement) (10%) Kemampuan peserta untuk menarik perhatian dan mempertahankan minat penonton selama bercerita.

## 15. Da'wah Digital

### a. Pendahuluan

Perlombaan Dakwah Digital merupakan ajang menumbuhkan semangat berdakwah sejak dini dan mengembangkan kemampuan komunikasi dakwah yang kreatif serta relevan dengan perkembangan teknologi. Perlombaan ini diikuti oleh perwakilan setiap satuan pendidikan dengan kategori SD/MI, SMP/MTS, dan SMA/SMK/MA Muhammadiyah secara perorangan.

### b. Tujuan Kegiatan

1. Menumbuhkan semangat berdakwah di kalangan pelajar Muhammadiyah
2. Meningkatkan syiar ajaran Islam secara moderat, damai, dan mencerahkan
3. Mengasah kemampuan public speaking dan digital content dalam konteks dakwah

4. Menjadikan platform digital sebagai sarana dakwah yang relevan dengan zaman

### c. Tema Umum

Dakwah Digital Pelajar Muhammadiyah: Kreatif dan Mencerahkan. Subtema yang bias dipilih:

1. Pentingnya mempersiapkan diri menjadi generasi Islam yang berakhlak dalam menyongsong Indonesia Emas 2045
2. Penguatan Iman, Ilmu dan Akhlak sebagai bekal membangun bangsa
3. Peran generasi muda dalam melestarikan lingkungan hidup
4. Keteladanan hidup berbangsa dari tokoh Muhammadiyah

### d. Kategori Peserta

- Kategori A: Siswa SD/MI Muhammadiyah
- Kategori B: Siswa SMP/MTS Muhammadiyah
- Kategori C: Siswa SMA/SMK/MA Muhammadiyah

### e. Bentuk dan Teknis Lomba

- Jenis Lomba: Video Dakwah Monolog berdurasi 3-7 menit.
- Bahasa: Bahasa Indonesia (Boleh disisipi bahasa asing sebagai penjelas)
- Format Penyampaian: Secara Umum disampaikan lewat Ceramah, Orasi, atau Pesan Dakwah Kreatif.
- Media: Video direkam dan dikirim via link Google Drive/You Tube (unlisted) terakhir tanggal 17 November 2025 melalui link <https://bit.ly/UploudKarya-DakwahDigital>

### f. Ketentuan Umum

1. Peserta adalah siswa aktif sekolah Muhammadiyah di bawah naungan Majelis Dikdasmen PDM se DI Yogyakarta
2. Peserta adalah perorangan.
3. Video merupakan karya orisinal, belum pernah dilombakan, dan tidak mengandung unsur SARA/Kekerasan.
4. Peserta hanya boleh mengirimkan satu video untuk dinilai
5. Peserta wajib mencantumkan identitas: nama lengkap, sekolah, jenjang, alamat, dan nomor kontak.
6. Format nama file video : **nama\_sekolah\_jenjang\_juduldakwah.mp4**
7. Pengumpulan karya maksimal tanggal 17 November 2025 pukul 23.59 WIB.

### g. Ketentuan Teknis Video

1. Durasi: 3-7 menit
2. Ukuran video: Maks. 500 MB
3. Resolusi Minimal : 1040p
4. Orientasi : Landscape
5. Kreativitas penyajian: diperbolehkan memakai ilustrasi, musik latar ringan (tanpa melalaikan), teks, dan desain visual pendukung.

### h. Kriteria Penilaian

No	Aspek Penilaian	Bobot
1	Isi Dakwah (kualitas pesan, dalil, keutuhan materi)	30%
2	Retorika dan penampilan (intonasi, artikulasi, ekspresi)	25%
3	Kreativitas dan orisinalitas penyampaian	25%
4	Kesesuaian tema dan audiens (pelajar)	10%
5	Kualitas video dan teknis produksi	10%

### i. Dewan Juri

Terdiri dari perwakilan Majelis Tabligh PPM, praktisi dakwah digital, dosen ilmu komunikasi, dan tokoh Muhammadiyah.

## 16. Inovasi Pembelajaran

### a. Deskripsi Lomba

Lomba Inovasi Pembelajaran Mendalam bagi Guru merupakan ajang apresiasi dan kompetisi bergengsi bagi guru-guru Muhammadiyah dalam menampilkan praktik pembelajaran yang kreatif, efektif, berdampak, dan transformatif. Inovasi yang ditampilkan mencakup berbagai aspek seperti pendekatan, metode, strategi, media, dan teknologi pembelajaran yang dirancang untuk memperkaya proses belajar-mengajar yang berkesadaran, bermakna dan menggembirakan, memperkuat keterlibatan peserta didik, serta meningkatkan kualitas hasil belajar.

Kegiatan ini sejalan dengan komitmen pemerintah dalam mewujudkan pendidikan berkualitas sebagaimana tertuang dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) dan kebijakan Pembelajaran Mendalam, yang menekankan pentingnya pembelajaran yang berpihak pada murid, berbasis kompetensi, serta mendorong pengembangan karakter dan keterampilan. Lomba ini menjadi ruang bagi para guru

Muhammadiyah untuk berkontribusi aktif dalam gerakan transformasi pendidikan nasional melalui inovasi nyata di kelas.

Lebih dari sekadar perlombaan, kegiatan ini bertujuan untuk:

- Menstimulasi guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kontekstual, menyenangkan, dan bermakna.
- Menyebarluaskan praktik baik (Praktik Baik) yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.
- Menumbuhkan budaya reflektif, kolaboratif, dan pembelajar sepanjang hayat di kalangan guru.
- Mendorong hadirnya pembelajaran yang mendukung penguatan keterampilan 8 dimensi profil lulusan (keimanan dan ketakwaan, kewargaan, penalaran kritis, kreatifitas, kolaborasi, kemandirian, kesehatan dan komunikasi), pendekatan pembelajaran mendalam (deep learning), serta penanaman nilai-nilai karakter dan spiritualitas sesuai dengan prinsip Islam Berkemajuan.
- Dengan semangat *fastabiqul khairat*, diharapkan setiap guru Muhammadiyah mampu menjadi agen perubahan pendidikan, yang tidak hanya andal secara profesional tetapi juga mampu menjawab tantangan zaman melalui inovasi pembelajaran yang relevan dan berkelanjutan.

## **b. Ketentuan Lomba**

1. Peserta adalah guru aktif di sekolah Muhammadiyah (SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK/MA) dari DI Yogyakarta
2. Setiap peserta hanya diperkenankan mengirim satu karya inovasi pembelajaran.
3. Bentuk inovasi yang dapat diikutsertakan antara lain:
  - Pengembangan model/metode/strategi pembelajaran inovatif,
  - Penerapan media digital/manual yang mendukung proses belajar aktif,
  - Desain pembelajaran berbasis Proyek (PjBL), Masalah (PBL), STEAM, Gamifikasi, atau Kecerdasan Buatan (AI) dalam pendidikan,
  - Pembelajaran berbasis nilai-nilai karakter, spiritualitas, dan sosial.
4. Karya harus asli (orisinil), bukan hasil plagiarisme, dan belum pernah menjadi juara di tingkat provinsi/nasional.
5. Setiap peserta wajib mengirimkan:
  - Naskah deskripsi inovasi (maksimal 10 halaman, format PDF),
  - Video presentasi inovasi maksimal 10 menit (tautan YouTube/Google Drive),

- File PPT presentasi Inovasi
  - Surat rekomendasi kepala sekolah
  - Biodata singkat (maksimal 1 halaman).
  - Template berkas Lomba Inovasi dapat diunduh melalui link:  
<https://bit.ly/templateinobel>
6. Karya dikirim ke panitia Olympiad tingkat PWM D.IY terakhir tanggal 17 November 2025. Melalui google form berikut: <https://bit.ly/InobelPWMDIY>
  7. Peserta wajib mempresentasikan inovasinya secara langsung saat pelaksanaan Olympiad Tingkat Wilayah D.I.Yogyakarta dengan durasi maksimal 10 menit.
  8. Lomba dilaksanakan pada tanggal 22 November 2025 pukul 07.30 – Selesai.

### c. Aspek Penilaian

Penilaian dilakukan oleh tim juri profesional dan akademisi berdasarkan kriteria berikut:

No	Aspek Penilaian	Bobot %
1	Kreativitas dan Kebaruan Inovasi	25%
2	Relevansi dengan Pembelajaran Mendalam	15%
3	Keterlibatan Aktif Peserta Didik	15%
4	Dampak terhadap pencapaian 8 dimensi profil lulusan	20%
5	Keberlanjutan dan Replikasi	10%
6	Kualitas Presentasi dan Dokumentasi	15%

## 17. Esport

### a. Deskripsi

Perlombaan E-sport Mobile Legends untuk pelajar Muhammadiyah tingkat nasional adalah sebuah ajang kompetisi yang mempertemukan pemain Mobile berbakat dari berbagai daerah di Indonesia. Diperuntukkan khusus untuk pelajar Muhammadiyah, perlombaan ini memberikan platform bagi mereka untuk menunjukkan keahlian mereka dalam permainan yang populer ini. Dengan kriteria partisipasi yang terbatas pada pelajar tingkat nasional, perlombaan ini mendorong persaingan sehat di antara pemuda berbakat.

### b. Peserta

1. Peserta ialah pelajar SMA/SMK/MA Muhammadiyah se DI Yogyakarta

2. Lomba bersifat tim dan pelajar berseragam di sekolah tersebut (Bukan Pemain Cabutan).
3. Setiap sekolah hanya bisa mengirim 1 tim saja
4. Satu tim terdiri dari 6 orang (5 pemain inti dan 1 cadangan)

### **c. Prosedur**

1. Lomba dilaksanakan pada tanggal 22 November 2025 pukul 07.30 – Selesai.
2. Open slot 1.024 tim yang akan bertanding didomisili masing-masing (Online).
3. Venue online dan pastikan jaringan aman tidak ada kendala, kestabilan jaringan bukan tanggung jawab panitia.
4. Player All Tier/Rank
5. Taunting recall: on
6. Taunting stiker: on
7. On Mic hanya untuk ke 1 tim saja untuk komunikasinya
8. Kualifikasi BO1, 8 Besar - 4 Besar BO 3 dan Final BO 5
9. Tidak ada pause atau jeda saat game di mulai.

### **d. Regulasi Turnamen**

1. Hanya pemain terdaftar yang bisa mengikuti pertandingan.
2. Pemain menunjukkan kartu pelajar atau sampul raport sebelum mulai match.
3. Setiap tim berhak meminta sekali pause setiap match, maksimal durasi 3 menit.
4. Semua tim harus menjunjung tinggi sportifitas dan fairplay.
5. Apabila tim tidak menjunjung tinggi sportifitas dan fairplay maka akan diberi peringatan hingga diskualifikasi dari turnamen.
6. No chat all.
7. No radio all.
8. Taunting allowed.
9. Penggunaan program ilegal dalam bentuk apapun dapat dikenakan hukuman ban permanen baik itu ID, Device, dan Hak keikutsertaan turnamen Mobile Legends ID (Blacklist).
10. Sistem gugur dimainkan dengan format Best of 1 (BO1), 8 besar sampai semifinal dimainkan dengan format Best of 3 (BO3) dan pertandingan final dimainkan dengan format Best of 5 (BO5).

### **e. Skema Pertandingan**

Model game yang digunakan adalah Custom: draft pick.

#### **f. Peraturan Saat Pertandingan**

1. Pemain harus bersiap untuk pertandingan sesuai jadwal yang sudah ditentukan dan mengundang anggota lainnya untuk masuk ke dalam room yang dibuat admin/referee.
2. Seluruh peserta wajib hadir 30 menit sebelum acara dimulai dan melakukan registrasi ulang.
3. Seluruh peserta wajib standby online dalam game 20 menit sebelum waktu match dimulai.
4. Segala bentuk kelalaian yang disebabkan oleh peserta adalah diluar tanggung jawab panitia.
5. Apabila saat ada yang menggunakan kata-kata kasar, vulgar, dan melanggar nilai etika maka peserta tersebut akan diberikan peringatan maksimal 3 kali.
6. Penyelenggara berhak mendiskualifikasi tim yang melakukan flaming/kecurangan/toxic.
7. Dilarang menggunakan VPN agar tidak terjadi hal yang tidak diinginkan.
8. Cek kondisi jaringan internet sebelum bertanding untuk menghindari disconnect.
9. Dilarang menggunakan program ilegal dalam bentuk apapun.
10. Apabila anggota tim mengalami disconnect, error, dll, maka pertandingan tetap dilanjutkan

#### **g. Technical Issue**

- Sebelum pertandingan dimulai, semua tim harus memastikan bahwa koneksi internet dan device yang digunakan berjalan dengan lancar selama pertandingan.
- Apabila terjadi problem koneksi internet (lag) dari anggota tim yang menyebabkan kekalahan dari timnya, maka hasil pertandingan akan tetap dianggap sah.

#### **h. Force Majeure**

1. Force Majeure adalah kondisi dimana turnamen dapat dilaksanakan/dilanjutkan karena kejadian yang tidak terhindarkan, seperti maintenance.
2. Server atau gangguan yang tidak berasal dari pihak penyelenggara, maka pertandingan atau turnamen ditunda hingga masalah yang terjadi berhasil diatasi.
3. Ketentuan adanya force majeure ditentukan oleh pihak panitia sebagai penyelenggara.
4. Penyelenggara berhak menentukan kapan harus melanjutkan turnamen jika force majeure terjadi.

### i. Dokumentasi

1. Wajib Screenshot: Sebelum Pertandingan dimulai (dalam waiting room), di tengah pertandingan, dan setelah pertandingan (History).
2. Untuk turnamen offline, lokasi akan di umumkan di group WA.
3. Setiap Leader team wajib Screenshot akhir pertandingan.
4. Setiap Leader team wajib Screenshot waktu di room.
5. Setiap Player dan Leader team Wajib ss awal match. Player yang tidak ss bisa dikenakan sanksi ban akun.
6. Contoh Selfie id
7. Selfie berlaku hanya buat pemenang (Screenshot dalam room, in game, hasil pertandingan)

### j. Lain-lain

1. Penyelenggara turnamen memiliki hak eksklusif atas setiap data dan materi yang diikutsertakan selama turnamen ini.
2. Penyelenggara berhak untuk menghentikan, memperbaiki, dan menanggihkan turnamen (termasuk metode penentuan pemenang) secara sebagian atau keseluruhan.
3. Pelaksanaan dapat berubah sewaktu-waktu.
4. Keputusan penyelenggara turnamen bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

## 18. Musikalisasi Puisi

### a. Deskripsi

Lomba Musikalisasi Puisi merupakan ajang kreasi dan ekspresi seni siswa dalam memadukan unsur sastra dan musik. Puisi yang dipilih dimusikalisasi secara kreatif dan interpretatif, menekankan penghayatan, harmoni musikal, serta penguatan nilai-nilai karakter bangsa. Lomba ini bertujuan untuk menumbuhkan apresiasi sastra dan seni musik secara terpadu di kalangan pelajar, khususnya dalam lingkungan sekolah/madrasah Muhammadiyah. Musikalisasi puisi dapat diiringi alat musik akustik, modern, maupun perpaduan keduanya, dengan tetap menjaga keselarasan antara teks puisi dan pengiringnya. Pementasan dilakukan secara langsung (live performance) di hadapan dewan juri.

## b. Peserta

Peserta adalah tim yang terdiri dari maksimal 5 orang siswa aktif dari sekolah/madrasah Muhammadiyah yang sama. Setiap sekolah hanya diperbolehkan mengirim 1 tim.

## c. Prosedur Lomba

Lomba dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu Babak Penyisihan dan Babak Final.

### ❖ Babak Penyisihan:

- Peserta wajib mengunggah video penampilan musikalisasi puisi berdurasi maksimal 7 menit melalui link <https://bit.ly/4qM8MSG>
- Tenggat unggah video pada 17 November 2025 pukul 23.59 WIB
- Pengumuman lolos final pada tanggal 19 November 2025

### ❖ Babak Final:

- Lomba dilaksanakan pada tanggal 22 November 2025 pukul 07.30 – Selesai.
- Finalis akan tampil langsung di hadapan dewan juri dengan durasi maksimal 10 menit.
- Peserta wajib menampilkan puisi yang sama seperti pada babak penyisihan.
- Semua alat musik dibawa sendiri oleh peserta.

## d. Ketentuan Teknis

1. Puisi yang dibawakan berbahasa Indonesia, boleh karya sendiri atau karya penyair Indonesia yang sudah diterbitkan.
2. Puisi tidak mengandung unsur SARA, kekerasan, Politik dan pornografi.
3. Aransemen musik harus orisinal dan tidak menjiplak karya lain.
4. Penampilan harus menekankan penghayatan, artikulasi, vokal, aransemen, dan kekompakan tim.

## e. Kriteria Penilaian

1. Interpretasi dan Penghayatan Puisi (30%)
  - Kesesuaian ekspresi dengan isi puisi
  - Penjiwaan dan penguasaan teks
2. Vokal dan Pelafalan (20%)
  - Kejelasan artikulasi
  - Ketepatan intonasi dan dinamika suara
3. Aransemen Musik dan Harmonisasi (30%)

- Orisinalitas dan kreativitas aransemen
  - Kesesuaian musik dengan suasana puisi
4. Penampilan dan Kekompakan (20%)
- Interaksi antar anggota tim
  - Penguasaan panggung dan penataan visual

## 19. Best Practice Pengelolaan Sekolah

### a. Deskripsi

Praktik Baik Kepala Sekolah/Madrasah adalah pengalaman terbaik yang dimiliki kepala Sekolah/Madrasah dalam melaksanakan tugas dan fungsinya sebagai kepala sekolah. Kepala sekolah/madrasah harus memiliki kompetensi: (a) kepribadian; (b) manajerial (c) kewirausahaan; (d) supervisi; dan (e) sosial. Wujud Praktik Baik kepala sekolah/madrasah adalah laporan tentang pengalaman terbaik dalam keberhasilan pelaksanaan tugas yang berkaitan dengan pelaksanaan tupoksi sebagai kepala sekolah.

### b. Peserta

1. Kepala sekolah/madrasah pada jenjang pendidikan dasar dan menengah yang masih aktif.
2. Memiliki kualifikasi akademik minimal Diploma IV (D-IV) atau Sarjana (S1).
3. Memiliki sertifikat pendidik.
4. Karya belum pernah di ikutkan dalam lomba atau pun pemilihan berprestasi.
5. Memiliki pengalaman kerja sebagai Kepala sekolah pada jenjang pendidikan dasar dan menengah sekurang-kurangnya 2 (dua) tahun berturut-turut, dibuktikan dengan keputusan pengangkatan sebagai kepala sekolah oleh yang berwenang.
6. Tidak pernah menerima hukuman dengan sanksi sedang atau berat.
7. Tidak sedang dalam proses alih tugas ke jabatan lain, seperti jabatan administratif, struktural atau tugas lainnya.
8. Belum pernah menjadi juara lomba tingkat nasional sejenis.

### c. Materi

Laporan Praktik Baik yang disusun dan ditulis oleh kepala sekolah/madrasah sebagai peserta lomba harus berisi tentang hal-hal sebagai berikut.

### 1. Bagian Awal Bagian

ini terdiri atas halaman judul, halaman pernyataan keaslian naskah lomba bermaterai Rp. 10.000, 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

Bagian ini berisi paparan tentang hal-hal sebagai berikut: ii. Pendahuluan, berisi paparan latar belakang, masalah, tujuan, dan manfaat Praktik Baik yang dilaporkan. iii. 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. iv. Pelaksanaan dan Hasil yang dicapai, berisi tentang paparan tentang pelaksanaan Praktik Baik terkait tempat, waktu, dan perangkat atau instrumen yang digunakan ketika Praktik Baik 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.

1. Daftar pustaka dan lampiran-lampiran

2. Teknik Penulisan dan Penyusunan Naskah Laporan

4. Penulisan naskah Praktik Baik harus menggunakan sistematika penulisan sebagaimana tertera pada lampiran pedoman ini.

5. Jumlah halaman naskah berkisar antara 20-40 halaman tidak termasuk lampiran, dengan kertas berukuran A4.

6. Isi laporan dengan proporsi: pendahuluan (3-6 halaman), isi (15-30 halaman), dan penutup (2-4 halaman).

7. 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.

## d. Ketentuan Penilaian

- Tahap I Test Similarity Praktik Baik Penilaian lomba penulisan Praktik Baik, diawali dengan test similarity tulisan Praktik Baik itu sendiri dengan cara membandingkan

tulisan Praktik Baik tersebut dengan tulisan karya ilmiah terdahulu yang sudah ada, apabila hasilnya menunjukkan < 40% penilaian akan dilanjutkan ke tahap berikut, tetapi jika hasil similarity menunjukkan hasil > 40% maka penilaian atas Praktik Baik tidak dilanjutkan.

- Tahap II Penilaian Administrasi Penilaian ini difokuskan pada aspek administrasi dan dokumen, meliputi masa kerja, kualifikasi akademik, sertifikat pendidik, dokumen naskah Praktik Baik, dan kesesuaian format dan kelengkapannya (pernyataan keaslian naskah lomba bermaterai Rp. 10.000, lembar persetujuan dari atasan langsung dan atau pejabat terkait, kata pengantar, abstrak dan atau ringkasan, daftar isi, bab pendahuluan, bab cara mengatasi masalah, bab hasil yang dicapai, simpulan dan saran, daftar pustaka, dan lampiran). Kelengkapan administrasi dikirimkan dalam bentuk file hasil scan dengan format PDF melalui link <https://forms.gle/mcQqkKYUHXrjXLgR7> terakhir tanggal 17 November 2025.
- Tahap III Penilaian Esensi Praktik Baik (15 Terbaik) Penilaian laporan Praktik Baik untuk menetapkan nominator, dan juara didasarkan pada OPIK (Orisinalitas, Perlu, Ilmiah, dan Konsisten) untuk setiap karya inovatif yang dikirimkan.
  - a. Orisinalitas, Karya inovatif yang dibuat benar-benar merupakan karya asli penyusunnya, bukan merupakan plagiat, jiplakan, atau disusun dengan niat dan prosedur yang tidak jujur. Laporan karya inovatif yang tidak orisinal antara lain ditandai oleh:
    1. adanya bagian-bagian tulisan yang dirubah di sana-sini, bentuk ketikan yang tidak sama, tempelan nama, terdapat petunjuk adanya lokasi dan subyek yang tidak konsisten, terdapat tanggal pembuatan yang tidak sesuai, terdapat berbagai data yang tidak konsisten, tidak akurat;
    2. waktu pelaksanaan kegiatan yang kurang wajar;
    3. adanya kesamaan isi, data dan hal lain yang sangat mencolok dengan laporan orang lain; dan
    4. Tidak adanya lampiran dokumen-dokumen kegiatan yang dapat memberikan bukti bahwa kegiatan itu telah dilaksanakan.
  - b. Perlu, adalah hal yang perlu dilaporkan atau gagasan yang dituliskan, harus sesuatu yang diperlukan dan mempunyai manfaat dalam menunjang pengembangan keprofesian dari guru, kepala sekolah, dan kepala pada jenjang sekolah dasar yang bersangkutan. Manfaat tersebut diutamakan untuk memperbaiki mutu pembelajaran di satuan pendidikan guru bersangkutan. Karya Inovasi yang tidak Perlu antara lain ditandai oleh: (1) masalah yang dikaji

- terlalu luas, dan (2) tidak langsung berhubungan dengan permasalahan yang berkaitan dengan upaya pengembangan profesi dari guru yang bersangkutan.
- c. Ilmiah, laporan disajikan dengan memakai kerangka isi dan mempunyai kebenaran yang sesuai dengan kaidah-kaidah kebenaran ilmiah dan mengikuti kerangka isi yang telah ditetapkan. Laporan Karya Inovasi yang tidak Ilmiah antara lain ditandai dengan adanya: latar belakang masalah yang tidak jelas sehingga tidak dapat menunjukkan pentingnya hal yang dibahas dan hubungan masalah tersebut dengan upayanya untuk mengembangkan profesinya;
1. kebenaran yang tidak terdukung oleh kebenaran teori, kebenaran fakta dan kebenaran analisisnya;
  2. kesimpulan yang tidak/belum menjawab permasalahan yang diajukan.
- d. Konsisten, isi Karya Inovasi harus sesuai dengan tugas dan fungsi penyusunnya. Bila penulisnya seorang guru, maka isi laporan haruslah berada pada bidang tugas guru yang bersangkutan, dan memasalahkan tentang tugas pembelajaran yang sesuai dengan tugasnya di sekolah.
- Tahap IV  
Presentasi, wawancara, dan Verifikasi Praktik Baik oleh Tim Juri dan Terpilih terbaik 1-10 untuk masing-masing jenjang pendidikan.

Tabel 1. Penilaian Esensi Praktik Baik Kepala Sekolah

No	Kriteria	Indikator	Bobot
1	Orisinalitas*)	1. Hasil Identifikasi Masalah Praktik Baik 2. Hasil Kajian Pemecahan Masalah Praktik Baik 3. Desain Praktik Baik 4. Indikator Keberhasilan Praktik Baik 5. Produk/Hasil Praktik Baik 6. Data penggunaan hasil Praktik Baik di sekolah	30
2	Kemanfaatan*)	1. Relevansi dengan masalah Praktik Baik 2. Mudah diterapkan/aplikasikan 3. Sesuai dengan kebijakan 4. Mampu meningkatkan kinerja guru 5. Mudah diadopsi/didesiminasi/ diadaptasi. 6. Berdampak pada meningkatkan mutu pembelajaran/sekolah	20
3	Ilmiah**)	1. Merujuk pada prinsip-prinsip Praktik Baik 2. Menggambarkan data sebelum dan sesudah Praktik Baik 3. Menyajikan langkah-langkah pengembangan Praktik Baik 4. Dilaporkan sesuai dengan tata tulis Praktik Baik	20
4	Konsistensi*)	1. Sesuai dengan tufoksi kepala skolah 2. Konsistensi isi laporan	20

		3. Estetika (kemenarikan dan kejelasan) Praktik Baik 4. Sesuai dengan karakteristik kepala sekolah/sekolah	
--	--	---	--

Jumlah 100

Tabel2. Aspek dan Kriteria Penilaian Presentasi, Wawancara, dan Verifikasi

Aspek	Kriteria Penilaian
Pemaparan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kejelasan paparan (penguasaan materi paparan)</li> <li>2. Kemenarikan paparan</li> <li>3. Pengelolaan waktu presentasi</li> <li>4. Kualitas karya Praktik Baik 5. Kualitas jawaban</li> </ol>
Materi Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keaktualan isu yang diangkat</li> <li>2. Sistematika materi sajian (keruntutan paparan)</li> <li>3. Dukungan data empiris</li> <li>4. Dukungan teori (keterlibatan teori yang relevan)</li> <li>5. Kekomprensifan materi paparan</li> <li>6. Kesesuaian presentasi dengan laporan</li> </ol>
Sikap Dalam Presentasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keterbukaan terhadap pendapat orang lain</li> <li>2. Kepercayaan diri</li> <li>3. Kewajaran</li> <li>4. Kesantunan merespon tanggapan/pertanyaan</li> <li>5. Penggunaan bahasa lisan</li> </ol>
Bahan Sajian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kejelasan isi presentasi</li> <li>2. Layout tipografi</li> <li>3. Sistematika/organisasi bahan sajian</li> <li>4. Ilustrasi</li> </ol>

Nilai akhir lomba Penulisan Praktik Baik Kepala Sekolah/Madrasah untuk setiap peserta merupakan nilai akumulasi dari hasil penilaian naskah dan presentasi Praktik Baik dengan formula:

**Nilai Akhir = 40% Naskah + 60% Presentasi**



## Penutup

Demikian Panduan OlympicAD tingkat wilayah DI Yogyakarta Tahun 2025 yang diselenggarakan oleh Majelis Pendidikan Dasar Menengah dan Pendidikan Nonformal Pimpinan Wilayah Muhammadiyah Daerah Istimewa Yogyakarta. Kegiatan ini akan dilaksanakan pada tanggal 22–23 November 2025 sebagai ajang seleksi dan persiapan menuju OlympicAD tingkat Nasional VIII yang akan berlangsung di Universitas Muhammadiyah Makassar pada 12–14 Februari 2026.

Hal-hal yang belum tercantum secara rinci dalam panduan ini akan disampaikan lebih lanjut pada saat technical meeting. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kemudahan, kelancaran, dan keberkahan dalam seluruh rangkaian kegiatan ini. Aamiin.