



KEPUTUSAN DIREKTUR JENDERAL PENDIDIKAN ISLAM
NOMOR 5344 TAHUN 2021
TENTANG
PETUNJUK TEKNIS OLIMPIADE AGAMA, SAINS DAN RISET
PERGURUAN TINGGI KEAGAMAAN ISLAM I SE-INDONESIA
TAHUN 2021

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DIREKTUR JENDERAL PENDIDIKAN ISLAM,

- Menimbang : a. bahwa dalam rangka mengembangkan mahasiswa yang berkarakter, bermoral, berakhlakul karimah, cerdas, sehat jasmani dan rohani serta memiliki komitmen kebangsaan di Perguruan Tinggi Keagamaan, perlu diselenggarakan Olimpiade Agama, Sains dan Riset Perguruan Tinggi Keagamaan Islam;
- b. bahwa Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniri Aceh ditetapkan sebagai Penyelenggara Olimpiade Agama, Sains dan Riset Perguruan Tinggi Keagamaan Islam I Se-Indonesia Tahun 2021;
- c. bahwa dalam menyelenggarakan Olimpiade Agama, Sains dan Riset Perguruan Tinggi Keagamaan Islam I Se-Indonesia Tahun 2021, perlu dibuat Petunjuk Teknis;
- d. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a, huruf b dan huruf c, perlu menetapkan Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam tentang Petunjuk Teknis Olimpiade Agama, Sains dan Riset Perguruan Tinggi Keagamaan Islam I Se-Indonesia Tahun 2021;
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 131, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5169);
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
4. Peraturan Pemerintah Nomor 46 Tahun 2019 tentang Pendidikan Tinggi Keagamaan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 120, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6362);

5. Peraturan Presiden Nomor 83 Tahun 2015 tentang Kementerian Agama (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 168);
6. Peraturan Menteri Agama Nomor 42 Tahun 2016 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Agama (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 1495);
7. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3962 Tahun 2019 tentang Penetapan Penyelenggaraan Olimpiade Agama, Sains dan Riset Perguruan Tinggi Keagamaan Islam I Se-Indonesia Tahun 2021;

MEMUTUSKAN:

- Menetapkan : KEPUTUSAN DIREKTUR JENDERAL PENDIDIKAN ISLAM TENTANG PETUNJUK TEKNIS OLIMPIADE AGAMA, SAINS DAN RISET PERGURUAN TINGGI KEAGAMAAN ISLAM I SE-INDONESIA TAHUN 2021.
- KESATU : Menetapkan Petunjuk Teknis Olimpiade Agama, Sains dan Riset Perguruan Tinggi Keagamaan Islam I Se-Indonesia Tahun 2021 sebagaimana tercantum dalam Lampiran yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Keputusan ini.
- KEDUA : Petunjuk Pelaksanaan sebagaimana dimaksud dalam Diktum KESATU merupakan acuan dalam Penyelenggaraan Olimpiade Agama, Sains dan Riset Perguruan Tinggi Keagamaan Islam I Se-Indonesia Tahun 2021.
- KETIGA : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di Jakarta
pada tanggal, 27 September 2021

/ DIREKTUR JENDERAL
PENDIDIKAN ISLAM,



MUHAMMAD ALI RAMDHANI



LAMPIRAN
KEPUTUSAN DIREKTUR JENDERAL PENDIDIKAN ISLAM
NOMOR 5344 TAHUN 2021
TENTANG
PETUNJUK TEKNIS OLIMPIADE AGAMA, SAINS DAN RISET
PERGURUAN TINGGI KEAGAMAAN ISLAM I SE-INDONESIA
TAHUN 2021

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah Swt, karena dengan rahmat, hidayah dan inayah-Nya, Petunjuk Teknis Olimpiade Agama, Sains dan Riset Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (OASE PTKI) I se-Indonesia Tahun 2021 dapat diselesaikan.

Ikhtiar mencerdaskan anak bangsa yang dibarengi dengan penguatan karakter, moral dan akhlak terus menerus dilakukan. Dalam perspektif pendidikan tinggi, peningkatan akses dan mutu serta tata kelola menjadi sesuatu yang tak kalah penting. Bahkan menjadi muara dari seluruh aktivitas pendidikan.

Lahirnya mahasiswa yang cerdas, cakap, kreatif dan inovatif tidak hanya mengandalkan kurikulum yang diajarkan dibangku kuliah, tetapi harus dilakukan dengan berbagai pendekatan. Salah satunya dengan penyelenggaraan event-even kompetisi baik regional, nasional dan internasional.

Kementerian Agama melalui Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam (Diktis) Ditjen Pendidikan Islam menyelenggarakan kompetisi mahasiswa bidang akademik, yang diberi nama Olimpiade Agama, Sains dan Riset Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (OASE PTKI).

OASE merupakan bentuk transformasi dari kegiatan yang semula bernama Pekan ilmiah Olahraga Seni dan Riset (PIONIR) yang kemudian dikembangkan menjadi dua even, yaitu OASE dan Pekan Seni Olahraga Mahasiswa Nasional (PESONA). OASE I PTKI se-Indonesia Tahun 2021 dilaksanakan di UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Melalui kegiatan OASE diharapkan dapat mengukur capaian pembelajaran dan kualitas mahasiswa PTKI.



Semangat berkompetisi (*fastabiqul khairat*) yang berbasiskan solidaritas antar mahasiswa PTKI se-Indonesia menjadi sesuatu yang diharapkan. Pada gilirannya kepercayaan (*trust*) masyarakat kepada PTKI akan meningkat, dengan munculnya mahasiswa yang berprestasi. Selain itu ajang kompetisi OASE PTKI I Tahun 2021 diharapkan menjadi program strategis bagi pembinaan generasi muda dan sumber daya manusia yang kritis, kreatif, dan inovatif. Sehingga menjadi bekal mahasiswa dalam menghadapi kehidupan yang kompleks dan kompetitif.

Petunjuk Teknis OASE ini disusun sebagai pedoman bagi panitia penyelenggara, peserta, pelatih dan official serta siapa saja yang terlibat dalam proses OASE. Terima kasih yang tak terhingga terhatur kepada segenap pihak yang telah berpartisipasi menyusun petunjuk teknis ini. Semoga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik, berkualitas dan memenuhi harapan semua pihak.

DIREKTUR JENDERAL
PENDIDIKAN ISLAM,



MUHAMMAD ALI RAMDHANI ✓



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
BAB I PENDAHULUAN	7
A. LATAR BELAKANG	7
B. DASAR HUKUM.....	8
C. TUJUAN	8
1. Tujuan Umum.....	8
2. Tujuan Khusus.....	9
D. WAKTU DAN TEMPAT.....	9
E. RUANG LINGKUP	9
1. Lomba Bidang Sains	9
2. Lomba Karya Inovasi.....	10
3. <i>Business Plan</i>	11
4. Lomba Debat Ilmiah.....	11
5. Lomba Qiraatul Kutub	11
6. Lomba Fahmil Al-Qur'an	12
7. Lomba <i>Story Telling</i>	12
8. Lomba Dai Mahasiswa	12
F. TEMA	12
BAB II PELAKSANAAN	13
A. PESERTA.....	13
1. Peserta Bidang Sains	13
2. Peserta Bidang Karya Inovasi.....	13
3. Peserta Bidang Debat Ilmiah.....	14
4. Peserta Bidang Qiraatul Kutub.....	14
5. Peserta Bidang Fahmil Qur'an.....	14
6. Peserta Bidang <i>Business Plan</i>	14
7. Peserta Bidang <i>Story Telling</i>	14
8. Lomba Dai Mahasiswa	14
B. MEKANISME REGISTRASI DAN SELEKSI	15



C. MEKANISME LOMBA.....	17
1. Bidang Sains	17
2. Bidang Karya Inovasi	18
3. Bidang Debat Ilmiah	22
4. Bidang Qiraatul Kutub	24
5. Bidang Fahmil Qur'an	29
6. Bidang Business Plan.....	32
7. Bidang Story telling.....	34
8. Lomba Dai Mahasiswa	36
D. TIM JURI	37
E. PENDANAAN.....	37
F. JUARA DAN PENGHARGAAN.....	37
BAB III PROTOKOL KESEHATAN	40
BAB IV PENUTUP	40



BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Tujuan Pendidikan Tinggi sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi adalah: *Pertama*, berkembangnya potensi mahasiswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, terampil, kompeten, dan berbudaya untuk kepentingan bangsa; *Kedua*, dihasilkannya lulusan yang menguasai cabang ilmu pengetahuan dan/atau teknologi untuk memenuhi kepentingan nasional dan peningkatan daya saing bangsa; *Ketiga*, dihasilkannya ilmu pengetahuan dan teknologi melalui penelitian yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora agar bermanfaat bagi kemajuan bangsa, serta kemajuan peradaban dan kesejahteraan umat manusia; dan *Keempat*, terwujudnya pengabdian kepada masyarakat berbasis penalaran dan karya penelitian yang bermanfaat dalam memajukan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa.

Sementara fungsi pendidikan tinggi menurut UU Nomor 12 tahun 2012 adalah: (1). mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa; (2). mengembangkan Sivitas Akademika yang inovatif, responsif, kreatif, terampil, berdaya saing, dan kooperatif melalui pelaksanaan Tridharma; dan (3). mengembangkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dengan memperhatikan dan menerapkan nilai Humaniora. Dengan hanya mengandalkan proses pembelajaran secara formal dengan target-target kurikulum tidaklah cukup, diperlukan Langkah-langkah strategis. Salah satunya dengan memaksimalkan pembinaan bakat minat dan kegemaran mahasiswa diberbagai bidang; agama, sains dan riset serta karya-karya inovasi lainnya yang dibutuhkan dalam kehidupan. Sementara itu pandemi Covid-19 yang berlangsung sejak tahun 2019, telah merubah berbagai pola dan sendi kehidupan. Tidak hanya pada bidang ekonomi dan sosial, tetapi juga telah merubah penyelenggaraan pendidikan dari berbagai jenjang secara signifikan. Berbagai lembaga pendidikan beradaptasi dengan kebiasaan baru dan mendorong semua elemen bangsa untuk tetap produktif dan berprestasi termasuk didalamnya para mahasiswa.

Kementerian Agama melalui Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam (PTKI), Direktorat Jenderal Pendidikan Islam terus melakukan upaya untuk mendorong apresiasi dan prestasi mahasiswa, melalui penyelenggaraan kompetisi. Selain untuk mengukur prestasi, ajang-ajang yang sifatnya kompetisi akan menumbuhkan daya saing, wadah apresiasi dan silaturahmi antara mahasiswa. Prestasi Mahasiswa PTKI dapat menjadi indikator kualitas pengelolaan pendidikan serta ukuran ketercapaian sasaran program Direktorat Pendidikan Tinggi Islam. Indikator kualitas tersebut dapat dijadikan peta mutu untuk menjadi acuan dalam merencanakan program pengembangan pendidikan tinggi dan upaya mensejajarkan mutu mahasiswa PTKI pada level nasional dan internasional.



Sementara itu disadari, ajang kompetisi atau perlombaan untuk mengukur capaian pembelajaran bidang ilmu yang dikembangkan oleh UIN, IAIN, STAIN dan PTKIS secara nasional dan internasional dianggap masih terbatas. Diperlukan dengan lebih massif lagi pagelaran ajang penggalian bakat, minat, keahlian serta intelektualitas mahasiswa. Karena akan membuka akses dan meningkatkan mutu mahasiswa dibidang keilmuan, bakat minat dan keahlian.

Dari dasar pemikiran tersebut, Direktorat Diktis, Ditjen Pendidikan Islam Kementerian Agama, memandang perlu menyelenggarakan kompetisi sains, agama, riset dan inovasi dalam bentuk Olimpiade Agama, Sains dan Riset Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (OASE PTKI) I Tahun 2021.

B. DASAR HUKUM

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia;
6. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2015 tentang Kementerian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi;
7. Peraturan Menteri Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 42 Tahun 2016 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Agama;
9. Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2015 Tentang Rencana Strategis Kementerian Agama Tahun 2015 – 2019;
10. Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) Kementerian Agama Tahun 2021.

C. TUJUAN

1. Tujuan Umum

Olimpiade Agama, Sains dan Riset Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (OASE PTKI) I se-Indonesia Tahun 2021 bertujuan untuk menyediakan ajang kompetisi dalam bidang agama, sains, karya inovasi, bagi mahasiswa PTKI secara nasional. Kompetisi ini juga upaya terintegrasi untuk menumbuhkembangkan motivasi belajar, kreativitas, dan daya saing mahasiswa untuk berprestasi, semangat kompetisi yang sehat dan menjunjung tinggi nilai-nilai sportivitas.



2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus Olimpiade Agama, Sains dan Riset Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (OASE PTKI) se Indonesia Tahun 2021 adalah sebagai berikut:

- Meningkatkan memotivasi mahasiswa di bidang intelektual dan spiritual berdasarkan nilai keislaman yang diwujudkan dalam kemampuan analisis, nalar dan kemampuan menyelesaikan masalah;
- Meningkatkan daya kreativitas dan inovasi mahasiswa dalam berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi berbasis agama;
- Memotivasi pengelola perguruan tinggi dan dosen untuk senantiasa memacu upaya-upaya peningkatan kompetensi mahasiswa di bidang agama, sains dan riset;
- Meningkatkan semangat solidaritas dan cinta ilmu pengetahuan berbasis riset dan karya-karya inovatif mahasiswa PTKI.

D. WAKTU DAN TEMPAT

OASE PTKI Tahun 2021 diselenggarakan pada tanggal 24 Oktober s.d 28 November 2021, bertempat di Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh. OASE PTKI I se-Indonesia Tahun 2021 diselenggarakan secara *daring* (dalam jaringan) dan *luring* (luar jaringan).

E. RUANG LINGKUP

Bidang yang dilombakan dalam Olimpiade Agama, Sains dan Riset Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (OASE PTKI) I se-Indonesia Tahun 2021 adalah sebagai berikut:

1. Lomba Bidang Sains

Lomba bidang sains terdiri dari:

a. Matematika

Lomba pada Bidang Matematika akan mengukur kemampuan penguasaan konsep keilmuan dan keterampilan kerja pada bidang ilmu matematika. Ruang lingkup materi pada bidang matematika terdiri dari aljabar, analisis, statistik, logika, geometri dan kombinatorik.

b. Fisika

Lomba pada Bidang Fisika akan mengukur kemampuan penguasaan konsep keilmuan dan keterampilan kerja pada bidang ilmu Fisika. Ruang lingkup materi pada bidang fisika terdiri dari mekanika klasik, mekanika kuantum, elektrodinamika klasik, termodinamika, elektronika, optik dan teori gelombang, fisika statistik serta fisika modern.

c. Kimia

Lomba pada Bidang Kimia akan mengukur kemampuan penguasaan konsep keilmuan dan keterampilan kerja pada bidang ilmu Kimia. Ruang lingkup materi pada bidang kimia terdiri dari kimia fisik, kimia anorganik, kimia organik dan kimia analitik.



d. Biologi

Lomba pada Bidang Biologi akan mengukur kemampuan penguasaan konsep keilmuan dan keterampilan kerja pada bidang ilmu Biologi. Ruang lingkup materi pada bidang biologi terdiri dari biologi sel, biologi molekuler dan mikrobiologi, anatomi dan fisiologi hewan, anatomi dan fisiologi tumbuhan, genetika dan evolusi, ekologi, etnologi, biosistematika serta bioteknologi.

2. Lomba Karya Inovasi

Lomba Karya Inovasi akan mengukur kemampuan konsep dan keterampilan perancangan terkait produk ilmiah yang dihasilkan (baru atau modifikasi) sebagai solusi atas permasalahan dalam masyarakat sesuai dengan bidang ilmu. Lomba Karya Inovasi merupakan karya mahasiswa yang dibimbing oleh dosen.

Lomba karya inovasi ini diperuntukkan bagi seluruh bidang ilmu yang memiliki relevansi dengan tema berikut:

a. Literasi Inovasi Teknologi

Karya inovasi yang dihasilkan dapat berupa produk atau rancangan literasi dan inovasi teknologi untuk pembelajaran, pemberdayaan masyarakat, solusi atas permasalahan bidang pendidikan, pemerintahan, industri, dan kemasyarakatan.

b. Nanoteknologi

Karya inovasi yang dihasilkan dapat berupa produk nanoteknologi atau kesehatan sebagai alternatif material baru untuk pemanfaatan bidang pembelajaran, pemberdayaan masyarakat, solusi atas permasalahan bidang pendidikan dan kemasyarakatan.

c. Produk Halal dan Ketahanan Pangan

Karya inovasi yang dihasilkan dapat berupa produk pangan, produk kesehatan dan kosmetika dan serta produk konsumtif lainnya yang memenuhi unsur halal dan atau mendukung program ketahanan pangan nasional.

d. Deteksi dan Mitigasi Bencana

Karya inovasi yang dihasilkan dapat berupa produk dan rancangan produk teknologi terkait deteksi dan mitigasi bencana (bencana alam dan pandemi).

e. Iklim, Limbah, Lingkungan dan Sumber Daya Terbarukan

Karya inovasi yang dihasilkan dapat berupa produk dan rancangan produk teknologi yang dapat dimanfaatkan atau berdampak kepada ketersediaan sumber energi, pengendalian lingkungan dan iklim.



f. Sosial Keagamaan

Karya inovasi yang dihasilkan dapat berupa produk yang dapat dimanfaatkan atau berdampak kepada penguatan kehidupan sosial dan keagamaan, moderasi beragama, penguatan etika kebangsaan serta solusi atas permasalahan sosial, keagamaan dan humaniora.

g. Media Pembelajaran

Karya inovasi yang dihasilkan dapat berupa produk yang dapat dimanfaatkan atau berdampak kepada dunia Pendidikan.

h. Desain arsitektur Islam

Karya inovasi yang dihasilkan dapat berupa produk dan rancangan arsitektur Islam yang dapat dimanfaatkan atau berdampak kepada penguatan kehidupan sosial, budaya dan keagamaan.

i. Astronomi Islam/Ilmu Falak

Karya inovasi yang dihasilkan dapat berupa produk dan rancangan produk teknologi di bidang astronomi/ ilmu falak yang akan berdampak kepada bidang pendidikan, pemberdayaan masyarakat, serta solusi untuk kedua bidang tersebut.

j. Robotik dan Programming

Karya inovasi yang dihasilkan dapat berupa produk dan rancangan produk Robotik dan Programming.

k. Karya Tulis Al-Qur'an

Lomba menulis karya ilmiah tentang ilmu pengetahuan dan kehidupan sosial yang dikaitkan dengan isi kandungan al-Quran.

3. Business Plan

Business Plan merupakan lomba tentang pembuatan desain perencanaan usaha atau kewirausahaan.

4. Lomba Debat Ilmiah

Debat ilmiah ialah kompetisi dalam menunjukkan kemampuan membuat argumentasi ilmiah baik secara pro maupun kontra terhadap tema yang telah ditentukan, dan mempertahankannya dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Lomba ini dibagi dalam 3 (tiga) cabang, yaitu:

- a. Debat Bahasa Arab;
- b. Debat Bahasa Inggris;
- c. Debat Konstitusi.

5. Musabaqah Qiraatul Kutub

Musabaqah Qiraatil Kutub merupakan cabang lomba ilmiah, yaitu peserta membaca kitab klasik berbahasa Arab dengan tema atau bab yang telah ditentukan.



6. Musabaqah Fahmil Al-Qur'an

Musabaqah Fahmil Qur'an (MFQ) adalah jenis lomba pemahaman atau pendalaman tentang Al-Qur'an dengan penekanan pada pengungkapan ilmu Al-Qur'an dan pemahaman kandungan ayat dalam bentuk cerdas cermat.

7. Lomba Story Telling

Story Telling adalah jenis lomba menyampaikan cerita. Materi yang diceritakan berupa fakta sejarah Keislaman yang berhubungan dengan tema yang telah ditentukan, dengan ketentuan memiliki hikmah yang dapat dipetik, serta tidak mengandung unsur-unsur pornografi, SARA, dan cerita yang dapat mengakibatkan terancamnya keselamatan.

8. Lomba Dai Mahasiswa

Lomba dai mahasiswa merupakan cabang perlombaan dai nasional yang bertujuan mengembangkan keterampilan dakwah *bi al-lisan* mahasiswa dan mahasiswi yang diperuntukkan khusus untuk PTKIN se-Indonesia.

F. TEMA

Tema Olimpiade Agama, Sains dan Riset Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (OASE PTKI) I se- Indonesia Tahun 2021 adalah **"Integrasi Agama-Sains Untuk Kebangsaan dan Kemanusiaan."** yang dalam Bahasa Inggris **"Religion-Science Integration for Nationality and Humanity"**.



BAB II PELAKSANAAN

A. PESERTA

Peserta kegiatan OASE adalah mahasiswa aktif yang terdaftar pada Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (PTKI) se-Indonesia.

1. Ketentuan umum peserta:

Peserta Olimpiade Agama, Sains dan Riset Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (OASE PTKI) I se- Indonesia Tahun 2021 adalah:

- Mahasiswa Aktif Program Sarjana di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (PTKI) pada Semester Ganjil Tahun Akademik 2021-2022 yang terdaftar pada Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PD-Dikti) <http://forlap.ristekdikti.go.id>, dan dibuktikan dengan Surat Keterangan Aktif Kuliah dari Dekan masing-masing PTKI;
- Peserta cabang lomba sains, lomba karya inovasi, *business plan*, diperuntukkan untuk semua PTKI;
- Peserta cabang lomba debat ilmiah, qiraatul kutub, fahmil qur'an, story telling dan lomba da'i mahasiswa hanya diperuntukkan bagi peserta yang berasal dari PTKIN;
- Penjelasan lebih lanjut terkait dengan poin b dan c, dapat dilihat dalam diagram pada lampiran juknis ini;
- Peserta wajib mengikuti seleksi secara berjenjang dibuktikan dengan keterangan hasil seleksi setiap tahapan.

2. Ketentuan khusus peserta:

- Peserta Bidang Sains
 - Setiap perguruan tinggi hanya boleh mengirimkan maksimal 3 (tiga) peserta untuk setiap cabang;
 - Peserta wajib mengikuti seleksi melalui tes penguasaan konsep yang dilaksanakan dengan metode *Computer Based Test* (CBT) secara daring;
 - Bila peserta mengikuti dua cabang atau lebih dan lomba dilakukan pada waktu yang sama, maka peserta wajib memilih salah satu cabang.
- Peserta Bidang Karya Inovasi
 - Setiap perguruan tinggi hanya boleh mengirimkan maksimal 1 (satu) tim untuk setiap cabang yang terdiri dari 2-3 mahasiswa. Khusus untuk cabang inovasi bidang desain arsitektur Islam perguruan tinggi dapat mengirimkan 3 (tiga) tim.
 - Ketentuan Karya inovasi yaitu,
 - bukan hasil plagiasi atau bentuk pelanggaran etika akademik yang lain.
 - sesuai dengan tema yang ditentukan;



- c) belum pernah diikuti dalam perlombaan.
 - d) belum pernah dipublikasikan baik dalam bentuk skripsi/tugas akhir dan artikel pada jurnal ilmiah.
 - e) Memiliki makalah/artikel yang memuat penelitian/pengembangan karya inovasi:
 - f) Makalah mengikuti kaedah karya ilmiah;
 - g) Karya adalah hasil karya sendiri, dengan melampirkan surat pernyataan keaslian di atas materai 10.000 dan disahkan oleh pimpinan atau pejabat yang berwenang di perguruan tinggi masing-masing.
- c. Peserta Bidang Debat Ilmiah
- 1) Setiap perguruan tinggi hanya boleh mengirimkan 1 (satu) tim;
 - 2) 1 (satu) tim terdiri dari dua debater untuk debat Bahasa dan tiga debater untuk konstitusi;
 - 3) Anggota tim tidak boleh diganti dengan alasan apapun;
 - 4) Peserta bukan merupakan *native speaker* Bahasa Arab untuk debat Bahasa Arab dan *native speaker* Bahasa Inggris untuk debat Bahasa Inggris.
- d. Peserta Bidang Qiraatul Kutub
- 1) Setiap perguruan tinggi hanya boleh mengirimkan masing-masing 1 (satu) orang perwakilan putra dan putri;
 - 2) Peserta bukan merupakan *native speaker* Bahasa Arab.
- e. Peserta Bidang Fahmil Qur'an
- Setiap Perguruan Tinggi hanya boleh mengirimkan maksimal 2 (dua) tim yang terdiri dari 1 (satu) tim putra dan atau 1 (satu) putri dengan 1 (satu) orang juru bicara dan 2 (dua) orang pendamping.
- f. Peserta Bidang *Business Plan*
- Cabang *Business Plan* (Rencana Bisnis) memperlombakan kategori bertim (1 tim terdiri dari 2 atau 3 peserta).
- g. Peserta Bidang *Story Telling*
- Setiap perguruan tinggi hanya boleh mengirimkan 1 (satu) orang peserta.
- h. Lomba Dai Mahasiswa
- Setiap perguruan tinggi hanya boleh mengirimkan 1 (satu) orang peserta Putra dan 1 (satu) orang peserta Putri.
- Selanjutnya, untuk cabang lomba dan jumlah kontingen pada OASE PTKI Tahun 2021 se-Indonesia dapat dilihat pada tabel berikut:



Tabel Cabang Lomba dan Jumlah Kontingen pada OASE PTKI Tahun 2021

No	Nama Cabang	Jumlah maksimum perwakilan kontingen per PTKI
1	Peserta Bidang Sains	
	a. Matematika	3 ORANG
	b. Fisika	3 ORANG
	c. Kimia	3 ORANG
	d. Biologi	3 ORANG
2	Peserta Bidang Karya Inovasi	
	a. Literasi dan Inovasi Teknologi	1 TIM
	b. Nanoteknologi Dan Produk Kesehatan	1 TIM
	c. Produk Halal Dan Ketahanan Pangan	1 TIM
	d. Iklim, Limbah, Lingkungan Dan Sumber Daya Terbarukan	1 TIM
	e. Sosial Keagamaan	1 TIM
	f. Media Pembelajaran	1 TIM
	g. Desain arsitektur Islam	3 TIM
	h. Astronomi/Ilmu Falak	1 TIM
	i. Robotik dan Programming	1 TIM
	j. Karya Tulis Al-Qur'an	1 TIM
3	Business Plan	1 TIM
4	Peserta Bidang Debat Ilmiah	
	a. Debat Bahasa Inggris	1 TIM
	b. Debat Bahasa Arab	1 TIM
	c. Debat Konstitusi	1 TIM
5	Peserta Bidang Qiroatul Kutub	
	a. Qiroatul Kutub untuk Putra	1 ORANG
	b. Qiroatul Kutub untuk Putri	1 ORANG
6	Peserta Bidang Fahmil Qur'an	1 TIM
7	Peserta Bidang Story telling	1 ORANG
8	Peserta Cabang Pemilihan Dai Mahasiswa	
	a. Dai Mahasiswa untuk Putra	1 ORANG
	b. Dai Mahasiswa untuk Putri	1 ORANG

B. MEKANISME REGISTRASI DAN SELEKSI

1. Registrasi

- Registrasi dilaksanakan secara online melalui laman <https://reg.oase.ar-raniry.ac.id> dari tanggal 1 – 18 Oktober 2021.
- Registrasi pendaftaran dilakukan oleh panitia kontingen masing-masing PTKI.



- c. Peserta yang memenuhi kriteria sesuai hasil verifikasi akan disampaikan kepada panitia kontingen masing-masing PTKI pada tanggal 22 Oktober 2021.
- d. Khusus untuk peserta Karya Inovasi, *Story Telling*, dan *Business Plan* menyiapkan Naskah Akademik Karya yang akan di submit pada form registrasi secara *fill in*.
- e. Lokasi pelaksanaan pada tahap final masing-masing cabang lomba akan diumumkan melalui website <https://oase.ar-raniry.ac.id>
- f. Berkas Pendaftaran:
 - 1) Surat Keterangan Aktif Kuliah pada semester berjalan;
 - 2) Print Out Forlap Dikti;
 - 3) Surat Rekomendasi dari Pimpinan PTKI (kolektif);
 - 4) Pas Foto (ukuran 400 x 600 Pixels, max. 1 MB)

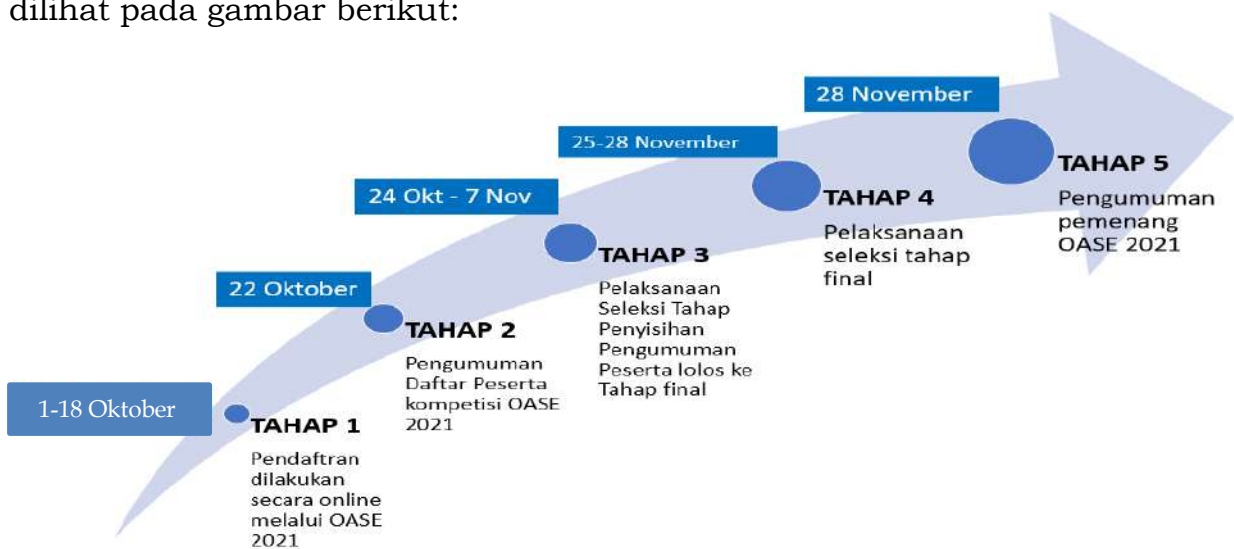
2. Seleksi

- a. Tahap Penyisihan
 - 1) Seleksi dilaksanakan melalui **Daring** peserta pada mulai tanggal 24 Oktober – 7 November 2021.
 - 2) Nominee yang memiliki nilai tertinggi dari peringkat 1 sampai 10 pada setiap bidang ditetapkan sebagai peserta final untuk seleksi tingkat nasional dan diumumkan pada tanggal 7 November 2021 melalui laman: <https://oase.ar-raniry.ac.id>
- b. Tahapan Final
 - 1) Seleksi tahap final dilaksanakan **secara daring untuk semua cabang lomba kecuali bidang karya inovasi** dan terpusat di UIN Ar-raniry Banda Aceh sebagai penyelenggara dari tanggal 25-28 November 2021.
 - 2) Peserta Tahap Final OASE PTKI I se Indonesia Tahun 2021 terdiri dari tahap penyisihan sesuai dengan standar nilai yang ditetapkan untuk setiap kategori.
 - 3) Hasil seleksi pada Tahap final ditetapkan berdasarkan bidang lomba:
 - a) Bidang sains dilakukan tes penguasaan konsep dengan metode *Computer Based Test (CBT)*;
 - b) Karya Inovasi: penguasaan konsep (presentasi naskah) dan keterampilan kerja melalui penjelasan terhadap display produk (expo);
 - c) Debat Ilmiah dinilai dari penguasaan materi/topik;
 - d) Lomba Musabaqah Qiroatul Kutub, Lomba Musabaqah Fahmil Al-Qur'an, Lomba *Story Telling*, dan Pemilihan Dai Mahasiswa ditetapkan berdasarkan aturan yang berlaku.



3. Skema Penyelenggaraan OASE PTKI 2021

Skema penyelenggaraan OASE PTKI Se-Indonesia Tahun 2021 dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1: Skema Penyelenggaraan OASE PTKI Se-Indonesia Tahun 2021

C. MEKANISME LOMBA

1. Bidang Sains

Lomba bidang sains dilakukan dalam 2 (dua) tahap yaitu tahap penyisihan dan tahap final.

a. Tahap Penyisihan

- 1) Seleksi dilaksanakan melalui Daring mulai tanggal 2-7 November 2021
- 2) Seleksi setiap bidang sains meliputi tes penguasaan konsep yang dilaksanakan dengan metode *Computer Based Test* (CBT);
- 3) Setiap peserta wajib *on camera* menggunakan dua kamera dari perspektif depan dan belakang selama perlombaan berlangsung;
- 4) Setiap peserta harus sudah hadir di *room zoom* lomba paling lambat 30 menit sebelum perlombaan dimulai;
- 5) Peserta yang terlambat sebagaimana dijelaskan pada poin empat tidak dapat diikutkan dalam lomba;
- 6) Tahap penyisihan akan menghasilkan 10 peserta terpilih untuk setiap cabang bidang sains untuk melaju ke babak final.

b. Tahap Final

Seleksi tahap final dilaksanakan secara **daring** mulai dari tanggal 25 – 28 November 2021

c. Ketentuan Juara

Kejuaran ditetapkan atas dasar nilai tertinggi 1, 2 dan 3 yang diberi medali emas, perak dan perunggu serta juara harapan 1, 2, dan 3.



d. Penutup

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

2. Bidang Karya Inovasi

Lomba bidang karya inovasi dilaksanakan dalam dua tahap yaitu tahap penyisihan dan tahap final. Setiap peserta mengirimkan karya inovasi (makalah/poster/video) melalui *fil-in* pada website selama periode pendaftaran.

a. Ketentuan karya inovasi dikirimkan dalam bentuk :

- 1) *Literasi Inovasi Teknologi*. Karya yang dihasilkan dikirimkan dalam bentuk makalah, poster dan/atau video;
- 2) *Nanoteknologi*. Karya yang dihasilkan dikirimkan dalam bentuk makalah;
- 3) *Produk Halal dan Ketahanan Pangan*. Karya yang dihasilkan dikirimkan dalam bentuk makalah atau poster;
- 4) *Deteksi dan Mitigasi Bencana*. Karya yang dihasilkan dikirimkan dalam bentuk poster;
- 5) *Iklim, Limbah, Lingkungan dan Sumber Daya Terbarukan*. Untuk tahap penyisihan, karya yang dihasilkan dikirimkan dalam bentuk makalah. Sedangkan untuk tahap final karya dalam bentuk produk;
- 6) *Sosial Keagamaan*. Karya yang dihasilkan dikirimkan dalam bentuk makalah;
- 7) *Media Pembelajaran*. Pada tahap seleksi, karya yang dihasilkan dikirimkan dalam bentuk makalah. Sedangkan untuk final, peserta harus mengirimkan makalah, poster, dan/atau produk;
- 8) *Desain arsitektur Islam*. Karya yang dihasilkan dikirimkan dalam bentuk poster dan video;
- 9) *Astronomi Islam/Ilmu Falak*. Untuk tahap penyisihan, karya yang dihasilkan dikirimkan dalam bentuk makalah, sedangkan untuk tahap final karya dalam bentuk produk;
- 10) *Robotik dan Programming*. Karya yang dihasilkan dikirimkan dalam bentuk poster dan produk;
- 11) *Karya Tulis Al-Qur'an*. Karya dikirim dalam bentuk makalah.

b. Format penyajian karya inovasi

1) Format penulisan makalah mengikuti:

Halaman Judul (judul, logo Universitas, nama tim, Prodi, Universitas)
Abstrak

BAB I Pendahuluan

1.1 Latar belakang (tuliskan latar belakang dari terciptanya karya inovasi (produk) dan kaitannya dengan tema OASE bidang Inovasi)

1.2 Rumusan masalah

1.3 Tujuan

1.4 Luaran

1.5 Manfaat



BAB II Tinjauan Pustaka

BAB III Metode

BAB IV Pembahasan

BAB V Penutup

Daftar Pustaka

Lampiran- Lampiran

2) Ketentuan Penulisan

- a) Makalah maksimal 7 (tujuh) halaman, Times New Roman, Size 12, 1 space
- b) Referencing and citation use APA (American Psychological Association) style
- c) Similiarity yang diperbolehkan $\leq 20\%$.

3) Format video

Ketentuan dalam penyampaian karya inovasi dalam bentuk video :

- a) Video memperlihatkan pengoperasian produk tanpa/ dengan voice over berbahasa Indonesia;
- b) Video berdurasi maksimal 10 menit dengan minimal resolusi 720p;
- c) Isi video memaparkan tentang inovasi tersebut, cara pengoperasian, kegunaan, hal-hal unik yang membedakan dengan inovasi serupa (competitor), pengimplementasian di masyarakat, serta peluang bisnis/kemitraan dari produk tersebut;
- d) Video dikirim dalam bentuk link yang disimpan pada *Google Drive*.

4) Format Poster

Poster Karya Inovasi harus menampilkan keseluruhan hasil inovasi dalam sebuah media visual/kertas berukuran A2. Konten yang padat, ringkas dan informatif perlu ditampilkan dengan baik. Adapun konten yang perlu ditampilkan dalam poster karya inovasi adalah:

- a) Latar Belakang
- b) Tujuan dan Luaran
- c) Metode
- d) Hasil /Produk
- e) Kesimpulan
- f) Profile Tim dan Logo Instansi
- g) Foto Pendukung

c. Ketentuan pada Tahap Penyisihan dan Final Lomba Karya Inovasi

1) Tahap Penyisihan

- a) Seleksi babak penyisihan dilaksanakan melalui Daring mulai tanggal 24 Oktober – 7 November 2021.
- b) Karya inovasi dapat berupa benda visual ataupun audio visual (jika dalam bentuk benda visual cukup dikirimkan gambar).



2) Tahap Final

- a) Seleksi tahap final dilaksanakan secara luring dan terpusat di UIN Ar-Raniry Banda Aceh sebagai penyelenggara tanggal 12-28 November 2021
- b) Hasil seleksi pada Tahap final ditetapkan berdasarkan bidang lomba dengan memfokuskan pada dua poin penting:
 - (1) hasil karya inovasi yang diciptakan; dan
 - (2) presentasi hasil karya inovasi.
- c) Tata tertib final
 - (1) Peserta berpakaian sopan dan rapi pada saat presentasi serta menggunakan jas almamater masing-masing PTKI;
 - (2) Durasi presentasi karya inovasi 10-15 menit;
 - (3) Setiap peserta harus sudah hadir di ruangan lomba paling lambat 30 menit sebelum perlombaan dimulai.

d. Mekanisme Penilaian

- 1) Tahap penilaian pada tahap penyisihan aspek- aspek yang dinilai adalah:
 - a) Keaslian, yaitu hasil karya inovasi yang dibuat merupakan karya sendiri bukan plagiasi;
 - b) Spesifik, yaitu hasil karya inovasi yang dibuat memiliki kekhususan sendiri;
 - c) Inovatif, yaitu hasil karya inovasi yang dibuat mengandung unsur kekinian dan kreativitas;
 - d) Aplikatif, yaitu hasil karya inovasi yang dibuat mudah untuk diterapkan, digunakan, dan dikembangkan;
 - e) Inspiratif, yaitu hasil karya inovasi yang dibuat mampu menginspirasi pengguna lain untuk melakukan pembaharuan.

Lembar penilaian untuk tahap penyisihan:

No	Aspek	Skor Maksimal	Skor
1	Keaslian	10	
2	Spesifik	10	
3	Inovatif	20	
4	Aplikatif	30	
5	Inspiratif	30	
Jumlah		100	



Khusus untuk lomba desain arsitektur islam, lembar penilaian untuk tahap penyisihan:

No	Aspek	Skor Maksimal	Skor
1	Kelengkapan gambar/maket	20	
2	Keaslian	10	
3	Inovatif	20	
4	Aplikatif	20	
5	Inspiratif	30	
Jumlah		100	

Lembar penilaian tahap final lomba desain arsitektur islam:

No	Aspek	Skor Maksimal	Skor
1	Kelengkapan gambar/maket	20	
2	Keaslian	10	
3	Inovatif	20	
4	Aplikatif	20	
5	Inspiratif (secara akademik)	15	
	Inspiratif (secara praktis)	15	
Jumlah		100	

- 2) Pada Tahap Final penilaian presentasi penggunaan karya inovasi dalam kehidupan sehari-hari dengan aspek yang akan dinilai adalah: 1) 40% produk, dan 2) 60% presentasi. Rincian aspek presentasi adalah:
- Penyajian, terkait dengan persiapan dan penyampaian materi;
 - Sikap, terkait dengan cara menyajikan materi yang menarik;
 - Komunikatif, terkait kemampuan dalam menyampaikan materi dengan sistematis mudah dipahami dan kemampuan menjawab pertanyaan;
 - Kesesuaian, terkait dengan penjelasan materi karya inovasi dalam kesesuaian dengan langkah kegiatan pembelajaran, meliputi aspek perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian.



Lembar penilaian presentasi pada tahap final:

No	Aspek	Skor Maksimal	Skor
1	Penyajian	20	
2	Sikap	10	
3	Komunikatif	20	
4	Kesesuaian	50	
Jumlah		100	

3) Ketentuan Juara

Kejuaraan ditetapkan atas dasar:

- Nilai tertinggi 1, 2 dan 3 yang diberi medali emas, perak dan perunggu serta juara harapan 1, 2, dan 3.
 - Peserta dengan presentasi terbaik.
 - Peserta dengan desain ekspo terbaik.
 - Peserta favorit dengan pengunjung *stand* ekspo terbanyak.
 - Peserta dengan inovasi berbasis tepat guna.
- e. Penutup

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

3. Bidang Debat Ilmiah

a. Debat Bahasa Arab

Lomba bidang debat Bahasa Arab dilaksanakan dalam 2 (dua) tahap, yaitu tahap penyisihan dan tahap final.

1) Tahap Penyisihan

- Seleksi dilaksanakan melalui Daring mulai tanggal 24 Oktober – 7 November 2021
- Setiap peserta wajib on camera selama perlombaan berlangsung;
- Setiap peserta harus sudah hadir di room zoom lomba paling lambat 30 menit sebelum perlombaan dimulai;
- Tahap penyisihan akan menghasilkan 8 (delapan) tim terbaik untuk melaju ke babak final;
- Pada babak Final terdapat 4 (empat) tim yang bertanding dalam setiap sesi.

2) Tahap Final

- Seleksi tahap final dilaksanakan secara online (daring) dan terpusat di UIN Ar-Raniry Banda Aceh sebagai penyelenggara mulai dari tanggal 25-28 November 2021
- Babak Final diikuti oleh tim dari hasil babak penyisihan, terdapat 8 (delapan) tim terbaik berdasarkan total score untuk menuju babak final;



- c) Babak final merupakan babak puncak yang mempertemukan 8 (delapan) tim terbaik untuk memilih juara 1, 2, 3 dan harapan 1,2, dan 3.

3) Mekanisme Penilaian

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

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

c) Motion (Tema Debat)

Mosi Debat sebagai berikut:

- (1) Sekolah daring di masa pandemi;
- (2) Moderasi Beragama;
- (3) Radikalisme dalam beragama;
- (4) Rumah ibadah di masa pandemi Covid-19.
- (5) Vaksin covid-19

4) Penutup

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

b. Debat Bahasa Inggris

Lomba bidang debat Bahasa Inggris dilaksanakan dalam 2 (dua) tahap yaitu tahap penyisihan dan tahap final.

1) Tahap Penyisihan

- a) Seleksi dilaksanakan melalui Daring mulai tanggal; 24 Oktober - 7 November 2021
- b) Setiap peserta wajib on camera selama perlombaan berlangsung;
- c) Setiap peserta harus sudah hadir di room zoom lomba paling lambat 30 menit sebelum perlombaan dimulai;
- d) Tahap penyisihan akan menghasilkan 8 (delapan) tim terbaik untuk melaju ke babak final;
- e) Pada babak Final terdapat 4 (empat) tim yang bertanding dalam setiap sesi.



2) Tahap Final

- Seleksi tahap final dilaksanakan secara online (daring) dan terpusat di UIN Ar-Raniry Banda Aceh sebagai penyelenggara mulai tanggal 25 – 28 November 2021;
- Peserta harus berpakaian sopan dan rapi;
- Babak Final diikuti oleh tim dari hasil babak penyisihan, terdapat 8 (delapan) tim terbaik berdasarkan total score untuk menuju babak final;
- Babak final merupakan babak puncak yang mempertemukan 8 (delapan) tim terbaik untuk memilih juara 1, 2, 3 dan harapan 1,2, dan 3.

3) Mekanisme Penilaian

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

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

4) Penutup

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

c. Debat Konstitusi

Debat Konstitusi dilaksanakan melalui tahap penyisihan dan final. Seleksi babak penyisihan tanggal 24 Oktober - 7 November 2021 dan final dilaksanakan secara *daring* mulai 25 – 28 November 2021;

1) Tata Tertib Perlombaan

- Peserta harus berpakaian sopan dan rapi.
- Setiap peserta harus sudah hadir di *room zoom* lomba paling lambat 30 menit sebelum perlombaan dimulai.
- Peserta wajib mengaktifkan fitur kamera selama perlombaan berlangsung.

2) Sistem Perlombaan

- Babak Penyisihan (*preliminary round*) diikuti oleh semua tim. Dari hasil babak penyisihan terdapat 9 (Sembilan) tim yang akan maju ke babak berikutnya. Dari 9 (Sembilan) tim tersebut akan dibagi menjadi 3 (tiga) grup dan akan diambil 2 (dua) tim untuk setiap grupnya untuk masuk final.



- b) Pada babak penyisihan terdapat 2 (dua) tim yang bertanding dalam setiap sesi.
- c) Babak final merupakan babak puncak yang mempertemukan 6 (enam) tim terbaik untuk memilih juara 1, 2, 3 dan harapan 1,2, dan 3.
- d) Penentuan sistem debat menggunakan penempatan dengan komposisi sebagai tim Pro dan Kontra terhadap mosi debat.
- e) Mosi debat adalah sebagai berikut:
 - (1) Amandemen UUD 1945 di Masa Pandemi;
 - (2) Depenalisasi Pidana Mati;
 - (3) Desentralisasi Penanganan COVID 19;
 - (4) Kewajiban Vaksinasi Bagi Warga Negara;
 - (5) KPK Bagian dari Kekuasaan Eksekutif;
 - (6) Kodifikasi UU Tindak Pidana Khusus ke dalam RKUHP;
 - (7) Pemilukada Serentak 2024;
 - (8) Pengakuan Agama Lokal atau Aliran Kepercayaan;
 - (9) Pengujian Peraturan Perundang-undangan oleh Mahkamah Konstitusi;
 - (10) Presiden/Wakil Presiden Tiga Periode;
- 3) Format Kompetisi
 - a) Penentuan sistem dan mosi dalam setiap babak, akan diundi dan diputuskan pada *technical meeting*.
 - b) Dalam satu perlombaan akan berhadapan 2 (dua) tim yaitu tim pro dan tim kontra. Penempatan tim pro dan tim kontra akan ditentukan oleh panitia melalui pengundian saat *technical meeting*.
 - c) Anggota tim ini terbagi menjadi:
 - (1) Tim pro, terdiri dari: pembicara pertama, pembicara kedua, dan pembicara ketiga, di mana salah satu dari ketiga pembicara ini dapat ditunjuk sebagai ketua tim;
 - (2) Tim kontra, terdiri dari: pembicara pertama, pembicara kedua, dan pembicara ketiga, di mana salah satu dari ketiga pembicara ini dapat ditunjuk sebagai ketua tim.
 - d) Peserta/tim debat terdiri dari 3 (tiga) orang anggota. Tim dapat bertanding jika anggotanya lengkap;
 - e) Tim tidak dibolehkan mengganti atau menambahkan anggota selama perlombaan;
 - f) Debat konstitusi menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar;
 - g) Jalannya debat akan dipandu oleh seorang moderator dan seorang pengatur waktu (time keeper);
 - h) Durasi waktu debat akan diawasi oleh seorang time keeper.

4) Mekanisme pelaksanaan dan penilaian debat:

- a) Kompetisi debat diselenggarakan dengan mempertemukan 2 (dua) tim dengan posisi yang berbeda/ saling berhadapan (pro dan kontra) pada setiap sesi kompetisi debat.
 - b) Moderator dan Pengatur Waktu
 - (1) Kompetisi Debat dipandu oleh moderator;
 - (2) Untuk mengatur waktu dalam kompetisi debat dilakukan oleh pengatur waktu.
 - (3) Penilaian
 - c) Kriteria penilaian terdiri atas:
 - (1) Gagasan dan Solusi
 - (a) Kebaruan gagasan yang disampaikan;
 - (b) Solusi dan rekomendasi yang ditawarkan.
 - (2) Substansi
 - (a) Penguasaan teori (termasuk kaidah-kaidah ushuliyah/fiqhiyah) terkait topik debat;
 - (b) Penguasaan Pancasila dan konstitusi terkait dengan topik debat;
 - (c) Penguasaan peraturan perundang-undangan lain terkait topik debat;
 - (d) Penguasaan fakta empiris dan dinamika ketatanegaraan terkait topik debat.
 - (3) Cara dan Bahasa Penyampaian
 - (a) Etika berdebat dan penguasaan panggung;
 - (b) Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar;
 - (c) Ketepatan dan kecermatan penggunaan istilah asing;
 - (d) Sistematis alur pikir dalam membangun argumentasi debat;
 - (e) Ketepatan membidas pendapat lawan.
 - (4) Kerjasama Tim
 - (a) Keruntutan alur berpikir tim;
 - (b) Dukungan dan kemampuan menambah atau memperkuat argumentasi topik dalam satu tim;
 - (c) Proporsionalitas penguasaan substansi di antara anggota tim.
- 5) Penentuan pemenang
- a) Penentuan pemenang dilakukan berdasarkan komposisi juri;
 - b) Penentuan Juara Grup melalui poin kemenangan tim (*victory point*);
 - c) Dalam hal dua tim mempunyai jumlah kemenangan yang sama, maka juara grup ditentukan berdasarkan perbandingan komposisi juri;



- d) Apabila dua tim memiliki komposisi juri sama maka juara grup ditentukan berdasarkan *head to head* kedua tim;
- e) Keputusan juri bersidat final dan mengikat serta tidak dapat diganggu gugat;
- f) Rekapitulasi hasil penilaian juri akan diumumkan secara terbuka kepada peserta.

Lembar Penilaian:

Aspek Penilaian		Nilai
Gagasan dan solusi (15%)		
-	Kebaruan gagasan yang disampaikan	
-	Solusi dan rekomendasi yang ditawarkan	
Subtansi (35%)		
-	Penguasaan teori (termasuk kaidah-kaidah ushuliyah/ fiqhiyah) terkait topik debat.	
-	Penguasaan Pancasila dan konstitusi terkait dengan topik debat.	
-	Penguasaan peraturan perundang-undangan lain terkait topik debat.	
-	Penguasaan fakta empiris dan dinamika ketatanegaraan terkait topik debat	
Cara dan Bahasa Penyampaian (25%)		
-	Etika berdebat dan penguasaan panggung.	
-	Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	
-	Ketepatan dan kecermatan penggunaan istilah asing.	
-	Sistematika alur pikir dalam membangun argumentasi debat.	
-	Ketepatan menyanggah (membidas) pendapat lawan	
Kerjasama Tim (25%)		
-	Keruntutan alur berpikir tim	
-	Dukungan dan kemampuan menambah atau memperkuat argumentasi topik dalam satu tim	
-	Proporsionalitas penguasaan substansi di antara anggota tim	
Nilai Total		100%

4. Bidang Qiraatul Kutub

Qiraatul Kutub dilaksanakan dalam dua tahap yaitu tahap penyisihan dan tahap final.

a. Tahap Penyisihan

- 1) Seleksi dilaksanakan melalui Daring mulai tanggal 24 Oktober - 7 November 2021;



- 2) Peserta harus berpakaian sopan dan rapi di babak penyisihan;
 - 3) Setiap peserta wajib on camera selama perlombaan berlangsung;
 - 4) Setiap peserta harus sudah hadir di ruang zoom lomba paling lambat 30 menit sebelum perlombaan dimulai;
 - 5) Tahap penyisihan akan menghasilkan 10 peserta putra dan 10 peserta putri terpilih untuk melaju ke babak final.
- b. Tahap Final
- 1) Seleksi tahap final dilaksanakan secara daring mulai dari tanggal 25 – 28 November 2021;
 - 2) Babak Final diikuti oleh 10 peserta putra dan 10 peserta putri dari hasil babak penyisihan berdasarkan total skor;
 - 3) Babak ini merupakan babak puncak yang mempertemukan 10 peserta putra dan 10 peserta putri terbaik untuk memilih juara 1, 2, 3 dan harapan 1,2, dan 3.
- c. Peraturan Perlombaan
- 1) Musabaqah Qiraatil Kutub merupakan cabang lomba ilmiah, yaitu peserta membaca kitab klasik berbahasa Arab dengan tema atau bab yang telah ditentukan.
 - 2) Peserta membaca materi yang telah ditentukan, menerjemahkan dan menjelaskan isi teks, kemudian menjawab pertanyaan juri.
- d. Teknis Perlombaan
- 1) Peserta mengambil Maqra` (materi yang akan dibaca) sebelum tampil.
 - 2) Peserta memulai penampilan dengan salam dan mengakhirinya dengan salam.
 - 3) Dewan juri memiliki wewenang untuk mengakhiri penampilan peserta sebelum waktu penampilan berakhir, jika kondisi peserta tidak memungkinkan lagi untuk melanjutkan perlombaan.
 - 4) Kitab yang akan dibahas adalah Kitab Bidayatul Mujtahid karya Ibn Rushd.
 - 5) Materi Qiraatil Kutub, yaitu: Zakat, Muamalah, Munakahat, dan Jinayah.
- e. Kriteria Penilaian:
- 1) Fashahah dan Thalaqah;
 - 2) Tarjamah;
 - 3) Fahmul Lafadz (arti mufradat);
 - 4) Fahmul Jumal (pemahaman tekstual);
 - 5) Fahmul Waqi'iyah (pemahaman kontekstual);
 - 6) Kaidah Nahwu dan Sharaf;
 - 7) Jawaban pertanyaan.

f. Ketentuan Nilai

Tabel Bobot Penilaian

No	Kriteria Penilaian	Bobot (%)
1	Fashahah dan Thalaqah;	15
2	Tarjamah;	15
3	Fahmul Lafadz (arti mufradat);	10
4	Fahmul Jumal (pemahaman tekstual);	20
5	Fahmul Waqi'iyah (pemahaman kontekstual);	10
6	Kaidah Nahwu dan Sharaf;	20
7	Jawaban pertanyaan	10

g. Penentuan Juara

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

h. Penutup

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

5. Bidang Fahmil Qur'an

a. Kategori Perlombaan

- 1) Materi musabaqah berorientasi kepada pemahaman Al-Qur'an yang mencakup:
 - a) Hafalan ayat al-Qur'an;
 - b) Terjemah al-Qur'an;
 - c) Pemahaman ayat al-Qur'an;
 - d) Tajwid;
 - e) Nagham;
 - f) Ilmu dan Tafsir Al-Qur'an;
 - g) Kisah-kisah dalam Al-Qur'an;
 - h) Bahasa Arab/Inggris;
 - i) Fathurrahman;
 - j) Ilmu Falak;
 - k) Zakat, Infaq, Shadaqah, dan Wakaf;
 - l) Kisah-kisah dalam al-Qur'an;
 - m) Hadits & Ulumul Hadits;
 - n) Fiqih, Ushul Fiqih, & Qawaid Fiqih;
 - o) Aqidah Akhlaq;
 - p) Sejarah Islam;
 - q) Teologi.



- 2) Materi disajikan dalam bentuk soal dan diberikan dengan cara mengajukan pertanyaan langsung yang terdiri dari dua macam, yaitu:
 - a) Soal paket tim, yaitu pertanyaan yang diberikan kepada setiap tim.
 - b) Soal cepat tepat, yaitu pertanyaan yang diberikan untuk semua tim yang diatur kemudian pada technical meeting.
- b. Pakaian Peserta
Peserta harus berpakaian sopan dan rapi.
- c. Peraturan Perlombaan
 - 1) Peserta adalah tim (kelompok) yang terdiri dari 3 (tiga) orang (putra/putri/campuran) dengan 1 (satu) orang juru bicara dan 2 (dua) orang pendamping;
 - 2) Pendamping kanan dan kiri tidak dibolehkan menjawab pertanyaan kecuali pada babak cepat tepat;
 - 3) Peserta tidak diperbolehkan melakukan interupsi ketika lomba berlangsung;
 - 4) Musabaqah dilaksanakan dengan melombakan minimal 3 (tiga) atau 4 (empat) tim dalam satu sesi;
 - 5) Musabaqah dilaksanakan dengan sistem nilai tertinggi melalui babak penyisihan. 9 (sembilan) tim terpilih atau pemenang dari babak penyisihan akan berhak maju ke babak Final.
- d. Tahap Pelaksanaan
 - 1) Babak Penyisihan
 - a) Tahap penyisihan dilaksanakan secara Daring melalui Zoom meeting;
 - b) Seleksi dilaksanakan melalui Daring mulai tanggal 24 Oktober - 7 November 2021;
 - c) Penampilan peserta dan mekanisme tampil akan diatur pada saat *technical meeting*
 - 2) Kriteria Penilaian
 - a) Majelis Hakim membacakan soal kepada setiap tim dimana masing-masing tim mendapat 10 pertanyaan untuk soal paket;
 - b) Setiap soal paket bernilai 100 (seratus) point. Jika dapat menjawab dengan benar memperoleh nilai 100 dan jika kurang sempurna memperoleh nilai sebanding dengan kebenarannya (kelipatan 25);
 - c) Majelis Hakim secara langsung memberi nilai terhadap jawaban peserta setelah mengadakan pertimbangan seperlunya. Dengan ketentuan standarisasi nilai kelipatan 25, yaitu:
 - (1) apabila persentase kebenaran jawaban 100% maka diberi nilai 100;
 - (2) apabila persentase kebenaran jawaban mendekati dari 100% maka diberi nilai 75;



- (3) apabila persentase kebenaran jawaban hanya 50% maka diberi nilai 50;
 - (4) apabila persentase kebenaran jawaban hanya 25% maka diberi nilai 25;
 - (5) apabila persentase jawaban sama sekali tidak sesuai maka diberi nilai 0.
- d) Setiap tim yang tidak dapat menjawab pertanyaan paketnya dalam waktu 10 detik, maka soalnya diperebutkan oleh grup lain setelah ada perintah dari dewan juri;
 - e) Regu yang berhasil menjawab dengan benar dan sempurna soal yang diperebutkan maka diberi nilai 50, apabila tidak bisa menjawab sempurna maka dikurangi 25;
 - f) Apabila terdapat tim yang menjawab sebelum ada instruksi soal dilempar dari Majelis Hakim maka tim tersebut mendapat pengurangan nilai sebesar 25;
 - g) Tim dengan urutan selanjutnya memperoleh soal paket tim setelah selesai soal tim sebelumnya;
 - h) Setiap jawaban soal dinilai langsung oleh Hakim dan dicatat;
 - i) Tanda mulai, soal tim, soal cepat tepat dan selesainya waktu diatur oleh Majelis Hakim.
 - j) Soal Cepat Tepat;
 - (1) Soal cepat tepat adalah soal dengan jawaban tertutup (mutlak) sehingga tidak ada nilai antara 1 – 100;
 - (2) Setiap soal cepat tepat bernilai 100 (tambah seratus) jika benar, dan - 100 (kurang seratus) jika salah;
 - (3) Jawaban yang dinilai dari pertanyaan cepat tepat adalah jawaban yang pertama.
 - (4) Jawaban mencari ayat (fathurahman) diberi waktu maksimal 25 detik, dan faraidl diberi waktu maksimal 25 detik setelah soal dibacakan. Sedangkan jawaban selain keduanya diberi waktu maksimal 5 detik setelah soal dibacakan;
 - (5) Soal cepat tepat diberikan oleh Majelis Hakim sebanyak 10-13 pertanyaan setelah seluruh tim mendapat soal paket.
 - k) Lama penampilan. Lama penampilan setiap sesi ditentukan berdasarkan jumlah soal yang sama untuk setiap tim dengan waktu kurang lebih 45 menit.
 - l) Penentuan Pemenang Babak Penyisihan
 - (1) Enam tim nilai tertinggi dari semua peserta berhak maju ke babak final;



(2) Jika urutan terakhir 8 (delapan) besar ditempati oleh 2 (dua) tim atau lebih memperoleh nilai sama, maka Majelis Hakim memberi soal tambahan untuk diperebutkan (cepat tepat) sehingga terjadi perbedaan nilai. Nilai soal tambahan hanya berlaku untuk tim yang sama nilainya dan tidak mempengaruhi kedudukannya kepada tim yang lain.

3) Babak Final

(1) Seleksi tahap final dilaksanakan secara daring mulai dari tanggal 25 – 28 November 2021;

(2) Jika urutan terakhir 3 (tiga) besar ditempati oleh 2 (dua) tim atau lebih memperoleh nilai sama, maka Majelis Hakim memberi soal tambahan untuk diperebutkan (cepat tepat) sehingga terjadi perbedaan nilai. Nilai soal tambahan hanya berlaku untuk tim yang sama nilainya dan tidak mempengaruhi kedudukannya kepada tim yang lain.

4) Kejuaraan

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

e. Penutup

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

6. Bidang Business Plan

a. Syarat dan Ketentuan Lomba

- 1) *Tim terdiri dari 2 atau 3 orang (Berasal dari 1 Perguruan Tinggi yang sama).*
- 2) *Setiap tim mendaftar melalui link yang telah tersedia*
- 3) *Anggota tim yang sudah terdaftar tidak dapat digantikan dengan alasan apapun.*
- 4) *Tema Proposal Business Plan adalah Tema “Pengembangan Ekonomi Kreatif Mewujudkan Kemandirian Masyarakat di masa Pandemi meliputi aspek dasar:*
 - a) *Produk halal*
 - b) *Produk Kreatif*
 - c) *Inovasi teknologi*
 - d) *Eksis di Era Pandemi*
- 5) *Proposal yang digunakan harus resmi dibuat secara tim dan belum pernah diperlombakan;*
- 6) *Terdapat 10 tim yang akan lolos dan mempresentasikan karyanya pada tahap final;*



- 7) *Proposal Bisnis upload dalam bentuk soft file dengan format pdf dengan menyertakan surat pernyataan keaslian;*
- 8) *Pada saat pelaksanaan presentasi peserta diperbolehkan menampilkan/membawa produk.*
- b. *Peraturan Perlombaan*
 - 1) *Ketentuan proposal*
 - a) *Judul sesuai dengan tema yang telah ditentukan;*
 - b) *Proposal business plan maksimal 20 halaman;*
 - c) *Format penulisan: Font: Times New Roman; size: 12; Line Spacing 1,5;*
 - d) *Proposal diketik menggunakan komputer dengan ukuran kertas A4;*
 - e) *Business Plan adalah karya original dari peserta, bukan plagiat yang dibuktikan dengan surat pernyataan yang ditandatangani di atas materai 10.000 oleh ketua tim;*
 - f) *Business Plan merupakan karya baru dan belum pernah dilombakan;*
 - g) *Business Plan yang diusulkan tidak melanggar peraturan perundangan yang berlaku, ketertiban umum, dan norma kesusilaan;*
 - h) *Business Plan yang diusulkan berlaku untuk perencanaan business yang belum beroperasi;*
 - i) *Rencana Bisnis yang diusulkan harus dapat diimplementasikan sebagai bisnis nyata.*
 - 2) *Petunjuk Penulisan*
 - a) *Format proposal*
 - b) *Halaman Judul*
 - *Gambar dan Desain menarik*
 - *Logo/lambang usaha*
 - *Informatif (nama, alamat, kontak)*
 - *Judul dibuat secara menarik dan singkat (max 14 kata).*
 - c) *Executive Summary, maksimal 400 kata, dengan ketikan 1 spasi.*
 - d) *Pendahuluan*

Pada bagian pendahuluan, proposal harus menjelaskan mengenai:

 - *Latar belakang dan motivasi melakukan usaha;*
 - *Justifikasi pemilihan obyek usaha;*
 - *Tujuan usaha yang hendak dicapai.*
 - e) *Analisis*
 - *Analisis produk;*
 - *Analisis pasar;*
 - *Analisis produksi atau operasi;*
 - *Analisis keuangan;*



- Analisis sumber daya manusia;
- Rencana anggaran biaya.
- f) Penutup
- c. *Sistem* Perlombaan
 - 1) Peserta mengupload proposal melalui *fill in* paling lambat tanggal 27 September – 18 Oktober 2021
 - 2) Pada tahap final peserta mempresentasikan proposal tersebut di hadapan dewan juri secara daring;
 - 3) Masing-masing peserta diberi waktu presentasi maksimal 40 menit (mencakup presentasi dan tanya jawab);
 - 4) Peserta membuat slide dalam bentuk power point dapat berupa: teks, film, animasi, gambar, dan suara pada tahap final;
 - 5) Penentuan juara 1, 2, dan 3 serta harapan 1, 2, dan 3 berdasarkan peringkisan nilai.
- d. Penutup

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

7. Bidang Story telling

Lomba bidang *Story telling* menggunakan bahasa Indonesia yang dilaksanakan dalam 2 (dua) tahap yaitu tahap penyisihan dan tahap final.

- a. Tahap Penyisihan
 - 1) Seleksi dilaksanakan melalui daring mulai tanggal 24 Oktober - 7 November 2021;
 - 2) Tahap penyisihan akan menghasilkan 10 peserta terpilih untuk melaju ke babak final.
- b. Tahap Final
 - 1) Seleksi tahap final dilaksanakan secara daring mulai dari tanggal 25 – 28 November 2021;
 - 2) Babak ini merupakan babak puncak yang mempertemukan 10 peserta terbaik untuk memilih juara 1, 2, 3 dan harapan 1,2, dan 3.
- c. Peraturan Perlombaan:
 - 1) Peserta membuat satu teks cerita sesuai judul masing-masing;
 - 2) Cerita berupa fakta sejarah Keislaman yang berhubungan dengan tema yang telah ditentukan, dengan ketentuan memiliki hikmah yang dapat dipetik, tidak mengandung unsur-unsur pornografi, SARA, dan cerita yang dapat mengakibatkan terancamnya keselamatan.
 - 3) Naskah cerita diketik di kertas ukuran A4, menggunakan jenis huruf Time New Roman, font 12, spasi 1,5 dan margin 3 (atas), 3 (bawah), 4 (kiri) dan 3 (kanan)



- 4) Durasi tampil peserta untuk bercerita maksimal 10 menit;
- 5) Peserta dipersilahkan membawa kostum dan properti yang dibutuhkan saat tampil.

d. Tata Tertib Lomba

- 1) Peserta harus berpakaian sopan dan rapi;
- 2) Setiap peserta harus sudah hadir di ruang zoom lomba paling lambat 30 menit sebelum perlombaan dimulai;
- 3) Peserta wajib *on camera* selama perlombaan berlangsung;
- 4) Peserta wajib *off mic* dan *on mic* sesuai arahan pemandu (MC) lomba;
- 5) Naskah dikirim ke panitia selama periode pendaftaran;
- 6) Durasi tampil peserta untuk bercerita maksimal 10 menit;
- 7) Bagi peserta yang melebihi batas waktu yang telah ditentukan (maksimal 10 menit) akan dikenakan pengurangan nilai sebesar 5 point;
- 8) Peserta dipersilahkan membawa kostum dan properti yang dibutuhkan saat tampil;
- 9) Peserta tidak diperbolehkan membawa teks cerita maupun catatan kecil saat tampil;
- 10) Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.

e. Kriteria Penilaian

- 1) Ketepatan judul;
- 2) *Alur cerita*;
- 3) Cara pengucapan;
- 4) Keunikan cerita;
- 5) Nilai-nilai dalam cerita;
- 6) Bahasa tubuh;
- 7) Pemilihan kata/diksi;
- 8) Intonasi/kecepatan & volume suara;
- 9) Media dan kostum;
- 10) Penguasaan panggung.

Tabel Bobot Penilaian

No	Aspek Penilaian	Bobot
1	Ketepatan judul	10
2	Alur cerita	10
3	Cara pengucapan	10
4	Keunikan cerita	10
5	Nilai-nilai dalam cerita	10
6	Bahasa tubuh	10
7	Pemilihan kata/diksi	10
8	Intonasi/kecepatan & volume suara	10
9	Media dan kostum	10
10	Penguasaan panggung	10



f. Ketentuan Juara

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

g. Penutup

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

8. Lomba Dai Mahasiswa

Lomba bidang dai mahasiswa dilaksanakan dalam 2 (dua) tahap yaitu tahap penyisihan dan tahap final.

a. Tahap Penyisihan

- 1) Seleksi dilaksanakan melalui Daring mulai tanggal 24 Oktober - 7 November 2021;
- 2) Setiap peserta wajib on camera selama perlombaan berlangsung;
- 3) Setiap peserta harus sudah hadir di room zoom lomba paling lambat 30 menit sebelum perlombaan dimulai;
- 4) Tahap penyisihan akan menghasilkan 10 peserta terpilih untuk melaju ke tahap final.

b. Tahap Final

- 1) Seleksi dilaksanakan melalui Daring mulai dari tanggal 25 – 28 November 2021;
- 2) Tahap ini merupakan babak puncak yang mempertemukan 10 peserta terbaik untuk memilih juara 1, 2, 3 dan harapan 1,2, dan 3.

c. Ketentuan perlombaan

- 1) Peserta wajib menyiapkan naskah sesuai dengan tema yang telah ditetapkan serta tidak mengandung unsur-unsur pornografi, provokatif, politik praktis dan SARA;
- 2) Peserta wajib menyerahkan naskah sebelum tampil dengan soft copynya melalui email panitia kepada panitia selama periode pendaftaran;
- 3) Peserta berpakaian sopan dan rapi;
- 4) Peserta tidak menggunakan teks pada saat tampil;
- 5) Teks materi dakwah harus asli dan tidak plagiat;
- 6) Semua kebutuhan pendukung disiapkan sendiri oleh masing-masing peserta;
- 7) Waktu penampilan maksimal 10 menit.

d. Tema Pilihan

- 1) Islam dalam kemajemukan beragama;
- 2) Islam dan Pancasila;



- 3) Pemuda Islam yang kreatif dan inovatif;
- 4) Perkembangan IPTEK dari sudut pandang Islam;
- 5) Peran pemuda Islam dalam menjaga NKRI;
- 6) Bijak bermedia social;
- 7) Moderasi beragama.

e. Kriteria Penilaian

Aspek penilaian dalam lomba Da'i/Daiyah adalah sebagai berikut:

- 1) Sistematika (bobot 30%).
- 2) Materi, keluasan materi, dan kesesuaian antara isi dengan tema, serta ayat pendukung (bobot 40%).
- 3) Penampilan meliputi vokal, ekspresi, gaya, adab, pakaian, dan kefasihan (bobot 30%).

Tabel Bobot penilaian

No	Aspek Penilaian	Bobot (%)
1	Sistematika	30
2	Materi, keluasan materi, dan kesesuaian antara isi dengan tema, serta ayat pendukung	40
3	Penampilan meliputi vokal, ekspresi, gaya, adab, pakaian, dan kefasihan	30

f. Penentuan Juara

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

g. Penutup

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

D. TIM JURI

1. Rekrutmen Juri

- a. Panitia pelaksana merekrut juri berdasarkan profesionalitas;
- b. Panitia pelaksana mengusulkan juri kepada Kementerian Agama untuk di-SK-kan.

2. Ketentuan Penilaian

- a. Juri harus obyektif dan independen;
- b. Keputusan Juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

E. PENDANAAN

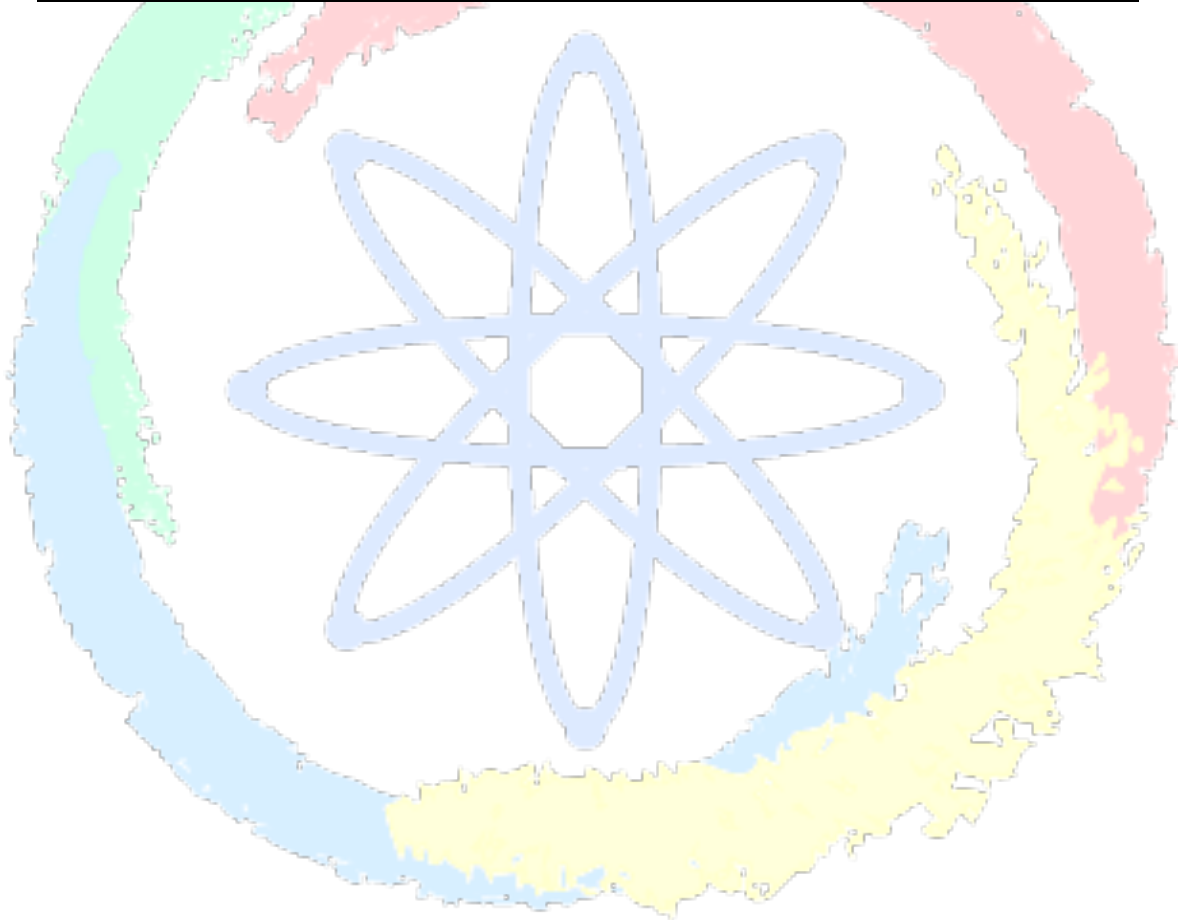
Pendanaan OASE PTKI I Se-Indonesia Tahun 2021 dibebankan pada DIPA Kementerian Agama R.I, UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Perguruan Tinggi Keagamaan Islam masing-masing.



F. JUARA DAN PENGHARGAAN

Untuk masing-masing bidang akan dibagi kategori pemenang sebagai berikut:

Juara Umum	Piala bergilir + Sertifikat
Juara Favorit	Sertifikat
Juara Umum Bidang Sains	Sertifikat
Juara Umum Karya Inovasi	Sertifikat
Juara Umum Bidang Agama	Sertifikat
Juara 1	Medali Emas + Sertifikat
Juara 2	Medali Perak + Sertifikat
Juara 3	Medali Perunggu + Sertifikat
Harapan 1	Hadiah + Sertifikat
Harapan 2	Hadiah + Sertifikat
Harapan 3	Hadiah + Sertifikat





MEDALI TAMPAK DEPAN



Gambar 1: Contoh Bentuk Medali



Gambar 2 Sertifikat Penghargaan



BAB III PROTOKOL KESEHATAN

Untuk menjamin kesehatan semua pihak yang terlibat dalam kegiatan OASE PTKI I se- Indonesia Tahun 2021, maka semua kegiatan yang bersifat *luring (offline)* wajib dilaksanakan dengan mematuhi prosedur operasional standar sebagai berikut:

1. Semua kegiatan yang dilaksanakan secara luring dilakukan dengan mematuhi protokol kesehatan secara disiplin;
2. Peserta perlombaan sebelum mengikuti kegiatan luring, wajib memastikan diri dalam keadaan sehat dan bebas covid-19 yang dibuktikan dengan hasil tes rapid/rapid antigen non-reaktif atau hasil tes swab/PCR negatif atau hasil tes lain yang diakui sesuai peraturan yang berlaku. Bukti bebas covid-19 tersebut dikeluarkan paling lama 2 x 24 jam sebelum kegiatan luring dimulai;
3. Peserta yang mengidap penyakit penyerta dan/atau memiliki kerawanan terpapar Covid-19 tidak diizinkan mengikuti kegiatan luring;
4. Pelaksanaan kegiatan luring harus menghindari semaksimal mungkin ruang tertutup, tempat kerumunan, dan situasi berdekatan;
5. Peserta wajib selalu memakai masker;
6. Peserta dan pengunjung wajib menjaga jarak minimal 1,5 meter dengan yang lain;
7. Tempat pelaksanaan kegiatan luring (gedung/lapangan) harus dibersihkan dan diberi desinfektan sebelum dan sesudah kegiatan luring dilaksanakan;
8. Sebelum memasuki tempat pelaksanaan kegiatan, peserta dan pengunjung wajib di cek suhu tubuh dan mencuci tangan/memakai hand sanitizer;
9. Pelaksana kegiatan luring harus menyediakan sarana-prasarana untuk memenuhi standar protokol kesehatan yang dibutuhkan (disinfektan, air, sabun, hand sanitizer, masker, dan lainnya);
10. Penyelenggara kegiatan harus memastikan semua pihak menjalankan protokol kesehatan dengan disiplin;
11. Pelaksana kegiatan perlombaan dapat membuat protokol kesehatan tambahan sesuai dengan kebutuhan masing-masing.



BAB IV PENUTUP

Olimpiade Agama, Sains dan Riset Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (OASE PTKI I) se-Indonesia Tahun 2021 diharapkan dapat berjalan sesuai dengan perencanaan, yang keberhasilannya tidak lepas dari komitmen dan kerja cerdas para pelaksana mulai tingkat perguruan tinggi, tingkat wilayah hingga tingkat nasional. Karenanya, semua pihak dapat menjunjung tinggi nilai-nilai ilmiah dan sportivitas serta dapat terlibat secara aktif untuk mendukung keberhasilan Olimpiade Sains dan Karya Inovasi PTKI Tahun 2021 hingga tingkat nasional. Sehingga dapat dijadikan ajang untuk pengukuran kualitas pengembangan keilmuan pada perguruan tinggi Islam.

Petunjuk teknis ini diharapkan dapat dijadikan pedoman dalam pelaksanaan OASE PTKI I se- Indonesia Tahun 2021 pada setiap tahapan. Dengan memahami petunjuk teknis ini diharapkan semua pihak yang terlibat baik peserta, panitia, dan juri dapat melaksanakan tugas dengan sebaik-baiknya, sehingga tercapai hasil yang optimal sesuai yang direncanakan. OASE PTKI I se- Indonesia Tahun 2021 semoga dapat memberi manfaat kepada dunia pendidikan, memotivasi mahasiswa dan dosen dalam rangka peningkatan mutu pendidikan, serta menghasilkan generasi muda ilmiah Indonesia yang mencintai ilmu pengetahuan sekaligus mengembangkan inovasi keilmuan dalam rangka perbaikan dalam kehidupan masyarakat dan berprestasi pada ajang nasional dan internasional.



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: Nama Cabang Lomba, Jumlah Kontingen dan Peruntukan

Nama Cabang	Jumlah Tim Masuk Final	Jumlah Personal per Cabang Final (orang)	Peserta Final (orang)	PT
Peserta Bidang Sains				
a. Matematika	10	1	10	PTKI
b. Fisika	10	1	10	PTKI
c. Kimia	10	1	10	PTKI
d. Biologi	10	1	10	PTKI
Peserta Bidang Karya Inovasi				
a. Literasi dan Inovasi Teknologi	10	3	30	PTKI
b. Nanoteknologi Dan Produk Kesehatan	10	3	30	PTKI
c. Produk Halal Dan Ketahanan Pangan	10	3	30	PTKI
d. Iklim, Limbah, Lingkungan Dan Sumber Daya Terbarukan	10	3	30	PTKI
e. Sosial Keagamaan	10	3	30	PTKI
f. Media Pembelajaran	10	3	30	PTKI
g. Desain dan arsitektur Islami	10	3	30	PTKI
h. Astronomi/Ilmu Falak	10	3	30	PTKI
i. Robotik dan Programming	10	3	30	PTKI
j. Karya Tulis Al-Qur'an	10	3	30	PTKI
Peserta Business Plan	10	3	30	PTKI
Peserta Bidang Debat Ilmiah				
a. Debat Bahasa Inggris	8	2	16	PTKIN
b. Debat Bahasa Arab	8	2	16	PTKIN
c. Debat Konstitusi	9	3	27	PTKIN
Peserta Bidang Qiroatul Kutub				
a. Qiroatul Kutub untuk Putra	10	1	10	PTKIN
b. Qiroatul Kutub untuk Putri	10	1	10	PTKIN
Peserta Bidang Fahmil Qur'an (cc)	9	3	27	PTKIN
Peserta Bidang Story telling	10	1	10	PTKIN
Peserta Cabang Pemilihan Dai Mahasiswa				
a. Dai Mahasiswa untuk Putra	10	1	10	PTKIN
b. Dai Mahasiswa untuk Putri	10	1	10	PTKIN

