



PEDOMAN PELAKSANAAN DAN PETUNJUK TEKNIS

ISLAMIC PSYCHOLOGY COMPETITION (IPCOM) V 2024

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN SYARIF KASIM
RIAU**

PANITIA PELAKSANA
Islamic Psychology Competition V
Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Narahubung: +62 813-7806-3164 (Alma Yulianti, S.Psi., M.Si)
+62 852-7852-6288 (Yuliana Intan Letari, S.Psi., M.A)
+62 822-6888-6685 (Agnes Tamara)

Website : ipcom.uin-suska.ac.id

E-Mail : ipcom@uin-suska.ac.id

DEWAN PEMBINA:

1. Dr. Kusnadi, M.Pd.
(Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Pekanbaru Riau)
2. Yanwar Arief, M.Psi Psikolog.
(Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau)
3. Dr. Zuhdiyah, M.Ag.
(Dekan Fakultas Psikologi UIN Raden Fatah Palembang)
4. Prof. Dr. Hj. Ulfiah, M.Si.
(Dekan Fakultas Psikologi UIN Sunan Gunung Djati Bandung)
5. Dr. Andri Ashadi, M.Ag.
(Dekan Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Imam Bonjol Padang)

PENGARAH SUBSTANSI:

1. Yuslenita Muda, S.Si., M.Sc., Ph.D.
(Wakil Dekan III Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau)

SAMBUTAN

Assalamualaikum wa rahmatullahi wa barakatuh,

Innal hamda lillah wa sholatu wa salamu 'ala rasulillah, segala puji bagi Allah Rabb semesta raya. Shalawat dan salam penghormatan tercurahkan kepada Rasulullah Nabi Muhammad SAW panutan kita semua.

Buku Petunjuk Teknis ini merupakan acuan dan pegangan bagi panitia penyelenggara dan semua peserta untuk dapat mengikuti perhelatan tahunan *Islamic Psychology Competition (IPCOM)* ini secara baik dan mencapai hasil yang maksimal. Oleh karena itu saya sangat berharap semua pihak membaca dan memahami isi Pedoman Pelaksanaan dan Petunjuk Teknis ini dengan sebaik-baiknya.

IPCOM selain merupakan sarana untuk berkompetisi di berbagai bidang, kegiatan ini juga menjadi forum silaturahmi bagi civitas akademika Fakultas Psikologi lintas perguruan tinggi Islam. Ajang ini sebenarnya juga akan menjadi momentum terutama mahasiswa untuk membangun jejaring, memperluas pertemanan dan meningkatkan kemampuannya di bidang-bidang perlombaan yang diikutinya.

Pada kesempatan ini saya menyampaikan ucapan terimakasih kepada para panitia yang telah bersusah payah menyusun buku pedoman penyelenggaraan IPCOM V tahun 2024 yang diselenggarakan di Pekanbaru Riau ini. Semoga menjadi amal jariah.

Kepada seluruh peserta, selamat berlomba. Jadikan kegiatan ini sebagai wahana untuk menggali dan mengeksplorasi minat bakat serta sebagai pengalaman berharga yang menjadi bekal sehingga setiap individu mendapatkan ibrah positif. Semoga IPCOM V tahun 2024 ini menjadi amalan yang pahalanya besar, menginspirasi dalam mengembangkan syi'ar Islam dan semoga Allah SWT meridhai ikhtiar kita semua, Aamiin.

Terima kasih kepada semua panitia dan para peserta.

Wassalamualaikum wa rahmatullahi wa barakatuh

Pekanbaru, Januari 2024

Dekan Fakultas Psikologi
UIN Suska Riau



Dr. Kusnadi, M.Pd

NIP. 19671212 199503 1 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami ucapkan kepada Allah SWT karena dengan rahmat dan hidayah-Nya **Petunjuk Teknis Islamic Psychology Competition (IPCOM) V tahun 2024** dapat diselesaikan dengan baik. Pelaksanaan IPCOM V tahun 2024 ini bertempat di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Tema yang diusung dalam IPCOM V tahun 2024 ini mengaitkan Psikologi Islam dalam kehidupan yang berkembang dalam konteks "***Good Life in Islam: Integrating Faith and Well-being***". Selanjutnya tema tersebut mewarnai konsep kompetisi yang difasilitasi dalam berbagai cabang perlombaan. Kami menyajikan beberapa cabang perlombaan sebagai wadah ekspresi mahasiswa psikologi generasi masa depan untuk mengekspresikan ide-ide dan menyalurkan minat bakat yang dimiliki.

Berbagai cabang perlombaan pada IPCOM V tahun 2024 ini disajikan dalam dua konteks yaitu ilmiah dan non ilmiah sebagai maksud memberikan kesempatan melalui pilihan beragam bagi minat dan bakat yang sangat berwarna pada mahasiswa. Menstimulasi jiwa kompetitif dalam persaingan sehat dan sportif menjadi filosofi terselenggaranya agenda IPCOM V tahun 2024 ini tanpa mengesampingkan makna silaturahmi persaudaraan antar lembaga-lembaga yang berpartisipasi untuk kesuksesannya.


Kami berharap petunjuk teknis IPCOM V tahun 2024 ini dapat menjadi acuan dan pedoman oleh siapapun yang terlibat dalam kegiatan ini. Semoga Allah SWT meridhoi niat dan kegiatan yang akan kita laksanakan dengan tujuan mengembangkan potensi mahasiswa.

Mari Bersama Kita Wujudkan Universitas Gemilang dan Terbilang

Pekanbaru, Januari 2024

Ketua Pelaksana IPCOM V 2024,




Elyusra Ulfah, M.Psi., Psikolog.
NIP. 19840321 201903 2 009

DAFTAR ISI

| | |
|---|------------|
| SAMBUTAN | i |
| KATA PENGANTAR | ii |
| DAFTAR ISI | iii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Dasar Hukum Penyelenggaraan | 2 |
| C. Tujuan..... | 2 |
| D. Waktu dan Tempat | 3 |
| E. Peserta..... | 3 |
| F. Panitia Pelaksana | 3 |
| G. Kategori Juara..... | 3 |
| H. Wasit/Juri dan Dewan Hakim | 3 |
| I. Timeline Kegiatan | 4 |
| J. Akun Media Sosial Resmi | 4 |
| K. Anggaran | 4 |
| BAB II MEKANISME PENDAFTARAN | 5 |
| A. Undangan Keikutsertaan..... | 5 |
| B. Ketentuan Peserta..... | 5 |
| C. Pendaftaran Peserta..... | 6 |
| BAB III CABANG LOMBA DAN MEKANISME PELAKSANAAN | 7 |
| A. Jenis Cabang Lomba | 7 |
| B. Modus Pelaksanaan Lomba..... | 7 |
| C. Cabang, Kategori dan Formasi Peserta..... | 9 |
| BAB IV TEKNIS PELAKSANAAN LOMBA | 11 |
| A. Bidang Ilmiah | 11 |
| 1. Psy-Proposal..... | 11 |
| 2. Psy-Paper | 16 |
| 3. Psy-Esai..... | 21 |
| 4. Psy-Cerdas Cermat..... | 25 |
| 5. Psy-Debat Bahasa Indonesia | 29 |
| 6. Psy-Debat Bahasa Inggris | 39 |

| | |
|------------------------------------|-----------|
| 7. Psy-HCMotion..... | 47 |
| B. Bidang Non-Ilmiah..... | 52 |
| 1. Psy-Dakwah | 52 |
| 2. Psy-Lagu Religi | 55 |
| 3. Psy- <i>Photography</i> | 57 |
| 4. Psy-Qira'ah | 59 |
| 5. Psy-Poster..... | 61 |
| 6. Psy-Tahfidz Juz 30 | 63 |
| 7. Psy-Tahfidz 5 Juz..... | 65 |
| 8. Psy-Cerita Pendek Islami..... | 67 |
| 9. Psy-Pantun | 70 |
| BAB V ATURAN TAMBAHAN | 72 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional, maka Fakultas Psikologi se-Indonesia turut bertanggung jawab dalam mengembangkan karakter mahasiswa cerdas, sehat jasmani dan rohani yang berakhlakul karimah. Selain itu Fakultas Psikologi se-Indonesia memiliki peran strategis dalam mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) produktif bagi kepentingan masa depan bangsa. Pembangunan sumber daya manusia menjadi penting di saat kemampuan mahasiswa selalu diasah, tidak saja dalam bidang akademik, melainkan dalam bidang non akademik. Pembangunan manusia tidak semata bersifat akademik, tetapi juga program-program yang bersifat rekreatif, inovatif, dan kompetitif sebagai bekal untuk dapat bersaing secara global.

Islamic Psychology Competition atau disingkat IPCOM V Tahun 2024 merupakan ajang kompetisi keilmuan, seni dan riset nasional khusus mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Universitas Islam Riau, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, UIN Raden Fatah Palembang, dan UIN Imam Bonjol Padang sebagai anggota tetap IPCOM. Selain anggota tetap, panitia juga mengundang Universitas Muhammadiyah Riau, Universitas Abdurrahman, IAI Diniyyah Pekanbaru, UIN Mahmud Yunus Batusangkar, Universitas Batam, Universiti Pendidikan Sultan Idris Malaysia, dan Universiti Putra Malaysia sebagai peserta undangan.

IPCOM V tahun 2024 menjadi media untuk menggali potensi-potensi pemikir dan peneliti, serta seniman mahasiswa psikologi yang kreatif dengan fisik yang sehat dan bugar. Selain sebagai ajang pengasahan diri, *event* ini juga dapat sebagai bahan evaluasi tahunan mahasiswa terhadap prestasi lokal yang telah mereka raih. Penghargaan ini menjadi penting dalam kegiatan ini sebagai bagian dari indikator dari mahasiswa berprestasi.

IPCOM V tahun 2024 yang diselenggarakan secara *multi event* yang diselenggarakan setiap satu tahun sekali. Kegiatan ini tidak semata hanya bersifat perlombaan semata, namun ukhuwah islamiyahnya lebih dikedepankan. Sehingga ada persaudaraan yang kuat menjaga hubungan silaturahmi sekalian menempa

prestasi dengan cara yang sportif, edukatif dan inovatif dimana semua jenis lomba diselenggarakan secara daring.

Terdapat 16 perlombaan yang dikelompokkan menjadi dua jenis lomba, yaitu jenis **lomba ilmiah** yang terdiri Psy-Proposal; Psy-Paper; Psy-Esai; Psy-Cerdas Cermat; Psy-Debat Bahasa Indonesia; Psy-Debat Bahasa Inggris; Psy-HCMotion. Jenis **lomba non-ilmiah** yang terdiri: Psy-Dakwah; Psy-Lagu Religi; Psy-Photografi; Psy-Qira'ah; Psy-Poster; Psy-Tahfidz Juz 30; Psy-Tahfidz 5 Juz; Psy-Cerpen Islami dan Psy- Pantun.

B. DASAR HUKUM PENYELENGGARAAN

1. *Memorandum of Action* No. B-106/Un.09/5.1/Hm.01/04/2019 tentang Pendidikan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat, Seminar, Publikasi Ilmiah.
2. Hasil Rapat Panitia Penyelenggara dan Dewan Pembina pada tanggal 28 Desember 2023.

C. TUJUAN

1. Memperteguh semangat kebangsaan melalui seni dan riset guna menghasilkan anak bangsa yang mengedepankan perdamaian dan persatuan bangsa.
2. Mempererat silaturahmi antar mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Universitas Islam Riau, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, UIN Raden Fatah Palembang, dan UIN Imam Bonjol Padang, Universitas Muhammadiyah Riau, Universitas Abdurrah, IAI Diniyyah Pekanbaru, UIN Mahmud Yunus Batusangkar, Universitas Batam, Universiti Pendidikan Sultan Idris Malaysia, dan Universiti Putra Malaysia serta memberikan kontribusi untuk kemajuan prestasi keilmuan, seni dan riset guna menghasilkan calon penerus kepemimpinan bangsa yang berdedikasi tinggi dengan segenap potensi dan keterampilan.
3. Meningkatkan kesehatan jasmani, disiplin, kreativitas dan sportivitas mahasiswa peserta agar menjadi manusia Indonesia yang berkarakter dan berbudaya.
4. Meningkatkan prestasi nasional melalui olahraga, seni dan riset.

D. WAKTU DAN TEMPAT

IPCOM V Tahun 2024 diselenggarakan pada bulan Januari-April 2024 di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Adapun rincian waktu dan tempat pelaksanaan masing-masing perlombaan sebagaimana terlampir.

E. PESERTA

Peserta lomba IPCOM V tahun 2024 adalah mahasiswa/i aktif pada Program Studi Ilmu Psikologi atau Psikologi Islam di Indonesia dan Malaysia, yaitu mahasiswa Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Universitas Islam Riau, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, UIN Raden Fatah Palembang, UIN Imam Bonjol Padang, Universitas Muhammadiyah Riau, Universitas Abdurrah, IAI Diniyyah Pekanbaru, UIN Mahmud Yunus Batusangkar, Universitas Batam, Universiti Pendidikan Sultan Idris Malaysia, dan Universiti Putra Malaysia.

F. PANITIA PELAKSANA

1. Penyelenggara atau tuan rumah IPCOM V tahun 2024 ini adalah Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Pimpinan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau membentuk Panitia Pelaksana yang terdiri dari pimpinan, dosen, tenaga kependidikan, dan mahasiswa.

G. KATEGORI JUARA

Pada setiap kategori cabang perlombaan akan memperebutkan juara 1, 2, 3, dan 3.

H. WASIT/JURI DAN DEWAN HAKIM

1. Panitia pelaksana merekrut juri dan dewan hakim pada tanggal 1-10 Februari 2024.
2. Panitia penyelenggara menetapkan juri dan dewan hakim.
3. Ketentuan penilaian didasarkan pada keputusan juri dan dewan hakim dan tidak dapat diganggu gugat.
4. Juri adalah orang yang memberikan penilaian terhadap setiap cabang perlombaan sesuai dengan kepakarannya masing-masing.
5. Dewan Hakim adalah orang yang memutuskan hasil penilaian juri, dan memutuskan jika ada persengketaan hasil penilaian juri.

6. Juri dalam setiap cabang perlombaan terdiri dari lima orang yang berasal dari masing-masing institusi anggota tetap IPCOM yaitu UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Universitas Islam Riau, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, UIN Raden Fatah Palembang, dan UIN Imam Bonjol Padang dan atau ahli di bidangnya.
7. Dewan Hakim adalah dekan dari institusi anggota tetap IPCOM yaitu UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Universitas Islam Riau, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, UIN Raden Fatah Palembang, dan UIN Imam Bonjol Padang.

I. TIMELINE KEGIATAN

| No. | Uraian Kegiatan | Waktu |
|------------|---|-------------------------|
| 1. | Sosialisasi perlombaan dan juknis | 15 – 20 Januari |
| 2. | Pendaftaran dan pengumpulan karya (gelombang 1) | 22 Januari – 8 Februari |
| 3. | Rekapitulasi pendaftaran dan karya (gelombang 1) | 12 – 15 Februari |
| 4. | Rekrutmen juri dan dewan hakim | 1 – 10 Februari |
| 5. | Pendaftaran dan pengumpulan karya (gelombang 2) | 19 Februari – 1 Maret |
| 6. | Rekapitulasi pendaftaran dan karya (gelombang 2) | 4 – 8 Maret |
| 7. | Penilaian | 11 – 15 Maret |
| 8. | Seminar dan <i>awarding</i> IPCOM V | 29 – 30 April |

J. AKUN MEDIA SOSIAL RESMI

Website : ipcom.uin-suska.ac.id
 Instagram : [ipcom_v2024](https://www.instagram.com/ipcom_v2024)
 E-mail : ipcom@uin-suska.ac.id

K. ANGGARAN

Pembiayaan IPCOM V Tahun 2024 ini bersumber dari iuran anggota tetap dan biaya pendaftaran peserta undangan serta anggaran Petunjuk Operasional Kegiatan (POK) Fakultas Psikologi UIN Suska Riau tahun 2024.

BAB II

MEKANISME PENDAFTARAN

A. UNDANGAN KEIKUTSERTAAN

1. Panitia penyelenggara menyampaikan informasi pelaksanaan IPCOM V Tahun 2024 di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau kepada seluruh anggota tetap IPCOM dan peserta undangan (Universitas Muhammadiyah Riau, Universitas Abdurrah, IAI Diniyyah Pekanbaru, UIN Mahmud Yunus Batusangkar, Universitas Batam, Universiti Pendidikan Sultan Idris Malaysia, dan Universiti Putra Malaysia)
2. Informasi pelaksanaan IPCOM V tahun 2024 disertai dengan Pedoman Pelaksanaan dan Petunjuk Teknis IPCOM V Tahun 2024.
3. Undangan untuk menghadiri acara seminar dan *awarding* IPCOM V tahun 2024 di UIN Sultan Syarif Kasim Riau disampaikan kepada anggota tetap IPCOM dan peserta undangan.

B. KETENTUAN PESERTA

1. Peserta merupakan mahasiswa psikologi yang aktif di UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Universitas Islam Riau, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, UIN Raden Fatah Palembang, dan UIN Imam Bonjol Padang, Universitas Muhammadiyah Riau, Universitas Abdurrah, IAI Diniyyah Pekanbaru, UIN Mahmud Yunus Batusangkar, Universitas Batam, Universiti Pendidikan Sultan Idris Malaysia, dan Universiti Putra Malaysia.
2. Peserta adalah mahasiswa pada fakultas/prodi semester 2- 8.
3. Satu Peserta dapat mengikuti cabang lomba maksimal 2 (dua) nomor perlombaan.
4. Setiap Perguruan Tinggi dapat mengirimkan tiga peserta/tim pada setiap kategori cabang perlombaan.
5. Jika ada peserta yang melanggar, maka panitia berhak mengambil tindakan peringatan.

C. PENDAFTARAN PESERTA

Pendaftaran dilakukan secara *online* melalui *website: ipcom.uin-suska.ac.id* dengan mengisi form pendaftaran pada link tersebut.

1. Jadwal pendaftaran dan pengumpulan karya di-*submit* pada waktu yang telah ditentukan.
2. Panitia pelaksana tidak menerima pendaftaran di luar jadwal yang telah ditetapkan.
3. Biaya pendaftaran setiap universitas sebesar Rp. 1.500.000-, (430 RM) dan dikirimkan melalui Rekening An. **Salmiyati** :
 - **BRI** (Unit Tampan) **7010-01-022265-53-7**
4. Berkas pendaftaran (digabungkan jadi satu PDF) :
 - 1) Kartu Tanda Mahasiswa (KTM);
 - 2) Surat Rekomendasi dari Pimpinan Fakultas;
 - 3) Foto Peserta (File)

BAB III

CABANG LOMBA DAN MEKANISME PELAKSANAAN

A. JENIS CABANG LOMBA

1. IPCOM V Tahun 2024 memperlombakan 16 (enam belas) cabang lomba yang terbagi atas 2 (dua) bidang, yaitu ilmiah, dan non-ilmiah.
2. Bidang Ilmiah meliputi 7 (tujuh) cabang lomba, dan Bidang Non-Ilmiah meliputi 9 (sembilan) cabang lomba, dengan rincian sebagai berikut:

a. Bidang Ilmiah

- 1) Psy-Proposal;
- 2) Psy-Paper;
- 3) Psy-Esai;
- 4) Psy-Cerdas Cermat;
- 5) Psy-Debat Bahasa Indonesia;
- 6) Psy-Debat Bahasa Inggris;
- 7) Psy-HCMotion.

b. Bidang Non-Ilmiah

- 1) Psy-Dakwah;
- 2) Psy-Lagu Religi;
- 3) Psy-Photography;
- 4) Psy-Lagu Qira'ah;
- 5) Psy-Poster;
- 6) Psy-Tahfidz Juz 30;
- 7) Psy-Tahfidz 5 Juz (Juz 1 – Juz 5);
- 8) Psy-Cerpen Islami;
- 9) Psy-Pantun.

B. MODUS PELAKSANAAN LOMBA

1. Seluruh pelaksanaan lomba dilaksanakan secara daring.
2. Adapun pelaksanaan daring ada tiga modus daring yang digunakan, yaitu:
 - a. Modus Daring-1:** Perlombaan dilaksanakan secara daring via *zoom meeting*, mulai babak penyisihan s.d. final. Adapun perlombaan yang

masuk ke dalam modus daring ini adalah sebagai berikut: Psy-Tahfidz Juz 30; Psy-Tahfidz 5 Juz; Psy-Debat Bahasa Indonesia, Psy-Debat Bahasa Inggris dan Psy-Cerdas Cermat.

- b. Modus Daring-2:** Peserta mengirimkan karya kepada panitia dengan batas waktu yang ditentukan untuk kemudian dinilai oleh Dewan Juri, dan hanya sejumlah 6 (enam) Finalis yang akan diundang untuk presentasi dan tanya-jawab via zoom *meeting* pada babak final.

Adapun perlombaan yang masuk ke dalam modus daring ini adalah sebagai berikut: Psy-Esai; Psy-Paper; Psy-Proposal; Psy-HCMotion.

- c. Modus Daring-3:** Peserta mengirimkan naskah, foto, dan video kepada panitia dengan batas waktu yang ditentukan, kemudian video-video tersebut akan dinilai oleh Dewan Juri. Adapun perlombaan yang masuk ke dalam modus daring ini adalah sebagai berikut: Psy-Qira'ah; Psy-Photografi; Psy-Poster; Psy-Dakwah; Psy-Lagu Religi; Psy-Cerita Pendek Islami dan Psy-Pantun.

3. Mekanisme pelaksanaan lomba dan teknik penjurian diuraikan pada Petunjuk Teknis (Juknis) masing-masing cabang lomba.
4. Perlombaan akan diupayakan dapat ditayangkan secara *live streaming* pada *channel* youtube dan instagram panitia.

C. CABANG DAN KATEGORI BESERTA FORMASI PESERTA

| No. | Cabang Lomba | Kategori | | Formasi Peserta | | |
|-----------|----------------------------|----------|----------|-----------------|--------------|-------------|
| | | Jml | Rincian | Sifat | Jml Personil | |
| A. | Bidang Ilmiah | | | | | |
| 1. | Psy-Proposal | 2 | Individu | Individu | 1 | Orang Pa/Pi |
| | | | Tim | Tim | Maks. 3 | Orang Pa/Pi |
| 2. | Psy-Paper | 2 | Individu | Individu | 1 | Orang Pa/Pi |
| | | | Tim | Tim | Maks. 3 | Orang Pa/Pi |
| 3. | Psy-Esai | 2 | Individu | Individu | 1 | Orang Pa/Pi |
| | | | Tim | Tim | Maks. 3 | Orang Pa/Pi |
| 4. | Psy-Cerdas Cermat | 1 | Tim | Tim | Maks. 3 | Orang Pa/Pi |
| 5. | Psy-Debat Bahasa Indonesia | 1 | Tim | Tim | Maks. 3 | Orang Pa/Pi |
| 6. | Psy-Debat Bahasa Inggris | 1 | Tim | Tim | Maks. 2 | Orang Pa/Pi |
| 7. | PSY-HCMotion | 1 | Tim | Tim | Maks. 3 | Orang Pa/Pi |
| B. | Bidang Non Ilmiah | | | | | |
| 1. | Psy-Dakwah | 2 | Putra | Individu | 1 | Orang Pa |
| | | | Putri | Individu | 1 | Orang Pi |
| 2. | Psy-Lagu Religi | 1 | Individu | Individu | 1 | Orang Pa/Pi |
| 3. | Psy-Photography | 1 | Individu | Individu | 1 | Orang |

| | | | | | | |
|----|-------------------------------------|---|----------|----------|------------|-------------|
| | | | | | | Pa/Pi |
| 4. | Psy-Qira'ah | 2 | Putra | Individu | 1 | Orang Pa |
| | | | Putri | Individu | 1 | Orang Pi |
| 5. | Psy-Poster | 2 | Individu | Individu | 1 | Orang Pa/Pi |
| | | | Tim | Tim | Maks. 3 | Orang Pa/Pi |
| 6. | Psy-Tahfidz Juz 30 | 2 | Putra | Individu | 1 | Orang Pa |
| | | | Putri | Individu | 1 | Orang Pi |
| 7. | Psy-Tahfidz 5 Juz (Juz 1- Juz 5) | 2 | Putra | Individu | 1 | Orang Pa |
| | | | Putri | Individu | 1 | Orang Pi |
| 8. | Psy-Cerpen Islami | 2 | Individu | Individu | 1 | Orang Pa/Pi |
| | | | Tim | Tim | Maks. 3 | Orang Pa/Pi |
| 9 | Psy-Pantun | 2 | Putra | Individu | 1 | Orang Pa |
| | | | Putri | Individu | 1 | Orang Pi |

BAB IV
TEKNIS PELAKSANAAN PERLOMBAAN

BIDANG ILMIAH

CABANG LOMBA : PSY-PROPOSAL

A. Kategori Perlombaan

1. Kategori Individu
2. Kategori Tim

B. Tema

“Good Life in Islam: Integrating Faith and Well-being”

Sub-Tema:

1. *Islamic Parenting* Dalam Membangun Generasi Rabbani
2. Karakter Islami dalam membentuk *Islamic Well-being*.
3. *Flourishing* dalam Perspektif Islam.
4. Peran Kepemimpinan Muslim Dalam Menciptakan *Positive Workplace*.
5. Peran Pendidikan Islam Dalam Membentuk Generasi Muda Yang Tangguh.
6. Peran Nilai-nilai Ke-Islaman Dalam Mewujudkan *Positive Community*.

C. Ketentuan Peserta

1. Peserta adalah mahasiswa/i perorangan dan Tim
2. Setiap Universitas dapat mengirimkan Maksimal 3 (tiga) orang Pa/Pi untuk kategori individu, dan 3 (tiga) tim yang terdiri dari Maks. 3 Anggota Pa/Pi untuk kategori kelompok.

D. Mekanisme Perlombaan

1. Ketentuan Khusus

- 1) Peserta diwajibkan mengisi formulir pendaftaran online dan lembar orisinalitas.
- 2) Setiap peserta maksimal mengirimkan satu karya.
- 3) Ditulis dalam 10 – 20 halaman dihitung mulai dari pendahuluan hingga Daftar Pustaka (tidak termasuk Halaman Sampul, Halaman Pengesahan, Daftar Isi, Daftar Gambar, Biodata pengusul dan dosen pendamping serta Surat Pernyataan Ketua) dengan format:

- a. Kertas A4
 - b. Margin 4 (kiri) – 3 (atas) – 3 (kanan) – 3 (bawah)
 - c. Spasi 1.15
 - d. Jenis huruf *Times New Roman*
 - e. Penulisan menggunakan rata kiri (tidak *justify*)
 - f. Ukuran font 12pt
 - g. Halaman sampul sampai dengan halaman Lampiran diberi nomor halaman dengan angka Arab: 1, 2, 3,... dst, yang diletakkan pada sudut kanan atas.
 - h. Menggunakan template APA *7th edition*.
- 4) Proposal ditulis dalam berkas (pdf).
 - 5) Karya yang dibuat merupakan hasil karya sendiri, bukan plagiat (cek plagiasi akan dilakukan oleh panitia penyelenggara), belum pernah dipublikasikan di media mana pun, dan tidak sedang atau pernah diikutsertakan dalam kegiatan/perlombaan serupa.
 - 6) Proposal dikirimkan berupa *softcopy* berformat (.pdf) melalui *website* resmi IPCOM V tahun 2024 **ipcom.uin-suska.ac.id** dengan format nama file Psy-Proposal_Universitas_Nama Peserta (Kategori Individu) dan Psy-Proposal_Universitas_Nama Ketua Tim (Kategori Tim).
 - 7) Peserta wajib memahami, menyepakati, dan menaati seluruh ketentuan dan syarat perlombaan.

2. Babak Pertandingan

- a. Babak Penyisihan
 - a) Babak penyisihan yaitu pengumpulan karya tulis pada waktu yang telah ditentukan (**Gelombang 1**: 22 Januari – 8 Februari 2024; **Gelombang 2**: 19 Februari – 1 Maret 2024).
 - b) Karya Tulis akan dilakukan penilaian oleh dewan juri dan enam (6) peserta dengan nilai tertinggi dari babak penyisihan akan masuk ke babak final.
- b. Babak Final
 - a) Enam (6) Peserta dengan nilai tertinggi dari babak penyisihan akan masuk ke babak final.
 - b) Pelaksanaan Final akan dilaksanakan pada tanggal 19 Maret 2024

- c) Finalis akan mempresentasikan karya tulisnya secara daring melalui *link* zoom meeting yang disediakan oleh Panitia.
- d) Peserta yang akan melakukan presentasi sudah berada di antrian ruangan *zoom meeting* presentasi 10 menit sebelum waktu gilirannya.
- e) Tata tertib akan dibacakan sesaat acara dimulai.
- f) Nomor urutan peserta yang akan presentasi diundi pada saat sebelum acara dimulai.
- g) Peserta melakukan presentasi selama 10 menit.
- h) Tanya jawab dilakukan secara langsung melalui *zoom meeting* oleh Dewan Juri setelah peserta melakukan presentasi dengan durasi tanya jawab maksimal 20 menit.
- i) Masing-masing dewan juri boleh menanyakan lebih dari 1 (satu) pertanyaan, namun tidak ada pertanyaan susulan.

E. Mekanisme Penilaian dan Penjurian:

1. Penilaian proposal dilakukan berdasarkan aspek kualitas proposal:
 - a. Perspektif Islam (Bobot Nilai: 20)
 - b. Latar Belakang dan *Literatur Review* (Bobot Nilai: 30)
 - c. Metode Penelitian (Bobot Nilai: 30)
 - d. Sistematika dan Tata Tulis (Bobot Nilai: 20)
2. Penilaian presentasi dilakukan berdasarkan aspek berikut:
 - a. Kemampuan mempresentasikan karya tulis (Bobot Nilai: 35)
 - b. Kejelasan bahasan sesuai dengan alokasi waktu yang diberikan (Bobot Nilai: 30)
 - c. Kemampuan menjawab pertanyaan dewan juri (Bobot Nilai: 35).

Sistematika Penulisan:

1. HALAMAN SAMPUL
2. HALAMAN PENGESAHAN
3. DAFTAR ISI

4. ABSTRAK DAN KATA KUNCI

Abstrak ditulis dalam Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia minimal 150 kata yang meliputi tujuan penelitian dan metode. Selain itu, harus dituliskan 3-5 kata kunci.

5. PENDAHULUAN (Maks 1000 kata)

Uraikan latar belakang dan permasalahan yang akan diteliti, tujuan khusus, dan urgensi (keutamaan) penelitian. Pada bab ini juga dijelaskan temuan apa yang ditargetkan serta kontribusinya terhadap perkembangan ilmu pengetahuan. Luaran yang diharapkan dan manfaat dari kegiatan ini juga harus disajikan pada bab ini.

6. LITERATURE REVIEW (Maks 1000 kata)

Pada bab ini dikemukakan teori yang melandasi proposal kegiatan berdasar acuan primer (penelitian dalam jurnal ilmiah) yang *up to date* dan relevan. Uraikan dengan jelas kajian pustaka yang menimbulkan gagasan dan mendasari kegiatan penelitian yang akan dilakukan. Landasan teori juga menguraikan teori, temuan, dan bahan penelitian lain yang diperoleh dari pustaka acuan serta menjadi landasan proposal kegiatan penelitian. Landasan teori bukan kumpulan teori semata, namun merupakan rangkaian hasil yang sudah dikenali dan mempunyai sebuah atau beberapa alur pikir tentang terjadinya suatu peristiwa ilmiah dari suatu topik ilmiah yang akan dikaji atau diteliti.

7. METODE PENELITIAN (Maks 1000 kata)

Metode penelitian harus menjelaskan secara utuh tahapan penelitian yang akan dilaksanakan, luaran, indikator capaian yang terukur di setiap tahapan, teknik pengumpulan data dan analisis data, cara penafsiran, dan penyimpulan hasil penelitian.

8. DAFTAR REFERENSI

Daftar pustaka disusun berdasarkan *American Psychological Association* (APA *style*). Hanya pustaka yang dikutip dalam proposal penelitian yang dicantumkan di dalam daftar pustaka. Daftar pustaka berisi rujukan yang *up to date* (80% terbitan 2014 – 2023). Sebagian dari rujukan adalah artikel-artikel terkait psikologi Islam yang diterbitkan oleh jurnal-jurnal psikologi di Indonesia maupun mancanegara minimal 10 artikel.

9. LAMPIRAN-LAMPIRAN

- a. Lampiran 1. Biodata Peserta dan Dosen Pembimbing (apabila bersifat tim maka lampirkan Ketua, Anggota, dan Dosen Pendamping)
- b. Lampiran 2. Surat Pernyataan Orisinalitas dari Peserta, apabila bersifat tim maka cukup diwakili oleh Ketua Peneliti.

A. Kategori Perlombaan

1. Kategori Individu
2. Kategori Tim

B. Tema

“Good Life in Islam: Integrating Faith and Well-being”

Sub-Tema:

1. *Islamic Parenting* Dalam Membangun Generasi Rabbani
2. Karakter Islami dalam membentuk *Islamic Well-being*.
3. *Flourishing* dalam Perspektif Islam.
4. Peran Kepemimpinan Muslim Dalam Menciptakan *Positive Workplace*.
5. Peran Pendidikan Islam Dalam Membentuk Generasi Muda Yang Tangguh.
6. Peran Nilai-nilai Ke-Islaman Dalam Mewujudkan *Positive community*.

C. Ketentuan Peserta

1. Peserta adalah mahasiswa/i perorangan dan atau Tim.
2. Setiap Universitas dapat mengirimkan Maksimal 3 (tiga) orang Pa/Pi untuk kategori individu, dan 3 (tiga) tim yang terdiri dari Maks. 3 Anggota Pa/Pi untuk kategori kelompok.

D. Mekanisme Perlombaan

1. Ketentuan Khusus

- 1) Peserta diwajibkan mengisi formulir pendaftaran online dan lembar orisinalitas.
- 2) Setiap peserta maksimal mengirimkan satu karya.
- 3) Paper diproyeksikan dapat dimuat di jurnal ilmiah atau buku kumpulan tulisan.
- 4) Ditulis dalam 15 – 20 halaman dihitung mulai dari Pendahuluan hingga Daftar Pustaka (tidak termasuk Halaman Sampul, Halaman Pengesahan, Daftar Isi, Daftar Gambar, Biodata Pengusul, Dosen Pendamping, dan Surat Pernyataan Ketua) dengan format:
 - a. Kertas A4, Margin 4 (kiri) – 3 (atas) – 3 (kanan) – 3 (bawah).
 - b. Spasi 1.15.
 - c. Jenis huruf *Times New Roman*
 - d. Penulisan menggunakan rata kiri (tidak *justify*).

- e. Ukuran font 12 pt.
 - f. Halaman sampul sampai dengan halaman Lampiran diberi nomor halaman dengan angka Arab: 1, 2, 3,... dst, yang diletakkan pada sudut kanan atas.
 - g. Menggunakan template *APA 7th edition*.
- 5) Karya yang dibuat merupakan hasil karya sendiri, bukan plagiat (cek plagiasi akan dilakukan oleh panitia penyelenggara), belum pernah dipublikasikan di media mana pun, dan tidak sedang atau pernah diikutsertakan dalam kegiatan/perlombaan serupa.
 - 6) Paper dikirimkan berupa *softcopy* berformat .pdf melalui *website* resmi IPCOM V **ipcom.uin-suska.ac.id** dengan format nama file Psy-Paper_Universitas_Nama Peserta (Kategori Individu) dan Psy-Paper_Universitas_Nama Ketua Tim (Kategori Tim).
 - 7) Peserta wajib memahami, menyepakati, dan menaati seluruh ketentuan dan syarat perlombaan.

2. Babak Pertandingan

- 1) Babak Penyisihan
 - a. Babak penyisihan yaitu pengumpulan karya tulis pada waktu yang telah ditentukan (**Gelombang 1**: 22 Januari – 8 Februari 2024; **Gelombang 2**: 19 Februari – 1 Maret 2024).
 - b. Karya Tulis akan dilakukan penilaian oleh dewan juri dan enam (6) peserta dengan nilai tertinggi dari babak penyisihan akan masuk ke babak final.
- 2) Babak Final
 - a. Enam (6) Peserta dengan nilai tertinggi dari babak penyisihan akan masuk ke babak final.
 - b. Pelaksanaan final akan dilaksanakan pada tanggal 19 Maret 2024.
 - c. Finalis akan mempresentasikan karya tulisnya secara daring melalui *link* zoom meeting yang disediakan oleh Panitia.
 - d. Peserta yang akan melakukan presentasi sudah berada di antrian ruangan *zoom meeting* presentasi 10 menit sebelum waktu gilirannya.
 - e. Tata tertib akan dibacakan sesaat acara dimulai.

- f. Nomor urutan peserta yang akan presentasi diundi pada saat sebelum acara dimulai.
- g. Peserta melakukan presentasi selama 10 menit.
- h. Tanya jawab dilakukan secara langsung melalui *zoom meeting* oleh Dewan Juri setelah peserta melakukan persentasi dengan durasi tanya jawab maksimal 20 menit.
- i. Masing-masing dewan juri boleh menanyakan lebih dari 1 (satu) pertanyaan, namun tidak ada pertanyaan susulan (mengejar).

E. Mekanisme Penilaian dan Penjurian:

1. Penilaian paper dilakukan berdasarkan kriteria berikut ini:
 - a. Perspektif Islam (Bobot Nilai: 20)
 - b. Latar Belakang dan *Literatur Review* (Bobot Nilai: 20)
 - c. Metode Penelitian (Bobot Nilai: 20)
 - d. Hasil dan Pembahasan (Bobot Nilai: 20)
 - e. Sistematika dan Tata Tulis (Bobot Nilai: 20)
2. Penilaian presentasi dilakukan berdasarkan aspek berikut:
 - a. Kemampuan mempresentasikan karya tulis (Bobot Nilai: 35)
 - b. Kejelasan bahasan sesuai dengan alokasi waktu yang diberikan (Bobot Nilai: 30)
 - c. Kemampuan menjawab pertanyaan dewan juri (Bobot Nilai: 35)

F. Sistematika Penulisan:

1. HALAMAN SAMPUL
2. HALAMAN PENGESAHAN
3. ABSTRAK DAN KATA KUNCI

Abstrak ditulis dalam Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia minimal 150 kata yang meliputi tujuan penelitian, metode, dan hasil penelitian. Selain itu, harus dituliskan 3 – 5 kata kunci sesuai urutan abjad.

4. PENDAHULUAN (Maks 750 kata)

Uraikan latar belakang dan permasalahan yang diteliti, kebaruan, tujuan penelitian, urgensi (keutamaan) penelitian dan manfaat penelitian. Pada bab ini juga dijelaskan temuan apa yang ditargetkan serta kontribusinya terhadap perkembangan ilmu pengetahuan.

5. *LITERATURE REVIEW* (Maks 750 kata)

Pada bab ini dikemukakan teori yang digunakan dalam penelitian yaitu berdasarkan acuan primer (penelitian dalam jurnal ilmiah) yang *up to date* dan relevan. Uraikan dengan jelas kajian pustaka yang menimbulkan gagasan dan mendasari kegiatan penelitian yang akan dilakukan. Landasan teori juga menguraikan teori, temuan, dan bahan penelitian lain yang diperoleh dari pustaka acuan serta menjadi landasan penelitian. Landasan teori bukan kumpulan teori semata, namun merupakan rangkaian hasil yang sudah dikenali dan mempunyai sebuah atau beberapa alur pikir tentang terjadinya suatu peristiwa ilmiah dari suatu topik ilmiah yang akan dikaji atau diteliti. Selain itu, *Literature Review* juga berisikan hipotesis penelitian.

6. METODE PENELITIAN (Maks 750 kata)

Metode penelitian harus menjelaskan secara utuh jenis penelitian, variabel dan definisi operasional variabel, populasi dan sampel, metode pengambilan data (reliabilitas dan validitas alat ukur/data penelitian), prosedur penelitian, dan analisis yang digunakan, cara penafsiran, dan penyimpulan hasil penelitian.

7. HASIL PENELITIAN (Maks 500 kata)

Hasil penelitian menjelaskan mengenai uraian singkat pelaksanaan penelitian (kapan, di mana, dan bagaimana), gambaran sampel penelitian (data demografi), uraian data penelitian dan interpretasinya, hasil pengujian hipotesis dan interpretasinya.

8. PEMBAHASAN (Minimal 500 kata, maks 1.500 kata)

Pembahasan hasil penelitian berisi tujuan dan hasil penelitian, pernyataan dukungan atau penolakan terhadap teori dan atau hasil penelitian sebelumnya, penjelasan dinamika serta kelemahan/keterbatasan penelitian.

9. KESIMPULAN DAN SARAN (Maks 100 kata)

Bab Kesimpulan berisikan uraian singkat hasil penelitian dan saran-saran pengembangan penelitian.

10. DAFTAR REFERENSI

Daftar pustaka disusun berdasarkan *American Psychological Association (APA 7 style)*. Hanya pustaka yang dikutip dalam paper hasil penelitian yang dicantumkan di dalam daftar pustaka. Daftar pustaka berisi rujukan yang *up to date* (80% terbitan 2014 – 2023). Sebagian dari rujukan adalah artikel-artikel terkait psikologi Islam yang diterbitkan oleh jurnal-jurnal psikologi di Indonesia maupun mancanegara minimal 10 artikel.

11. LAMPIRAN-LAMPIRAN

- a. Lampiran 1. Biodata Peserta dan Dosen Pembimbing (apabila bersifat tim maka lampirkan Ketua, Anggota, dan Dosen Pendamping).
- b. Lampiran 2. Surat Pernyataan Orisinalitas dari Peserta, apabila bersifat tim maka cukup diwakili oleh Ketua Peneliti.
- c. Lampiran 3. Instrumen Penelitian
- d. Lampiran 4. Data Penelitian
- e. Lampiran 5. Hasil Analisis Data Penelitian

A. Kategori Perlombaan

1. Kategori Individu
2. Kategori Tim

B. Tema

“Good Life in Islam: Integrating Faith and Well-being”

Sub-Tema:

1. *Islamic Parenting* Dalam Membangun Generasi Rabbani
2. Karakter Islami dalam membentuk *Islamic Well-being*.
3. *Flourishing* dalam Perspektif Islam.
4. Peran Kepemimpinan Muslim Dalam Menciptakan *Positive Workplace*.
5. Peran Pendidikan Islam Dalam Membentuk Generasi Muda Yang Tangguh.
6. Peran Nilai-nilai Ke-Islaman Dalam Mewujudkan *Positive community*.

C. Ketentuan Peserta

1. Peserta adalah mahasiswa/i perorangan dan Tim
2. Setiap Universitas dapat mengirimkan Maksimal 3 (tiga) orang Pa/Pi untuk kategori individu, dan 3 (tiga) tim yang terdiri dari Maks. 3 Anggota Pa/Pi untuk kategori kelompok.

D. Mekanisme Perlombaan

1. Ketentuan Khusus

- 1) Peserta diwajibkan mengisi formulir pendaftaran online dan lembar orisinalitas.
- 2) Setiap Peserta maksimal mengirimkan satu karya.
- 3) Karya yang dikirimkan merupakan hasil karya orisinal individu/tim.
- 4) Karya yang diikutsertakan bukan hasil terjemahan, bukan hasil plagiat (cek plagiarisme akan dilakukan oleh panitia penyelenggara), belum pernah dipublikasikan, dan belum pernah meraih penghargaan atau juara dalam perlombaan sebelumnya, serta tidak sedang diikutsertakan pada perlombaan lain.
- 5) Apabila karya terbukti melanggar aturan pada poin 4, maka peserta akan didiskualifikasi.
- 6) Esai dapat berpedoman pada sumber literatur yang berkembang saat ini

seperti jurnal ilmiah, buku, dan lainnya.

- 7) Penulisan esai mengikuti Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) dengan sitasi dan referensi sesuai format APA edisi ke-7.
- 8) Karya yang dikirimkan tidak mengandung unsur SARA (Suku, Ras, Agama, dan Antargolongan) dan tidak mengandung hal yang bertentangan dengan norma yang berlaku.
- 9) Peserta memiliki hak cipta atas esai yang dikirimkan, dan panitia memiliki hak untuk mempublikasikan karya sebagai bagian dari publikasi acara.
- 10) Esai dikirimkan berupa *softcopy* berformat .pdf melalui *website* resmi IPCOM V, yakni **ipcom.uin-suska.ac.id** dengan format nama file Psy-Esai_Universitas_Nama Peserta (Kategori Individu) dan Psy-Esai_Universitas_Nama Ketua Tim (Kategori Tim).
- 11) Peserta wajib memahami, menyepakati, dan menaati seluruh ketentuan dan syarat perlombaan.

2. Babak Pertandingan

1. Babak Penyisihan

- a. Babak penyisihan yaitu pengumpulan karya tulis pada waktu yang telah ditentukan (**Gelombang 1:** 22 Januari – 8 Februari 2024; **Gelombang 2:** 19 Februari – 1 Maret 2024).
- b. Karya Tulis akan dilakukan penilaian oleh dewan juri dan enam (6) peserta dengan nilai tertinggi dari babak penyisihan akan masuk ke babak final.

2. Babak Final

- a. Enam (6) Peserta dengan nilai tertinggi dari babak penyisihan akan masuk ke babak final.
- b. Pelaksanaan final akan dilaksanakan pada tanggal 19 Maret 2024
- c. Finalis akan mempresentasikan karya tulisnya secara daring melalui *link* zoom meeting yang disediakan oleh Panitia.
- d. Peserta yang akan melakukan presentasi sudah berada di antrian ruangan *zoom meeting* presentasi 10 menit sebelum waktu gilirannya.
- e. Tata tertib akan dibacakan sesaat acara dimulai.
- f. Nomor urutan peserta yang akan presentasi diundi pada saat sebelum acara dimulai.

- g. Peserta melakukan presentasi selama 10 menit.
- h. Tanya jawab dilakukan secara langsung melalui zoom meeting oleh Dewan Juri setelah peserta melakukan persentasi dengan durasi tanya jawab maksimal 20 menit.
- i. Masing-masing dewan juri boleh menanyakan lebih dari 1 (satu) pertanyaan, namun tidak ada pertanyaan susulan.

E. Petunjuk Penulisan:

1. Judul esai bebas dan wajib sejalan dengan tema yang diberikan oleh panitia.
2. Format penulisan esai, yaitu:
 - 1) Diketik pada kertas ukuran A4.
 - 2) Font *Times New Roman*, ukuran 12pt.
 - 3) Spasi 1.5.
 - 4) Rata kiri kanan (*justified*).
 - 5) Margin 3 cm (atas), 3 cm (bawah), 3 cm (kanan), dan 4 cm (kiri), diberi header yang berisi judul esai dan nama peserta.
3. Esai diketik minimal 800 kata dan maksimal 2000 kata (tidak termasuk *cover* dan daftar pustaka).
4. Esai yang dikirimkan memuat tiga bagian yang tidak perlu disebutkan secara eksplisit yaitu pendahuluan (berisi latar belakang dan pengenalan topik bahasan), isi (analisis dan pembahasan), penutup (kesimpulan).
5. Pada bagian isi (analisis dan pembahasan), esai harus membahas suatu masalah yang relevan pada zaman ini yang berkaitan dengan sub topik yang dipilih serta solusi dari masalah tersebut.
6. Struktur Penulisan, sebagai berikut:
 - 1) Cover, dengan format:
 - 1) Judul Esai
 - 2) Sub tema yang dipilih
 - 3) Nama Penulis
 - 4) Nama Universitas
 - 2) Isi Esai yang terdiri atas:
 - 1) Pendahuluan (tidak perlu disebutkan secara eksplisit)
 - 2) Isi (tidak perlu disebutkan secara eksplisit)
 - 3) Penutup (tidak perlu disebutkan secara eksplisit)

- 3) Daftar Pustaka
- 4) Lampiran (jika ada)

F. Mekanisme Penilaian dan Penjurian:

1. Penilaian berdasarkan pada kualitas karya psy-esai dengan kriteria:
 - a. Format Naskah (Bobot Nilai: 10)
 - b. Kreativitas Gagasan (Bobot Nilai: 30)
 - c. Kesesuaian Tema/Topik yang Disampaikan (Bobot Nilai: 10)
 - d. Referensi yang Digunakan (Bobot Nilai 20)
 - e. Analisis, Sintesis, dan Kesimpulan (Bobot Nilai 30)
2. Penilaian presentasi dilakukan berdasarkan aspek berikut:
 - a. Kemampuan mempresentasikan karya tulis (Bobot Nilai: 35)
 - b. Kejelasan bahasan sesuai dengan alokasi waktu yang diberikan (Bobot Nilai: 30)
 - c. Kemampuan menjawab pertanyaan dewan juri (Bobot Nilai: 35)

A. Ketentuan Umum

1. Peserta bersifat tim terdiri dari 3 orang putra/putri per tim
2. Setiap Universitas dapat mengirimkan maksimal 3 (tiga) tim.

B. Ketentuan Khusus

1. Peserta diwajibkan mengisi formulir pendaftaran online.
2. Lomba akan dilaksanakan secara online menggunakan aplikasi meeting online.
3. Tim harus hadir di ruang perlombaan 15 menit sebelum acara dimulai.
4. Tim yang dipanggil tiga kali, tetapi tidak menampilkan diri tanpa keterangan yang jelas dianggap gugur.

C. Mekanisme Perlombaan

1. Babak Pertandingan

1) Babak Penyisihan

- a. Babak penyisihan akan dilaksanakan pada laman *quizizz* (www.quizizz.com)
- b. Pelaksanaan babak penyisihan akan dilaksanakan pada tanggal 5 Maret 2024
- c. Panitia akan mengumumkan waktu dimulainya pengerjaan soal.
- d. Penentuan kelolosan dengan *victory point*, yaitu tim dengan urutan nilai tertinggi dari keseluruhan tim dapat melanjutkan ke babak selanjutnya.
- e. Jika terdapat nilai skor yang sama, urutan nilai ditentukan berdasarkan margin (rentang nilai).
- f. Jika terdapat kesamaan skor dan margin (rentang nilai) maka urutan nilai ditentukan berdasarkan sistem.

2) Babak Semi Final dan Babak Final

- a. Enam (6) tim dengan nilai tertinggi yang lolos pada babak penyisihan akan bertanding di babak semi final.
- b. Pelaksanaan babak semi final akan dilaksanakan 5 Maret 2023.
- c. Babak semi final akan dilaksanakan pada laman *quizizz* (www.quizizz.com)
- d. Pada babak final, lomba menggunakan sistem *victory point*.

e. Pelaksanaan babak final akan dilaksanakan 5 Maret 2023.

2. Penilaian

- 1) Semua paket soal dalam lomba ini akan dinilai berdasarkan sistem program.
- 2) Setiap anggota tim wajib mengerjakan paket soal.
- 3) Hasil pengerjaan soal 3 anggota tim akan dirata-ratakan.
- 4) Penilaian tim berdasarkan pada jumlah soal yang benar dari keseluruhan soal yang dikerjakan oleh tim dan kecepatan tim dalam mengumpulkan/*submit* jawaban.
- 5) Keputusan panitia tidak dapat diganggu gugat.

3. Sistem Lomba

- 1) Pada setiap pertandingan, setiap anggota tim wajib mengerjakan paket soal.
- 2) Peserta wajib untuk mengumpulkan/*submit* jawaban sebelum waktu pengerjaan soal berakhir. Jika pengumpulan melebihi batas waktu yang ditentukan, maka soal yang sudah dikerjakan tidak bisa dinilai.
- 3) *Time keeper* yang akan mengisyaratkan waktu selama cerdas cermat berlangsung sesuai yang telah ditentukan.
- 4) Selanjutnya, waktu dan alur diatur berdasarkan mekanisme lomba cerdas cermat yang telah ditetapkan.

4. Mekanisme dan Alur Lomba Cerdas Cermat

- 1) Panitia akan memberikan link kepada peserta untuk mengakses website.
- 2) Format nama peserta pada website *quizizz* adalah **Nomor Tim - Nama Peserta.**
- 3) Tim wajib masuk ke dalam website 30 - 45 menit sebelum lomba dimulai.
- 4) Setelah semua tim siap untuk memulai mengerjakan soal, *time keeper* akan memberikan aba-aba untuk peserta memulai mengerjakan soal.
- 5) Setiap anggota tim wajib mengerjakan paket soal.
- 6) Setiap paket soal berisi 30 soal.
- 7) Waktu pengerjaan soal 30 menit.

- 8) Setelah pengerjaan soal seluruh tim selesai, juri akan memulai penilaian tim.

5. Peraturan dan Tata Tertib Lomba Cerdas Cermat

- 1) Peserta tidak diperbolehkan untuk memulai mengerjakan soal sebelum aba-aba *timekeeper*.
- 2) Peserta mengerjakan soal secara individu dan tidak dapat digantikan oleh perwakilan lain.
- 3) Peserta dilarang menyebarkan link soal.
- 4) Peserta wajib menyalakan kamera dan mematikan *microphone* selama mengerjakan soal.
- 5) Selama menyalakan kamera, peserta dilarang memakai *virtual background*.
- 6) Peserta dilarang membuka catatan materi dalam bentuk apapun dikarenakan program dapat melacak kegiatan peserta selama pengerjaan soal berlangsung.
- 7) Peserta wajib untuk mengumpulkan/ *submit* jawaban sebelum waktu pengerjaan soal berakhir.
- 8) Tiap tim dilarang bekerja sama dengan tim lain.
- 9) Panitia diperbolehkan menegur peserta selama pengerjaan soal apabila peserta terlihat melanggar ketentuan yang berlaku
- 10) Segala tindak kecurangan yang dilakukan selama waktu pengerjaan soal akan diberi sanksi tegas oleh pengawas/panitia yang bersangkutan. Peserta sudah ditegur 3 kali dikarenakan melanggar peraturan dan tidak patuh terhadap peraturan yang berlaku akan didiskualifikasi.

6. Panduan Pembuatan Akun Quizizz

- 1) Peserta membuka laman www.quizizz.com
- 2) Kemudian peserta membuat akun baru jika peserta tidak memiliki akun *quizizz*. Untuk membuat akun, *click sign up*.



Gambar 1. Tampilan Quizizz

- 3) Peserta mengisi data-data yang diperlukan untuk membuat akun *quizizz*.
- 4) Setelah pembuatan akun selesai, pastikan peserta mengingat *username* dan *password* untuk memudahkan peserta *login* pada laman *quizizz*.

CABANG LOMBA : PSY-DEBAT BAHASA INDONESIA

A. Ketentuan Umum

1. Lomba ini adalah kompetisi berbasis tim dengan masing-masing tim beranggotakan 3 (tiga) orang anggota (*debater*).
2. Anggota tim tidak boleh diganti dengan alasan apapun sejak dimulainya lomba.
3. Setiap Universitas dapat mengirimkan maksimal 3 tim.
4. Debat disampaikan dalam Bahasa Indonesia dengan menggunakan nalar dan argumentasi yang logis, serta tidak mengandung unsur Suku, Agama, Ras, dan Antar-Golongan (SARA).
5. *Debater* tidak diperbolehkan mengutip dalil-dalil naqli yang bersumber dari Al-Qur'an dan atau Hadits.
6. Pelaksanaan debat **bersifat daring** menggunakan aplikasi Zoom. Para peserta **sangat disarankan** untuk *Sign In* Zoom melalui komputer atau laptop, **bukan** melalui *smart phone*.
7. *Debater* diharapkan dapat menjaga kondusifitas dan mengantisipasi jaringan dan koneksi internet yang tidak stabil.
8. Tim harus sudah bersiap di room zoom paling lambat **15 menit** sebelum jadwal pelaksanaan debat dimulai.

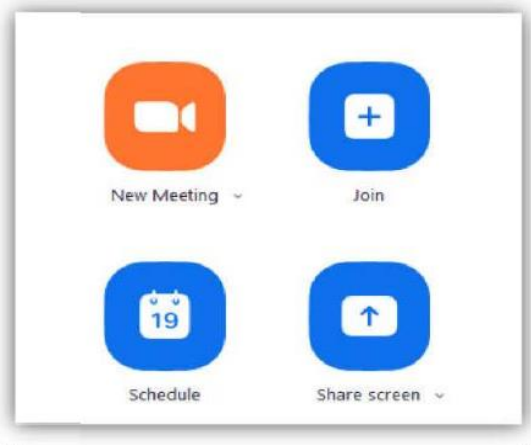
B. Format Perlombaan

1. Pelaksanaan debat mengadopsi sistem **Parlemen Asia (*Asian Parliamentary/AP*)**. Pada setiap sesi, terdapat 2 tim yang bertanding yang berperan sebagai *Government* dan *Opposition*.
2. Mosi yang akan diberikan adalah ***impromptu motion*** atau pemberitahuan mosi **secara mendadak** sesaat sebelum perlombaan debat dimulai. Mosi yang dipilih seputar isu pendidikan, sosial budaya, ekonomi, politik, Psikologi Islam, lingkungan, dan sains/teknologi yang *Up to Date*.
3. Panitia akan memberikan waktu selama **15 menit** untuk penyusunan ***Case Building*** dan tidak ada waktu tambahan yang akan diberikan. Dokumen tertulis/cetak bisa digunakan selama *case building* ini, tetapi tidak berlaku ketika debat berlangsung.

4. **Tahap perlombaan** adalah sebagai berikut:
- Babak Penyisihan** (*preliminary round*). Panitia akan membagi tim-tim peserta ke dalam dua atau tiga *chamber* (bergantung pada jumlah peserta yang terdaftar) yang terdiri dari dua tim. Apabila jumlah peserta ganjil, maka satu tim akan melawan *swing* tim. Dari babak penyisihan ini akan diambil 4 tim dengan nilai tertinggi untuk maju ke semifinal. Babak Penyisihan akan dilaksanakan pada tanggal 6 Maret 2024.
 - Babak Semifinal**. Babak ini merupakan babak semifinal, dimana akan diambil 4 tim dengan nilai tertinggi dari babak penyisihan. Babak semifinal akan dilaksanakan pada tanggal 7 Maret 2024.
 - Babak Final** (*Grand final*). Babak ini merupakan babak puncak yang mempertemukan 2 tim terbaik. Untuk tim yang kalah pada babak semifinal akan bertanding kembali untuk menentukan juara 3. Babak final akan dilaksanakan pada tanggal 7 Maret 2024.

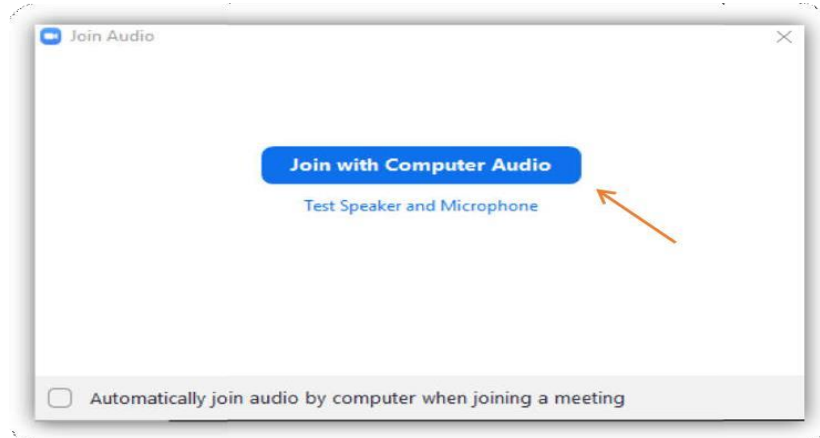
C. Mekanisme Perlombaan

- Platform* yang digunakan dalam perlombaan debat secara daring adalah:
 - Aplikasi Zoom**: Setiap peserta diwajibkan untuk mengunduh aplikasi Zoom pada komputer atau laptop. Aplikasi Zoom dapat diunduh melalui tautan berikut ini <https://zoom.us/download>.
 - WhatsApp Group**: Sebagai sarana penyebaran informasi yang bersifat *sensitive time* (*Draw Release, Motion Release*, mencari tim/adjudicator yang hilang dari Zoom, dsb.).
- Peserta memasuki **Zoom Meeting** melalui *link* yang dibagikan oleh panitia. Para peserta diharapkan sudah *men-download* dan *meng-install* aplikasi Zoom pada komputer atau laptop.



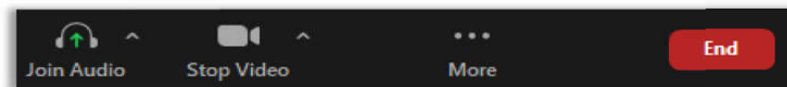
Gambar 2. Tampilan Zoom Meeting

- Pilih fitur **Join** yang ada pada *layout* awal zoom, masukkan *Meeting Id* dan *Password* (Jika dibutuhkan).
- Ketika bergabung, pastikan bahwa sudah memilih (klik) **Join Audio**, yaitu fitur yang memperbolehkan untu mendengar maupun berbicara pada *meeting* tersebut.



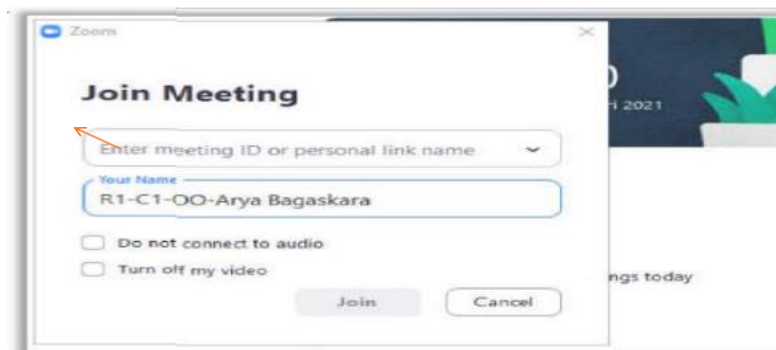
Gambar 3. Tampilan Join Audio di Zoom Meeting

- Peserta wajib mengaktifkan fitur camera, **Open Camera** serta **wajib** berbusana sopan dan rapi.



Gambar 4. Tampilan Open Camera di Zoom Meeting

- Format nama disesuaikan per *round* dengan format:
R (isi ronde berapa) – C (isi chamber berapa) – posisi (OG/OO/CG/CO) – Nama
Contoh : R1 – C1 – OO – Arya Bagaskara



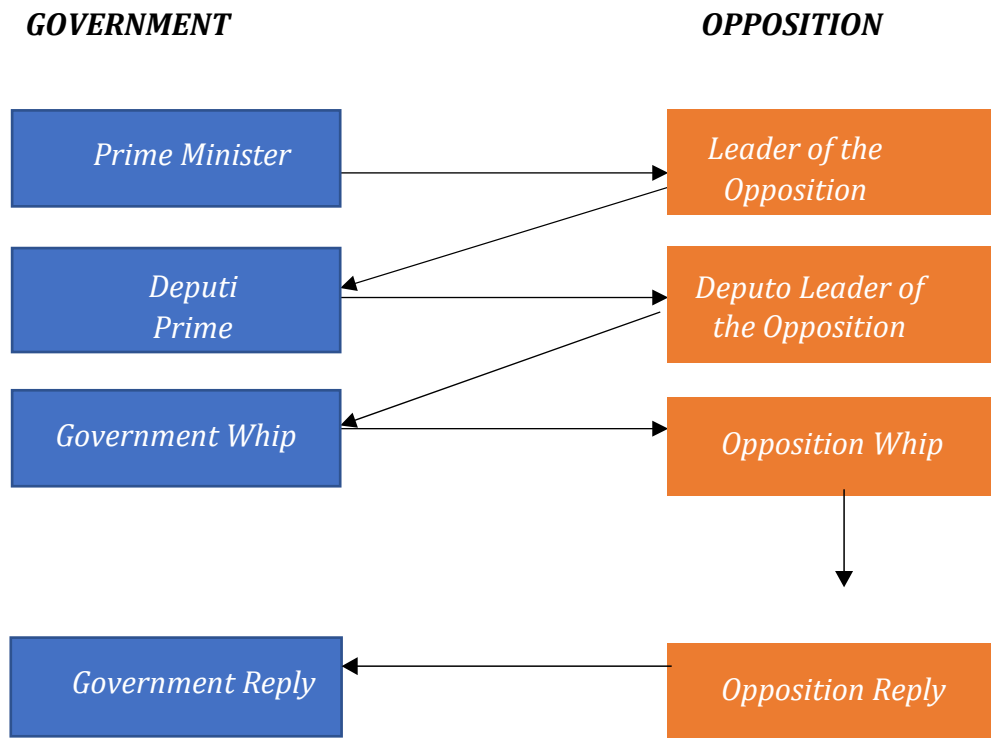
Gambar 5. Tampilan Inputan Username di Zoom Meeting

- Peserta dimohon untuk menuliskan **nama lengkap** agar juri dapat mengisi formulir nilai speaker dengan baik dan benar.
- Peserta akan diarahkan menuju *breakout room* sesuai *chamber*.



Gambar 6. Tampilan *breakout rooms* di Zoom Meeting

9. Debat dimulai **15 menit** setelah *case building*. Peserta diperbolehkan untuk melakukan *case building* bersama rekan satu timnya dengan memanfaatkan media komunikasi apapun. Namun peserta **tidak diperbolehkan** untuk berkomunikasi dengan orang lain selain *teammate*, termasuk dosen pendamping, dan juri.
10. Semua tim harus berada di ruangan *Zoom Breakout* yang sudah ditentukan 5 menit sebelum debat dimulai.
11. Apabila koneksi peserta terputus secara tiba-tiba pada saat debat, maka akan ditunggu **selama 3 menit**. Apabila selama 3 menit peserta juga belum dapat bergabung kembali, maka anggota satu tim dapat *mem-backup* atau menggantikan anggota tim yang keluar dari zoom.
12. Masing-masing anggota tim diberikan waktu menyampaikan gagasan mendasar (*substantive speeches*) dengan urutan pembicara sebagai berikut:
 - a. *Prime Minister*;
 - b. *Leader of the Opposition*;
 - c. *Deputi Prime Minister*;
 - d. *Deputi Leader of the Opposition*;
 - e. *Government Whip*;
 - f. *Opposition Whip*;
 - g. *Opposition Reply*;
 - h. *Government Reply*.



13. Peran pembicara dalam debat:

1) *Government*

a. *Prime Minister* (PM)

Menentukan konteks dan parameter debat.

- a) Berikan latar belakang singkat atau sejarah yang mengarah ke masalah.
- b) Berikan kerangka kasus bangku pemerintah. Yaitu mekanisme (jika ada), alur argumentasi (apa argumen pertama pemerintah dan apa yang akan dibicarakan oleh Wakil Perdana Menteri)
- c) Memperkenalkan argumen pertama
- d) Menegaskan pendirian Pemerintah

b. *Deputi Prime Minister* (DPM)

- a) Menyanggah argumentasi pertama dari Pemimpin Oposisi
- b) Menyanggah argumentasi PM
- c) Memperkenalkan argumentasi ke-2 dan ke-3
- d) Menegaskan kembali pendirian Pemerintah dan kasus

c. *Government Whip*

- a) Membantah Wakil Ketua Oposisi, dan Pimpinan Oposisi
- b) Membantah bantahan terhadap argumentasi DPM dan PM

- c) Memberikan tingkat analisis yang lebih dalam untuk argumen dan sanggahan sebelumnya
- d) Tidak ada argumen baru, tetapi sudut argumen baru harus diberikan
- e) Ringkasan singkat dari seluruh kasus Pemerintah
- f) Menegaskan kembali sikap dan kasus Pemerintah

2) Opposition

a. Prime of the Opposition

- a) Setuju atau tidak setuju dengan konteks/parameter debat (setiap tantangan definisi, Tuduhan mengutak-atik, atau pengaturan yang tidak adil harus dibuat dari pidato LO dan tidak lebih baru)
- b) Membantah argumen Perdana Menteri Memberikan kerangka kerja untuk kasus Oposisi (jika Opp setuju dengan masalah, maka kasus mereka harus memberikan solusi, atau setidaknya secara efektif menyoroti bagaimana Proposal pemerintah akan memperburuk situasi)
- c) Perkenalkan argumen Oposisi pertama
- d) Tegaskan sikap Oposisi

b. Deputy Prime of the Opposition

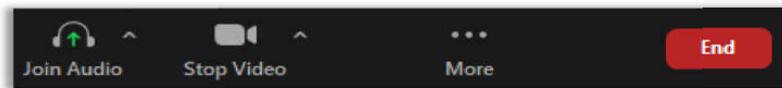
- a) Bantah argumen DPM dan PM
- b) Bantah sanggahan terhadap argumen LO
- c) Perkenalkan argumen ke-1 dan ke-2 (jika ada)
- d) Tegaskan kembali sikap Oposisi dan kasus

c. Opposition Whip

- a) Menyanggah argumen DPM dan PM
- b) Menyanggah argumen LO & DLO
- c) Memberikan tingkat analisis yang lebih dalam untuk argumen dan sanggahan sebelumnya
- d) Tidak ada argumen baru, tetapi sudut argumen baru harus diberikan
- e) Menegaskan kembali sikap Oposisi dan kasus

3) *Government/Opposition Reply*

- a. Hanya dapat dilakukan oleh pembicara ke-1 atau ke-2 dari setiap bangku
 - b. Memberikan 'penyelesaian lisan' yang bias tentang mengapa debat harus diselesaikan sendiri
 - c. Menyoroti masalah yang menurut Anda dimenangkan pihak Anda, berjingkat-jingkat dengan hati-hati di sekitar masalah yang menurut Anda kalah
 - d. Contoh baru untuk memperluas contoh yang dibahas biasanya diperbolehkan dan membuat pidato balasan terdengar segar sebagai kebalikan dari regurgitasi verbal
 - e. Menegaskan kembali pendirian.
14. Waktu Berbicara untuk setiap pembicara 7 menit 20 detik.
 15. Waktu Berbicara untuk *Reply Speech* masing-masing tim 4 menit 20 detik.
 16. Tim lawan diperbolehkan mengajukan *Point of Information* (PoI) **setelah menit pertama sampai dengan menit keenam** ketika pembicara sedang menyampaikan mosi dengan durasi maksimum adalah 15 detik.
 17. Untuk mengajukan PoI, silahkan menyalakan *microphone*



Gambar 7. Tampilan untuk Join Audio di Zoom Meeting

18. Pembicara yang sedang berpidato boleh **menerima** atau **menolak** PoI tersebut.
19. Peserta **dilarang** meninggalkan *room/chamber* tanpa seizin juri/adjudicator.

D. Penilaian

Kriteria Penilaian didasarkan pada kriteria sebagai berikut:

1. Isi (*content*)

Isi adalah Logika argumentasi yang disampaikan oleh para pembicara, terlepas dari gaya bicaranya. Isi dinilai dari kekuatan logika, relevansi argument, dan penggunaan data-data yang terkait dengan topik debat. Sanggahan terhadap argumentasi lawan juga bobot yang sama dengan argument, yang harus di buktikan logika serta relevansinya. Komponen ini memiliki bobot 40% dari keseluruhan penilaian.

2. Penyampaian (*style*)

Penyampaian adalah cara pendebat menyampaikan argumentasinya menyangkut bagaimana pembicara mengontrol dan mengelola bahasa tubuh, volume suara, kontak mata dan variasi ekspresi untuk membuat pidatonya menarik dan enak didengarkan. Komponen ini memiliki bobot 40% dari keseluruhan penilaian.

3. Strategi (*strategy*)

Strategi menyangkut bagaimana pembicara memanfaatkan waktu yang diberikandengan baik dan menggunakan strategi pembelaan dan perlawanan dengan baik. Struktur penyampaian juga termasuk dalam strategi. Komponen ini memiliki bobot 20% dari keseluruhan penilaian.

Substantive Speech


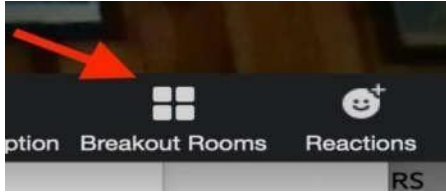
| <i>Standard</i> | Overall (/100) | Style (/40) | Content (/40) | Strategy (/20) |
|---------------------------|---------------------------|------------------------|--------------------------|---------------------------|
| <i>Exceptional</i> | 80 | 32 | 32 | 16 |
| <i>Excellent</i> | 76-79 | 31 | 31 | 15-16 |
| <i>Extremely Good</i> | 74-75 | 31 | 31 | 15-16 |
| <i>Very Good</i> | 71-73 | 30 | 30 | 15 |
| <i>Good</i> | 70 | 28 | 28 | 14 |
| <i>Satisfactory</i> | 67-69 | 27 | 27 | 13-14 |
| <i>Competent</i> | 65-66 | 26 | 26 | 13 |
| <i>Pass</i> | 61-64 | 25 | 25 | 12-13 |
| <i>Improvement Needed</i> | 60 | 24 | 24 | 12 |

Reply Speech

| <i>Standard</i> | Overall (/50) | Style (/20) | Content (/20) | Strategy (/10) |
|-------------------------------|--------------------------|------------------------|--------------------------|---------------------------|
| <i>Exceptional</i> | 40 | 16 | 16 | 8 |
| <i>Very Good to Excellent</i> | 36-39 | 15 | 15 | 7.5 |
| <i>Good</i> | 35 | 14 | 14 | 7 |
| <i>Pass to Satisfactory</i> | 31-34 | 13 | 13 | 6.5 |
| <i>Improvement Needed</i> | 30 | 12 | 12 | |

E. Ringkasan Pelaksanaan Debat Daring

| No | Aktivitas | Aplikasi | Keterangan |
|----|---|---|--|
| 1 | <i>Draw Release</i> (Penampilan ruangan, posisi, dan juri Anda pada ronde tsb) | Tabulasi atau <i>Private</i> URL | |
| 2 | Mobilisasi ke <i>Zoom Building</i> masing-masing | <i>Zoom</i> | Klik ruangan Anda untuk masuk ke <i>Zoom Building</i> . |
| 3 | Mengganti <i>Display NameZoom</i> sesuai aturan penamaan | <i>Zoom</i> | Penamaan nama sesuai dengan ronde dan <i>chamber</i> debat. |
| 4 | <i>Motion Release</i> | <i>Zoom Building</i> masing-masing | Diumumkan secara verbal oleh juriinti melalui fitur <i>share screen</i> |
| 5 | Mobilisasi ke <i>Breakout Room</i> masing-masing | <i>Zoom Building</i> masing-masing | <i>Breakout Room</i> bisa diakses ketika host telah mengundang langsung di <i>zoom meeting</i> . |
| 6. | Waktu <i>Case Building</i> | <i>Zoom Breakout Room</i> | Waktu penyusunan kasus (<i>case building</i>) adalah 15 menit . Harap mematikan mikrofon selama penyusunan kasus. Setiap tim bebas melakukan <i>case building</i> melalui media apapun. |
| 7 | Debat Mulai | <i>Zoom Breakout Room</i> | Harap matikan mikrofon apabila giliran memberikan <i>speech</i> . |

| | | | |
|---|--|---|---|
| 8 | Debat Selesai; Keluar dari <i>Breakout Room</i> (bukan dari <i>Zoom Meeting</i>) | <i>Zoom Building</i> masing- masing |  <p>Di kanan bawah, tekan tombol '<i>Leave Room</i>' dan pilih 'Leave Breakout Room' (dan bukan <i>Leave Meeting</i>).</p> <p>Tunggu di <i>Zoom Building</i> hingga dipanggil oleh Ketua Juri.</p> |
| 9 | Mendengarkan <i>Verbal Adjudication</i> (keputusan juri)di <i>Breakout Room</i> | <i>Zoom Breakout Room</i> | Ketua juri dapat keluar dari <i>breakout room</i> dan memanggil tim untuk kembali ke <i>breakout room</i> . Apabila tidak muncul, Ketua Juri dapat memanggil via <i>group WhatsApp</i> |
| | | |  <p>Pendebat dapat kembali ke <i>breakout room</i> dengan menekan tombol 'Breakout Room' 'Join Breakout Room'</p> |

A. Ketentuan Umum

1. Lomba ini adalah kompetisi berbasis tim dengan masing-masing tim beranggotakan 2 (dua) orang anggota (*debater*).
2. Anggota tim tidak boleh diganti dengan alasan apapun sejak dimulainya lomba.
3. Setiap Universitas dapat mengirimkan maksimal 2 tim.
4. Debat disampaikan dalam Bahasa Inggris dengan menggunakan nalar dan argumentasi yang logis, serta tidak mengandung unsur Suku, Agama, Ras, dan Antar-Golongan (SARA).
5. *Debater* tidak diperbolehkan mengutip dalil-dalil naqli yang bersumber dari Al-Qur'an dan atau Hadits.
6. Pelaksanaan debat **bersifat daring** menggunakan aplikasi Zoom. Para peserta **sangat disarankan** untuk *Sign In* Zoom melalui komputer atau laptop, **bukan** melalui *smart phone*.
7. *Debater* diharapkan dapat menjaga kondusifitas dan mengantisipasi jaringan dan koneksi internet yang tidak stabil.
8. Tim harus sudah bersiap di room Zoom paling lambat **15 menit** sebelum jadwal pelaksanaan debat dimulai.

B. Format Perlombaan

1. Pelaksanaan debat mengadopsi sistem ***British Parliamentary Debate System***. Pada setiap sesi, terdapat 2 tim yang bertanding yang berperan sebagai *Government* dan *Opposition*.
2. Satu debat terdiri atas empat tim yang masing-masing beranggota dua orang (yang disebut sebagai "members"), seorang moderator (yang disebut "Speaker of the House") dan dewan Adjudicator yang terdiri atas 3 orang.
3. Empat tim tersebut terdiri atas anggota-anggota sebagai berikut:
Opening Government:
"Prime Minister" atau "First Government member" dan
"Deputy Prime Minister" atau "Second Government member";

Opening Position:

“*Leader of the Opposition*” atau “*First Opposition member*” dan
“*Deputy Leader of the Opposition*” atau “*Second Opposition member*”;

Closing Government:

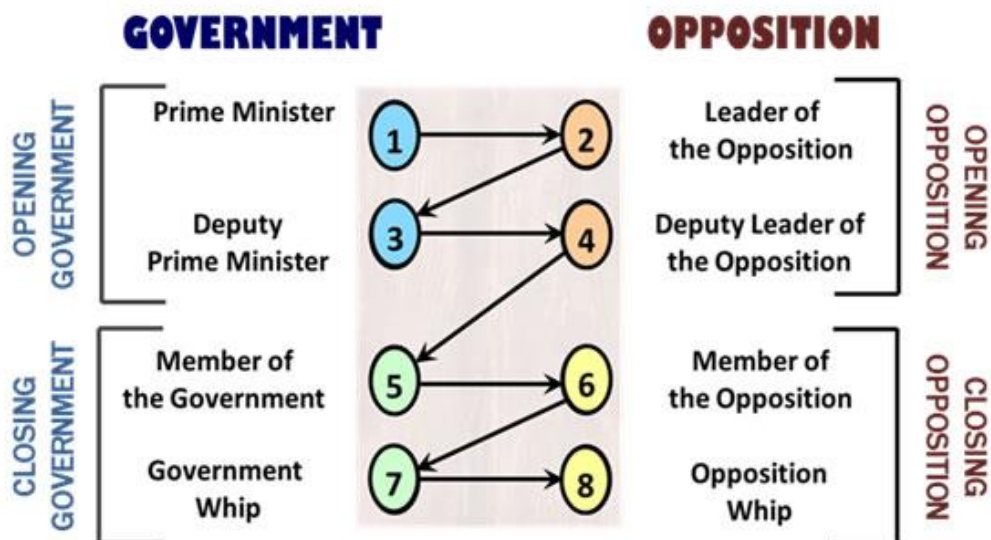
“*Member of the Government*” atau “*Third Government member*” dan
“*Government Whip*” atau “*Fourth Government member*”;

Closing Opposition:

“*Member of the Opposition*” atau “*Opposition member*” dan
“*Opposition Whip*” atau “*Fourth Opposition member*”.

Para anggota akan menyampaikan pidato mereka dengan urutan sebagai berikut:

- (1) *Prime Minister*;
- (2) *Opposition Leader*;
- (3) *Deputy Prime Minister*;
- (4) *Deputy Opposition Leader*;
- (5) *Member for the Government*;
- (6) *Member for the Opposition*;
- (7) *Government Whip*;
- (8) *Opposition Whip*.



Panjang pidato masing-masing anggota adalah tujuh menit. Mereka juga harus mengajukan pertanyaan (points of information) ketika anggota

Tim lawan sedang menyampaikan pidatonya.

Topik (*motion*)

Motion harus dituliskan secara jelas dan tidak ambigu.

Persiapan

1. Platform yang digunakan dalam perlombaan debat secara daring adalah aplikasi **zoom**.
2. Peserta memasuki **zoom meeting** melalui link yang dibagikan oleh panitia. Para peserta diharapkan sudah men-download dan menginstall aplikasi zoom pada komputer atau laptop.
3. Peserta dimohon untuk menuliskan nama lengkap agar juri dapat mengisi formulir nilai dengan baik dan benar.
4. Peserta akan diarahkan menuju *breakout room* sesuai chamber.
5. Debat dimulai setelah 15 menit *case building*.
6. Semua tim harus berada di ruangan zoom breakout yang sudah ditentukan 5 menit sebelum debat dimulai.
7. Apabila koneksi peserta terputus secara tiba-tiba pada saat debat, maka akan ditunggu selama 3 menit.

Points of Information (PoI)

PoI boleh diajukan kepada anggota yang sedang berpidato antara menit pertama hingga menit keenam pidato (yang panjangnya tujuh menit). Untuk mengajukan PoI, seorang anggota harus mengangkat satu tangan ke atas sementara tangan yang lain dijulurkan kearah anggota yang sedang berpidato. Anggota yang mengajukan PoI kemudian menyatakan bahwa ia ingin meminta "*Point of Information*" atau istilah lain yang bermakna sama. Anggota yang sedang berpidato boleh menerima atau menolak PoI tersebut. Pengajuan PoI tidak boleh lebih dari 15 detik. Anggota yang sedang berpidato/speech boleh meminta agar anggota yang mengajukan PoI duduk, jika sudah dapat terdengar dengan jelas dan dapat dipahami. Para anggota harus berusaha untuk menjawab paling sedikit dua PoI selama pidato mereka. Sebaliknya, mereka juga harus mengajukan PoI ketika Tim lawan sedang berpidato. Pengajuan PoI tidak berdasarkan urutan dan tidak membedakan anggota.

Pengaturan Waktu Speech

1. Lama speech untuk masing-masing anggota adalah tujuh menit (yang akan ditandai dengan dua pukulan ke meja oleh Moderator). Pidato yang lebih lama dari tujuh menit lima belas detik akan mengurangi nilai.
2. Poi hanya boleh diajukan setelah menit pertama dan sebelum menit ke tujuh pidato (yang masing-masing akan ditandai dengan satu pukulan ke meja oleh Moderator).
3. Pencatatan waktu speech adalah tanggung jawab Moderator (*Speaker of the House*).
4. Jika Moderator tidak ada, Adjudicator bertanggung jawab atas pencatatan waktu pidato.

Penilaian (*adjudication*)

1. Pada babak penyisihan, debat harus dinilai oleh panel yang paling sedikit terdiri atas tiga orang *adjudicator*.
2. Pada babak perempat final, semi final dan final debat harus dinilai oleh panel yang paling sedikit terdiri atas tiga orang *ajudicator*, yang diketuai oleh *adjudicator* nasional.
3. Setelah Debat selesai para *adjudicator* harus bersidang dan menilai semua Tim dengan memberi peringkat pertama hingga terakhir (lihat Bagian Penjurian)
4. Setelah babak penyisihan selesai, adjudicator harus menyampaikan penjelasan atas penilaian mereka.

Penjurian

Peran *adjudicator*

Semua adjudicator harus :

- a) merundingkan dan mendiskusikan debat yang dinilai dengan adjudicator lain;
- b) menentukan ranking semua tim;
- c) menentukan nilai tim yang berdebat;
- d) menentukan nilai anggota debat;
- e) menyampaikan penjelasan penjurian kepada para anggota, dan ;
- f) melengkapi semua dokumenatsi yang diperlukan;

Sidang penjurian harus berusaha untuk mencapai kesepakatan mengenai penilaian debat. oleh karena itu, semua adjudicator harus bersidang dengan semangat kerjasama dan saling menghormati satu sama lain. Semua adjudicator harus memahami bahwa masing-masing adjudicator memiliki pendapat yang berbeda atau bertentangan dengan pendapat adjudicator lain. oleh karena itu, para adjudicator harus berusaha untuk mendasari penilaian mereka pada peraturan ini untuk memperkecil subjektivitas dan memberikan pendrkatan yang konsisten dalam menilai debat.

Menentukan *ranking* tim

1. Semua tim yang mengikuti debat harus diranking dari ranking pertama hingga ranking terakhir. Tim yang menempati ranking pertama diberi nilai 3, tim yang menempati ranking kedua diberi nilai 2, tim yang menempati ranking ketiga diberi nilai 1, tim yang menempati ranking keempat diberi nilai 0.
2. Tim dapat memperoleh nilai 0 jika mereka tidak dapat hadir di tempat yang ditentukan selambat-lambatnya setelah waktu yang ditentukan.
3. Tim dapat memperoleh nilai 0 jika semua adjudicator sepakat bahwa salah satu (atau lebih) anggotanya telah melecehkan anggota lain dengan menyinggung masalah agama, jenis kelamin, ras, warna kulit, daerah asal, preferensi seksual atau cacat tubuh.
4. Para *adjudicator* harus bersidang menentukan ranking tim. jika kesepakatan tidak dapat diperoleh lewat musyawarah, keputusan mayoritas akan digunakan untuk menentukan ranking. jika keputusan mayoritas juga tidak dapat diperoleh, ketua dewan adjudicator berhak untuk menentukan *ranking*.

Menilai dan memberi angka tim

1. Sidang *adjudicator* harus mencapai kesepakatan tentang nilai yang diberikan kepada setiap tim. kemudian masing-masing adjudicator akan memberi angka tiap-tiap tim secara sendiri-sendiri sesuai skala penilaian yang sudah disepakati. jika ada anggota *adjudicator* yang melenceng dari nilai yang sudah disepakati, anggota tidak harus menyesuaikan nilainya dan boleh melengkapi angka penilaiannya sendiri.

2. Nilai dan angka tim harus diberikan dengan interpretasi sebagai berikut

| Nilai | Angka | Penjelasan |
|-------|---------|--|
| A. | 180-200 | <i>Excellent to flawless.</i> standar yang layak bagi tim yang bertanding di babak semi final/final. tim ini mempunyai banyak kekuatan dan sedikit, jika ada, kelemahan. |
| B. | 160-179 | <i>Above avarage to very good.</i> standar yang layak dilihat atau menuju final. tim ini mempunyai kekuatan yang jelas dan beberapa kelemahan yang tidak mencolok. |
| C. | 140-159 | <i>Avarage.</i> Tim ini mempunyai kekuatan dan kekurangan yang kurang lebih seimbang. |
| D. | 120-139 | <i>Poor to below avarage.</i> tim ini jelas mempunyai masalah dan sedikit kekuatan. |
| E. | 100-119 | <i>Very poor.</i> Tim ini mempunyai kelemahan fundamental dan sangat sedikit, jika ada, kekuatan. |

Menilai anggota tim debat

Setelah *adjudicator* menyepakati nilai yang akan diberikan kepada tiap tim, masing-masing *adjudicator* akan memberi angka penilaian individual bagi tiap-tiap anggota, dengan catatan angka penilaian tim secara keseluruhan masih dalam cakupan nilai yang disepakati untuk tim tersebut. Angka penilaian individu harus diberikan dengan interpretasi sebagai berikut.

| Nilai | Angka | Penjelasan |
|-------|--------|--|
| A. | 90-100 | <i>Excellent to flawless.</i> standar pidato yang layak bagi Pembicara yang bertanding di babak semi final/final.pembicara ini mempunyai banyak kekuatan dan sedikit, jika ada, kelemahan. |
| B. | 80-89 | <i>Above avarage to very good.</i> standar yang layak dilihat atau menuju final. Pembicara ini mempunyai kekuatan yang jelas dan beberapa kelemahan yang tidak mencolok. |
| C. | 70-79 | <i>Avarage.</i> Pembicara ini mempunyai kekuatan dan kekurangan yang kurang lebih seimbang. |
| D. | 60-69 | <i>Poor to below avarage.</i> Pembicara ini jelas mempunyai masalah dan sedikit kekuatan. |
| E. | 50-59 | <i>Very poor.</i> Pembicara ini mempunyai kelemahan fundamental dan sangat sedikit, jika ada, kekuatan. |

Penjelasan penilaian.

1. Diakhir kompetisi ketua adjudicator harus menyampaikan penjelasan penilaian debat.
2. Penilaian harus disampaikan oleh ketua adjudicator, atau jika berhalangan, oleh seorang anggota adjudicator yang ditunjuk oleh ketua.
3. Penjelasan penilaian debat harus:
 - a) menyatakan urutan ranking semua tim debat;
 - b) menjelaskan alasan penentuan ranking tersebut dengan menjamin bahwa semua tim dinilai sesuai dengan alasan yang dijelaskan;
 - c) memberikan komentar-komentar yang membangun kepada anggota-anggota individual jika ketua adjudicator menganggap perlu.
4. Penyampaian penilaian tidak boleh lebih lama dari 10 menit
5. Anggota debat boleh mendekati seorang *adjudicator* untuk meminta penjelasan lebih lanjut setelah penjelasan penilaian disampaikan selama dilakukan dengan sopan dan konfrontatif.
6. Mosi yang akan diberikan adalah ***impromptu motion*** atau pemberitahuan mosi **secara mendadak** sesaat sebelum perlombaan debat dimulai. Mosi yang dipilih seputar isu pendidikan, sosial budaya, ekonomi, politik, Psikologi Islam, lingkungan, dan sains/teknologi yang *Up to Date*.
7. Panitia akan memberikan waktu selama **15 menit** untuk penyusunan ***Case Building*** dan tidak ada waktu tambahan yang akan diberikan. Dokumen tertulis/cetak bisa digunakan selama *case building* ini, tetapi tidak berlaku ketika debat berlangsung.

CABANG LOMBA : PSY-HCMOTION

A. Ketentuan Umum

1. Peserta bersifat tim, Maksimal 3 orang putra/putri per tim
2. Setiap Universitas dapat mengirimkan maksimal 3 (tiga) tim.

B. Mekanisme Perlombaan

1. Ketentuan Khusus

- 1) Peserta diwajibkan mengisi formulir pendaftaran online dan lembar orisinalitas.
- 2) Setiap peserta maksimal mengirimkan satu karya.
- 3) Ditulis dalam 15 – 20 halaman dihitung mulai dari Pendahuluan hingga Daftar Pustaka (tidak termasuk Halaman Sampul, Halaman Pengesahan, Daftar Isi, Daftar Gambar, Biodata Pengusul, Dosen Pendamping, dan Surat Pernyataan Ketua) dengan format:
 - a. Kertas A4, Margin 4 (kiri) – 3 (atas) – 3 (kanan) – 3 (bawah).
 - b. Spasi 1.15.
 - c. Jenis huruf *Times New Roman*
 - d. Penulisan menggunakan rata kiri (tidak *justify*).
 - e. Ukuran font 12 pt.
 - f. Halaman sampul sampai dengan halaman Lampiran diberi nomor halaman dengan angka Arab: 1, 2, 3,... dst, yang diletakkan pada sudut kanan atas.
 - g. Menggunakan template *APA 7th edition*.
- 4) Paper merupakan hasil karya sendiri, bukan plagiasi (cek plagiasi akan dilakukan oleh panitia penyelenggara), belum pernah atau sedang diproses untuk dipublikasikan di media mana pun, dan tidak sedang atau pernah diikutsertakan dalam kegiatan/perlombaan serupa.
- 5) Paper dikirimkan berupa *softcopy* berformat .pdf melalui *website* resmi IPCOM V tahun 2024 **ipcom.uin-suska.ac.id** dengan format nama file Psy-HRC_Universitas_Nama Ketua Tim.
- 6) Peserta wajib memahami, menyepakati, dan menaati seluruh ketentuan dan syarat perlombaan.

2. Babak Pertandingan

1) Babak Penyisihan

- a. Babak penyisihan yaitu pengumpulan karya lagu pada waktu yang telah ditentukan (**Gelombang 1:** 22 Januari – 8 Februari 2024; **Gelombang 2:** 19 Februari – 1 Maret 2024).
- b. Karya lagu akan dilakukan penilaian oleh dewan juri dan enam (6) peserta dengan nilai tertinggi dari babak penyisihan akan masuk ke babak final.

2) Babak Final

- a. Enam (6) Peserta dengan nilai tertinggi dari babak penyisihan akan masuk ke babak final.
- b. Pelaksanaan final akan dilaksanakan pada tanggal 19 Maret 2024.
- c. Finalis akan mempresentasikan karya tulisnya secara daring melalui *link* zoom meeting yang disediakan oleh Panitia.
- d. Peserta yang akan melakukan presentasi sudah berada di antrian ruangan *zoom meeting* presentasi 10 menit sebelum waktu gilirannya.
- e. Tata tertib akan dibacakan sesaat acara dimulai.
- f. Nomor urutan peserta yang akan presentasi diundi pada saat sebelum acara dimulai.
- g. Peserta melakukan presentasi selama 10 menit.
- h. Tanya jawab dilakukan secara langsung melalui zoom meeting oleh Dewan Juri setelah peserta melakukan persentasi dengan durasi tanya jawab maksimal 20 menit.
- i. Masing-masing dewan juri boleh menanyakan lebih dari 1 (satu) pertanyaan, namun tidak ada pertanyaan susulan (mengejar).

C. Format Penyusunan Paper

1. Urutan *Paper Precase*

- 1) Cover
- 2) Daftar Isi
- 3) Bab 1 Pendahuluan
 - a. Latar Belakang

- b. Rumusan Masalah
- c. Tujuan
- 4) Bab II Pembahasan
 - 1) Pembahasan Solusi
- 5) Bab III Penutup
 - a. Kesimpulan
 - b. Saran
- 6) Lampiran
- 7) Daftar Pustaka

D. Mekanisme Penjurian dan Penilaian

| NO | KRITERIA | BOBOT PENILAIAN |
|--------------|---|------------------------|
| 1. | Penyajian Penulisan <ul style="list-style-type: none"> ● Format penulisan paper (5 poin) ● Kemampuan dalam menyajikan bahasa yang baik dan mudah dimengerti (10 poin) | 15 |
| 2. | Relevansi Solusi <ul style="list-style-type: none"> ● Identifikasi permasalahan yang tepat (berdasarkan riset ilmiah dan atau base expericence) (10 poin) ● Relevansi solusi atas permasalahan yang terjadi (berdasarkan riset ilmiah dan atau base expericence) (20 poin) | 30 |
| 3. | Implementasi Solusi <ul style="list-style-type: none"> ● Solusi dapat diimplementasikan di organisasi secara realistis (berdasarkan riset ilmiah dan atau base expericence) (20 poin) ● Penulis dapat menganalisis dampak atau pengaruh, solusi atau keputusan terhadap perusahaan (berdasarkan riset ilmiah dan atau base expericence) (15 poin) | 35 |
| 4. | Kreativitas Solusi <ul style="list-style-type: none"> ● Penulis dapat mengajukan solusi yang kreatif, out of the box, atau baru | 20 |
| TOTAL | | 100 |

E. Case

Study Cases Psy-HRC (Peserta memilih 1 dari 2 study Cases)

Case 1

Lembaga keuangan Amerika Serikat yang bernama Goldman Sach, memprediksikan Indonesia di tahun 2040-2050 akan menjadi negara terkaya di dunia nomor enam atau tujuh, setelah Cina, India, USA, Brazil, Mexico dan Rusia/Indonesia, berdasarkan Produk Domestik Bruto (PDB), dan akan menjadi salah satu kekuatan ekonomi dunia. Coba kita bayangkan bagaimana kita nanti? dan apa yang harus kita lakukan? Mungkinkah itu? Karena jika melihat keadaan kita saat ini, rasanya kejayaan adalah hal yang masih sangat jauh berjarak. Isu sara, potensi terpecah belah, korupsi, kemiskinan dan lain-lain masih menjadi PR luar biasa yang harus dihadapi. Singkatnya butuh banyak perombakan dan perubahan. Perubahan yang signifikan bukan hanya pada infrastruktur namun juga mental pejabat dan warga negaranya. Begitu banyaknya oknum pejabat yang korup, ditambah lagi kondisi masyarakat yang begitu mudah terprovokasi oleh berita yang belum tentu kebenarannya.

Perubahan bukan merupakan hal yang mudah, bahkan banyak orang menghindari untuk berubah karena takut, cemas dan menolak. Di sisi lain banyak orang yang melakukan inovasi sehingga membawa perubahan drastis, yang awalnya berada dalam “tempurung”, akhirnya dapat melihat dunia bebas. Memang ada kondisi perubahan yang menakutkan, tapi ada juga kondisi perubahan yang diinginkan, yang membuat kita menjadi *the most adaptable species in this planet*.

Dalam konteks bernegara, untuk membuat suatu negara bisa berubah, hal pertama dan yang terpenting adalah seorang pemimpin yang sanggup mengarahkan dan menginisiasi perubahan. Sebuah perubahan akan sangat berat mengingat perubahan di Indonesia tidak hanya sektor infrastruktur, namun yang lebih penting lagi adalah membangun manusianya. Pembangunan pesat yang tengah dilakukan bangsa terus dibayang-bayangi dengan berbagai isu perpecahan bangsa maupun sikap-sikap negatif dan pesimis terhadap pemerintah. Lalu dalam kondisi seperti ini, pemimpin seperti apakah yang mampu membuat manusia Indonesia bukan sekedar menerima perubahan

dengan terbuka, namun juga bergairah menjadi kontributornya dan bagaimana pemimpin mampu memancing reaksi positif ketimbang reaksi negatif terkait dengan perubahan yang ditawarkan? Bagaimana psikologi Islam dan psikologi positif menemukan solusi terbaik untuk bangsa dan negara dalam menentukan dan memilih seorang pemimpin yang efektif dan membangun komunitas yang positif.

Sebagai generasi muda muslim strategi dan solusi apa yang dapat Anda tawarkan melalui perspektif psikologi dan Islam?

Case 2

Perceraian di Indonesia dalam satu dekade terakhir menunjukkan tren peningkatan yang signifikan. Ada ribuan kasus perceraian diputuskan oleh Pengadilan Agama setiap harinya. Memang perceraian bukan fenomena yang langka bahkan sejak dahulu sudah ada, namun yang menjadi pertanyaan mengapa perceraian semakin menjadi pilihan? Berdasarkan putusan pengadilan agama, ada tiga alasan utama mengapa pasangan yang telah menikah memutuskan untuk bercerai, yaitu pertengkaran terus menerus, ekonomi dan ditinggal salah satu pihak.

Perceraian dapat menjadi solusi yang tepat, membawa perubahan dalam hidup dan mungkin juga menimbulkan kelegaan karena terbebas bagi pasangan yang *toxic*, namun akan memberikan dampak yang luas, pada pasangan yang telah memiliki anak-anak. Karena anak-anak tidak memilih perceraian dan mereka tidak memiliki kontrol atas apa yang terjadi, baik selama prosesnya maupun setelah perceraian terjadi pada orangtuanya. Munculnya rasa kehilangan, kemiskinan, kesulitan keuangan, perpindahan sekolah, konflik orangtua selama proses perceraian akan menjadi faktor yang paling menghancurkan dan intens bagi anak-anak.

Dampak-dampak di atas menjadi tanggungjawab kita sebagai orangtua, anggota keluarga, teman, komunitas untuk mengurangi efek akumulasi perceraian dari berbagai faktor. Sebagai generasi muda muslim, solusi apa yang dapat anda berikan agar terbentuk keluarga sakinah mawaddah warahmah dan generasi hebat di masa depan?

A. Kategori Perlombaan

1. Lomba Da'i (Putra)
2. Lomba Da'iyah (Putri)

B. Tema

“Good Life in Islam: Integrating Faith and Well-being”

Sub-Tema:

1. *Islamic Parenting* Dalam Membangun Generasi Rabbani
2. Karakter Islami dalam membentuk *Islamic Well-being*.
3. *Flourishing* dalam Perspektif Islam.
4. Peran Kepemimpinan Muslim Dalam Menciptakan *Positive Workplace*.
5. Peran Pendidikan Islam Dalam Membentuk Generasi Muda Yang Tangguh.
6. Peran Nilai-nilai Ke-Islaman Dalam Mewujudkan *Positive community*.

C. Ketentuan Peserta

1. Peserta adalah mahasiswa/i perorangan.
2. Setiap Universitas dapat mengirimkan maksimal 3 (tiga) orang peserta putra dan 3 (tiga) orang peserta putri.

D. Mekanisme Perlombaan dan Ketentuan Khusus

1. Peserta diwajibkan mengisi formulir pendaftaran online dan lembar orisinalitas.
2. Setiap peserta hanya diperbolehkan mengirimkan 1 (satu) karya.
3. Peserta wajib mengirimkan file naskah materi dakwah beserta video melalui website : ipcom.uin-suska.ac.id
4. Peserta lomba menggunakan kostum sopan dan rapi.
5. Peserta lomba tidak diperbolehkan membawa teks pada saat tampil.
6. Peserta lomba menyampaikan materi sesuai dengan tema yang telah ditentukan oleh panitia.
7. Video dilakukan secara langsung dan tidak diperbolehkan dubbing.
8. Peserta lomba menyampaikan dakwahnya secara jelas baik audio

maupun video.

9. Video tidak mengandung unsur SARA, pornografi, kekerasan dan politik.
10. Teks materi dakwah masih original dan tidak plagiat.
11. Apabila ada peserta yang tidak memenuhi ketentuan-ketentuandi atas, dan atau ada indikasi kecurangan maka panitia berhak untuk mempertimbangkan pendiskualifikasiannya.
12. Semua kebutuhan pendukung disiapkan oleh masing-masing peserta.
13. Apabila penampilan peserta melewati batas waktu yang telah ditentukan oleh panitia, maka ada pengurangan nilai akumulasi akhir 5 poin.
14. Video dikirimkan berupa *softcopy* melalui *website* resmi IPCOM V tahun 2024 **ipcom.uin-suska.ac.id** dengan format nama file Psy-Dakwah_Universitas_Nama Peserta_Putra (Kategori Putra) dan Psy-Dakwah_Universitas_Nama Peserta_Putri (Kategori Putri).
15. Peserta wajib memahami, menyepakati, dan menaati seluruh ketentuan dan syarat perlombaan.

E. Ketentuan Video

1. Durasi 7-9 menit.
2. Video berbentuk landscape.
3. Bebas menggunakan peralatan apapun, misalnya kamera, handycam dan lain-lain.
4. Video dikirim dalam format HD 720p.
5. Video yang diikutsertakan dalam lomba menjadi hak cipta panitia, serta dapat digunakan untuk kepentingan panitia dengan menyertakan nama pembuat sebagai pemegang hak cipta.
6. Video utuh tanpa potongan jeda atau iklan.
7. Video lomba tidak dalam bentuk animasi.
8. Video tidak boleh menggunakan materi pendukung (footage/musik) dari pihak ketiga tanpa izin dari pemilik aslinya. Penggunaan foot tage/music harus tetap mencantumkan credittitle berupa caption.

Contoh: Coustly of [youtube.com/radityadika](https://www.youtube.com/radityadika).

9. Video yang dikirim wajib menyertakan subtitle.

F. Mekanisme Penjurian dan Penilaian

1. Pokok bahasan (40%)
 - 1) Kebaharuan
 - 2) Relevansi dengan tema
 - 3) *Sense of crisis*
 - 4) Daya ubah atau kemampuan memberi solusi.
2. Penampilan dan Adab (20%)
 - 1) Kesesuaian tema dengan isi
 - 2) Gaya
 - 3) Komunikatif
 - 4) Sikap
 - 5) Kostum.
3. Vokal (20%)
 - 1) Intonasi
 - 2) Artikulasi
4. Videografi (20%).

A. Ketentuan Umum

1. Peserta bersifat individual/perorangan, 1 orang putra/putri.
2. Setiap Universitas dapat mengirimkan maksimal 3 (tiga) orang peserta putra/putri

B. Mekanisme Perlombaan dan Ketentuan Khusus

1. Peserta diwajibkan mengisi formulir pendaftaran online.
2. Setiap peserta membawakan 2 (dua) buah lagu, Lagu Wajib dan Lagu Pilihan dengan iringan *Minus One* dari masing-masing lagu.
3. *Minus One* disediakan oleh masing-masing peserta.
4. Nada Dasar (ditranspose) dari lagu aslinya dan disesuaikan dengan kemampuan peserta lomba.
5. Video dikirimkan berupa *softcopy* melalui *website* resmi IPCOM V tahun 2024

ipcom.uin-suska.ac.id dengan format nama File Psy-Lagu
Religi_Universitas_Nama Peserta_Lagu Wajib Dan Psy-Lagu
Religi_Universitas_Nama Peserta_Lagu Pilihan.

6. Peserta wajib memahami, menyetujui, dan menaati seluruh ketentuan dan syarat perlombaan.

C. Ketentuan Video

1. Durasi maksimal 5 menit untuk satu lagu.
2. Video berbentuk landscape.
3. Bebas menggunakan peralatan apapun, misalnya kamera, *handycam* dan lain-lain.
4. Video dikirim dalam format MP4 HD 720p.
5. Video yang diikutsertakan dalam lomba menjadi hak cipta panitia, serta dapat digunakan untuk kepentingan panitia dengan menyertakan nama pembuat sebagai pemegang hak cipta.
6. Video utuh tanpa potongan jeda atau iklan.

D. Lagu Wajib dan Pilihan

1. Lagu Wajib

PadaMu Kubersujud - Afgan

2. Lagu Pilihan

- 1) Rahmatan Lil Alamin - Maher Zain
- 2) Al-I'tiraf – Abu Nawas
- 3) Sajadah Panjang - Bimbo
- 4) Ramadan – Maher Zain
- 5) Tak kan Berpaling Dari-Mu – Rossa
- 6) Ketika Cinta Bertasbih – Melly Goeslow
- 7) Atuna Tufuli – Remi Bendali

E. Mekanisemen Penjurian dan Penilaian

1. Teknik Vokal (50 %)

- 1) Intonasi Suara / *Pitch Control*
- 2) Ketepatan Nada
- 3) Phrasering/Pemenggalan nafas
- 4) Artikulasi
- 5) Ketepatan Tempo

2. Interpretasi Lagu (40 %)

- 1) Dinamika
- 2) Improvisasi
- 3) Penghayatan
- 4) Musikalitas
- 5) Harmonisasi

3. Penampilan (10 %)

- 1) Ketertiban
- 2) Kostum dan Kerapihan

A. Ketentuan Umum

1. Peserta bersifat individual/perorangan, 1 orang putra/putri.
2. Setiap Universitas dapat mengirimkan maksimal 3 (tiga) orang peserta putra/putri

B. Tema Umum:

“Good Life in Islam: Integrating Faith and Well-being”

Sub-Tema:

1. *Islamic Parenting* Dalam Membangun Generasi Rabbani
2. Karakter Islami dalam membentuk *Islamic Well-being*.
3. *Flourishing* dalam Perspektif Islam.
4. Peran Kepemimpinan Muslim Dalam Menciptakan *Positive Workplace*.
5. Peran Pendidikan Islam Dalam Membentuk Generasi Muda Yang Tangguh.
6. Peran Nilai-nilai Ke-Islaman Dalam Mewujudkan *Positive community*.

C. Mekanisme Perlombaan dan Ketentuan Khusus:

1. Peserta diwajibkan mengisi formulir pendaftaran online dan lembar orisinalitas.
2. Setiap Peserta hanya diperbolehkan mengirimkan 1 (satu) foto.
3. Foto yang dilombakan merupakan hasil karya sendiri.
4. Foto yang diikutsertakan dalam lomba belum pernah dipublikasikan.
5. Foto yang diikut sertakan adalah photo yang sesuai tema lomba.
6. Peserta dapat menggunakan kamera *handphone*.
7. Hasil foto hanya boleh diedit sederhana (*cropping, burning, eksposur, warna*)
8. Foto yang dikirim maksimal ukuran 15 MB.
9. Deskripsi foto dalam bentuk narasi maksimal 300 kata (format file pdf.).
10. Hak cipta tetap milik peserta namun akan menjadi hak milik panitia sepenuhnya, termasuk akan digunakan dalam publikasi.
11. Foto dan narasi deskripsi dikirimkan berupa *softcopy* melalui *website* resmi IPCOM V tahun 2024 ipcom.uin-suska.ac.id dengan format nama file *Psy-Photography_Universitas_Nama Peserta*.

12. Peserta wajib mempromosikan karyanya dengan mengunggah ke Instagram masing-masing dengan Tag dan Mention **@ipcom_v2024** serta mencantumkan hashtag #UINSUSKARIAU#IPCOMV2024UINSUSKARIAU#PSIKOLOGIISLAM#PHOTOGRAPHY.

13. Peserta wajib memahami, menyepakati, dan menaati seluruh ketentuan dan syarat perlombaan.

D. Mekanisme Penilaian dan Penjurian:

Penilaian berdasarkan pada kualitas karya *Psy-photography*, meliputi:

- a. Ide dan Kreativitas (Bobot Nilai: 25)
- b. Originalitas dan Kreativitas (Bobot Nilai: 30)
- c. Komposisi Gambar (Bobot Nilai: 25)
- d. Estetika Gambar (Bobot Nilai: 20)

A. Kategori Perlombaan

1. Kategori Putra.
2. Kategori Putri.

B. Tema

"Good Life in Islam: Integrating Faith and Well-being"

Sub-Tema:

1. *Islamic Prenting* Dalam Membangun Generasi Rabbani.
2. Karakter Islami dalam membentuk *Islamic Well-being*.
3. *Flourishing* dalam Perspektif Islam.
4. Peran Kepemimpinan Muslim Dalam Menciptakan *Positive Workplace*.
5. Peran Pendidikan Islam Dalam Membentuk Generasi Muda Yang Tangguh.
6. Peran Nilai-nilai Ke-Islaman Dalam Mewujudkan *Positive community*.

C. Ketentuan Peserta

1. Peserta adalah mahasiswa/i perorangan.
2. Setiap Universitas dapat mengirimkan maksimal 3 (tiga) orang peserta putra dan 3 (tiga) orang peserta putri.

D. Mekanisme Perlombaan dan Ketentuan Khusus:

1. Peserta diwajibkan mengisi formulir pendaftaran online dan lembar orisinalitas.
2. Tema lomba adalah kepribadian muslim.
3. Bacaan Al-Quran beserta terjemahannya direkam dalam bentuk video yang berdurasi maksimal 10 menit dengan format AVI, MPEG, MP4.
4. Video dibuat ke dalam bentuk link/URL Youtube
5. Resolusi Maks HD 720P.
6. Video yang telah dikirimkan kepada panitia disetujui oleh peserta untuk publikasi bentuk tertulis, tercetak, tersiar, terekam, dan dimiliki sepenuhnya oleh panitia.
7. Hak cipta tetap milik peserta, namun akan menjadi hak milik panitia sepenuhnya, termasuk akan digunakan dalam publikasi.
8. Video yang dilombakan merupakan hasil karya sendiri.
9. Video yang diikutsertakan dalam lomba belum pernah dipublikasikan, dan

belum pernah meraih penghargaan atau juara dalam perlombaan sebelumnya, serta tidak sedang diikutsertakan pada perlombaan lain.

10. Video Qira'ah diunggah di *channel* YouTube peserta/Fakultas dengan Judul Psy-Qiro'ah – Nama Peserta - Universitas dan diwajibkan mencantumkan hashtag#UINSUSKARIAU#UINRIAU#IPCOMVUINSUSKARIAU#PSIKOLOGIISLAM#QIRA'AH.
11. Peserta wajib membuat *screenshot* pada laman Youtube dimana karya Qira'ah diunggah.
12. Link Youtube dikirimkan melalui *website* resmi IPCOM V TAHUN 2024 **ipcom.uin-suska.ac.id**
13. Peserta wajib mempromosikan karyanya dengan mengunggah ke Instagram peserta masing-masing dengan Tag dan Mention **@ipcom_v2024** serta mencantumkan hashtag#UINSUSKARIAU#UINRIAU#IPCOMVUINRIAU#PSIKOLOGIISLAM#QIRA'AH.

E. Mekanisme Penilaian dan Penjurian:

Penilaian berdasarkan pada kualita karya *psy-qiraah*, meliputi:

1. Tajwid (Bobot Nilai: 25)
2. Fashohah (Bobot Nilai: 25)
3. Lagu dan Suara (Bobot Nilai: 25)
4. Penampilan dan Adab Tilawah (Bobot Nilai: 20)
5. Artistik Video (Bobot Nilai: 5)

A. Kategori Perlombaan

1. Kategori Individu
2. Kategori Tim

B. Tema

“Good Life in Islam: Integrating Faith and Well-being”

Sub-Tema:

1. *Islamic Prenting* Dalam Membangun Generasi Rabbani.
2. Karakter Islami dalam membentuk *Islamic Well-being*.
3. *Flourishing* dalam Perspektif Islam.
4. Peran Kepemimpinan Muslim Dalam Menciptakan *Positive Workplace*.
5. Peran Pendidikan Islam Dalam Membentuk Generasi Muda Yang Tangguh.
6. Peran Nilai-nilai Ke-Islaman Dalam Mewujudkan *Positive community*.

C. Ketentuan Peserta

1. Peserta adalah mahasiswa/i perorangan dan Tim
2. Setiap Universitas dapat mengirimkan Maksimal 3 (tiga) orang Pa/Pi untuk kategori individu, dan 3 (tiga) tim yang terdiri dari Maks. 3 Anggota Pa/Pi untuk kategori kelompok.

D. Mekanisme Perlombaan dan Ketentuan khusus

1. Peserta diwajibkan mengisi formulir pendaftaran online dan lembar orisinalitas.
2. Peserta maksimal mengirimkan satu karya.
3. Jenis poster yang dilombakan adalah poster ilmiah yang dibuat berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dan dipublikasikan.
4. Poster didesain dengan ukuran A3 Desain poster dibuat dalam format PNG minimal 300 dpi.
5. Jenis poster yang dilombakan adalah poster ilmiah yang dibuat berdasarkan karya tulis ilmiah.
6. Poster merupakan karya orisinil yang belum pernah dipublikasikan sebelumnya di media manapun dan belum pernah diikutsertakan dalam lomba apapun.
7. Panitia berhak mempublikasikan karya dengan tetap mencantumkan identitas

peserta.

8. Poster ditulis dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan panduan umum ejaan bahasa Indonesia.
9. Poster memuat judul, nama penulis, nama dan lambang institusi peserta.
10. Poster harus memiliki kriteria: *visible, structural, interesting, informative, legitimate*, dan *accurate*.
11. Poster dikirimkan berupa *softcopy* melalui *website* resmi IPCOM V 2024 **ipcom.uin-suska.ac.id** dengan format nama file Psy-Poster_Universitas_Nama Peserta (Kategori Individu) dan Psy-Poster_Universitas_Nama Ketua Tim (Kategori Tim).
12. Peserta wajib memahami, menyepakati, dan menaati seluruh ketentuan dan syarat perlombaan.

G. Mekanisme Penilaian dan Penjurian:

Penilaian berdasarkan pada kualitas karya *Psy-Poster* dengan kriteria:

1. Ide dan Kreativitas (Bobot Nilai: 25)
2. Kesesuaian Konten dengan Tema/Topik (Bobot Nilai: 30)
3. Estetika Gambar (Bobot Nilai: 25)
4. Komposisi Gambar (Bobot Nilai: 25)

A. Kategori Perlombaan

1. Kategori Putra.
2. Kategori Putri.

B. Ketentuan Peserta

1. Peserta adalah mahasiswa/i perorangan.
2. Setiap Universitas dapat mengirimkan maksimal 3 (tiga) orang peserta putra dan 3 (tiga) orang peserta putri.

C. Mekanisme Perlombaan dan Ketentuan Khusus:

1. Peserta diwajibkan mengisi formulir pendaftaran online.
2. Lomba akan dilakukan secara online melalui *zoom meeting*.
3. Nomor urut peserta akan ditentukan sesaat sebelum lomba.
4. Setiap peserta akan mendapatkan masing-masing 5 soal dari dewan juri.
5. Materi Psy-Tahfidz yaitu Juz 30.
6. Peserta menggunakan pakaian yang sopan dan rapi.
7. Waktu penampilan selama 7-10 menit.
8. Jeda menjawab soal maksimal 10 detik.
9. Ketentuan bel ketika perlombaan:
 - a. 1 kali : Kesalahan
 - b. 2 kali : Pergantian Soal
 - c. 3 kali : Peserta harus mengakhiri bacaan
10. Penentuan paket soal akan ditentukan pada saat tampil.

D. Mekanisme Perlombaan dan Ketentuan Khusus:

1. Pelaksanaan lomba akan dilaksanakan pada tanggal 13 Maret 2024.
2. Peserta wajib memasuki *zoom meeting* yang disediakan 15 menit sebelum perlombaan di mulai.
3. Peserta dilarang mengganggu kegiatan perlombaan.
4. Apabila peserta yang dipanggil 3 kali tetapi tidak merespon maka akan dilanjut peserta selanjutnya, dan peserta yang bersangkutan akan dipindah pada penampilan terakhir.
5. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.
6. Peserta wajib mengikuti dan mentaati tata tertib yang ditetapkan oleh panitia.

E. Mekanisme Penilaian dan Penjurian:

1. Tajwid (Bobot Nilai: 25)
2. Fashohah (Bobot Nilai: 25)
3. Tahfidz (Bobot Nilai: 50)

A. Kategori Perlombaan

1. Kategori Putra.
2. Kategori Putri.

B. Ketentuan Peserta

1. Peserta adalah mahasiswa/i perorangan.
2. Setiap Universitas dapat mengirimkan maksimal 3 (tiga) orang peserta putra dan 3 (tiga) orang peserta putri.

C. Mekanisme Perlombaan dan Ketentuan Khusus:

1. Peserta diwajibkan mengisi formulir pendaftaran online.
2. Lomba akan dilakukan secara online melalui *zoom meeting*.
3. Nomor urut peserta akan ditentukan sesaat sebelum lomba.
4. Setiap peserta akan mendapatkan masing-masing 5 soal dari dewan juri.
5. Materi Psy-Tahfidz yaitu Juz 1 – Juz 5.
6. Peserta menggunakan pakaian yang sopan dan rapih.
7. Waktu penampilan selama 7-10 menit.
8. Jeda menjawab soal maksimal 10 detik.
9. Ketentuan bel ketika perlombaan:
 - a. 1 kali : Kesalahan
 - b. 2 kali : Pergantian Soal
 - c. 3 kali : Peserta harus mengakhiri bacaan
10. Penentuan paket soal akan ditentukan pada saat tampil.

D. Mekanisme Perlombaan dan Ketentuan Khusus:

1. Pelaksanaan lomba akan dilaksanakan pada tanggal 13 Maret 2024.
2. Peserta wajib memasuki *zoom meeting* yang disediakan 15 menit sebelum perlombaan di mulai.
3. Peserta dilarang mengganggu kegiatan perlombaan.
4. Apabila peserta yang dipanggil 3 kali tetapi tidak merespon maka akan dilanjut peserta selanjutnya, dan peserta yang bersangkutan akan dipindah pada penampilan terakhir.
5. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.

6. Peserta wajib mengikuti dan mentaati tata tertib yang ditetapkan oleh panitia.

E. Mekanisme Penilaian dan Penjurian:

1. Tajwid (Bobot Nilai: 25)
2. Fashohah (Bobot Nilai: 25)
3. Tahfidz (Bobot Nilai: 50)

A. Kategori Perlombaan

1. Kategori Individu
2. Kategori Tim

B. Tema

“Good Life in Islam: Integrating Faith and Well-being”

Sub-Tema:

1. *Islamic Prenting* Dalam Membangun Generasi Rabbani
2. Karakter Islami dalam membentuk *Islamic Well-being*.
3. *Flourishing* dalam Perspektif Islam.
4. Peran Kepemimpinan Muslim Dalam Menciptakan *Positive Workplace*.
5. Peran Pendidikan Islam Dalam Membentuk Generasi Muda Yang Tangguh.
6. Peran Nilai-nilai Ke-Islaman Dalam Mewujudkan *Positive Community*

C. Ketentuan Peserta

1. Peserta adalah mahasiswa/i perorangan dan Tim
2. Setiap Universitas dapat mengirimkan Maksimal 3 (tiga) orang Pa/Pi untuk kategori individu, dan 3 (tiga) tim yang terdiri dari Maks. 3 Anggota Pa/Pi untuk kategori kelompok.

D. Mekanisme Perlombaan dan Ketentuan Khusus:

1. Peserta diwajibkan mengisi formulir pendaftaran online dan lembar orisinalitas.
2. Peserta maksimal mengirimkan satu karya.
3. Cerpen Islami yang dikirimkan merupakan hasil karya orisinal individu/tim.
4. Karya yang diikutsertakan bukan hasil terjemahan, bukan hasil plagiarisme, belum pernah dipublikasikan, dan belum pernah meraih penghargaan atau juara dalam perlombaan sebelumnya, serta tidak sedang diikutsertakan pada perlombaan lain.
5. Apabila karya terbukti melanggar aturan pada poin 4, maka peserta akan didiskualifikasi.
6. Karya yang dikirimkan tidak mengandung unsur SARA (Suku, Ras, Agama, dan Antargolongan) dan tidak mengandung hal yang bertentangan dengan norma yang berlaku.

7. Peserta memiliki hak cipta atas cerpen yang dikirimkan, dan panitia memiliki hak untuk mempublikasikan karya sebagai bagian dari publikasi acara.
8. Karya dikirimkan berupa *softcopy* berformat pdf melalui *website* resmi IPCOM V tahun 2024 **ipcom.uin-suska.ac.id** dengan format nama file Psy-Cerpen Islami_Universitas_Nama Peserta (Kategori Individu) dan Psy-Cerpen Islami_Universitas_Nama Ketua Tim (Kategori Tim).
9. Peserta wajib memahami, menyepakati, dan menaati seluruh ketentuan dan syarat perlombaan.

E. Petunjuk Penulisan:

1. Judul Cerpen Islami bebas dan wajib sejalan dengan tema yang diberikan oleh panitia.
2. Format penulisan esai, yaitu:
 - 1) Diketik pada kertas ukuran A4,
 - 2) Font *Times New Roman*, ukuran 12 pt
 - 3) Spasi 1.5,
 - 4) Rata kiri kanan (*justified*),
 - 5) Margin 3 cm (atas), 3 cm (bawah), 3 cm (kanan), dan 4 cm (kiri),
diberiheader yang berisi judul esai dan nama peserta.
3. Cerpen Islami diketik minimal 1500 kata dan maksimal 2000 kata (tidak termasuk *cover* dan Biodata).
4. Struktur Penulisan, sebagai berikut:
 - 1) Cover, dengan format:
 - a. Judul Cerpen Islami
 - b. Sub tema yang dipilih
 - c. Nama Penulis
 - d. Nama Universitas
 - 2) Isi Cerpen Islami
 - 3) Daftar Pustaka (Jika Ada)
 - 4) Lampiran (jika ada)
 - 5) Biodata

F. Mekanisme Penilaian dan Penjurian:

Penilaian berdasarkan pada kualitas karya *psy-essay* dengan kriteria:

1. Format Naskah (Bobot Nilai: 20)
2. Kreativitas Gagasan: kebaruan, gaya bahasa, cara penulisan (Bobot Nilai: 30)
3. Kesesuaian Tema/Topik yang Disampaikan (Bobot Nilai: 20)
4. Keterpaduan Unsur/Struktur Cerpen Islami: kaidah plot, dimensi tokoh, dimensi latar (Bobot Nilai 30).

A. Kategori Perlombaan

1. Kategori Putra
2. Kategori Putri

B. Tema

“Good Life in Islam: Integrating Faith and Well-being”

Sub-Tema:

1. *Islamic Parenting* Dalam Membangun Generasi Rabbani
2. Karakter Islami dalam membentuk *Islamic Well-being*.
3. *Flourishing* dalam Perspektif Islam.
4. Peran Kepemimpinan Muslim Dalam Menciptakan *Positive Workplace*.
5. Peran Pendidikan Islam Dalam Membentuk Generasi Muda Yang Tangguh.
6. Peran Nilai-nilai Ke-Islaman Dalam Mewujudkan *Positive Community*

C. Mekanisme Perlombaan dan Ketentuan Khusus

1. Satu orang peserta mengirimkan satu karya.
2. Setiap Universitas maksimal mengirimkan 3 karya (mahasiswa)
3. Peserta membuat maksimal 3 (tiga) buah pantun sesuai dengan sub tema yang dipilih
4. Pantun diketik pada kertas ukuran A4 (pdf), *Font Times New Roman*, ukuran 12 pt dengan spasi 1,5, rata kiri kanan (*justified*), dan dengan margin: top 3 cm, bottom 3 cm, right 3 cm, dan left 4 cm diberi *header* yang berisi judul pantun dan nama peserta. Pantun memuat judul, nama penulis, nama dan lambang institusi peserta
5. Peserta membacakan pantun secara langsung melalui rekaman video mp4, rekaman tidak lebih dari 10 menit
6. Menyerahkan *softcopy file* puisi (file pdf) dan rekaman video mp4. ke website : **ipcom.uin-suska.ac.id**
7. Pantun merupakan karya orisinal yang belum pernah dipublikasikan sebelumnya di media manapun dan belum pernah diikutsertakan dalam lomba apapun
8. Pantun tidak boleh mengandung unsur yang bertentangan yang menyinggung kesusilaan, moral, SARA dan unsur pornografi

9. Panitia berhak mempublikasikan karya dengan tetap mencantumkan identitas peserta
10. Pantun yang dikirimkan disertai lembar orisinalitas bermaterai dan scan Kartu Tanda Mahasiswa (KTM)
11. Peserta wajib memahami, menyepakati, dan mentaati seluruh ketentuan dan syarat perlombaan

D. Mekanisme Penilaian dan Penjurian:

Penilaian pantun dilakukan berdasarkan kriteria berikut:

1. Teknik Penulisan dan Diksi (Bobot Nilai: 20)
2. Originalitas dan Keseuaian Karya dengan Tema (Bobot Nilai: 30)
3. Pembacaan Pantun (Bobot Nilai: 30)
4. Penampilan (Bobot Nilai: 20)

BAB V
ATURAN TAMBAHAN

1. Hal-hal yang belum diatur akan diatur kemudian.
2. Apabila terdapat perubahan akan diinformasikan kemudian.