



PETUNJUK TEKNIS



PETUNJUK TEKNIS PESZASIN

I-FUN 1447H



PESZASIN

PESZASIN (Pêşbirkê Zanînê Şopên Selahaddîn) adalah kompetisi berbasis Al-Quran dan ilmu keislaman yang dirancang untuk menguji dan mengembangkan kecerdasan, ketajaman hafalan, serta pemahaman mendalam mengenai ajaran Islam bagi siswa SMP/MTs atau sederajat.

HADIAH



PIALA



SERTIFIKAT



UANG



Biaya Pendaftaran

Early Bird

28 Jan - 6 Feb

Rp.65.000,00

Normal Bird

7 - 20 Feb

Rp.75.000,00

Late Bird

21 Feb - 22 Feb

Rp.90.000,00



Timeline

1

PENDAFTARAN

Online,
28 Jan - 22 Feb 2026

2

TECHNICAL MEETING

Online, 24 Februari 2026
20.00 - SELESAI WIB

3

BABAK PENYISIHAN

Online, 25 Februari 2026
13.05 - 15.05 WIB

4

BABAK SEMIFINAL

Offline, 28 Februari 2026
13.20 - 14.20 WIB

5

BABAK FINAL

Offline, 28 Februari 2026
14.35 - 15.35 WIB

3

PENGUMUMAN PEMENANG

Offline, 28 Februari 2026
16.05 - 17.00 WIB



Prosedur Pendaftaran

1. Pendaftaran dilakukan secara online melalui tautan berikut:
<http://ifuncendekia.com/>
2. Membayar biaya pendaftaran sebesar harga yang sudah ditentukan dan sertakan bukti pembayaran pada link pendaftaran diatas.
3. Batas akhir pendaftaran pada tanggal 22/02/26



Ketentuan Umum

1. Peserta merupakan siswa/siswi aktif SMP/MTs Sederajat Se-Indonesia.
2. Peserta mewakili sekolahnya masing masing dalam format kelompok yang terdiri dari 3 (tiga) orang
3. Setiap regu wajib didampingi oleh 1 (satu) orang guru pendamping
4. Kuota maksimum peserta adalah 30 regu. Apabila kuota telah terpenuhi, pendaftaran akan ditutup lebih awal
5. Lomba dilaksanakan secara offline di kampus MAN Insan Cendekia Serpong.
6. Pergantian anggota regu hanya diperbolehkan sebelum Technical Meeting dan harus dilaporkan kepada panitia.
7. Peserta wajib mengikuti Technical Meeting sesuai jadwal yang telah ditentukan
8. Keputusan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
9. Hal-hal yang belum diatur dalam ketentuan ini akan ditetapkan lebih lanjut oleh panitia



Ketentuan Khusus

1. Peserta diharapkan hadir di lokasi paling lambat 15 menit sebelum lomba dimulai.
2. Peserta yang terlambat diperbolehkan mengikuti perlombaan tanpa mendapat tambahan waktu.
3. Peserta wajib membawa perlengkapan berupa alat tulis dan device (laptop) direkomendasikan) untuk mengikuti perlombaan.
4. Kendala teknis yang terjadi pada device peserta menjadi tanggung jawab masing-masing peserta.
5. Peserta diharuskan menjunjung tinggi kejujuran dan dilarang keras melakukan kecurangan apapun selama perlombaan berlangsung.
6. Apabila ditemukan kecurangan, peserta akan langsung didiskualifikasi.
7. Peserta dilarang berkomunikasi dengan regu lain maupun pihak luar selama perlombaan berlangsung.
8. Peserta wajib mengenakan pakaian yang rapi dan sopan, serta direkomendasikan mengenakan pakaian yang seragam dalam satu regu.
9. Panitia berhak memberikan teguran dan/atau sanksi atas pelanggaran ketentuan sesuai dengan peraturan yang berlaku.
10. Apabila terjadi keadaan di luar kendali panitia (force majeure), maka ketentuan perlombaan dapat disesuaikan.



KISI KISI

A. Akidah Akhlak

1. Iman dan Rukun Iman

- o Pengertian iman dan Macam-macam rukun iman
- o Contoh penerapan iman dalam kehidupan sehari-hari

2. Iman kepada Allah SWT

- o Makna iman kepada Allah
- o Perilaku yang mencerminkan iman kepada Allah
- o Contoh sikap orang beriman

3. Asmaul Husna

- o Pengertian Asmaul Husna
- o Makna salah satu Asmaul Husna
- o Contoh pengamalan Asmaul Husna dalam kehidupan

4. Akhlak Terpuji

- o Pengertian akhlak terpuji
- o Contoh akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari
- o Dampak positif berakhlak terpuji

B. Al-Qur'an Hadis

1. Al-Qur'an

- o Pengertian Al-Qur'an
- o Fungsi Al-Qur'an bagi umat Islam
- o Sikap terhadap Al-Qur'an

2. Hadis

- o Pengertian hadis
- o Fungsi hadis sebagai sumber hukum Islam
- o Contoh penerapan hadis dalam kehidupan

C. Fikih

1. Ibadah

- o Pengertian ibadah
- o Macam-macam ibadah (wajib & sunnah)
- o Contoh ibadah dalam kehidupan sehari-hari

2. Thaharah

- o Pengertian thaharah
- o Macam-macam bersuci
- o Hikmah menjaga kebersihan

D. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

1. Nabi dan Rasul

- o Pengertian nabi dan rasul
- o Perbedaan nabi dan rasul
- o Teladan dari nabi dan rasul

2. Peristiwa Penting dalam Islam

- o Contoh peristiwa bersejarah
- o Hikmah dari peristiwa tersebut
- o Pengaruhnya bagi umat Islam



Teknis Perlombaan

A. Penyisihan

1. Babak penyisihan dilaksanakan dengan aplikasi Zoom Meeting pada tanggal 25 Februari 2026
2. Babak penyisihan diikuti oleh seluruh peserta yang dibagi menjadi 6 Breakout room
3. Pada babak penyisihan, setiap regu akan mengerjakan 40 (empat puluh soal)
4. Soal pada babak penyisihan mencakup materi keagamaan dengan format pilihan ganda, yang meliputi :
 - A. Akidah Akhlak
 - B. Fikih
 - C. Sejarah Kebudayaan Islam
 - D. Bahasa Arab
 - E. Al-Qur'an dan Hadits
5. Apabila terdapat regu dengan nilai yang sama, maka penentuan peringkat dilakukan berdasarkan waktu pengerjaan tercepat.
6. 30 (sepuluh regu dengan nilai tertinggi berhak melanjutkan ke babak berikutnya.



Teknis Perlombaan

B. Semi Final

1. Babak semifinal diikuti oleh regu yang lolos dari babak penyisihan dan dilaksanakan dalam bentuk kuls ketuk.
2. Setiap regu akan berkelling untuk mengerjakan soal pada meja-meja yang telah disiapkan oleh panitia
3. Jumlah meja yang digunakan pada babak semifinal adalah 10 meja.
4. Setiap meja terdiri dari 3 (tiga) soal pilihan ganda dengan tingkat kesulitan mudah, sedang dan sulit.
5. Setiap regu diberikan waktu 2 menit untuk mengerjakan 3 soal pada setiap meja.
6. Setelah bel berbunyi, setiap regu wajib berpindah ke meja berikutnya sesuai dengan alur yang telah ditentukan oleh panitia.
7. Regu mengerjakan soal dimulai dari meja pertama yang diperoleh, dan jawaban dituliskan pada lembar jawaban yang disediakan oleh panitia.
8. Nilai diperoleh dari akumulasi jawaban benar sesuai dengan bobot masing-masing soal.
9. Apabila terdapat kesamaan nilai, maka penentuan peringkat dilakukan berdasarkan:
 - a. Jumlah jawaban benar pada soal tingkat sulit terbanyak.
 - b. Apabila masih sama, ditentukan berdasarkan jumlah jawaban benar pada soal tingkat sedang terbanyak.
10. 3 (tiga) regu dengan nilai tertinggi berhak melanjutkan ke babak final





Teknis Perlombaan

C. Final

Babak final terdiri atas 2 (dua) tahap

A. Babak 1-Bingo

1. Pada Babak I (Bingo), disediakan 9 (sembilan) kotak bernomor 1 sampai 3. di mana setiap kotak berisi 1 (satu) soal Setiap regu secara bergantian memilih dan menjawab soal yang terdapat di dalam kotak, mengikuti mekanisme permainan Bingo.
2. Tujuan setiap regu adalah menyusun 3 kotak berurutan secara horizontal vertikal atau diagonal.
3. Urutan pemilihan kotak ditentukan berdasarkan peringkat nilai pada babak sernifinal, dengan ketentuan sebagai berikut
 - a. Regu dengan nilai tertinggi memilih kotak pertama
 - b. Regu dengan nilai tertinggi kedua memilih kotak selanjutnya
 - c. Regu dengan nilai terendah memilih kotak terakhir.
4. Regu diberikan waktu 60 jenam puluh detik untuk menjawab soal pada kotak yang dipilih.
5. Apabila regu tidak dapat menjawab atau menjawab salah, maka kotak tersebut ditutup kembali dan dapat dibuka ulang pada kesempatan berikutnya dengan maksimal 2 (dua) kali pembukaan ulang
6. Kotak yang berhasil dijawab dengan benar akan ditandai dengan wama regu yang menjawab.
7. Apabila suatu kotak telah dibuka sebanyak 3 (tiga) kall dan tidak ada regu yang menjawab dengan benar, maka kotak tersebut akan ditandai dengan tanda silang (X) dan tidak dapat digunakan kembali
8. Babak Bingo dinyatakan berakhir apabila waktu 45 menit telah habis.



Teknis Perlombaan

9. Juru bicara dari masing-masing regu wajib berada di posisi tengah atau di antara dua anggota regu lainnya. Apabila jawaban disampaikan oleh selain juru bicara, maka jawaban tersebut dianggap tidak sah.
10. Apabila regu yang mendapatkan giliran kurang memahami maksud soal, regu tersebut berhak meminta pengulangan pembacaan soal dengan ketentuan waktu tetap berjalan. Regu lain yang tidak mendapat giliran tidak diperkenankan meminta pengulangan soal.
11. Jawaban yang dinilai adalah jawaban pertama yang diucapkan oleh peserta

B. Babak II-Cerdas cermat

1. Babak Soal Wajib

1. Setiap tim akan mendapatkan 5 (lima) pertanyaan wajib.
2. Setiap pertanyaan bernilai 10 poin.
3. Pertanyaan hanya boleh dijawab oleh tim yang bersangkutan tim lain tidak diperkenankan menjawab.
4. Tidak ada pengurangan poin apabila jawaban salah.
5. Apabila tim yang bersangkutan tidak dapat menjawab atau menjawab salah, maka soal akan dilempar ke tim lain melalui sistem rebutan sebanyak 1 kali.

2. Babak soal rebutan

1. Disediakan 30 (tiga puluh) soal rebutan
2. Seluruh tim berhak berebut untuk menjawab setiap soal
3. Tim yang menekan bel terlebih dahulu berhak menjawab soal
4. Jawaban benar akan mendapatkan +10 poin.
5. Jawaban salah akan dikenakan -5 poin
6. Apabila tim yang menjawab salah, maka kesempatan menjawab tidak diberikan kembali kepada tim lain.



Kriteria Penilaian

Babak	Tahap	Benar	Salah	Tidak Menjawab	Bonus
Penyisihan	Satu tahap	5	0	0	-
Semifinal	Soal Mudah	5	0	0	-
	Soal Sedang	10	0	0	-
	Soal Sulit	15	0	0	-
Final	Babak Bingo	10	0	0	Garis Bingo = 30
	Cerdas Cermat - Soal wajib	10	-5	0	-
	Cerdas Cermat - Soal Rebutan	10	-5	0	-

Pembagian Juara



JUARA 1



JUARA 2



JUARA 3



Contact Person



0812-9663-6417 (Kenji)

0856-9291-2829 (Kayyisah)

**Bertarung
Dengan Akal
Tawakal
Untuk Amal**





Daftar Disini !



[@ifuncendekia](#)

Media Sosial



[@ifuncendekia](#)



[@ifuncendekia](#)



[@ifuncendekia](#)



[@ifuncendekia](#)

