

Petunjuk Teknis Lomba Kebersihan Dan Keindahan Kantor

a. Tema

“Bersih, Rapi, Nyaman . Untuk Pelayanan Prima dan Lingkungan Asri”

b. Waktu pelaksanaan

⇒ Persiapan dan sosialisasi = 27 oktober 2025

⇒ Pelaksanaan lomba = 07-23 desember 2025

c. Peserta

Seluruh KUA dan Madrasah lingkup kementerian agama kabupaten tojo una-una

d. Kriteria Penilaian

Kebersihan 40 %

Kerapian & Penataan 30 %

Kenyamanan & Estetika 30 %

Aspek A: Kebersihan

- ⇒ Halaman kantor/madrasah, jalur pejalan bebas sampah dan rumput liar.
- ⇒ Drainase dan saluran pembuangan tidak tersumbat, bersih.
- ⇒ Kaca, jendela, pintu dan dinding bersih.
- ⇒ Lantai ruang kerja, ruang tamu, aula, WC dalam kondisi bersih.
- ⇒ Pemilahan sampah organik dan non organik

Aspek B: Kerapian & Penataan

- Penataan ruang kerja, dokumen, arsip, rak lemari rapi.
- Kabel instalasi, alat-alat kerja tertata dengan baik.
- Kursi, meja, perabot tertata rapi.
- Penempatan tanaman hias dan elemen dekorasi.
- Penataan papan nama

Aspek C: Kenyamanan & Estetika

- ↷ Warna dan keserasian ruang kantor/madrasah mencerminkan suasana ramah dan profesional.
- ↷ Keberadaan taman atau elemen hijau, tanaman hias terawat.
- ↷ Pelayanan dan sambutan oleh petugas (jika bagian dari ruang layanan) ramah dan tertata.
- ↷ Inovasi dan kreativitas (pemanfaatan bahan daur ulang)

e. Ketentuan

Setiap Madrasah/KUA wajib mengirimkan foto dan video hal-hal yang menjadi penilaian kepada panitia

Aspek Penilaian	Sub Komponen yang Dinilai	Bobot (%)	Skor (1–100)	Keterangan Tim Penilai	Bobot x skor
KEBERSIHAN	<ul style="list-style-type: none"> • Halaman, taman, saluran air, bebas sampah dan rumput liar. • Ruang kerja, ruang tamu, aula, kelas bersih. • Toilet/WC bersih dan berfungsi. • Dinding, jendela, lantai, dan perabot tidak berdebu. • Pemilahan sampah (organik dan non organik) 	40			
KERAPIAN DAN PENATAAN	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Penataan ruang kerja efisien. ⇒ Arsip dan dokumen tersusun baik. ⇒ Kabel, peralatan, meja, kursi tertata rapi. ⇒ Penataan tanaman hias dan papan informasi serasi. 	30			
KENYAMANAN & ESTETIKA	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Tata warna dan pencahayaan harmonis. ⇒ Taman asri ⇒ Inovasi dan Kreativitas (pemanfaatan bahan daur ulang) 	30			
Total					

Lomba-Lomba HAB (Karaoke, Individu dan Tim)

a. Lomba karaoke ASN Kemenag

- Setiap peserta membawakan 1 (satu) lagu bebas (pop/tembang kenangan) yang tidak mengandung unsur SARA, pornografi, atau politik.
- Lagu menggunakan musik karaoke disiapkan sendiri oleh peserta dalam format USB/flashdisk/link youtube (karaoke).
- Durasi penampilan maksimal 5 menit.
- Peserta harus tampil sendiri (solo) tanpa pengiring langsung.
- Busana disesuaikan dengan tema yang sopan dan menarik.
- Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

b. Mengambil karet dengan sedotan (Tim)

- ❖ Peserta terdiri dari tim beranggotakan 4 orang wanita yang merupakan ASN, guru madrasah, tenaga kependidikan, atau pegawai satuan kerja di lingkungan Kemenag.
- ❖ Setiap peserta tim berbaris sejajar atau berurutan dalam satu barisan
- ❖ Setiap peserta memegang sedotan di mulutnya.
- ❖ Peserta pertama mengambil karet gelang dari wadah dengan cara mengambil karet di ujung sedotan tanpa menggunakan tangan
- ❖ Karet tersebut kemudian dipindahkan ke sedotan peserta berikutnya tanpa menggunakan tangan.
- ❖ Karet diteruskan hingga peserta terakhir.
- ❖ Setiap pengambilan karet hanya boleh 1 karet
- ❖ Lomba dilakukan selama 1 menit
- ❖ Peserta terakhir harus meletakkan karet di wadah finish tanpa menjatuhkannya. Tim yang berhasil memindahkan seluruh karet tercepat/terbanyak dan tanpa jatuh dinyatakan sebagai pemenang.

c. Sepak Bola dangdut (Tim)

- Lomba terdiri dari 2 (dua) tim, masing-masing 4 orang pemain laki-laki yang merupakan ASN, guru madrasah, tenaga kependidikan, atau pegawai satuan kerja di lingkungan Kemenag.
- Pertandingan berlangsung 2 x 10 menit
- Tim yang mencetak gol terbanyak menjadi pemenang
- **Perhatian : selama pertandingan , ketika musik diputar, seluruh pemain WAJIB berjoget.**

d. Lari Karung (Individu)

Teknis Pelaksanaan :

- ⇒ Setiap peserta berdiri di dalam karung di belakang garis start.
- ⇒ Saat peluit dibunyikan, peserta melompat menuju garis finish
- ⇒ Peserta yang pertama kali mencapai garis finish dengan posisi masih di dalam karung dinyatakan sebagai pemenang.
- ⇒ Peserta yang terjatuh boleh bangun dan melanjutkan lompatan, namun tidak boleh keluar dari karung.
- ⇒ Peserta yang keluar karung sebelum finish dinyatakan diskualifikasi.

e. Lomba goyang kardus bola (khusus laki-laki)(Individu)

- ↻ Panitia menyiapkan kardus yang dilubangi kecil di sisi bawah atau samping (cukup untuk keluar bola kecil).
- ↻ Kardus berisi bola kecil diikat di belakang pinggang peserta menggunakan tali atau sabuk.
- ↻ Saat peluit dibunyikan atau musik dimulai, peserta harus bergoyang, melompat, atau menggoyangkan badan agar semua bola keluar dari kardus.
- ↻ Tangan tidak boleh digunakan untuk menyentuh kardus atau bola.
- ↻ Peserta yang paling cepat mengeluarkan semua bola menjadi pemenang.
- ↻ Jika waktu habis, pemenang ditentukan dari jumlah bola yang berhasil keluar paling banyak.

f. Lomba pindah pijak bata (Individu)

- ↻ setiap peserta berdiri di garis start dengan membawa 3 bata/balok kayu.
- ↻ Peserta harus mencapai garis finish tanpa menyentuh tanah.
- ↻ Hanya bata/balok kayu yang boleh dijadikan pijakan.
- ↻ Cara berpindah:
 - ↻ Letakkan 2 bata di depan, pijak salah satunya.
 - ↻ Ambil bata di belakang dan pindahkan ke depan lagi.
 - ↻ Ulangi langkah ini hingga mencapai garis finish.
 - ↻ Jika bagian tubuh menyentuh tanah, peserta diwajibkan kembali ke titik terakhir yang sah.
- ↻ Waktu dihitung dari saat peluit start dibunyikan hingga peserta menyentuh garis finish.
- ↻ Pemenang ditentukan dari waktu tercepat dan kedisiplinan mengikuti aturan.

g. Lomba makan belimbing (Individu)

- Peserta yang pertama kali menghabiskan 1 (satu) buah belimbing dengan bersih dinyatakan sebagai pemenang.
- Jika ada peserta melepeh atau menyerah, peserta tersebut dinyatakan gugur.
- Setelah menghabiskan peserta diwajibkan untuk bersiul untuk menandakan bahwa belimbing telah dihabiskan.

h. Lomba makan kerupuk (Individu)

- ✧ Setiap peserta berdiri di bawah kerupuk yang sudah digantung
- ✧ Peserta tidak diperbolehkan memegang kerupuk atau tali dengan tangan.
- ✧ Saat peluit dibunyikan, peserta mulai memakan kerupuk hingga habis.
- ✧ Peserta yang pertama kali menghabiskan kerupuk seluruhnya dinyatakan sebagai pemenang.

Link Lomba

<https://bit.ly/LombaFunGameTim> (Tim)

<https://bit.ly/LombaFunGameIndividu> (Individu)

<https://bit.ly/LombaKaraokeHAB80> (Karaoke)