Science Hunter Indonesia

Yogyakarta Research and Entrepreneurship Exhibition

Buku Panduan

Yogyakarta Research and Entrepreneurship Exhibition (YR2E) 2026

Kompetisi Penelitian dan Kewirausahaan Siswa SMA Negeri dan Swasta se-Daerah Istimewa Yogyakarta

Pendaftaran dan Pengumpulan Karya

2-15 November 2026

Pameran dan Final

09 Desember 2026

Akses Pendaftaran

yr2e.sciencehunter.co.id

Diterbitkan Oleh:

Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga (Dikpora)
Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta

Kata Pengantar

Yogyakarta dikenal sebagai kota pelajar sekaligus pusat budaya yang terus melahirkan gagasan-gagasan baru. Semangat itulah yang ingin dihidupkan melalui Yogyakarta Research and Entrepreneurship Exhibition (YR2E) 2026, sebuah ajang yang mempertemukan dua kemampuan penting generasi muda: meneliti secara ilmiah dan membangun usaha yang berdampak.

YR2E 2026 dirancang sebagai ruang latihan sekaligus panggung prestasi bagi siswa SMA se-DIY untuk mengasah kemampuan meneliti dan berwirausaha. Bidang lomba, format pengumpulan karya, dan kriteria penilaian dalam panduan ini disusun oleh panitia dengan standar yang jelas dan terukur, sehingga setiap karya dapat dinilai secara objektif.

Buku panduan ini memuat ketentuan peserta, deskripsi bidang lomba, jadwal, mekanisme seleksi, kriteria penilaian, serta format karya yang wajib diikuti. Peserta, guru pembimbing, dan pihak sekolah diharapkan membaca panduan ini secara cermat agar seluruh tahapan dapat diikuti dengan lancar.

Selamat meneliti, berinovasi, dan berkarya. Sampai jumpa di pameran YR2E 2026!

Yogyakarta, Oktober 2026
Panitia YR2E 2026

Daftar Isi

Kata Pengantar i

Bab I Pendahuluan 1
A. Latar Belakang 1
B. Tujuan 1
C. Ruang Lingkup Lomba 1

Bab II Ketentuan Peserta 2
A. Persyaratan Umum 2
B. Dokumen Pendaftaran 2

Bab III Bidang Lomba 3
A. Bidang Lomba Penelitian 3
B. Bidang Lomba Kewirausahaan 4

Bab IV Jadwal Kegiatan 7

Bab V Mekanisme Lomba 8
A. Alur Kegiatan 8
B. Ketentuan Pengumpulan Karya 8
C. Ketentuan Finalis dan Pameran 9

Bab VI Kriteria Penilaian 10
A. Seleksi Naskah Penelitian 10
B. Seleksi Proposal Bisnis 10
C. Penilaian Final (9 Desember 2026) 11

Bab VII Penghargaan 12
Rekapitulasi Bidang Juara 12

Bab VIII Tata Tertib dan Sanksi 13
A. Integritas Karya 13
B. Sanksi 13
C. Tata Tertib Pameran 13

Bab IX Penutup dan Narahubung 14
Narahubung 14

Lampiran A Format Laporan Penelitian 15
1. Ketentuan Penulisan 15
2. Sistematika Laporan 15
3. Template Laporan Penelitian 16

Lampiran B Format Proposal Bisnis 16
1. Ketentuan Penulisan 17
2. Sistematika Proposal 17
3. Tambahan untuk Usaha Berjalan 18
4. Ketentuan Khusus per Bidang 18
5. Template Proposal Usaha 19

Lampiran C Surat Pernyataan Orisinalitas Karya 20

Lampiran D Surat Pernyataan Kepala Sekolah 21

Bab I Pendahuluan

A. Latar Belakang

Kemampuan meneliti dan berwirausaha merupakan dua bekal penting bagi pelajar untuk menghadapi tantangan zaman. Penelitian melatih siswa berpikir kritis, bekerja berbasis data, dan menjunjung kejujuran ilmiah. Kewirausahaan melatih siswa membaca peluang, merancang solusi bernilai, dan berani mewujudkannya menjadi produk atau jasa yang bermanfaat bagi masyarakat.

Namun, tidak semua siswa memiliki kesempatan untuk mencoba, mendapat umpan balik, dan memamerkan karyanya di hadapan juri dan publik. YR2E 2026 hadir untuk mengisi ruang itu di Daerah Istimewa Yogyakarta: sebuah pameran sekaligus kompetisi yang memberikan pengalaman berkompetisi dengan standar penilaian yang jelas dan terukur.

B. Tujuan

1. Menumbuhkan budaya meneliti dan berwirausaha di kalangan siswa SMA se-DIY.
2. Menjadi wadah pembinaan, uji coba, dan umpan balik bagi karya penelitian dan kewirausahaan siswa.
3. Mendorong lahirnya penelitian dan usaha yang relevan dengan permasalahan nyata dan berbasis kearifan lokal.
4. Memberikan apresiasi kepada siswa berprestasi melalui pameran karya dan penghargaan.
5. Membangun jejaring antara siswa, sekolah, akademisi, dan pelaku usaha di Yogyakarta.

C. Ruang Lingkup Lomba

YR2E 2026 terdiri atas dua cabang lomba:

Cabang	Bidang	Karya yang Dikumpulkan
Penelitian	3 bidang: • Fisika Terapan dan Rekayasa • Matematika, Sains, dan Teknologi • Ilmu Sosial dan Humaniora	Naskah laporan penelitian (format pada Lampiran A)
Kewirausahaan	6 bidang usaha : • Teknologi Digital dan Games • Produk Kreatif(Fashion dan Kriya) • Kuliner • Seni Rupa, Desain, Video, Animasi, dan Film • Budidaya dan Lintas Usaha • Kesehatan, Kecantikan, dan Perawatan Diri	Proposal bisnis beserta foto dan video (format pada Lampiran B)

Bab II Ketentuan Peserta

A. Persyaratan Umum

1. **Asal sekolah:** siswa aktif SMA Negeri maupun Swasta di Daerah Istimewa Yogyakarta. Siswa Madrasah Aliyah (MA) **tidak termasuk** peserta YR2E 2026.
2. **Jenjang kelas:** siswa kelas 11 atau kelas 12 pada saat pendaftaran.
3. **Komposisi tim:** setiap tim terdiri atas tepat 2 (dua) orang, yaitu 1 (satu) ketua dan 1 (satu) anggota, yang berasal dari sekolah yang sama.
4. **Satu peserta, satu karya:** setiap siswa hanya boleh terdaftar pada 1 (satu) karya, baik sebagai ketua maupun anggota, dan hanya pada salah satu cabang (Penelitian atau Kewirausahaan).
5. **Status karya:** karya belum pernah meraih juara pada OPSI atau FIKSI tingkat nasional. **Finalis OPSI/FIKSI Nasional yang belum memperoleh juara masih diperbolehkan mendaftar.**
6. **Guru pembimbing:** setiap tim didampingi oleh 1 (satu) guru pembimbing dari sekolah asal. Satu guru boleh membimbing lebih dari satu tim.
7. **Orisinalitas:** karya merupakan hasil pemikiran dan kerja tim sendiri, bebas plagiarisme, dan bukan merupakan produk sekolah/teaching factory atau usaha milik keluarga/orang lain.
8. **Media sosial:** ketua dan anggota tim wajib mengikuti (*follow*) akun Instagram resmi YR2E @yr2e.diy serta *repost* poster open registration di *story* akun Instagram masing-masing.

B. Dokumen Pendaftaran

Dokumen berikut diunggah dalam format PDF pada saat pendaftaran:

1. Kartu pelajar atau surat keterangan siswa aktif untuk ketua dan anggota tim.
2. Surat Pernyataan Kepala Sekolah yang ditandatangani dan distempel (format pada Lampiran D).
3. Surat Pernyataan Orisinalitas Karya yang ditandatangani ketua tim di atas meterai Rp10.000 (format pada Lampiran C).
4. Bukti hasil uji similaritas karya (Turnitin), **maksimal similaritas 30%**.
5. Dokumen *Ethical Clearence* bagi karya yang menggunakan subjek penelitian makhluk hidup.
6. Tangkapan layar bukti follow akun Instagram YR2E dan bukti unggahan *repost* poster pendaftaran dari ketua dan anggota tim.

> **Catatan Penting**
>
> Tim yang tidak memenuhi persyaratan peserta atau dokumen pendaftarannya tidak lengkap dapat dinyatakan gugur pada tahap verifikasi administrasi.
>
> Penggantian anggota tim tidak diperbolehkan setelah naskah karya dikumpulkan.

Bab III Bidang Lomba

Cabang Penelitian terdiri atas 3 (tiga) bidang lomba dan cabang Kewirausahaan terdiri atas 6 (enam) bidang lomba, sebagaimana diuraikan berikut.

A. Bidang Lomba Penelitian

1. Fisika Terapan dan Rekayasa (FTR)

Bidang ini berfokus pada pengembangan teknologi yang berlandaskan prinsip-prinsip fisika dan ilmu teknik. Penelitian FTR umumnya menghasilkan rancangan, prototipe, alat, atau sistem yang dapat diuji kinerjanya secara langsung dan memberikan solusi praktis atas suatu permasalahan.

Cakupan topik:

- Robotika dan otomasi
- Energi terbarukan dan konservasi energi
- Sistem monitoring dan kendali cerdas (sensor, IoT)
- Teknologi lingkungan (pengolahan limbah, air bersih, kualitas udara)
- Material fungsional dan rekayasa material
- Rekayasa teknik mesin, elektro, sipil, dan instrumentasi

Contoh topik: Sistem Peringatan Dini Banjir Berbasis Sensor Ultrasonik Untuk Bantaran Kali Code; Prototipe Pengering Hasil Pertanian Bertenaga Surya.

2. Matematika, Sains, dan Teknologi (MST)

Bidang ini mencakup penelitian sains murni maupun terapan yang berbasis eksperimen, observasi, pemodelan, dan analisis fenomena alam serta matematika. Penelitian MST menekankan ketepatan metode ilmiah, ketelitian pengukuran, dan analisis data yang dapat dipertanggungjawabkan.

Cakupan topik:

- Matematika (aljabar, geometri, statistika, pemodelan dan analisis numerik)
- Fisika dasar dan terapan
- Kimia
- Biologi (ekologi, mikrobiologi, genetika, botani, zoologi)
- Ilmu kesehatan
- Agrokompleks (pertanian, peternakan, perikanan, pangan)
- Teknologi berbasis sains, termasuk kecerdasan buatan, material ramah lingkungan, dan bioteknologi

Contoh topik: Uji Aktivitas Antibakteri Ekstrak Daun Sirih Terhadap Bakteri Penyebab Jerawat; Model Matematika Penyebaran Informasi Hoaks Di Media Sosial.

3. Ilmu Sosial dan Humaniora (ISH)

Bidang ini mengkaji manusia, masyarakat, dan kebudayaan. Penelitian ISH dapat berupa kajian sosial, studi kasus, inovasi pembelajaran, kajian kebijakan, maupun strategi pemberdayaan masyarakat, dengan pendekatan kuantitatif, kualitatif, atau campuran.

Cakupan topik:

- Sosiologi, komunikasi, dan antropologi
- Psikologi dan pendidikan
- Ekonomi dan manajemen
- Seni, budaya, dan sejarah (termasuk sejarah lokal Yogyakarta)
- Bahasa dan sastra, baik nasional maupun daerah

Contoh topik: Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Penggunaan Bahasa Jawa Krama Di Kalangan Remaja; Strategi Bertahan Pedagang Angkringan Di Tengah Ekspansi Kafe Modern.

> **Ketentuan khusus penelitian**
>
> Penelitian yang melibatkan manusia sebagai subjek (misalnya wawancara, kuesioner, uji produk), hewan, atau bahan berbahaya wajib memperhatikan etika penelitian, termasuk persetujuan responden dan keselamatan kerja.
>
> Penelitian yang dikumpulkan harus sudah selesai dilaksanakan dan memiliki data hasil penelitian, bukan sekadar proposal.

B. Bidang Lomba Kewirausahaan

Cabang Kewirausahaan YR2E 2026 terdiri atas 6 (enam) bidang lomba. Peserta memilih satu bidang yang paling sesuai dengan produk atau jasa usahanya. Seluruh bidang menekankan inovasi, keberlanjutan, dan pemanfaatan potensi serta kearifan lokal.

1. Teknologi Digital dan Games

Mencakup: Teknologi Digital; Games (Gim Digital).

Penciptaan, pengembangan, atau penerapan solusi digital yang relevan dan berdampak, baik berupa perangkat lunak, perangkat keras, aplikasi mobile atau web, maupun gim digital. Karya gim memadukan desain, teknologi, dan narasi interaktif dengan memperhatikan aspek estetika, gameplay, tantangan, dan penghargaan, baik untuk hiburan, edukasi, latihan, maupun promosi. Aplikasi dan alat elektronik di bidang kesehatan termasuk dalam bidang ini.

Contoh produk/jasa: Aplikasi mobile/web, sistem informasi dan platform digital, perangkat IoT dan sensor, sistem kasir sederhana, aplikasi kesehatan dan kesehatan mental, solusi digitalisasi usaha tradisional, gim edukasi sejarah atau budaya lokal, casual game mobile, advergame, gim AR/VR.

2. Produk Kreatif (Kriya dan Fashion)

Mencakup: Kriya; Fashion (Fesyen).

Usaha produk kreatif yang menekankan keindahan, keterampilan tangan, dan pengolahan material, dengan kearifan lokal sebagai sumber ide. Pada kriya, karya berupa kerajinan tangan dari material alam maupun sintetis dengan model bisnis yang tervalidasi melalui uji pasar, pre-order, survei, atau kolaborasi. Pada fashion, usaha memadukan estetika, etika, keberlanjutan, orisinalitas, dan kreativitas, baik berupa produk barang (busana dan aksesori) maupun jasa (gambar teknis/tech pack dan ilustrasi fesyen), dengan potensi lokal yang dipadukan dengan isu green fashion global.

Contoh produk/jasa: Produk interior modular dari bambu/kayu, keramik fungsional bermotif tradisional, produk berbahan limbah dengan desain premium, mainan edukatif kayu, cinderamata destinasi wisata, busana pria/wanita/anak, aksesori (tas, alas kaki, topi, kerudung, perhiasan), produk berbahan batik atau lurik, upcycled fashion, jasa ilustrasi fesyen atau desain fesyen digital/3D.

3. Kuliner

Mencakup: Bisnis Kuliner (Boga).

Produk makanan dan minuman yang mengangkat kearifan lokal: kudapan, jajan pasar, makanan pembuka, makanan utama gurih (savory), hingga patiseri dan bakery. Produk harus aman dikonsumsi, bernilai jual, dan didukung strategi promosi yang kreatif.

Contoh produk/jasa: Jajanan tradisional dalam kemasan modern, roti dengan isian khas daerah, minuman berbahan rempah lokal, menu fusion dengan bumbu Nusantara, produk frozen food berbahan lokal.

4. Seni Rupa, Desain, Video, Animasi, dan Film

Mencakup: Seni Rupa dan Desain; Video, Animasi, dan Film.

Usaha kreatif berbasis komunikasi visual dan media audiovisual. Pada seni rupa dan desain, fokusnya adalah wirausaha desain grafis yang mengolah gambar, simbol, warna, tipografi, dan tata letak untuk menyampaikan pesan, identitas, dan persuasi, baik bersifat sosial maupun komersial. Pada video, animasi, dan film, peserta dapat berperan sebagai video maker, animator, filmmaker, content creator, VFX artist, video mapper, hingga rumah produksi atau jasa editing, dengan model usaha berbasis konten orisinal maupun jasa pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

Contoh produk/jasa: Ilustrasi, komik dan novel grafis, desain karakter/maskot, board game dan card game, desain kemasan, brand identity, merchandise, rumah produksi video profil UMKM, kanal konten edukasi budaya, animasi iklan, video mapping, jasa editing dan motion graphic, film pendek bertema lokal.

5. Budidaya dan Lintas Usaha

Mencakup: Agribisnis, Agroteknologi, dan Kemaritiman; Kewirausahaan Sosial (Sociopreneur); Wisata dan Budaya.

Bidang ini menampung tiga kelompok usaha: (a) usaha di sektor hulu pertanian, peternakan, kehutanan, perikanan, dan kelautan, termasuk budidaya, teknologi pertanian, dan teknologi pascapanen; (b) kewirausahaan sosial yang menyelesaikan masalah sosial atau lingkungan secara berkelanjutan dengan keseimbangan People, Planet, dan Profit (Triple Bottom Line), dengan dampak terhadap SDGs yang dijelaskan secara terukur; serta (c) usaha wisata dan budaya yang memperkuat pelestarian budaya, nilai lokal, dan pemberdayaan komunitas.

Contoh produk/jasa: Smart farming dan smart irrigation, hidroponik/aeroponik, pupuk organik dan biopestisida, formulasi pakan, akuakultur berbasis teknologi, pengelolaan sampah laut, bank sampah, produk daur ulang dari limbah, pemberdayaan UMKM atau komunitas disabilitas, paket wisata tematik, homestay berbasis kearifan lokal, jasa pemandu storytelling budaya, community-based tourism.

6. Kesehatan, Kecantikan, dan Perawatan Diri

Mencakup: Kesehatan, Kecantikan, dan Perawatan Diri.

Solusi kreatif di bidang kesehatan, kecantikan, dan perawatan diri yang membantu masyarakat meningkatkan kesehatan fisik, mental, maupun upaya preventif. Mengutamakan kesehatan holistik, keamanan produk, serta pemanfaatan bahan alam dan kearifan tradisional Indonesia. Produk tidak boleh memuat klaim manfaat yang berlebihan. Aplikasi dan alat elektronik di bidang kesehatan didaftarkan ke bidang Teknologi Digital dan Games.

Contoh produk/jasa: Produk herbal dan suplemen alami, jamu fungsional, minuman kebugaran, kosmetik bahan alam, sabun dan lulur, perawatan kulit berbahan herbal, produk aromaterapi, layanan edukasi kesehatan masyarakat.

Panduan Memilih Bidang

Olahan pangan atau budidaya? Jika yang dijual adalah produk makanan atau minuman olahan jadi, pilih Kuliner. Jika yang dijual adalah proses budidaya, bahan baku, atau teknologi produksinya, pilih Budidaya dan Lintas Usaha.

Jamu dan minuman herbal: jika nilai jual utamanya rasa dan pengalaman menikmatinya (misalnya wedang rempah atau minuman kekinian), pilih Kuliner. Jika nilai jual utamanya manfaat kesehatan atau kecantikan (misalnya jamu daya tahan tubuh, suplemen, atau minuman kolagen), pilih Kesehatan, Kecantikan, dan Perawatan Diri.

Produk kesehatan berbasis digital: aplikasi kesehatan dan alat kesehatan elektronik masuk bidang Teknologi Digital dan Games.

Kaos, totebag, dan merchandise: jika nilai utamanya adalah desain grafis yang diterapkan pada produk, pilih Seni Rupa, Desain, Video, Animasi, dan Film. Jika nilai utamanya adalah rancangan busana atau pengolahan material, pilih Produk Kreatif (Kriya dan Fashion).

Board game dan card game: masuk bidang Seni Rupa, Desain, Video, Animasi, dan Film, bukan Teknologi Digital dan Games.

Usaha sosial: jika dampak sosial atau lingkungan menjadi inti model usaha, pilih Budidaya dan Lintas Usaha; jika tidak, pilih bidang sesuai jenis produk utamanya.

> **Status usaha**
>
> Karya kewirausahaan dapat berupa **rencana usaha** (ide usaha yang sudah memiliki purwarupa) maupun **usaha berjalan** (usaha pribadi siswa yang sudah melakukan penjualan minimal 3 bulan sebelum pendaftaran). Keduanya dinilai dalam bidang yang sama. Ketentuan berkas untuk masing-masing status dijelaskan pada Lampiran B.

Bab IV Jadwal Kegiatan

Seluruh rangkaian YR2E 2026 dilaksanakan sesuai jadwal berikut:

No	Tanggal	Kegiatan	Keterangan
1	Senin, 2 November 2026	Pembukaan pendaftaran	Daring melalui tautan resmi panitia
2	2–15 November 2026	Pengumpulan naskah laporan penelitian dan proposal bisnis	Batas akhir 15 November 2026 pukul 23.59 WIB
3	Selasa, 24 November 2026	Pengumuman Top 50 Penelitian dan Top 50 Kewirausahaan	Melalui media sosial dan laman resmi panitia
4	24–27 November 2026	Konfirmasi kesediaan dan daftar ulang finalis	Finalis yang tidak melakukan daftar ulang dianggap mengundurkan diri
5	Minggu, 29 November 2026	Technical Meeting peserta	Wajib diikuti minimal 1 perwakilan tim
6	Selasa, 8 Desember 2026	Loading booth	Persiapan dan penataan booth pameran
7	Rabu, 9 Desember 2026	Pameran, penilaian karya, dan awarding	Seluruh anggota tim wajib hadir

Tempat pelaksanaan pameran: GOR Amongrogo, Yogyakarta

692P+M45, Semaki, Kec. Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55166
https://maps.app.goo.gl/2Xo1vGBi17JE8dJC7



Panitia berhak mengubah jadwal apabila diperlukan. Setiap perubahan akan diumumkan melalui kanal resmi panitia.

Bab V Mekanisme Lomba

A. Alur Kegiatan

Tahap	Uraian
1. Pendaftaran dan pengumpulan karya	Tim mendaftar dan mengunggah dokumen pendaftaran serta karya (naskah laporan penelitian atau proposal bisnis) melalui tautan resmi panitia selama 2–15 November 2026.
2. Verifikasi administrasi	Panitia memeriksa kelengkapan dokumen dan kesesuaian dengan ketentuan peserta. Karya juga melalui uji similaritas (plagiarisme).
3. Seleksi naskah	Dewan juri menilai karya sesuai kriteria pada Bab VI. Dipilih 50 karya terbaik cabang Penelitian dan 50 karya terbaik cabang Kewirausahaan.
4. Pengumuman Top 50	Daftar finalis diumumkan pada 24 November 2026.
5. Daftar ulang	Finalis mengonfirmasi kesediaan hadir dan melengkapi berkas daftar ulang pada 24–27 November 2026.
6. Technical Meeting	Penjelasan teknis pameran, ukuran booth, poster, jadwal presentasi, dan tata tertib pada 29 November 2026.
7. Pameran dan penilaian final	Loading booth pada 8 Desember 2026. Pada 9 Desember 2026 finalis memamerkan karya, mempresentasikannya kepada juri, dan menjawab pertanyaan juri, diakhiri dengan awarding.

B. Ketentuan Pengumpulan Karya

1. Karya dikumpulkan dalam format PDF dengan penamaan file: CABANG_BIDANG_NamaKetua_NamaSekolah

   contoh: PENELITIAN_ISH_RaraAyu_SMAN3Yogyakarta.pdf).
2. Cabang Penelitian: naskah laporan penelitian sesuai format pada Lampiran A, maksimal 20 halaman (bidang FTR dan MST) atau 40 halaman (bidang ISH), di luar halaman sampul dan lampiran. Ukuran file maksimal 8 MB.
3. Cabang Kewirausahaan: proposal bisnis sesuai format pada Lampiran B, ditambah tautan video dan foto purwarupa/produk. Ukuran file maksimal 10 MB.
4. Karya yang dikumpulkan setelah batas waktu tidak akan dinilai.
5. Karya yang sudah dikumpulkan tidak dapat direvisi selama tahap seleksi.

C. Ketentuan Finalis dan Pameran

1. Setiap tim finalis mendapatkan satu booth pameran. Ukuran booth, fasilitas listrik, dan perlengkapan yang disediakan panitia akan disampaikan pada Technical Meeting.
2. Finalis Penelitian wajib menyiapkan poster ilmiah dan bahan presentasi. Alat, prototipe, atau dokumentasi penelitian dapat ditampilkan di booth.
3. Finalis Kewirausahaan wajib menyiapkan bahan pitching, poster atau display usaha, serta produk/purwarupa final. Produk bidang Kuliner serta bidang Kesehatan, Kecantikan, dan Perawatan Diri yang dipamerkan wajib aman dikonsumsi atau digunakan dan dikemas secara higienis.
4. Kedua anggota tim wajib hadir pada hari pameran dan penilaian. Tim yang tidak hadir dinyatakan gugur.
5. Finalis bertanggung jawab atas keamanan barang pribadi dan perlengkapan booth masing-masing.

Bab VI Kriteria Penilaian

Penilaian dilakukan oleh dewan juri dari kalangan akademisi, praktisi, dan pelaku usaha yang kompeten di bidangnya. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

A. Seleksi Naskah Penelitian

Naskah laporan penelitian dinilai berdasarkan komponen berikut:

No	Komponen Penilaian	Bobot
A. Sistematika, Struktur, dan Substansi		
1	Pendahuluan/latar belakang (termasuk ide dan rumusan masalah)	10%
2	Metodologi penelitian (termasuk desain dan konsep berpikir)	20%
3	Hasil dan pembahasan (pengumpulan data, visualisasi, analisis, dan interpretasi)	30%
4	Kesimpulan dan saran (kemampuan sintesis)	10%
5	Daftar pustaka	10%
B. Kontribusi Penelitian		
6	Kebaruan	10%
7	Kemanfaatan/dampak	10%
	Total	**100%**

B. Seleksi Proposal Bisnis

Proposal bisnis dinilai berdasarkan komponen berikut, sesuai status usaha:

Rencana Usaha

No	Komponen Penilaian	Deskripsi	Bobot
1	Purwarupa produk/jasa	Bukti konsep melalui foto dan video	30%
2	Validasi pasar	Survei, wawancara calon pelanggan, bukti kebutuhan pasar	25%
3	Analisis kelayakan usaha	Finansial, operasional, risiko, keberlanjutan	25%
4	Rencana implementasi	Timeline, strategi pemasaran, kolaborasi	20%

Usaha Berjalan

No	Komponen Penilaian	Deskripsi	Bobot
1	Implementasi usaha berjalan	Produksi, kanal distribusi, proses pemasaran, manajemen operasional	25%
2	Data penjualan dan kolaborasi	Rekap transaksi, tren penjualan, kemitraan	20%
3	Dampak usaha	Umpan balik pelanggan, testimoni, ulasan, bukti manfaat	20%
4	Penguatan brand dan strategi pemasaran	Saluran pemasaran offline/online, materi promosi, positioning	15%
5	Perbaikan berbasis evaluasi	Tindakan perbaikan yang dilakukan setelah evaluasi	20%

C. Penilaian Final (9 Desember 2026)

Nilai akhir finalis ditentukan pada hari pameran melalui penilaian di booth dan presentasi di hadapan juri.

Cabang Penelitian

No	Komponen Penilaian	Bobot
1	Presentasi dan wawancara (penguasaan materi, argumentasi, komunikasi)	50%
2	Nilai naskah laporan penelitian	30%
3	Pameran: poster ilmiah, tampilan booth, dan peragaan karya	20%

Cabang Kewirausahaan

No	Komponen Penilaian	Deskripsi	Bobot
1	Produk/jasa	Demo nyata produk/jasa, kualitas produk, tampilan booth	20%
2	Implementasi usaha	Proses produksi, penjualan, kolaborasi	20%
3	Dampak dan bukti	Testimoni, umpan balik, data peningkatan	20%
4	Rencana pengembangan dan *scale-up*	Roadmap, ekspansi pasar, inovasi lanjutan	20%
5	*Pitching* dan tanya jawab	Penyampaian, penguasaan materi, kepercayaan diri	20%

Bab VII Penghargaan

Penghargaan diberikan kepada Juara 1, Juara 2, Juara 3, dan Booth Terfavorit pada setiap cabang lomba, sehingga terdapat 10 tim juara cabang Penelitian dan 19 tim juara cabang Kewirausahaan.

Peringkat	Penghargaan
Juara 1	Uang pembinaan Rp4.000.000, piala, dan sertifikat
Juara 2	Uang pembinaan Rp3.500.000, piala, dan sertifikat
Juara 3	Uang pembinaan Rp3.000.000, piala, dan sertifikat
Booth Terfavorit	Uang pembinaan Rp750.000 dan sertifikat
Finalis Top 50	Sertifikat finalis

Uang pembinaan dapat dikenai pajak sesuai ketentuan yang berlaku. Sertifikat juara diberikan kepada setiap anggota tim dan guru pembimbing.

Rekapitulasi Bidang Juara

Cabang	Bidang	Juara
Penelitian	Fisika Terapan dan Rekayasa	1, 2, 3
Penelitian	Matematika, Sains, dan Teknologi	1, 2, 3
Penelitian	Ilmu Sosial dan Humaniora	1, 2, 3
Kewirausahaan	Teknologi Digital dan Games	1, 2, 3
Kewirausahaan	Produk Kreatif (Kriya dan Fashion)	1, 2, 3
Kewirausahaan	Kuliner	1, 2, 3
Kewirausahaan	Seni Rupa, Desain, Video, Animasi, dan Film	1, 2, 3
Kewirausahaan	Budidaya dan Lintas Usaha	1, 2, 3
Kewirausahaan	Kesehatan, Kecantikan, dan Perawatan Diri	1, 2, 3

Bab VIII Tata Tertib dan Sanksi

A. Integritas Karya

1. Karya wajib orisinal dan bebas plagiarisme. Setiap kutipan wajib mencantumkan sumber.
2. Penggunaan kecerdasan buatan (AI) untuk menulis naskah laporan penelitian tidak diperbolehkan, kecuali untuk penelusuran gagasan awal. Penggunaan AI generatif untuk aset produk (misalnya gambar atau aset gim) wajib diungkapkan dalam proposal.
3. Batas similaritas pada laporan penelitian maksimal 30% dari keseluruhan naskah.
4. Penggunaan aset dari alat bantu desain daring (misalnya Canva, baik gratis maupun berbayar) wajib mematuhi ketentuan lisensi. Pelanggaran lisensi menjadi tanggung jawab peserta.
5. Data penelitian, data penjualan, dan bukti pendukung wajib asli dan dapat dipertanggungjawabkan.

B. Sanksi

Tim yang terbukti melakukan kecurangan, plagiarisme, manipulasi data, pemalsuan dokumen, atau melanggar ketentuan peserta dapat dikenai sanksi berupa:

1. Pengurangan nilai;
2. Diskualifikasi pada tahap mana pun;
3. Pencabutan gelar juara, uang pembinaan, dan sertifikat apabila pelanggaran diketahui setelah pengumuman.

C. Tata Tertib Pameran

1. Finalis hadir tepat waktu sesuai jadwal yang disampaikan pada Technical Meeting.
2. Finalis mengenakan seragam sekolah dan tanda pengenal peserta selama kegiatan.
3. Finalis menjaga kebersihan, ketertiban, dan keamanan area booth.
4. Finalis tidak diperkenankan menggunakan api terbuka, bahan mudah terbakar, atau bahan berbahaya di area pameran tanpa izin panitia.
5. Finalis bersikap sopan kepada juri, panitia, pengunjung, dan sesama peserta.

Bab IX Penutup dan Narahubung

Buku panduan ini menjadi acuan bagi seluruh pihak yang terlibat dalam YR2E 2026. Hal-hal yang belum diatur dalam panduan ini akan ditetapkan kemudian oleh panitia dan disampaikan melalui kanal resmi. Panitia berharap YR2E 2026 menjadi pengalaman belajar yang bermakna dan menjadi batu loncatan bagi siswa SMA se-DIY untuk berprestasi di tingkat nasional.

Narahubung

Keperluan	Kontak
Tautan Pendaftaran	yr2e.sciencehunter.co.id
Cabang Penelitian	Andre - 082220952412
Cabang Kewirausahaan	Ayu - 082327168512
Instagram	@yr2e.diy

Lampiran A Format Laporan Penelitian

Naskah laporan penelitian YR2E 2026 wajib mengikuti ketentuan penulisan dan sistematika berikut.

1. Ketentuan Penulisan

Aspek	Ketentuan
Ukuran kertas	A4
Jenis huruf	Times New Roman 12 pt; tabel dan gambar boleh 10 pt
Spasi	Multiple 1,15
Judul bab	Times New Roman 16 pt, huruf kapital, tebal
Subjudul	Times New Roman 12 pt, huruf kapital, tebal
Abstrak	Maksimal 250 kata
Jumlah halaman	Maksimal 20 halaman (FTR dan MST) atau 40 halaman (ISH), di luar sampul dan lampiran
Format dan ukuran file	PDF, maksimal 8 MB

2. Sistematika Laporan

Bagian	Isi
Halaman sampul	Sesuai format pada butir 3.
Abstrak	Ringkasan menyeluruh: latar belakang, tujuan, metode, hasil utama, dan kesimpulan. Maksimal 250 kata, dilengkapi 3–5 kata kunci.
Daftar Isi, Daftar Tabel, Daftar Gambar	Daftar tabel dan gambar dicantumkan jika ada.
BAB 1 Pendahuluan	• Latar belakang • Rumusan masalah • Tujuan penelitian • Hipotesis (jika ada) • Manfaat penelitian
BAB 2 Landasan Teori dan Studi Pustaka	Teori, konsep, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan sebagai dasar penelitian.
BAB 3 Metode Penelitian	• Waktu dan tempat penelitian • Alat dan bahan • Rancangan dan prosedur penelitian

Bagian	Isi
	• Teknik pengumpulan dan analisis data
BAB 4 Hasil dan Pembahasan	Penyajian data hasil penelitian (tabel, grafik, gambar) beserta analisis dan interpretasinya, dikaitkan dengan teori dan penelitian sebelumnya.
BAB 5 Kesimpulan dan Saran	Jawaban atas rumusan masalah serta saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya.
Daftar pustaka	Ditulis dengan gaya sitasi yang konsisten (misalnya APA).
Lampiran	Dokumentasi penelitian, instrumen (kuesioner/pedoman wawancara), data mentah, dan dokumen pendukung lainnya.

3. Template Laporan Penelitian

Template proposal usaha dapat diakses pada website resmi:
yr2e.sciencehunter.co.id/registrasi

Lampiran B Format Proposal Bisnis

Karya kewirausahaan YR2E 2026 berupa proposal bisnis yang dilengkapi foto dan video. Proposal memuat ringkasan eksekutif, Business Model Canvas, analisis SWOT, dan perhitungan HPP, serta wajib mengikuti ketentuan penulisan dan sistematika berikut.

1. Ketentuan Penulisan

Aspek	Ketentuan
Ukuran kertas	A4
Jenis huruf	Times New Roman 12 pt; tabel dan gambar boleh 10 pt
Spasi	Multiple 1,15
Jumlah halaman	Maksimal 20 halaman di luar sampul dan lampiran; lampiran maksimal 10 halaman
Format dan ukuran file	PDF, maksimal 10 MB
Video	Durasi maksimal 3 menit, diunggah ke YouTube (unlisted) atau Google Drive (akses publik); tautan dicantumkan di halaman sampul proposal
Foto	Minimal 3 foto purwarupa/produk, dimuat dalam proposal atau lampiran

2. Sistematika Proposal

Bagian	Isi
Halaman sampul	Judul usaha, bidang lomba, status usaha (rencana usaha/usaha berjalan), nama tim, sekolah, tautan video, tahun 2026.
Ringkasan Eksekutif	Kejelasan ide usaha, masalah yang diselesaikan, target pasar, dan keunggulan (maksimal 1 halaman).
BAB 1 Pendahuluan	Latar belakang, permasalahan atau peluang, solusi yang ditawarkan, serta keterkaitan dengan kearifan lokal dan keberlanjutan.
BAB 2 Model Bisnis	• Business Model Canvas (9 blok) • Analisis SWOT • Perhitungan Harga Pokok Produksi (HPP) per unit dan penetapan harga jual
BAB 3 Purwarupa Produk/Jasa	Deskripsi produk/jasa, bahan, proses produksi, keunggulan, dan diferensiasi dibanding produk sejenis. Dilengkapi foto dan bukti konsep.

Bagian	Isi
BAB 4 Validasi Pasar	Hasil survei, wawancara calon pelanggan, uji coba produk, atau pre-order sebagai bukti adanya kebutuhan pasar.
BAB 5 Analisis Kelayakan Usaha	Aspek finansial (modal awal, proyeksi pendapatan, BEP), operasional, risiko beserta mitigasinya, dan keberlanjutan usaha.
BAB 6 Rencana Implementasi	Timeline pelaksanaan usaha, strategi pemasaran dan promosi, serta rencana kolaborasi atau kemitraan.
Lampiran	Dokumentasi, hasil kuesioner, bukti transaksi, legalitas (jika ada), dan dokumen pendukung lainnya.

3. Tambahan untuk Usaha Berjalan

Tim dengan usaha yang sudah berjalan minimal 3 bulan menambahkan BAB 7 Profil Usaha Berjalan yang memuat:

1. **Implementasi usaha berjalan:** proses produksi, kanal distribusi, proses pemasaran, dan manajemen operasional.
2. **Data penjualan dan kolaborasi:** rekap transaksi, grafik tren penjualan, dan kemitraan yang telah terjalin.
3. **Dampak usaha:** umpan balik pelanggan, testimoni, ulasan, dan bukti manfaat.
4. **Penguatan brand dan strategi pemasaran:** saluran pemasaran offline/online, materi promosi, dan positioning.
5. **Perbaikan berbasis evaluasi:** tindakan perbaikan yang telah dilakukan berdasarkan hasil evaluasi usaha.

4. Ketentuan Khusus per Bidang

Bidang	Ketentuan tambahan
Teknologi Digital dan Games	Aplikasi/teknologi digital: rencana usaha menjelaskan masalah, target pengguna, dan rancangan fitur atau sistem (sketsa, mockup, flowchart, atau diagram); usaha berjalan menampilkan produk nyata yang dapat didemokan (aplikasi, website, prototipe IoT, dan sejenisnya) beserta bukti pengembangan (kode program, foto/video pengujian, hasil uji coba). Gim: rencana usaha minimal memiliki playable prototype sederhana (karakter dapat bergerak, satu level uji coba, mekanik inti berjalan); usaha berjalan wajib sudah dirilis di marketplace (Play Store, App Store, Steam, atau itch.io) dengan bukti unduhan atau penjualan. Karya gim wajib mencantumkan proses kreatif (sketsa manual/digital, CAD, koding, atau dokumen pembuatan karya) dan mendeklarasikan penggunaan AI generatif pada aset.
Produk Kreatif (Kriya dan Fashion)	Kriya: menunjukkan validasi model bisnis melalui uji pasar, pre-order, survei, atau kolaborasi dengan komunitas/UMKM/galeri. Fashion: melampirkan moodboard, deskripsi produk, ilustrasi atau gambar teknik (tampak depan dan belakang), serta dokumentasi proses produksi.

Bidang	Ketentuan tambahan
Kuliner	Proposal memuat bahan (dengan penekanan pada bahan lokal), proses produksi, dan aspek keamanan pangan.
Seni Rupa, Desain, Video, Animasi, dan Film	Seni rupa dan desain: menjelaskan konsep komunikasi visual (identitas, informasi, atau persuasi), proses perancangan dan purwarupa, serta contoh penerapan desain pada media cetak maupun digital. Video, animasi, dan film: melampirkan sketsa desain, storyboard atau production plan, sinopsis, benchmark produk/jasa, serta teaser atau behind the scene.
Budidaya dan Lintas Usaha	Budidaya dan agroteknologi: menjelaskan proses budidaya atau teknologi yang digunakan beserta hasil uji cobanya. Kewirausahaan sosial: menjelaskan dampak sosial/lingkungan secara terukur dan keterkaitannya dengan SDGs. Wisata dan budaya: menjelaskan unsur budaya yang diangkat dan keterlibatan komunitas lokal.
Kesehatan, Kecantikan, dan Perawatan Diri	Proposal memuat komposisi bahan (dengan penekanan pada bahan alam lokal), proses produksi, serta aspek keamanan penggunaan produk. Klaim manfaat kesehatan atau kecantikan harus didukung sumber rujukan atau hasil uji sederhana dan tidak berlebihan.

5. Template Proposal Usaha

Template proposal usaha dapat diakses pada website resmi:
www.yr2e.sciencehunter.co.id/registrasi

Lampiran C Surat Pernyataan Orisinalitas Karya

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Ketua Tim : .....
NISN : .....
Nama Anggota Tim : .....
NISN : .....
Asal Sekolah : .....
Cabang Lomba : .....
Bidang Lomba : .....
Judul Karya : .....

dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya yang kami ajukan pada Yogyakarta Research and Entrepreneurship Exhibition (YR2E) 2026 merupakan hasil pemikiran dan kerja tim kami sendiri, bebas dari plagiarisme, serta seluruh sumber yang dikutip telah dicantumkan.
2. Karya tersebut belum pernah meraih juara pada kompetisi penelitian atau kewirausahaan tingkat nasional.
3. Karya kewirausahaan yang kami ajukan bukan merupakan produk sekolah/teaching factory atau usaha milik keluarga/orang lain.
4. Seluruh data dan dokumen yang kami kumpulkan adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan.
5. Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran atas pernyataan ini, kami bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan panitia, termasuk diskualifikasi dan pencabutan penghargaan.

Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sebenar-benarnya.

....., ... 2026
Ketua Tim,

Meterai Rp10.000

(Nama Lengkap)

Lampiran D Surat Pernyataan Kepala Sekolah

KOP SURAT SEKOLAH

SURAT PERNYATAAN KEPALA SEKOLAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Kepala Sekolah : .....
NIP/NIK : .....
Asal Sekolah : .....
Alamat Sekolah : .....

menyatakan bahwa:

Nama Ketua Tim / Kelas : .....
NISN : .....
Nama Anggota Tim / Kelas : .....
NISN : .....
Cabang dan Bidang Lomba : .....
Nama Guru Pembimbing : .....

adalah benar merupakan siswa aktif kelas 11/12 di sekolah kami dan diikutsertakan dalam Yogyakarta Research and Entrepreneurship Exhibition (YR2E) 2026. Saya juga menyatakan bahwa:

1. Seluruh dokumen yang diunggah pada pendaftaran YR2E 2026 adalah benar dan sesuai dengan data siswa di atas.
2. Karya siswa tersebut belum pernah meraih juara pada kompetisi penelitian atau kewirausahaan tingkat nasional.
3. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian, ketidakjujuran, dan/atau kecurangan dalam bentuk apa pun, saya bersedia mempertanggungjawabkannya dan menerima keputusan dewan juri dan panitia YR2E 2026.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

....., ... 2026
Kepala Sekolah,

Meterai Rp10.000

(Nama Lengkap)



Yogyakarta Research and Entrepreneurship Exhibition (YR2E) 2026