



Sekolah Kallista

Education for Future Leader

Jl. Engku Putri, Komplek Costa Rica Batam Centre Telp. (62)778-7482199 Fax. (62)778-7482200 Batam 29464

Nomor : 667-NL/Sekolah Kallista/III/2020
Lampiran : 8 lembar
Hal : Undangan Kallista Games Expo 2020

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
di tempat

Dengan hormat,

Bersama dengan surat ini, kami SEKOLAH KALLISTA akan mengadakan Kallista Games Expo Tingkat SD, SMP dan SMA se-Kota Batam pada tanggal 20 & 21 Maret 2020 di Sekolah Kallista dengan agenda dan ketentuan terlampir. Kompetisi ini bertujuan untuk memberi ruang kepada siswa/i dalam hal mengembangkan dan mengasah kemampuan baik secara akademik maupun non akademik.

Sehubungan dengan hal tersebut, kami sangat mengharapkan dukungan dari sekolah yang Bapak/Ibu pimpin dengan mengikutsertakan siswa/i dalam kompetisi ini. Demikian surat undangan ini kami sampaikan, atas perhatian dan partisipasinya, kami mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Megawati, M. Pd.

Batam, 28 Februari 2020

Ketua Panitia

Muharman Hakimi M, S. Pd.

KALLISTA GAMES EXPO 2020

KOMPETISI PECHA KUCHA, WIKI WARS, TRIVIATHLON, SUDOKU & E-SPORT
TINGKAT SD, SMP & SMA



**KALLISTA
GAMES
EXPO 2020**

Sekolah Kallista
Education for Future Leaders

**TOTAL HADIAH
PULUHAN JUTA
RUPIAH**

**PECHA KUCHA
WIKI WARS
TRIVIATHLON
SUDOKU
E-SPORT**

Tempat & Tanggal
📍 Sekolah Kallista
📅 20 - 21 Maret 2020

Pendaftaran
2 - 13 Maret 2020
Pendaftaran : <http://bit.ly/KGE-REG>
Bukti Transfer : <http://bit.ly/KGE-TRF>

Biaya Pendaftaran

-Pecha Kucha	IDR 150K/Orang
-Wiki Wars	IDR 200K/Team
-Triviathlon	IDR 300K/Team
-Sudoku	IDR 150K/Orang
-E-Sport (PUBG)	IDR 300K/Team
-E-Sport (Mobile Legend)	IDR 300K/Team

Contact Persons:
0812 7069 8118 (Hakim)
0813 7812 7286 (Willi)

THE 1ST BRAIN GAMES IN BATAM

📞 0812 6709 5876 📞 +62-778 7482199 🌐 www.kallista-btm.sch.id 📷 [sekolahkallista_btm](https://www.instagram.com/sekolahkallista_btm) 📘 [facebook.com/sekolahkallistabtm](https://www.facebook.com/sekolahkallistabtm)

A. PENDAHULUAN

Sebagaimana telah kita ketahui bahwa zaman telah memasuki era globalisasi. Yang membuka semua pintu jendela wawasan kita pada saat ini tidak hanya melalui buku, melainkan juga media lain. Kegiatan Belajar Mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Hal ini berarti pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses pembelajaran dirancang dan dijalankan secara profesional.

Semakin berkembangnya manusia, berkembang pula ilmu pengetahuan dan teknologi di segala bidang. Itu semua mengharuskan pendidikan menyesuaikan langkahnya jika ingin tetap relevan agar tidak tertinggal zaman. Hal itu menjadikan pendidikan menjadi kian mahal dan merupakan sebuah kenyataan yang sering tidak disadari oleh banyak orang. Berkembangnya umat manusia mendorong semakin banyak orang untuk maju dan tidak mau tertinggal. Mereka semua memerlukan pendidikan yang lebih baik. Akibatnya, baik faktor kualitas maupun kuantitas pendidikan tidak bisa diabaikan.

Kegiatan belajar mengajar diharapkan akan dapat lebih menyenangkan, menarik dan lebih efektif serta efisien apabila memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi melalui penerapan sistem pembelajaran elektronik yaitu metode belajar yang melibatkan alat-alat canggih seperti komputer dan internet, video, flash dan sebagainya.

Sebagai salah satu dari lembaga pendidikan, Sekolah Kallista akan menyelenggarakan kompetisi yang formatnya adalah permainan dengan muatan pembelajaran yang beragam yang bertujuan untuk memberi ruang kepada siswa/i SD, SMP dan SMA dalam hal mengembangkan dan mengasah kemampuan baik secara akademik maupun non akademik.

B. NAMA KEGIATAN

Kallista Games Expo Tingkat SD, SMP & SMA.

C. TUJUAN KEGIATAN

1. Mengasah kemampuan siswa dalam berpikir kritis (Critical Thinking skill)
2. Melatih kemampuan siswa untuk menyelesaikan permasalahan (Problem Solving skill)
3. Menggali kreatifitas siswa dalam menyelesaikan permasalahan (Creativity skill)
4. Melatih kemampuan berkomunikasi dalam menyelesaikan masalah (Communication skill)

5. Melatih kemampuan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah (Collaboration skill)
6. Melatih penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam menyelesaikan masalah (IT Literacy)

D. WAKTU DAN TEMPAT PELAKSANAAN

❖ Jenjang Pendidikan SD (Kelas 4, 5 & 6)

1. Hari, tanggal : Jumat, 20 Maret 2020
2. Waktu : 08.00 WIB - selesai
3. Tempat : Sekolah Kallista

❖ Jenjang Pendidikan SMP & SMA

1. Hari, tanggal : Jumat & Sabtu, 20-21 Maret 2020
2. Waktu : 08.00 WIB - selesai
3. Tempat : Sekolah Kallista

E. JENIS KEGIATAN

Kegiatan ini berupa kompetisi berbasis Komputer & Bahasa Inggris.

F. SYARAT DAN KETENTUAN KOMPETISI

(terlampir)

G. PENUTUP

Demikian informasi ini kami sampaikan dengan harapan agar siswa/i dapat ikut berpartisipasi dalam kegiatan tersebut. Atas perhatian, dukungan, kerjasama serta partisipasinya dalam kegiatan ini kami ucapkan terima kasih.

Batam, 28 Februari 2020

Ketua Panitia

Muharman Hakimi M, S. Pd.

Lampiran

SYARAT DAN KETENTUAN

A. KETENTUAN UMUM

1. Peserta merupakan siswa SD (kelas 4,5 atau 6), SMP dan SMA.
2. Kompetisi ini berbasis Komputer & Bahasa Inggris.
3. Setiap peserta wajib mengisi *Google Form* pendaftaran paling lambat 13 Maret 2020.
4. Melunasi biaya pendaftaran sesuai lomba yang diikuti (biaya pendaftaran tidak dapat dikembalikan dengan alasan apapun) dengan transfer ke rekening **Bank CIMB NIAGA 8000-2409-9200** atas nama **Yayasan Kallista Mitra Global**
5. Setelah melakukan pelunasan biaya pendaftaran, bukti transfer diupload ke link yang telah disediakan.
6. Peserta wajib melakukan registrasi sebelum kompetisi dimulai.
7. Siswa/i wajib mengenakan pakaian seragam sekolah di hari kompetisi.

B. LINK PENDAFTARAN DAN BUKTI TRANSFER

Pendaftaran

bit.ly/KGE-REG

Bukti transaksi

bit.ly/KGE-TRF

C. PELAKSANAAN PENDAFTARAN, TECHNICAL MEETING DAN KOMPETISI

o Jenjang Pendidikan SD

Pendaftaran	Technical Meeting		Kompetisi	
Senin, 02 Maret 2020 s/d Jumat, 13 Maret 2020	<ul style="list-style-type: none">• Hari/ Tanggal: Selasa, 17 Maret 2020• Tempat : Sekolah Kallista• Waktu :		<ul style="list-style-type: none">• Hari/ Tanggal: Jumat, 20 Maret 2020• Tempat: Sekolah Kallista• Waktu :	
	Registrasi	13.30-14.00	Registrasi	08.00-09.00
	Technical Meeting	14.00-16.00	Kompetisi	09.00-selesai

o Jenjang Pendidikan SMP & SMA

Pendaftaran	Technical Meeting		Kompetisi	
Senin, 02 Maret 2020 s/d Jumat, 13 Maret 2020	<ul style="list-style-type: none">• Hari/ Tanggal: Selasa, 17 Maret 2020• Tempat : Sekolah Kallista• Waktu :		<ul style="list-style-type: none">• Hari/ Tanggal: Jumat, 20 Maret 2020 Sabtu, 21 Maret 2020• Tempat : Sekolah Kallista• Waktu :	
	Registrasi	13.30-14.00	Registrasi	08.00-09.00
	Technical Meeting	14.00-16.00	Kompetisi	09.00-selesai

KALLISTA GAMES EXPO 2020 RULES AND REGULATION

1. PECHA KUCHA

- basically a presentation competition with 20/20 rules.
 - a. Individual game
 - b. 2 categories : Primary (Grade 4-6) ,Secondary (grade 7-9)
 - c. 20 slides, each slide is 20 seconds approx. 7 minutes
 - d. Full English
 - e. Themed presentation
 - i. Primary : Nature & Animals, Hobbies and History
 - ii. Secondary : Nature & Animals, Social Media, Technology and Education
 - f. Grades will be evaluated according to :
 - i. slide design,
 - ii. content,
 - iii. pronunciation, and
 - iv. costume
 - g. Entry fee : Rp 150.000
 - h. All presentations must be submitted 3 days before the event.
 - i. All contents must not contain explicit and prohibited materials such as pornography, politics, religions, race and drugs.
 - j. Competition model will be straightforward with 3 winners for each category.

2. WIKI WARS

- a game of connecting dots between 2 keywords using wikipedia.
 - a. 2 categories : Primary (Grade 4-6) ,Secondary (grade 7-9)
 - b. 1 team : 2 persons
 - c. 1 team : 1 pc/laptop : 1 browser : 1 tab
 - d. Keywords can be in English, Indonesian or both.
 - e. Team can only use CTRL+F as a tool.
 - f. Team is prohibited to use the wikipedia search bar.
 - g. Team is prohibited to open any other browsers or tabs.
 - h. The quickest team to find the connection is the winner.
 - i. Half competition mode with 3 winners for each stage
 - j. Questions are divided into 2 stages according to the competition stage.
 - k. Entry fee : Rp 200.000/team

3. TRIVIATHLON

- a competition in which the competitors are asked questions about interesting facts in many subjects.
 - a. 2 categories : Primary students (Grade 4-6) & Secondary students (Grade 7-9)
 - b. 1 team : 5 persons
 - c. Each team must contain at least 1 person from each grade, example :
 - i. Team A Primary : 1 student of grade 4,
2 students of grade 5,
2 students of grade 6
 - d. Each team will be provided with 1 PC as an answering tool for **Kahoot**.
 - e. Half competition mode with 3 winners from each category

- f. Trivia theme :
 - i. Primary theme : Natural Science, English, Social Studies, Civic and ICT.
 - ii. Secondary theme : Science, English, Social Studies, Civic and ICT.
- g. Trivia questions:
 - i. For preliminaries, quarter finals, semi-finals and finals, questions are random from the available themes
- h. The theme of the question will be different for each round
- i. Each round will be divided into 2 parts :
 - i. Team question
 - ii. Free question
- j. Points will be awarded by the system.
- k. Questions will be hosted on **Kahoot** and will be randomly generated for each round.
- l. Team rules :
 - i. On preliminary rounds, 5 persons will play in the game.
 - ii. On semis, 3 persons will play in the game and 2 persons will act as tag.
- m. Entry fee : Rp 300.000/ team

4. SUDOKU MULTIPLAYER

- a. Individual game
- b. Each participant will use their own smartphone.
- c. Each smartphone will be connected to local wifi.
- d. Install sudoku multiplayer from the playstore
- e. Search for your designated opponent
- f. Half competition mode with 3 winners in each category
- g. Entry fee : Rp 150.000

5. E-SPORT

5.1. PUBG

★ Peraturan Pendaftaran Tim

- a. Kategori : SMP dan SMA.
- b. Pendaftar wajib mendaftarkan tidak lebih atau kurang dari 4 orang untuk bertanding dalam 1 tim. Setelah memasukkan data pemain, maka data tidak dapat diubah lagi.
- c. Tidak menerima request jam bertanding.
- d. Setiap pendaftar wajib mencantumkan data valid (ID number, Nick & kontak Leader harus memiliki WA)
- e. Setelah mendaftar segera konfirmasi ke admin.
- f. Pendaftaran akan berakhir pada tanggal 13 Maret 2020 (Jumat) selama slot masih tersedia.

★ Peraturan Pertandingan

- a. Tim yang bertanding harus memastikan anggotanya telah siap dan menempati tempat yang disediakan.
- b. Jika salah satu anggota atau tim tidak lengkap, maka pertandingan akan tetap dilanjutkan dengan anggota yang ada.
- c. Peserta wajib mengunduh map Erangel, Miramar, Sanhok, Vikendi & Venezia sebelum hari H pertandingan.
- d. Pertandingan akan dilakukan sebanyak 5 match.
- e. Id room & pass akan diumumkan 15 menit sebelum pertandingan dimulai.

- f. Semua tim harus memasuki ruangan 15 menit sebelum pertandingan dimulai.
- g. Server yang digunakan adalah server asia (tidak ada alasan *lag* saat bertanding)
- h. Jika ada pemain yang dengan *nickname* yang tidak terdaftar, maka akan didiskualifikasi 1 tim.
- i. Setiap tim yang bertanding, bertanggung jawab atas akun, device dan internet yang digunakan. Panitia tidak bertanggung jawab jika terjadi suatu hal yang menghambat tim atau pertandingan.
- j. Dilarang menggunakan voice call.
- k. Pertandingan antar peserta tim menggunakan sistem acak oleh panitia.
- l. Sistem pertandingan menggunakan sistem poin. Penentuan juara merupakan akumulasi poin dari map 1 sampai map 5.
- m. Jika ada total poin yang sama, peringkat akan diberikan prioritas sesuai pasal A & B, hasilnya akan dinilai :
 - i. jumlah poin kill dalam pertandingan;
 - ii. Apabila jumlah poin kill juga sama, maka akan dilihat dari ranking pertandingan.
- n. Tidak diperbolehkan memakai gadget seperti tablet dan iPad.
- o. Tidak ada tambahan alat bantu seperti joystick, tombol trigger, dll.
- p. Jika ada pemain yang menghina atau mengganggu tim lain dengan bahasa yang tidak pantas maka akan didiskualifikasi oleh panitia.
- q. Babak kualifikasi dan final dilaksanakan tanggal 21 Maret 2020.
- r. Biaya pendaftaran Rp 300.000,-/tim.

5.2. Mobile Legend

★ Peraturan Pendaftaran Tim

- a. Kategori : SMP dan SMA.
- b. Pendaftar wajib mendaftarkan tidak lebih atau kurang dari 5 orang untuk bertanding dalam 1 tim. Setelah memasukan data pemain, maka data tidak dapat diubah lagi.
- c. Tidak menerima request jam bertanding.
- d. Setiap pendaftar wajib mencantumkan data valid (ID number, Team / Squad & kontak Leader harus memiliki WA)
- e. Setelah mendaftar segera konfirmasi ke admin.
- f. Pendaftaran akan berakhir pada tanggal 13 Maret 2020 (Jumat) selama slot masih tersedia.

★ Peraturan Pertandingan

- a. Match mode menggunakan Custom – Draft Pick pemenang akan ditentukan ketika :
 - i. Salah satu base diantara kedua tim hancur.
 - ii. Salah satu diantara kedua tim menyerah (Surrender)
 - iii. Salah satu tim didiskualifikasi karena melanggar peraturan.
 - iv. Salah satu tim melanggar peraturan yang membuat tim lain menang.
- b. Dari awal pertandingan (16 besar) menggunakan sistem gugur atau Single Elimination, sementara untuk 4 besar akan menggunakan BO 3 sampai grand final.
- c. Skin : ON | Chat Team : ON | Chat All : OFF.
- d. Jika peserta secara sengaja melakukan disconnect tanpa sepengetahuan panitia atau diluar waktu timeout, maka pertandingan tetap dilanjutkan.
- e. Panitia berhak menghentikan pertandingan kapan pun.

- f. Jika pertandingan tidak bisa dilanjutkan karena kendala teknis, maka panitia akan bertanya kepada kedua tim apakah akan adanya rematch atau tidak. Jika keduanya tidak setuju dengan rematch, maka panitia berhak menentukan dan memutuskan siapa yang menjadi pemenang.
- g. Saat salah satu tim menandakan Give Up, maka tim yang menang akan langsung memenangkan pertandingan sekaligus.
- h. Semua tim harus memasuki ruangan 15 menit sebelum pertandingan dimulai.
- i. Setiap kontestan menggunakan akunnya masing masing.
- j. Selama pertandingan, peserta tidak diizinkan meninggalkan tempat pertandingan tanpa izin dari panitia.
- k. Wajib menggunakan headphone, charger atau powerbank.
- l. Setiap tim yang bertanding, bertanggung jawab atas akun, device dan internet yang digunakan.
- m. Panitia tidak bertanggung jawab jika terjadi suatu hal yang menghambat tim atau pertandingan.
- n. Jika salah satu tim melakukan pick / ban yang salah, maka itu menjadi kesalahan tim itu sendiri dan pertandingan tetap dilanjutkan.
- o. Jika salah satu tim melakukan kesalahan saat swap, maka itu menjadi kesalahan tim itu sendiri dan pertandingan tetap dilanjutkan.
- p. Dilarang menggunakan voice call.
- q. Tidak diperbolehkan memakai gadget seperti tablet dan iPad.
- r. Tidak ada tambahan alat bantu seperti joystick, tombol trigger, dll.
- s. Jika ada pemain yang menghina atau mengganggu tim lain dengan bahasa yang tidak pantas maka akan didiskualifikasi oleh panitia.
- t. Babak kualifikasi & final tanggal 21 Maret 2020.
- u. Biaya pendaftaran Rp 300.000,- / tim