

- Kompetisi

# THE ONE

Think Higher As Expert To Be  
The Number ONE

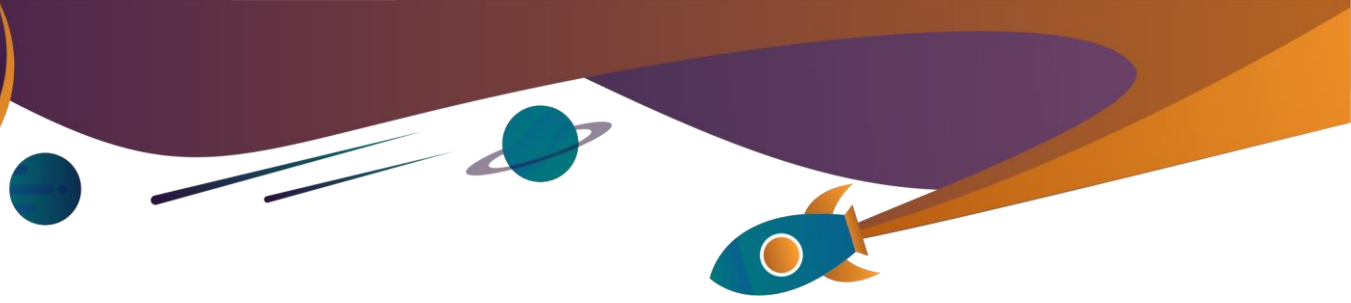
"Fly Towards the Highest Skies and Beyond"



UNIVERSITAS  
GADJAH MADA

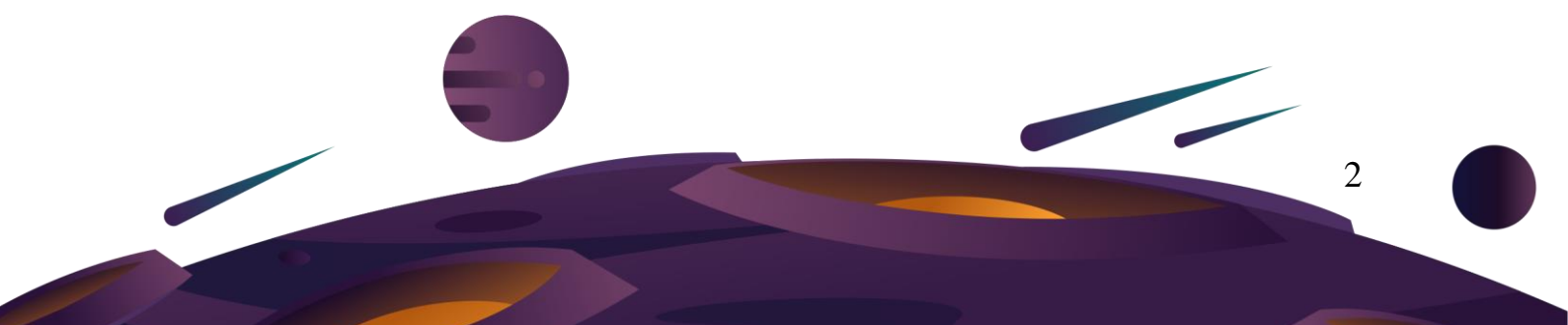
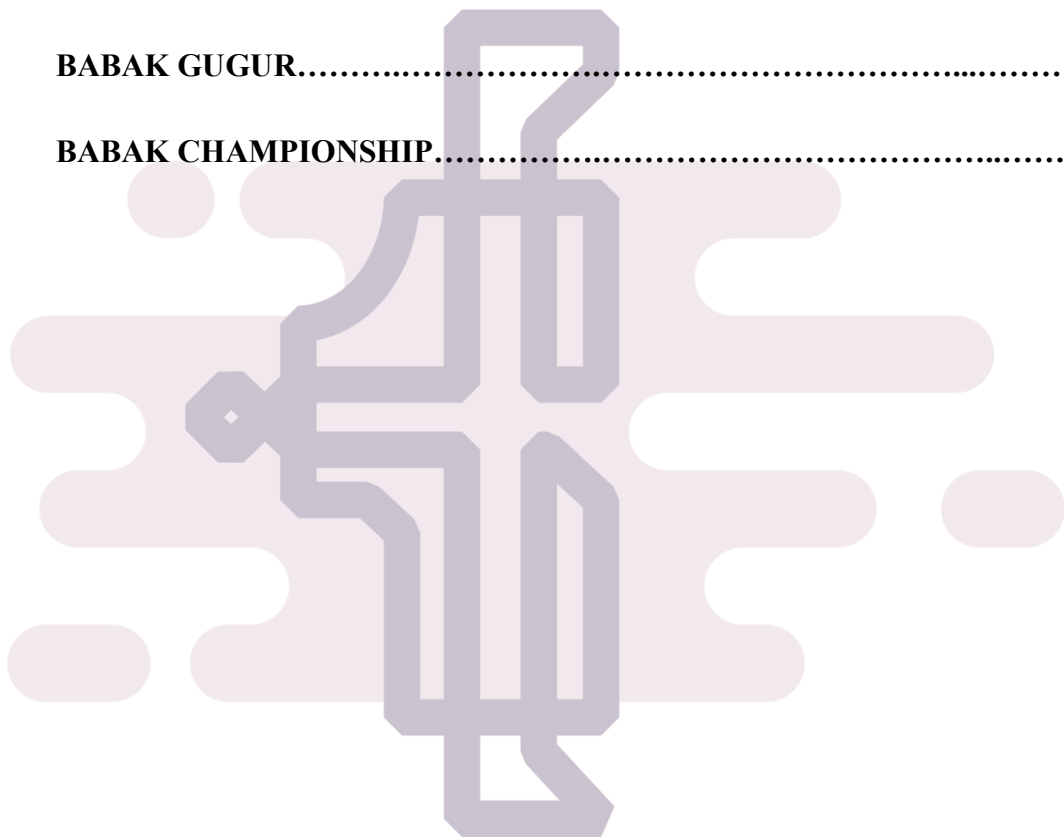


GUIDELINE | ANAVA#15



## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	2
DESKRIPSI KEGIATAN.....	3
PENDAFTARAN.....	6
BABAK GUGUR.....	8
BABAK CHAMPIONSHIP.....	12



## I. DESKRIPSI

### A. Nama Kegiatan

Kompetisi THE ONE (*Think Higher as an Expert to be The Number One*).

### B. Tujuan

1. Menumbuhkan karakter kompetitif peserta Kompetisi THE ONE.
2. Melatih kemampuan siswa/i SMA/SMK/MA/Sederajat dalam bidang Matematika, Sains dan Teknologi (Saintek).
3. Meningkatkan kepercayaan diri siswa/i SMA/SMK/MA/Sederajat untuk berkompetisi.
4. Mengasah pemahaman siswa/i terhadap materi SMA serta strategi menjawab soal dalam waktu yang singkat.

### C. Deskripsi

Kompetisi THE ONE merupakan salah satu rangkaian Ajang Pengenalan Aktivitas Statistika (ANAVA #15) berupa kegiatan kompetisi untuk pelajar tingkat SMA/MA sederajat. Kompetisi ini bertujuan untuk mengasah pemahaman peserta terhadap materi SMA, strategi menjawab soal dalam waktu yang singkat, dan menumbuhkan karakter kompetitif. Bidang ilmu dalam kompetisi ini meliputi Matematika, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Fisika, Kimia, dan Biologi. Standar soal yang diujikan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda (LOTS, MOTS, HOTS).

Pelaksanaan Kompetisi THE ONE akan menggunakan *website* dengan sistem CBT (*Computer Based Test*) sehingga dapat memudahkan peserta dan tentunya melatih peserta agar lebih adaptif dalam perkembangan teknologi saat ini.

Kompetisi ini terdiri dari dua babak yaitu babak gugur dan babak *championship*. Salah satu keunikan dari kompetisi ini terdapat pada babak *championship* yang menerapkan sistem “beli soal” pada saat pengerjaannya. Kompetisi THE ONE akan dilaksanakan secara *daring* sehingga dapat diikuti siswa/i dari seluruh Indonesia.

Tema yang diangkat dalam kompetisi ini adalah “*Fly Towards the Highest Skies and Beyond it*”. Tema ini memiliki makna bahwa suatu perjuangan dan usaha tidaklah berujung dan tak terbatas. Seperti langit yang tak berhingga lapisannya. Masih ada yang lebih tinggi di atas langit tertinggi. Begitu pula dengan usaha yang tidak akan pernah mengkhianati hasil dan apabila dilakukan dengan sepenuh hati akan menghasilkan sebuah kesuksesan. Namun, kesuksesan bukanlah akhir, melainkan awal dari sebuah perjuangan untuk menggapai kesuksesan - kesuksesan lainnya. Melalui kegiatan ini, diharapkan para peserta mampu untuk menumbuhkan sikap kompetitif yang jujur sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri untuk berkompetisi serta mampu untuk mengembangkan pemahaman terhadap strategi menjawab soal dalam waktu yang singkat.

#### D. Timeline

Tanggal	Keterangan
7 Desember 2020 - 16 Januari 2021	Pendaftaran Kompetisi THE ONE.
21 Januari 2021	Pengumuman mengenai pelaksanaan Babak Gugur melalui <i>website</i> ANAVA.
23 Januari 2021	Pelaksanaan Babak Gugur.
	Pengumuman 10 peserta terbaik yang berhak melanjutkan ke Babak <i>Championship</i> .

	Pengumuman mengenai pelaksanaan Babak <i>Championship</i> melalui <i>website</i> ANAVA.
24 Januari 2021	Pelaksanaan Babak <i>Championship</i> .
31 Januari 2021	Pengumuman kejuaraan dan <i>awarding</i> .

#### **E. Hadiah**

1. Winner : Sertifikat + Rp 800.000,00 + *Trophy*
2. Runner Up : E-Sertifikat + Rp 500.000,00

#### **F. Benefit**

1. Finalis mendapat kesempatan mengikuti SIGMA secara gratis.
2. E-Sertifikat di setiap babak.
3. Pengalaman menarik.
4. Soal dan Pembahasan Babak Gugur.



## II. PENDAFTARAN

### A. Ketentuan Pendaftaran

1. Peserta merupakan siswa/i tingkat SMA/SMK/MA/Sederajat.
2. Seluruh rangkaian Kompetisi THE ONE dilaksanakan secara *daring* melalui *website* ANAVA
3. Peserta memiliki perangkat yang mendukung untuk mengakses aplikasi *zoom* dan *website* ANAVA.
4. Kompetisi THE ONE bersifat perorangan/individu.
5. Setiap sekolah diperbolehkan mengajukan lebih dari 1 siswa.
6. Setelah mendaftarkan diri, peserta tidak boleh digantikan atau diwakilkan orang lain dalam pelaksanaan kegiatan Kompetisi THE ONE.
7. Dengan mendaftarkan diri sebagai peserta Kompetisi THE ONE, peserta dianggap telah menyetujui semua ketentuan, teknis dan persyaratan yang telah ditetapkan oleh panitia.
8. Pendaftaran dibuka secara *daring* dari tanggal **7 Desember 2020** sampai dengan **16 Januari 2021** melalui *website* ANAVA ([www.anavaugm.com](http://www.anavaugm.com)).

### B. Alur Pendaftaran

1. Calon peserta mengunjungi *website* ANAVA ([www.anavaugm.com](http://www.anavaugm.com))
2. Calon peserta melakukan register akun, dengan cara mengisi *username*, alamat email dan *password*.
3. Setelah akun berhasil dibuat, calon peserta akan mendapatkan *email* berisi permintaan untuk konfirmasi akun yang telah dibuat sebelumnya.
4. Calon peserta harus melakukan konfirmasi melalui *email* tersebut agar dapat *login* di *website* ANAVA.

5. Setelah calon peserta melakukan konfirmasi, peserta dapat *login* di *website* ANAVA menggunakan akun tersebut.
6. Calon peserta harus melengkapi **identitas dan dokumen** pada **menu Administrasi**. Dokumen yang harus dipersiapkan adalah *scan* kartu pelajar dan foto 3x4.
7. Setelah melengkapi semua identitas dan dokumen pendaftaran, calon peserta dapat memilih lomba yang ingin diikuti pada **menu Pembayaran**.
8. Setelah memilih lomba yang ingin diikuti, calon peserta akan mendapatkan informasi mengenai pembayaran pada *website* dan melalui *email*.
9. Calon peserta THE ONE melakukan pembayaran pendaftaran sebesar **Rp. 45.000,00** ke rekening **Bank Mandiri 1020007964346 a.n Julius Satya Ratnandi**.
10. Calon peserta mengirimkan bukti transfer dan konfirmasi melalui *whatsapp* ke **CP : Ratna (085865645692)**.  
  
Format konfirmasi: THE ONE\_Nama Lengkap\_Email\_Tanggal Transfer\_Waktu Transfer\_Asal Sekolah.
11. Calon peserta akan mendapatkan pesan email berisi konfirmasi bahwa pembayaran telah berhasil, selain itu peserta dapat mengecek kembali status pembayarannya pada **menu Pembayaran**.
12. Pendaftaran selesai.

### III. BABAK GUGUR

#### A. Peraturan dan Pelaksanaan Babak Gugur

1. Babak Gugur akan dilaksanakan secara *daring*.
2. Peserta mengerjakan soal Babak Gugur pada *website* ANAVA ([www.anavaugm.com](http://www.anavaugm.com)).
3. Peserta diharapkan untuk menyiapkan perangkat dan jaringan internet dengan baik.
4. Babak Gugur akan dilaksanakan pada hari **Sabtu, 23 Januari 2021 pukul 12.00 – 14.15 WIB.**
5. Sebelum pelaksanaan Babak Gugur peserta diwajibkan untuk memperhatikan pengumuman pada *website* ANAVA pada **Kamis, 21 Januari 2021 mulai pukul 09.00 WIB.**
6. Peserta wajib mengunggah **Pakta Integritas Kompetisi THE ONE** sebelum hari pelaksanaan. Batas pengunggahan maksimal **Jumat, 22 Januari 2021 pukul 16.00 WIB.**
7. Peserta wajib masuk ke *room zoom* **15 menit** sebelum pelaksanaan kompetisi karena *link room* akan diberikan 15 menit sebelum pelaksanaan.
8. Ketentuan penamaan *zoom* adalah **nomor pendaftaran\_nama peserta**
9. Peserta wajib berpakaian sopan dan rapi.
10. Peserta wajib masuk *room zoom* tepat waktu dan mengakses soal di *website* ANAVA setelah mendapat arahan dari pengawas.
11. Peserta wajib mengaktifkan kamera saat pengerjaan berlangsung.
12. Peserta yang berhalangan hadir tidak dapat digantikan atau diwakilkan oleh orang lain dengan alasan apapun.
13. Selama kompetisi berlangsung, peserta hanya boleh mengakses *website* ANAVA dan aplikasi *zoom*.



14. Soal yang diujikan adalah materi soal SMA bidang saintek.
15. Soal pada Babak Gugur berjumlah 60 butir soal pilihan ganda yang terdiri dari:
  - Matematika Wajib (10 Soal)
  - Matematika Peminatan (10 Soal)
  - Fisika (7 soal)
  - Kimia (6 soal)
  - Biologi (7 soal)
  - Bahasa Indonesia (10 soal)
  - Bahasa Inggris (10 soal)
16. Peserta tidak dapat melompat pengerjaan soal atau kembali ke soal sebelumnya.
17. Sistem penilaian pada Babak Gugur sebagai berikut:
  - Jawaban **BENAR akan** diberi poin 1 sampai dengan 3 (tergantung pada tingkat kesulitannya, tingkatan soal yang diujikan LOTS (*Lower Order Thinking Skils*), MOTS (*Middle Order Thinking Skils*), dan HOTS (*Higher Order Thinking Skils*).
  - Jawaban **SALAH dan TIDAK DIJAWAB** akan diberi poin 0.
18. Sepuluh peserta dengan akumulasi poin tertinggi akan melanjutkan ke Babak *Championship*, sementara peserta lainnya akan gugur.
19. Peserta dilarang menggunakan alat bantu hitung, membuka catatan dalam bentuk apapun, mencari jawaban di internet, dan bekerja sama dengan peserta lain/teman/guru/siapaapun. Peserta **wajib** mengerjakan secara jujur dan mandiri seluruh soal dalam Kompetisi THE ONE.
20. Tidak ada ralat soal.
21. Keputusan juri tidak bisa diganggu gugat.
22. Peserta yang telah mengikuti Babak Gugur dapat mengunduh soal dan pembahasan di *website* ANAVA.

## B. Pengumuman dan Hasil Babak Gugur

1. Peserta Babak *Championship* (Final) adalah 10 peserta terbaik dalam Babak Gugur.
2. Pengumuman peserta yang lolos ke Babak *Championship* dapat dilihat pada *website* dan media sosial ANAVA#15 pada **Sabtu, 23 Januari 2021 pukul 17.00 WIB.**

*Website* : [www.anavaugm.com](http://www.anavaugm.com)

*Instagram* : @anavaugm

*OA Line* : @yzq2644y

*Twitter* : @anavaugm

*Facebook* : Anava Statistika UGM

3. Bagi peserta yang lolos ke Babak *Championship* diwajibkan untuk memperhatikan *website* ANAVA pada pukul **18.30 WIB** untuk melihat pengumuman mengenai Babak *Championship*.
4. Babak *Championship* akan dilaksanakan pada **Minggu, 24 Januari 2021** secara *daring*.
5. Bagi seluruh peserta yang telah mengikuti Babak Gugur Kompetisi THE ONE, e-sertifikat akan dikirimkan melalui *email* yang digunakan untuk mendaftar.

## C. Sanksi

1. Peserta yang digantikan atau diwakilkan oleh orang lain pada pelaksanaan Kompetisi THE ONE akan langsung didiskualifikasi.
2. Peserta yang datang terlambat saat waktu pengerjaan tidak akan mendapat perpanjangan waktu.
3. Peserta yang menonaktifkan kamera tanpa adanya laporan kepada panitia maka akan diberi pinalti.
4. Bagi peserta yang melakukan segala bentuk kecurangan (menggunakan alat bantu hitung, membuka catatan dalam bentuk apapun, mencari jawaban di

internet, dan bekerja sama dengan peserta lain/teman/guru/siapapun) akan langsung didiskualifikasi.

5. Peserta yang membuka aplikasi/situs *web* selain *website* ANAVA dan *zoom* maka akan langsung didiskualifikasi.
6. Peserta yang pada saat pengerjaan tiba-tiba keluar dari *zoom*, dan dalam waktu 10 menit tidak kembali tanpa memberikan alasan yang jelas, maka akan mendapatkan pengurangan pada poin akhir. Jika dalam waktu 30 menit tidak kembali tanpa alasan yang jelas, maka akan didiskualifikasi.

#### IV. BABAK CHAMPIONSHIP

##### A. Peraturan dan Pelaksanaan Babak *Championship*

1. Babak *Championship* diikuti oleh 10 peserta terbaik pada Babak Gugur.
2. Babak *Championship* akan dilaksanakan secara *daring*.
3. Peserta diharapkan untuk menyiapkan perangkat dan jaringan internet dengan baik.
4. Peserta mengerjakan soal Babak *Championship* pada *website* ANAVA ([www.anavaugm.com](http://www.anavaugm.com))
4. Babak *Championship* Kompetisi THE ONE akan dilaksanakan pada **Minggu, 24 Januari 2021 pukul 11.00 – 12.50 WIB.**
5. Sebelum pelaksanaan Babak *Championship* peserta diwajibkan untuk memperhatikan pengumuman pada *website* ANAVA pada **Sabtu, 23 Januari 2021 pukul 18.30 WIB.**
5. Peserta wajib masuk ke *room zoom* **15 menit** sebelum pelaksanaan kompetisi karena *link room* akan diberikan 15 menit sebelum pelaksanaan Babak *Championship*.
6. Ketentuan penamaan *zoom* adalah **nomor pendaftaran\_nama peserta**
7. Peserta wajib berpakaian sopan dan rapi.
8. Peserta wajib masuk *room zoom* tepat waktu dan mengakses soal di *website* ANAVA setelah mendapat arahan dari pengawas.
9. Peserta wajib mengaktifkan kamera saat pengerjaan berlangsung.
10. Peserta yang berhalangan hadir tidak dapat digantikan atau diwakilkan oleh orang lain dengan alasan apapun.
11. Selama kompetisi berlangsung, peserta hanya boleh mengakses *website* ANAVA dan aplikasi *zoom*.
12. Tingkatan soal yang diujikan adalah soal-soal SMA tingkat MOTS dan HOTS.
13. Sistem yang digunakan pada Babak *Championship* ini adalah **Sistem Beli Soal.**

14. Penjelasan teknis Sistem “**Beli Soal**” adalah sebagai berikut:

- Istilah dan definisi dalam Sistem “Beli Soal” :

Istilah	Definisi
Poin	Nilai awal yang dimiliki peserta untuk membeli sebuah paket soal
Harga paket soal	Nilai yang akan mengurangi poin peserta ketika memilih paket soal tersebut
Skor	Nilai yang akan diperoleh peserta jika berhasil menjawab pertanyaan dalam paket soal yang telah dipilih.

- Soal pada Babak *Championship* berjumlah 20 paket soal uraian. Setiap paket soal berisi satu soal dengan “**harga paket soal**” , “**tingkat kesulitan soal**” , dan “**skor yang akan diperoleh peserta**” yang berbeda-beda antar paket soal.
- Semakin tinggi **skor** yang akan diperoleh peserta jika menjawab benar maka semakin tinggi pula “**harga paket soal**” tersebut.
- Peserta bebas memilih paket soal yang akan dikerjakan selama **poin** yang dimiliki cukup untuk membeli paket soal tersebut.
- Setelah membeli dan membuka paket, **poin** yang dimiliki peserta akan otomatis berkurang.
- Dalam setiap paket soal terdapat soal, waktu pengerjaan, tempat mengunggah jawaban, dan skor (nilai yang akan diperoleh jika peserta menjawab benar).
- Format penulisan jawaban pada lembar jawab mencakup **nomor pendaftaran, kode paket soal, uraian jawaban, dan tanda tangan di pojok kanan atas**.
- Jawaban ditulis tangan kemudian di *scan* dalam bentuk jpeg untuk di *submit* sesuai dengan pengerjaan soal tersebut.



- Setelah menyelesaikan soal sebelumnya, peserta baru bisa memilih paket soal berikutnya.
- Waktu total dalam Babak Gugur ini adalah 35 menit. Jika waktu telah berakhir maka sistem akan menutup secara otomatis dan menyimpan jawaban yang telah di *submit*.

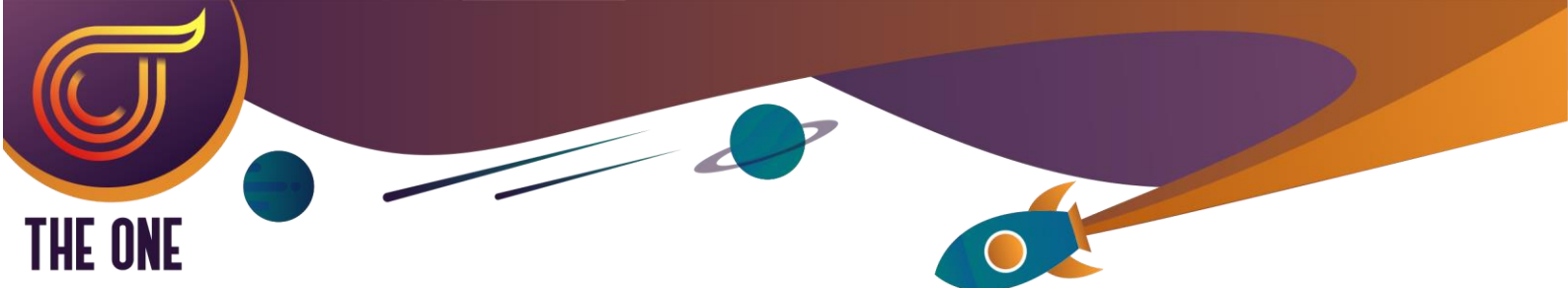
15. Peserta dilarang menggunakan alat bantu hitung, membuka catatan dalam bentuk apapun, searching di internet, dan bekerja sama dengan peserta lain/teman/guru/siapaapun. Peserta **wajib** mengerjakan secara jujur dan mandiri seluruh soal yang telah disediakan.
16. Tidak ada ralat soal.
17. Keputusan juri tidak bisa diganggu gugat

#### **B. Pengumuman dan Hasil Babak Championship**

1. Pada Babak *Championship* (Final) akan diambil satu *Winner* dan satu *Runner Up* dengan nilai tertinggi pada Babak *Championship*.
2. Pengumuman pemenang dan *awarding* akan dilaksanakan pada Minggu, 31 Januari 2021 melalui aplikasi *zoom*.
3. Bagi seluruh peserta yang telah mengikuti Babak *Championship*, e-sertifikat akan dikirimkan melalui *email* yang digunakan untuk mendaftar.

#### **C. Sanksi**

1. Bagi peserta yang datang terlambat saat waktu pengerjaan tidak akan mendapat perpanjangan waktu.
2. Peserta yang digantikan atau diwakilkan oleh orang lain pada pelaksanaan Kompetisi THE ONE akan langsung didiskualifikasi.
3. Peserta yang menonaktifkan kamera tanpa adanya laporan kepada panitia maka akan dikenakan pengurangan poin.
4. Peserta yang mengerjakan soal tidak sesuai format yang telah ditentukan, maka tidak akan dikoreksi.

- 
5. Apabila peserta didapati melakukan segala bentuk kecurangan (menggunakan alat bantu hitung, membuka catatan dalam bentuk apapun, searching di internet, dan bekerja sama dengan peserta lain/teman/guru/siapaapun) akan langsung didiskualifikasi.
  6. Apabila peserta didapati membuka aplikasi/*website* selain *website* ANAVA dan *zoom* maka akan langsung didiskualifikasi.

