

KAGUM GUIDEBOOK



Koding

GUIDEBOOK KODING

KAGUM XIII

Peserta : Perorangan

Kategori : SD Kelas 4, 5 dan 6

Timeline :

TANGGAL	AGENDA
05 Oktober 2026	<i>Open Registration</i>
06 November 2026	<i>Close Registration</i>
12 November 2026	<i>Technical Meeting (SDIT Al Ummah)</i>
17 November 2026	Pelaksanaan Lomba Koding
17 November 2026	Penjurian
17 November 2026	Grand Closing + Pengumuman Pemenang

KETENTUAN UMUM

1. Peserta KAGUM 2025 merupakan siswa/i tingkat SD/MI Sederajat kelas 4, 5, 6 dan masih aktif belajar di sekolah tersebut;
2. Peserta **wajib** menutup aurat dengan ketentuan:
 - Laki-laki: Menggunakan celana panjang hingga mata kaki
 - Perempuan: Menggunakan celana/rok panjang dan baju lengan panjang
3. Peserta **wajib** mengisi formulir pendaftaran yang tersedia di *website* KAGUM (www.kagum.sditalummahku.sch.id);
4. Peserta **wajib** membayar uang pendaftaran sebesar:
 - Rp. 20.000,-
5. Peserta **wajib** melengkapi seluruh kebutuhan administrasi (pendaftaran dan pembayaran) sampai pendaftaran ditutup;
6. Peserta **wajib** mem-follow akun Instagram SDIT Al-Ummah (@sditalummah_cibadak) dan akun instagram KAGUM (@kagum.official_);
7. Peserta **wajib** menaati seluruh peraturan yang telah ditetapkan oleh panitia;
8. Setiap peserta hanya diperbolehkan mengikuti **satu lomba onsite dihari yang sama**;
9. Peserta **wajib** hadir saat pelaksanaan *technical meeting*;
10. Peserta **wajib** memberikan *contact person* pelatih (pendamping)/officially;
11. Pendaftaran **akan ditutup jika sudah memenuhi kuota (20 peserta)**.

KETENTUAN KHUSUS

I. KETENTUAN PESERTA

1. Peserta merupakan siswa/i yang menempuh pendidikan di SD/MI Sederajat kelas 4, 5 dan 6;
2. Perlombaan bersifat perorangan;
3. Wajib menggunakan seragam sekolah masing-masing;
4. Peserta wajib berpakaian sopan dan rapi;
5. Peserta wajib hadir di tempat 30 menit sebelum perlombaan dimulai;
6. Orangtua/guru pendamping tidak diperkenankan membantu dan masuk ke area perlombaan saat perlombaan sedang berlangsung;
7. Perlombaan dilaksanakan secara offline pada tanggal 17 November 2026 di SDIT Al-Ummah Cibdak Sukabumi;
8. Peserta wajib bergabung dengan grup WhatsApp yang telah dibuat oleh panitia. Jika belum tergabung, segera hubungi panitia;
9. Bagi peserta yang melanggar ketentuan umum dan khusus akan didiskualifikasi;
10. Keputusan juri mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

II. TEMA LOMBA

“Little Engineer: Membangun dengan Loop”

III. KETENTUAN LOMBA KODING

1. Lomba menggunakan **Web Code.org**;
2. Lomba dilaksanakan secara **offline dan online**;
3. Setiap peserta wajib menulis kode sendiri tanpa menyalin dari orang lain;
4. Penilaian dilakukan per babak dengan **tingkat kesulitan bertahap**:
 - **Babak Penyisihan**
 - **Babak Semifinal**
 - **Babak Final**
5. Setiap babak diberi waktu pengerjaan;
6. Peserta yang berhasil menyelesaikan pola dengan benar akan melaju ke babak selanjutnya.
7. Perlengkapan disediakan panitia
 - Laptop atau komputer dengan akses internet;
 - Akun Code.org aktif;
 - Proyektor untuk presentasi hasil (opsional)

IV. TEKNIS PERLOMBAAN

1. Peserta datang ke tempat perlombaan pukul 07.30 dan akan diarahkan oleh panitia menuju Laboratorium komputer / ruang lomba SDIT Al-Ummah untuk melaksanakan pembukaan lomba;
2. Peserta duduk di tempat yang telah disediakan dan mulai mengerjakan setelah diberi instruksi oleh panitia;

3. Mekanisme Lomba

a) Penyisihan

- Peserta membuat **pola zig-zag sederhana**;
- Waktu maksimal 20 menit;
- Penilaian : kebenaran pola dan kerapihan kode (loop benar)

b) Semi Final

- Peserta membuat **pola zig-zag bertingkat**;
- Waktu maksimal 25 menit;
- Penilaian : kebenaran pola, efisiensi penggunaan loop, kerapihan.

c) Final

- Peserta membuat **pola bangun bertingkat penuh**;
- Waktu maksimal 30 menit;
- Penilaian : kebenaran pola, efisiensi kode (nested loop), kreativitas tambahan (jika ada).

V. KRITERIA PENILAIAN

1. Keputusan dewan juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat;
2. Hal yang dijadikan dasar penilaian juri adalah :

No.	Aspek penilaian	Bobot
1	Kesesuaian Pola sesuai contoh	40%
2	Efisiensi Kode (looping benar, tidak boros blok)	30%
3	Kerapihan & Keteraturan (struktur kode jelas)	20%
4	Kreativitas (variasi tambahan bila waktu cukup)	10%

VI. KETENTUAN DISKUALIFIKASI

1. Peserta tidak mengikuti peraturan dan ketentuan yang berlaku;
2. Peserta terbukti melakukan plagiarisme atau kecurangan dalam bentuk apapun;
3. Peserta terbukti membahayakan atau mengganggu peserta lain dalam bentuk apapun;
4. Peserta terbukti memalsukan data diri;
5. Peserta terlambat mengumpulkan karya sesuai waktu yang telah ditentukan.

VII. CONTACT PERSON

Contact Person: - 0858-6271-6762 (Astri Rahayu)
- 0813-1500-5294 (Susan Rizky P N)

