

PETUNJUK PELAKSANAAN (JUKLAK) DAN PETUNJUK TEKNIS (JUKNIS)

Smart AI & Tech Competition for a Rising Indonesia



JENJANG SEKOLAH DASAR (SD)

PETUNJUK BAGI PESERTA, SEKOLAH, DAN PENDAMPING

Scratch 3.0 • Walnut Edu Tech Scratch

DOKUMEN RESMI • PEDOMAN PELAKSANAAN

Dokumen ini membedakan dengan jelas antara aturan umum, tahapan kompetisi, Competitive Programming, dan Hackathon. Pemilihan jalur Umum/Walnut baru dilakukan pada Babak Semifinal.

Centrinova Solusi Edukasi

INFORMASI KETENTUAN

KETENTUAN ALUR KOMPETISI

Pada Babak Kualifikasi, seluruh peserta mengikuti ketentuan kompetisi yang sama. Pada tahap ini belum terdapat pemilihan jalur Umum atau Walnut maupun pemilihan perangkat lunak. Pemilihan jalur Umum atau Walnut dilaksanakan setelah peserta dinyatakan lulus ke Babak Semifinal.

Tahap	Siapa yang ikut?	Biaya	Pilihan Jalur/Tools
Kualifikasi	Diutamakan siswa/siswi kelas 4–6	GRATIS	Belum memilih Umum/Walnut
Semifinal	Peserta yang lulus Kualifikasi	Umum Rp250.000 Walnut Rp400.000	Baru memilih: Umum atau Walnut
Grand Final – Competitive Programming (CP)	Finalis sesuai ketentuan kelulusan CP	—	Satu kompetisi yang sama untuk semua finalis
Grand Final – Hackathon (HA) <i>*Optional</i>	Peserta yang memenuhi ketentuan HA	—	Umum → Scratch 3.0 Walnut → Walnut Edu Tech

Ringkasan alur

① Kualifikasi	② Semifinal	③ Grand Final
- Online - Competitive Programming (CP) - Gratis Semua peserta	- Onsite (multi city) - Competitive Programming (CP) Pilih Jalur - Umum : 250k - Walnut : 400k	- Onsite - Competitive Programming (CP) (1 Kompetisi Gabungan dari Umum dan Walnut) - Hackathon (HA) <i>*Optional</i>
Soal CP (Pilihan Ganda) : Matematika + Logika	Soal CP (Pilihan Ganda) : Matematika + Logika + Scratch/Scratch Walnut	Soal CP (Pilihan Ganda + Jawaban Singkat) : Konten Scratch/ Scratch Walnut Soal Hackathon : Membuat aplikasi dengan Scratch/Walnut Edutech dengan tema edukasi penggunaan AI di Sekolah Dasar.

A. PENDAHULUAN

SATRIA (*Smart AI & Tech Competition for a Rising Indonesia*) 2026 merupakan kompetisi bidang teknologi, pemrograman, dan inovasi digital yang diselenggarakan oleh Centrinova Solusi Edukasi. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), kompetisi diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, computational thinking, problem solving, kreativitas, serta kemampuan membuat solusi digital.

Rangkaian kompetisi SD terdiri atas tiga tahap: Kualifikasi, Semifinal, dan Grand Final. Babak Kualifikasi bersifat umum dan gratis. Pemilihan jalur Umum atau Walnut baru dilakukan pada Babak Semifinal. Pada Grand Final, seluruh finalis mengikuti Competitive Programming dalam satu kompetisi yang sama; Hackathon menjadi tantangan tambahan yang bersifat opsional.

B. TUJUAN

1. Mengembangkan kemampuan berpikir komputasional dan pemecahan masalah peserta didik SD.
2. Meningkatkan kemampuan logika, matematika, dan pemahaman dasar pemrograman.
3. Mendorong peserta menghasilkan solusi digital yang kreatif dan edukatif.
4. Memperkenalkan Scratch 3 dan Walnut Edu Tech sebagai media belajar coding dan teknologi.
5. Menyediakan ruang kompetisi yang sehat, objektif, dan edukatif bagi siswa SD.

C. PESERTA DAN PERSYARATAN

1. Peserta merupakan siswa aktif SD/MI kelas 4–6 pada Tahun Pelajaran 2026/2027.
2. Peserta wajib melakukan registrasi melalui sistem pendaftaran yang disediakan panitia.
3. Data peserta yang diisikan saat registrasi harus benar, lengkap, dan dapat dipertanggungjawabkan.
4. Pada saat Kualifikasi, peserta belum memilih jalur Umum atau Walnut.
5. Peserta yang lulus ke Semifinal wajib memilih salah satu jalur Semifinal: Umum atau Walnut.
6. Seluruh peserta wajib mematuhi Juklak, Juknis, tata tertib, dan ketentuan panitia.

D. KETENTUAN UMUM

1. Informasi resmi kompetisi hanya disampaikan melalui kanal resmi panitia SATRIA.
2. Panitia berhak mendokumentasikan seluruh kegiatan kompetisi.
3. Panitia berhak melakukan perubahan jadwal atau teknis apabila terjadi keadaan di luar kendali penyelenggara.
4. Keputusan panitia dan dewan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
5. Penyelenggara dapat menggunakan dan mempublikasikan karya peserta untuk kepentingan dokumentasi dan publikasi kegiatan dengan tetap mencantumkan identitas peserta sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

E. TAHAPAN KOMPETISI

1. BABAK KUALIFIKASI

SELURUH PESERTA • TANPA BIAYA • BELUM MEMILIH JALUR

- Babak Kualifikasi menggunakan format yang sama untuk seluruh peserta.
- Pemilihan jalur Umum atau Walnut belum dilakukan pada tahap ini.

Komponen	Ketentuan
Tanggal	Sabtu, 19 September 2026
Metode	Online
Waktu	09.00–11.00 WIB
Biaya	Gratis (Free Registration)
Perangkat	Laptop atau komputer
Media Pengerjaan Soal	Google Form
Durasi	120 menit
Jumlah soal	200 soal
Bentuk soal	Pilihan Ganda

Mekanisme

- Peserta melakukan login ke sistem kompetisi sesuai dengan petunjuk teknis yang disampaikan oleh panitia.
- Peserta memastikan perangkat dan koneksi internet dalam kondisi baik dan siap digunakan.
- Peserta mengerjakan seluruh soal secara mandiri sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
- Setelah waktu berakhir, akses pengerjaan ditutup sesuai sistem.
- Keterlambatan peserta tidak mengakibatkan penambahan waktu pengerjaan.
- Pelanggaran dan/atau tindakan kecurangan dapat dikenai sanksi hingga berupa diskualifikasi.

HASIL KUALIFIKASI

Peserta dengan nilai terbaik sesuai kuota yang ditetapkan panitia dinyatakan lulus ke Babak Semifinal. Setelah dinyatakan lulus, peserta memilih jalur Umum atau Walnut untuk Babak Semifinal.

2. BABAK SEMIFINAL

Komponen	Ketentuan
Tanggal	10 – 17 Oktober 2026
Waktu	*Menyesuaikan tempat penyelenggara
Metode	Onsite (Multi City)
Biaya Umum	Rp250.000
Biaya Walnut	Rp400.000
Perangkat	Laptop
Media Pengerjaan Soal	Google Form
Durasi	120 menit
Jumlah soal	200 soal
Bentuk soal	Pilihan Ganda

Mekanisme

- Peserta yang lulus Kualifikasi melakukan registrasi ulang untuk Semifinal.
- Peserta memilih salah satu jalur kompetisi, yaitu **Umum atau Walnut**.
- Keikutsertaan pada jalur yang dipilih dinyatakan sah setelah pembayaran terverifikasi oleh panitia.
- Peserta wajib hadir paling lambat 30 menit sebelum kompetisi dimulai.
- Peserta mengikuti pemeriksaan identitas dan briefing teknis.
- Peserta mengerjakan soal secara mandiri dan menyerahkan hasil pengerjaan sesuai dengan petunjuk yang ditetapkan panitia.

Benefit jalur Walnut

- Akun Walnut aktif selama **2 bulan**.
- Akses materi pembelajaran Walnut untuk persiapan kompetisi.
- Pendampingan penggunaan platform Walnut Edu Tech.

3. BABAK GRAND FINAL

GRAND FINAL TERDIRI ATAS DUA KOMPONEN

- Competitive Programming merupakan bagian wajib bagi peserta yang dinyatakan lulus sesuai ketentuan Competitive Programming.
- Hackathon merupakan kegiatan pilihan yang memiliki ketentuan peserta dan kuota tersendiri.

Komponen	Status	Peserta	Ketentuan utama
Competitive Programming	WAJIB	Finalis yang memenuhi ketentuan kelulusan CP	Satu kompetisi yang sama; finalis Umum dan Walnut bergabung
Hackathon	OPSIONAL	Top 20 nilai tertinggi Semifinal sesuai ketentuan panitia	Tools mengikuti jalur yang dipilih saat Semifinal

3.1 Pelaksanaan Grand Final

Komponen	Ketentuan
Hari/Tanggal	Sabtu, 14 November 2026
Waktu	• Hackathon (07.00 - 09.30) • Competitive Programming (10.00 - 12.00)
Metode	Onsite
Lokasi	Jakarta/Tangerang
Perangkat	Laptop dan perlengkapan pribadi
Kehadiran	Hadir minimal 30 menit sebelum kompetisi

3.2 Competitive Programming – WAJIB

JALUR UMUM DAN WALNUT MENGIKUTI KOMPETISI YANG SAMA

- Peserta dari jalur Umum dan Walnut tidak dipisahkan menjadi dua kompetisi pada Competitive Programming Grand Final.
- Seluruh finalis yang memenuhi ketentuan kelulusan CP bertanding dalam satu kompetisi yang sama.

Ketentuan kuota dan mekanisme kelulusan Competitive Programming Grand Final memiliki aturan tersendiri. Ketentuan Top 20 tidak digunakan sebagai batas jumlah peserta Competitive Programming.

Komponen	Ketentuan
Bentuk soal	200 Soal (Pilihan Ganda + Short Answer)
Materi	100% Konten Scratch
Tingkat kesulitan	Mudah 30% • Sedang 50% • Sulit 20%
Peserta	Finalis yang lulus berdasarkan ketentuan Competitive Programming
Kategori	Satu kompetisi bersama untuk finalis Umum dan Walnut

3.3 Hackathon – OPSIONAL

TOP 20 MERUPAKAN KETENTUAN HACKATHON DAN BUKAN BATAS PESERTA COMPETITIVE PROGRAMMING

- Sebanyak 20 peserta dengan nilai tertinggi pada Babak Semifinal digunakan sebagai dasar ketentuan dan/atau kuota keikutsertaan Hackathon sesuai dengan ketetapan panitia.
- Peserta Hackathon tetap mengikuti Competitive Programming.

Hackathon dilaksanakan pada tahap Grand Final, sebelum jam pelaksanaan Competitive Programming. Peserta mengembangkan aplikasi atau proyek edukatif berdasarkan tema atau studi kasus yang ditetapkan oleh panitia.

KETENTUAN

Ketidakikutsertaan dalam Hackathon tidak mempengaruhi hak peserta untuk mengikuti Competitive Programming sepanjang peserta memenuhi ketentuan kelulusan Competitive Programming Grand Final.

F. PETUNJUK TEKNIS – COMPETITIVE PROGRAMMING

1. Kualifikasi

Materi	Bobot	Kesulitan
Logika	50%	Mudah 20% • Sedang 50% • Sulit 30%
Matematika	50%	Mudah 20% • Sedang 50% • Sulit 30%

Bentuk soal: Pilihan Ganda. Soal disesuaikan dengan tingkat kemampuan SD kelas 4–6.

2. Semifinal

Materi	Bobot	Kesulitan
Matematika	20%	Mudah 20% • Sedang 50% • Sulit 30%
Logika	30%	Mudah 20% • Sedang 50% • Sulit 30%
Konten Scratch	50%	Mudah 20% • Sedang 50% • Sulit 30%

Bentuk soal: Pilihan Ganda.

3. Grand Final

Materi	Bobot	Bentuk	Kesulitan
Konten Scratch	100%	Pilihan Ganda + Short Answer	Mudah 30% • Sedang 50% • Sulit 20%

Competitive Programming Grand Final merupakan satu kompetisi yang diikuti bersama oleh finalis dari jalur Umum dan Walnut.

4. Ruang lingkup Konten Scratch

No.	Materi
1	Gerakan Sprite/Motion
2	Event
3	Motion
4	Looks
5	Sound
6	Variable
7	Loop
8	Broadcast
9	Clone
10	Conditional
11	My Block

G. PETUNJUK TEKNIS – HACKATHON

SIFAT HACKATHON

Hackathon hanya tersedia pada Grand Final dan bersifat opsional. Kelayakan/kuota Hackathon menggunakan ketentuan Top 20 nilai tertinggi pada Semifinal.

1. Tools berdasarkan jalur Semifinal

Jalur	Tools wajib	Tema
Umum	Scratch 3.0	Edukasi tentang penggunaan AI untuk Sekolah Dasar
Walnut	Walnut Edu Tech	Edukasi tentang penggunaan AI untuk Sekolah Dasar

2. Hasil karya Hackathon

- Peserta membuat proyek edukasi interaktif sesuai tema.
- Karya dikembangkan menggunakan tools yang sesuai dengan jalur Semifinal peserta.
- Peserta melakukan analisis terhadap tema atau studi kasus, merancang gagasan, mengembangkan solusi, serta mempresentasikan dan/atau menyerahkan hasil karya sesuai dengan petunjuk teknis panitia.
- Karya wajib dikembangkan sesuai dengan batas waktu dan ketentuan teknis yang ditetapkan oleh panitia.

3. Aspek penilaian

Aspek	Bobot
Pemahaman Masalah	20%
Solusi & Inovasi	25%
Implementasi Teknis	30%
Desain & Pengalaman Pengguna	15%
Presentasi & Dampak Edukatif	10%
TOTAL	100%

H. MEKANISME KELULUSAN DAN PENILAIAN

PERBEDAAN KETENTUAN KELULUSAN

Kelulusan Competitive Programming Grand Final dan kelayakan Hackathon adalah dua ketentuan yang berbeda.

Komponen	Dasar Kelulusan /keikutsertaan
Semifinal	Nilai Kualifikasi + kuota yang ditetapkan panitia untuk menentukan peserta yang lulus.
Grand Final – Competitive Programming	Mengikuti ketentuan kelulusan Competitive Programming yang ditetapkan panitia
Grand Final – Hackathon	Top 20 nilai tertinggi pada Babak Semifinal sesuai dengan ketentuan keikutsertaan Hackathon.

Apabila terdapat ketentuan teknis tambahan mengenai kuota, mekanisme penentuan peringkat, bobot penilaian, atau ketentuan pemecah nilai yang sama (tie-break) pada Competitive Programming Grand Final, pelaksanaannya mengacu pada ketentuan resmi yang ditetapkan dan diumumkan oleh panitia.

Aspek penilaian Competitive Programming

Aspek	Keterangan
Ketepatan Jawaban (Correctness)	Kemampuan peserta memberikan jawaban yang benar sesuai dengan permasalahan yang diberikan.
Kemampuan Pemecahan Masalah (Problem Solving)	Kemampuan peserta memahami permasalahan, menentukan informasi yang relevan, dan memilih cara penyelesaian yang tepat.
Penalaran Logis (Logical Reasoning)	Kemampuan peserta menggunakan pola pikir logis untuk menganalisis informasi dan memperoleh solusi.
Ketelitian (Accuracy)	Kemampuan peserta melakukan perhitungan, membaca informasi, dan menentukan jawaban secara cermat serta meminimalkan kesalahan.
Kecepatan (Speed)	Kemampuan peserta menyelesaikan soal secara efektif dalam waktu yang tersedia, dengan tetap mempertahankan ketepatan jawaban.

I. TATA TERTIB PESERTA

- Peserta wajib hadir tepat waktu sesuai jadwal yang ditentukan panitia.
- Peserta wajib menggunakan identitas yang sesuai dengan data registrasi.
- Peserta wajib membawa laptop/komputer dan perlengkapan yang diperlukan pada babak onsite.
- Peserta wajib mengikuti pemeriksaan identitas dan briefing teknis.
- Peserta wajib mengerjakan kompetisi secara mandiri.
- Peserta dilarang bekerja sama atau berkomunikasi dengan peserta lain selama kompetisi, kecuali aktivitas yang secara khusus diperbolehkan panitia.
- Peserta dilarang membuka materi, website, aplikasi, atau sumber bantuan yang tidak diizinkan.
- Peserta wajib menjaga sikap sportif dan menghormati panitia, juri, pendamping, dan peserta lain.
- Kesiapan perangkat dan koneksi internet yang menjadi tanggung jawab peserta harus dipastikan sebelum pelaksanaan babak yang menggunakan perangkat pribadi.

J. KETENTUAN DISKUALIFIKASI

- Menggunakan identitas palsu atau memberikan data yang tidak benar.
- Melakukan kecurangan dalam bentuk apa pun.
- Melakukan plagiarisme atau menyalin karya peserta lain.
- Berkomunikasi dengan pihak lain selama kompetisi tanpa izin panitia.
- Menggunakan perangkat, aplikasi, materi, atau sumber bantuan yang dilarang.
- Mengganggu jalannya kompetisi atau peserta lain.
- Melanggar tata tertib atau ketentuan resmi kompetisi.

K. PENGHARGAAN DAN SERTIFIKAT

Penerima	Penghargaan
Juara	→ Medali & Sertifikat → Tiket untuk mengikuti kompetisi tingkat internasional bagi pemenang yang memenuhi ketentuan penyelenggara. → Hadiah Eksklusif → Penghargaan Jos Luhukay
Seluruh peserta	E-Sertifikat peserta sesuai ketentuan penyelenggara.
Hackathon	Karya juara 1–3 dapat ditampilkan pada saat pengumuman pemenang, sesuai keputusan panitia.

L. JADWAL DAN LOKASI

Tahap	Tanggal	Metode	Lokasi/Waktu
Kualifikasi	19 September 2026	Online	09.00–11.00 WIB
Semifinal	10–17 Oktober 2026	Onsite Multi City	Menyesuaikan kota pelaksanaan
Grand Final	14 November 2026	Onsite	Jakarta/Tangerang

Kota Semifinal utama

Kota Utama	Kota Opsional
Jakarta/Tangerang	Makassar
Batam	Bandung
Pontianak	Bali
Surabaya/Malang	
Medan/Palembang	
Semarang	

M. CHECKLIST PESERTA

Sebelum Kualifikasi

- Sudah melakukan registrasi.
- Memastikan data peserta benar.
- Menyiapkan laptop/komputer.
- Memastikan koneksi internet stabil.
- Memahami bahwa Babak Kualifikasi tidak dipungut biaya dan belum terdapat pemilihan jalur Umum atau Walnut.

Jika lulus ke Semifinal

- Menentukan salah satu jalur Semifinal, yaitu Umum atau Walnut.
- Menyelesaikan pembayaran sesuai jalur yang dipilih: Umum Rp250.000 atau Walnut Rp400.000.
- Menunggu verifikasi pembayaran.
- Membawa laptop dan hadir minimal 30 menit sebelum lomba.
- Memahami komposisi soal Semifinal.

Jika lulus ke Grand Final

- Memastikan status kelulusan Competitive Programming sesuai pengumuman panitia.
- Mengikuti Competitive Programming karena bersifat WAJIB bagi finalis CP.
- Memahami bahwa finalis jalur Umum dan Walnut mengikuti Competitive Programming dalam satu kompetisi yang sama.
- Apabila memenuhi ketentuan Top 20 Hackathon, menentukan keikutsertaan dalam Hackathon.
- Apabila mengikuti Hackathon, menggunakan perangkat lunak sesuai jalur Semifinal: Umum → Scratch 3; Walnut → Walnut Edu Tech.
- Menyiapkan laptop dan perlengkapan pribadi.

RINGKASAN ALUR KOMPETISI

- Seluruh peserta mengikuti Kualifikasi tanpa biaya dan tanpa pemilihan jalur
- peserta yang lulus memilih jalur Umum atau Walnut pada Semifinal dengan biaya sesuai jalur
- peserta yang memenuhi ketentuan mengikuti Competitive Programming Grand Final dalam satu kompetisi
- Hackathon merupakan komponen pilihan dengan ketentuan Top 20 pada Babak Semifinal.

N. PENUTUP

Petunjuk Pelaksanaan dan Petunjuk Teknis SATRIA 2026 Jenjang SD ini disusun sebagai pedoman bagi peserta, sekolah, pendamping, panitia, dan pihak terkait. Dokumen ini menempatkan informasi yang paling penting—alur, biaya, pilihan jalur, format soal, serta perbedaan Competitive Programming dan Hackathon—secara terpisah agar mudah dipahami.

Dengan memahami seluruh ketentuan yang tercantum, diharapkan pelaksanaan SATRIA 2026 berlangsung secara tertib, adil, edukatif, dan profesional serta menjadi wadah bagi peserta didik untuk belajar, berkreasi, dan mengembangkan kemampuan teknologi.