

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

Centrinova Solusi Edukasi

Daftar Isi

1. Pendahuluan

- 1.1 Tujuan Kompetisi
- 1.2 Tiga Tahap Kompetisi

2. Peserta dan Persyaratan

3. Biaya dan Pemilihan Track

4. Tahapan Kompetisi

- 4.1 Tahap 1 — Qualification
- 4.2 Tahap 2 — Semifinal
- 4.3 Tahap 3 — Grand Final

5. Materi dan Ruang Lingkup Coding

6. Penilaian dan Kelulusan

- 6.1 Dari Qualification ke Semifinal
- 6.2 Dari Semifinal ke Grand Final
- 6.3 Aspek Penilaian Competitive Programming
- 6.4 Aspek Penilaian Hackathon

7. Tata Tertib dan Ketentuan Diskualifikasi

8. Penghargaan dan Sertifikat

9. Jadwal dan Lokasi

10. Checklist Peserta

11. Ringkasan Alur Kompetisi

12. Penutup

13. Kontak Resmi

1. Pendahuluan

SATRIA (Smart AI & Tech Competition for a Rising Indonesia) 2026 adalah kompetisi di bidang teknologi, pemrograman, dan inovasi digital yang diselenggarakan oleh Centrinova untuk siswa-siswi di seluruh Indonesia.

Rangkaian kompetisi SD terdiri atas tiga tahap: Kualifikasi, Semifinal, dan Grand Final. Babak Kualifikasi bersifat umum dan gratis, diikuti seluruh peserta dengan format yang sama. Pemilihan jalur General atau Walnut baru dilakukan pada Babak Semifinal, dan keduanya tetap bertanding dalam satu kompetisi Competitive Programming yang sama — perbedaannya hanya pada akses materi belajar tambahan yang diperoleh peserta jalur Walnut. Pada Grand Final, seluruh finalis mengikuti Hackathon (opsional, dilaksanakan lebih dulu) dan dilanjutkan dengan Competitive Programming (wajib) dalam satu rangkaian acara.

Untuk jenjang Sekolah Dasar (SD), kompetisi ini dirancang untuk mengembangkan:

- Berpikir logis
- Computational thinking (berpikir komputasional)
- Kemampuan memecahkan masalah (problem solving)
- Pemahaman dasar konsep pemrograman melalui Scratch
- Kreativitas
- Kemampuan menghasilkan solusi digital sederhana bertema pemanfaatan AI

1.1 Tujuan Kompetisi

- Mengembangkan kemampuan berpikir komputasional dan pemecahan masalah pada siswa SD.
- Meningkatkan kemampuan logika, matematika, dan pemahaman dasar pemrograman.
- Mendorong peserta menghasilkan solusi digital yang kreatif dan edukatif melalui Scratch.
- Memperkenalkan Scratch 3.0 dan Walnut Edu Tech sebagai media belajar coding dan teknologi.
- Menyediakan ruang kompetisi yang sehat, adil, edukatif, dan profesional.

1.2 Tiga Tahap Kompetisi

Rangkaian kompetisi SATRIA 2026 untuk jenjang SD terdiri atas tiga tahap berurutan:

1. **Kualifikasi** — diikuti oleh semua peserta dengan format yang sama (Competitive Programming, platform HeyHi).
2. **Semifinal** — peserta yang lolos memilih salah satu jalur (General atau Walnut); keduanya bertanding dalam satu kompetisi Competitive Programming yang sama (platform HeyHi).

3. **Grand Final** — terdiri atas Hackathon (opsional, dilaksanakan sebelum Competitive Programming, menggunakan Scratch 3) dan Competitive Programming (wajib, platform HeyHi).

Catatan: Peserta yang memilih Jalur Walnut mendapatkan akses tambahan materi belajar Scratch melalui aplikasi Walnut Edu Tech. Pada babak Semifinal maupun Grand Final, jalur General dan Walnut tetap mengikuti satu kompetisi Competitive Programming yang sama.

2. Peserta dan Persyaratan

- Peserta adalah siswa aktif SD/MI kelas 4–6 pada Tahun Pelajaran 2026/2027.
- Peserta melakukan pendaftaran melalui sistem registrasi resmi yang disediakan panitia.
- Data yang diisi saat pendaftaran harus benar, lengkap, dan dapat dipertanggungjawabkan.
- Peserta wajib mengikuti Juklak, Juknis, tata tertib, dan seluruh ketentuan resmi panitia.

3. Biaya dan Pemilihan Track

Tabel berikut merangkum biaya di setiap tahap kompetisi, sekaligus kapan peserta perlu memilih track.

Tahap	Biaya	Keterangan
Qualification	Gratis	Seluruh peserta mengikuti format yang sama; belum ada pemilihan track.
Semifinal — General Track	Rp250.000	Tidak Mendapatkan materi pembelajaran tambahan
Semifinal — Walnut Track	Rp400.000	Mendapatkan akses materi belajar Scratch melalui aplikasi Walnut Edu Tech.
Grand Final — Competitive Programming	Sesuai ketentuan kelulusan	Finalis General dan Walnut mengikuti satu kompetisi yang sama, platform HeyHi.
Grand Final — Hackathon	Bersifat opsional	Menggunakan Scratch 3, dilaksanakan sebelum sesi Competitive Programming.

- General dan Walnut adalah dua pilihan jalur pada tahap Semifinal, **bukan dua kompetisi yang terpisah** — keduanya mengerjakan soal dan bertanding dalam satu kompetisi Competitive Programming yang sama.
- Walnut adalah aplikasi pembelajaran tambahan; untuk peserta SD, Walnut memberikan akses materi Scratch.
- Semua peserta yang lolos Qualification wajib melakukan registrasi ulang untuk Semifinal, termasuk memilih track dan melakukan pembayaran.
- Pemilihan track **tidak berlaku lagi di Grand Final** — seluruh finalis (dari kedua track) bergabung dalam satu kompetisi Competitive Programming yang sama.

4. Tahapan Kompetisi

4.1 Tahap 1 — Qualification

Qualification adalah tahap awal yang diikuti oleh seluruh peserta dengan format yang sama.

Komponen	Ketentuan
Tanggal	Sabtu, 19 September 2026
Metode	Online
Waktu (SD)	13.00–15.00 WIB
Bentuk kompetisi	Competitive Programming
Platform	HeyHi
Jumlah soal	200 soal pilihan ganda
Durasi	120 menit
Biaya	Gratis
Perangkat	Laptop atau komputer

Materi dan Bobot Soal

Materi	Bobot
Matematika	50%
Logika	50%

Soal disesuaikan dengan kemampuan siswa SD kelas 4–6, dengan tingkat kesulitan sebagai berikut:

Tingkat Kesulitan	Bobot
Mudah	20%
Sedang	50%
Sulit	30%

Cara Mengikuti Qualification

- Ikuti instruksi login dan akses kompetisi yang diberikan panitia.
- Gunakan identitas sesuai data pendaftaran.
- Pastikan laptop/komputer, daya baterai, dan koneksi internet siap sebelum kompetisi dimulai.
- Kerjakan soal secara mandiri.
- Ikuti batas waktu yang ditentukan sistem/panitia. Keterlambatan tidak mengakibatkan penambahan waktu.
- Segera laporkan kendala teknis melalui kanal resmi panitia.

Penentuan Kelulusan

Nilai peserta dibandingkan dengan nilai rata-rata (mean) seluruh peserta jenjang SD. Peserta dengan nilai di atas rata-rata dinyatakan lolos ke tahap Semifinal, sesuai ketentuan panitia.

4.2 Tahap 2 — Semifinal

Peserta yang lulus Qualification wajib melakukan registrasi ulang, memilih track, dan melakukan pembayaran (lihat Bab 3) sebelum dapat mengikuti Semifinal.

Komponen	Ketentuan
Periode	10–17 Oktober 2026
Metode utama	Onsite — Multi City
Platform	HeyHi
Jumlah soal	200 soal pilihan ganda
Durasi	120 menit
Perangkat	Laptop

Komposisi Soal

Materi	Bobot
Matematika	20%
Logika	30%
Content coding (Scratch / Walnut Scratch)	50%

Tingkat kesulitan soal sama seperti pada Qualification (Mudah 20%, Sedang 50%, Sulit 30%).

Cara Mengikuti Semifinal

- Lakukan registrasi ulang setelah dinyatakan lolos Qualification.
- Pilih General Track atau Walnut Track, lalu lakukan pembayaran sesuai track yang dipilih.
- Keikutsertaan dinyatakan sah setelah pembayaran diverifikasi panitia.
- Ikuti Technical Meeting Semifinal untuk memperoleh informasi teknis terbaru.
- Hadir sesuai jadwal dan lokasi yang ditentukan, dengan membawa laptop dan perlengkapan pribadi.
- Ikuti pemeriksaan identitas dan briefing dari panitia.
- Kerjakan soal secara mandiri melalui platform HeyHi, sesuai tata tertib dan instruksi panitia.

Lokasi Semifinal (Multi City)

Kota	Host
Jakarta	Blossom School

Kota	Host
Tangerang	Pradita University
Bekasi	KODIO Kids
Bandung	Sekolah Santa Angela
Singkawang	Sekolah Tzu Chi
Batam	Sekolah Kallista
Tebas	SMK Hosana
Pontianak	E-DUCATE

Catatan: Peserta yang tidak dapat hadir onsite karena jarak yang terlalu jauh dapat mengikuti mekanisme online khusus sesuai ketentuan panitia. Transportasi dan akomodasi peserta menjadi tanggung jawab masing-masing peserta.

4.3 Tahap 3 — Grand Final

Tanggal dan lokasi: Sabtu, 14 November 2026 — Jakarta, Blossom School.

Grand Final terdiri atas dua komponen, dilaksanakan berurutan: **Hackathon (opsional)** terlebih dahulu, dilanjutkan **Competitive Programming (wajib)**.

Hackathon (Opsional)

Komponen	Ketentuan
Status	Opsional, kelayakan berdasarkan Top 20 nilai Semifinal tertinggi
Urutan	Dilaksanakan sebelum sesi Competitive Programming
Tools	Scratch 3
Tema	Edukasi tentang penggunaan AI untuk Sekolah Dasar
Penilaian	Terpisah dari Competitive Programming, tidak memengaruhi hak ikut CP

Competitive Programming (Wajib)

Komponen	Ketentuan
Status	Wajib bagi seluruh finalis
Kompetisi	Satu kompetisi bersama (General dan Walnut digabung)
Platform	HeyHi
Detail soal/durasi	Akan disampaikan pada Technical Meeting Grand Final

5. Materi dan Ruang Lingkup Coding

Untuk kebutuhan Competitive Programming dan Hackathon jenjang SD, ruang lingkup materi Scratch dapat mencakup:

1. Motion / Gerakan Sprite
2. Event
3. Looks
4. Sound
5. Variable
6. Loop
7. Broadcast
8. Clone
9. Conditional
10. My Block

Untuk Walnut Track, materi mengikuti konten dan lingkungan Walnut Edu Tech Scratch yang ditetapkan panitia.

6. Penilaian dan Kelulusan

6.1 Dari Qualification ke Semifinal

Peserta dengan nilai Qualification di atas rata-rata (mean) jenjang SD dinyatakan lolos ke Semifinal, sesuai ketentuan panitia. Setelah lolos, peserta melakukan registrasi ulang dan memilih track (lihat Bab 3).

6.2 Dari Semifinal ke Grand Final

Peserta yang memperoleh nilai sesuai ketentuan kelulusan Semifinal berhak melanjutkan ke Grand Final sebagai finalis. Mekanisme kuota dan peringkat kelulusan mengikuti keputusan resmi panitia.

6.3 Aspek Penilaian Competitive Programming

- Ketepatan jawaban (correctness)
- Kemampuan pemecahan masalah (problem solving)
- Penalaran logis (logical reasoning)
- Ketelitian (accuracy)
- Kecepatan (speed)

6.4 Aspek Penilaian Hackathon

Hackathon memiliki penilaian tersendiri, akan disampaikan pada saat Technical Meeting Grand Final.. Aspek penilaian dan bobot akan disampaikan oleh panitia sesuai ketentuan Hackathon Grand Final.

7. Tata Tertib dan Ketentuan Diskualifikasi

7.1 Peserta Wajib

- Hadir tepat waktu.
- Menggunakan identitas sesuai data pendaftaran.
- Mengikuti instruksi panitia.
- Mengerjakan kompetisi secara mandiri.
- Menjaga sportivitas dan ketertiban selama kompetisi.
- Menggunakan perangkat yang diperbolehkan.
- Melaporkan kendala teknis kepada panitia melalui kanal resmi.

7.2 Peserta Dilarang

- Bekerja sama dengan peserta lain.
- Berkomunikasi dengan pihak lain selama kompetisi tanpa izin panitia.
- Membuka sumber bantuan yang tidak diperbolehkan.
- Menggunakan Google, ChatGPT, AI lainnya, buku teks, catatan, atau browser lain pada tahap yang melarang penggunaannya.
- Melakukan tindakan yang mengganggu jalannya kompetisi.

7.3 Ketentuan Diskualifikasi

Peserta dapat dikenai diskualifikasi apabila:

- Menggunakan identitas palsu atau data yang tidak benar.
- Melakukan kecurangan atau bekerja sama secara tidak sah.
- Menggunakan perangkat atau sumber bantuan yang dilarang.
- Melakukan plagiarisme atau menyalin karya peserta lain.
- Mengganggu jalannya kompetisi.
- Melanggar tata tertib atau ketentuan resmi panitia.

Catatan: Keputusan panitia/juri mengenai pelanggaran dan sanksi bersifat final.

8. Penghargaan dan Sertifikat

8.1 Untuk Juara

- Medali dan sertifikat.
- Hadiah eksklusif.
- Penghargaan sesuai kategori yang ditetapkan panitia.

- Kesempatan mengikuti kompetisi tingkat internasional, bagi pemenang yang memenuhi ketentuan penyelenggara.
- Penghargaan khusus Jos Luhukay Award, sesuai ketentuan panitia.

8.2 Untuk Seluruh Peserta

Seluruh peserta memperoleh e-sertifikat sesuai ketentuan penyelenggara.

8.3 Karya Hackathon

Karya juara Hackathon (proyek Scratch) dapat ditampilkan pada pengumuman atau publikasi pemenang, sesuai keputusan panitia.

9. Jadwal dan Lokasi

Kegiatan	Tanggal	Keterangan
Technical Meeting Qualification	12 September 2026	Online
Penutupan pendaftaran Qualification	15 September 2026	Pendaftaran ditutup
Qualification	19 September 2026	Online, 13.00–15.00 WIB
Pengumuman hasil Qualification	21 September 2026	Online
Registrasi ulang Semifinal	22 September – 9 Oktober 2026	Untuk peserta yang lolos
Technical Meeting Semifinal	3 Oktober 2026	Online
Semifinal	10–17 Oktober 2026	Onsite, Multi City
Semifinal online khusus	17 Oktober 2026	Untuk peserta yang tidak dapat hadir onsite
Pengumuman finalis	24 Oktober 2026	Online
Registrasi Grand Final	24 Oktober – 6 November 2026	Online
Technical Meeting Grand Final	7 November 2026	Online
Grand Final	14 November 2026	Jakarta — Blossom School

Peserta yang mendaftar setelah Technical Meeting Qualification tetap dapat mengikuti kompetisi. Panitia akan memberikan rekaman (recording) Technical Meeting sebagai bahan informasi bagi peserta tersebut.

Catatan: Untuk pertanyaan seputar materi Technical Meeting atau informasi kompetisi lainnya, hubungi WhatsApp resmi panitia SATRIA. Informasi terbaru dan perubahan teknis hanya mengacu pada pengumuman resmi panitia.

10. Checklist Peserta

10.1 Sebelum Qualification

- Registrasi selesai dan data peserta sudah benar.
- Mengetahui jadwal Qualification (19 September 2026, 13.00–15.00 WIB).
- Menyiapkan laptop/komputer, memastikan koneksi internet stabil dan daya perangkat cukup.
- Menyiapkan tempat pengerjaan yang tenang dan nyaman.
- Memahami tata tertib dan mengetahui bahwa Qualification gratis serta belum ada pemilihan track.

10.2 Jika Lolos ke Semifinal

- Memantau pengumuman pada 21 September 2026.
- Melakukan registrasi ulang dan memilih track (General Rp250.000 atau Walnut Rp400.000).
- Menunggu verifikasi pembayaran, lalu mengikuti Technical Meeting Semifinal.
- Menyiapkan laptop serta mengetahui jadwal dan lokasi Semifinal.
- Memahami bahwa 50% soal Semifinal berkaitan dengan content sesuai track yang dipilih.

10.3 Jika Lolos ke Grand Final

- Memantau pengumuman finalis dan melakukan registrasi Grand Final sesuai jadwal.
- Mengikuti Technical Meeting Grand Final.
- Mengikuti Competitive Programming karena bersifat wajib bagi seluruh finalis.
- Menentukan keikutsertaan Hackathon apabila memenuhi ketentuan (Top 20 nilai Semifinal).
- Menyiapkan perangkat dan perlengkapan pribadi, serta mengetahui lokasi Grand Final (Blossom School, Jakarta).

11. Ringkasan Alur Kompetisi

Tahap	Waktu & Lokasi	Ringkasan
Registrasi	Jul - 16 Sep 2026 · Online	Pendaftaran peserta melalui sistem resmi.
Qualification	19 Sep 2026 · Online	200 soal pilihan ganda, 120 menit, gratis.
Pengumuman hasil	21 Sep 2026	Peserta di atas nilai rata-rata jenjang dinyatakan lolos.
Pilih Jalur & Registrasi Ulang	22 Sep – 9 Okt 2026	General (Rp250.000, Scratch) atau Walnut (Rp400.000, Walnut Scratch).
Semifinal	10–17 Okt 2026 · Multi City	200 soal, 120 menit. Matematika 20% + Logika 30% + Content 50%.

Tahap	Waktu & Lokasi	Ringkasan
Pengumuman finalis	24 Okt 2026	Peserta terbaik melaju ke Grand Final.
Grand Final	14 Nov 2026 · Blossom School, Jakarta	Competitive Programming (wajib, General & Walnut bergabung) dan Hackathon (opsional, Top 20).

12. Penutup

- Petunjuk Pelaksanaan dan Petunjuk Teknis SATRIA 2026 Jenjang SD ini disusun sebagai pedoman bagi peserta, sekolah, pendamping, dan pihak terkait.
 - Dokumen ini menjelaskan tahapan kompetisi, persyaratan peserta, biaya, pilihan jalur, materi, penilaian, tata tertib, jadwal, dan ketentuan Grand Final.
 - Ketentuan teknis yang belum diatur dalam dokumen ini akan mengikuti pengumuman resmi panitia dan Technical Meeting pada masing-masing tahap.
 - Dengan memahami seluruh ketentuan ini, diharapkan pelaksanaan SATRIA 2026 dapat berlangsung secara tertib, adil, edukatif, dan profesional.
-

13. Kontak Resmi

SATRIA 2026 — Smart AI & Tech Competition for a Rising Indonesia

Penyelenggara: Centrinova

Website: <https://satria-ai.id/>

Email: satria.indonesia.ai@gmail.com

WhatsApp Panitia: 0853 7000 5097

Instagram: @satria_indonesia_ai