

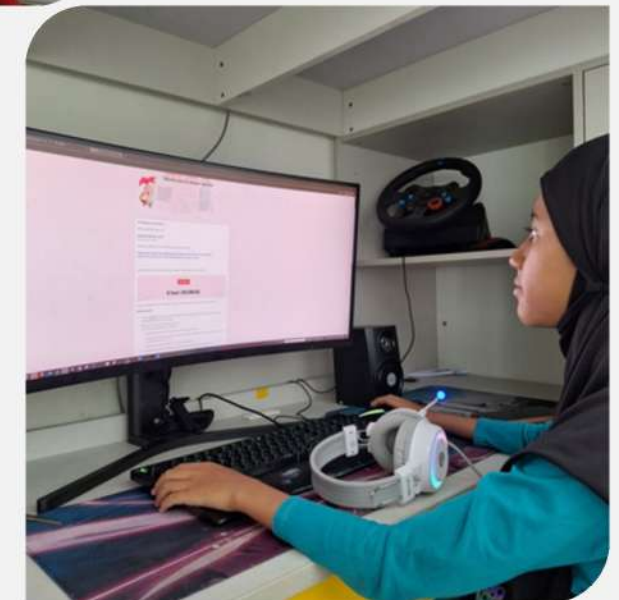
# SAINS DI ERA KECERDASAN BUATAN



Jelajahi dunia di mana sains, pendidikan, dan kecerdasan buatan berpadu, membuka jalan menuju masa depan yang lebih cerah



<http://osk.web.id>



Perkembangan pesat **teknologi digital** dan **AI\*** mengubah **cara kita belajar** dan **menjalani kehidupan** sehari-hari

AI telah  
mengubah  
**pengalaman  
belajar** kita secara  
mendasar

AI berperan  
penting dalam  
meningkatkan  
**pendidikan  
interaktif** bagi  
anak-anak

AI menjadi  
**kunci**, dalam  
menumbuhkan  
**keterampilan masa  
depan** yang  
dibutuhkan anak-  
anak untuk siap  
menghadapi  
tantangan zaman

\*AI : Artificial Intelligence, kecerdasan buatan

# PENTINGNYA LITERASI DIGITAL & SAINS

Di dunia yang semakin digerakkan oleh teknologi, **literasi digital dan literasi sains** adalah bekal utama kesuksesan anak-anak kita.



Melalui **literasi digital dan sains**, anak-anak akan mampu:

- **Menghadapi tantangan dengan efektif**
- **Mengasah kreativitas**
- **Melatih berpikir kritis**

Sehingga mereka mampu bersaing dan berkembang di tengah dunia digital yang terus berubah.

# OLIMPIADE SAINS KUARK

## Sejak 2007

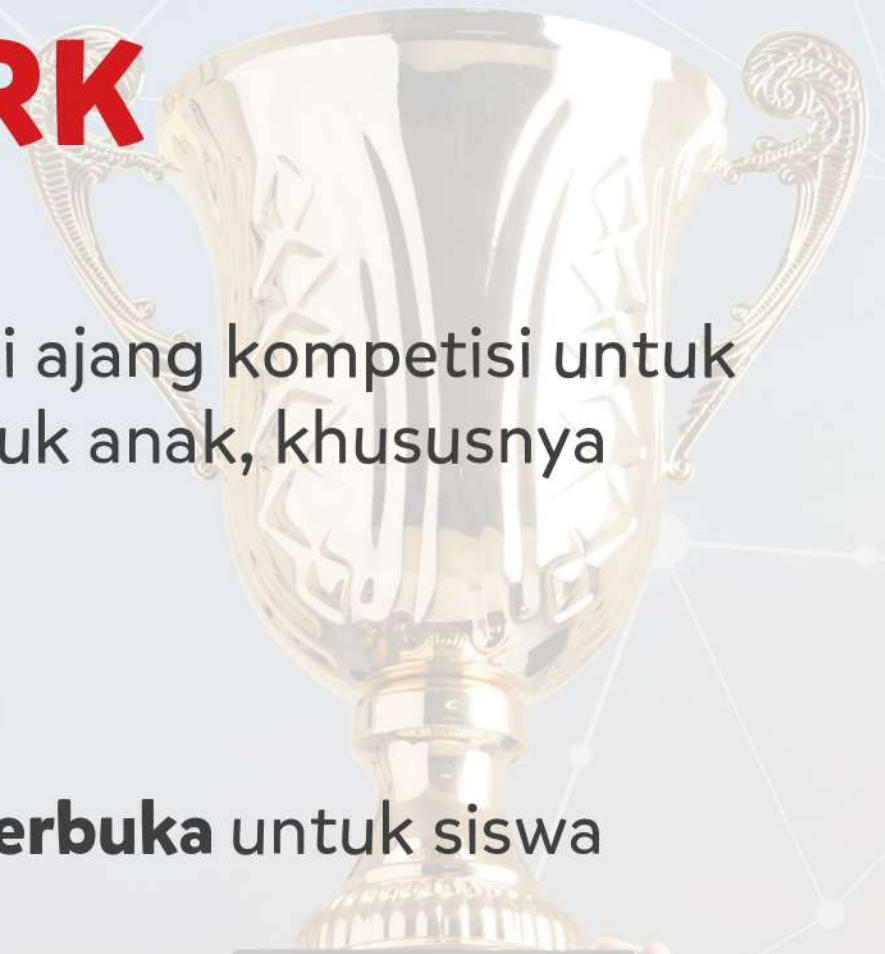
Olimpiade Sains Kuark diselenggarakan oleh PT Kuark Internasional sebagai ajang kompetisi untuk peserta didik dan menjadi salah satu **ajang pembibitan dan pembinaan** untuk anak, khususnya dalam bidang **sains**.

## Terbuka bagi semua siswa SD/MI sampai SMP/MTs

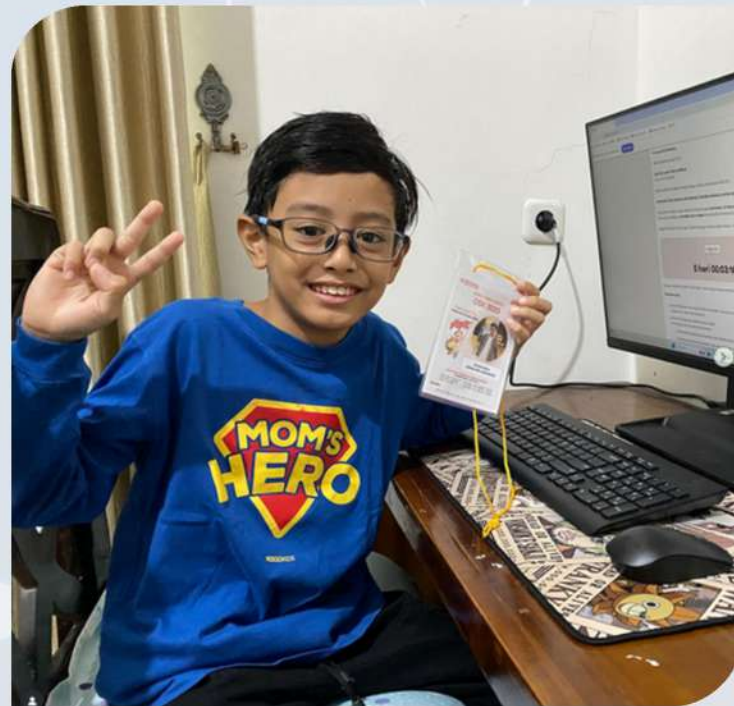
Bertujuan untuk memberi kesempatan yang sama, Olimpiade Sains Kuark **terbuka** untuk siswa jenjang **SD/MI - SMP/MTs, tanpa syarat peringkat atau nilai tertentu.**

## OSK telah memberi ruang bagi anak:

- Melatih **nalar kritis**, membangun **literasi sains** dan **digital**, serta **kemampuan berpikir saintifik**.
- Membangun rasa **percaya diri, tekun**, serta memiliki **ketangguhan** di masa yang akan datang.
- Mengembangkan **keterampilan penyelesaian masalah**.

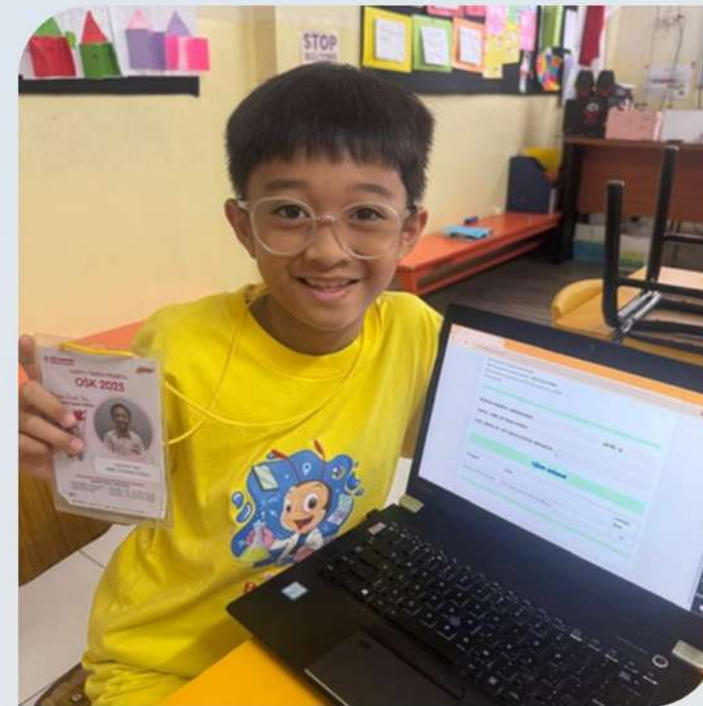


# OLIMPIADE SAINS KUARK



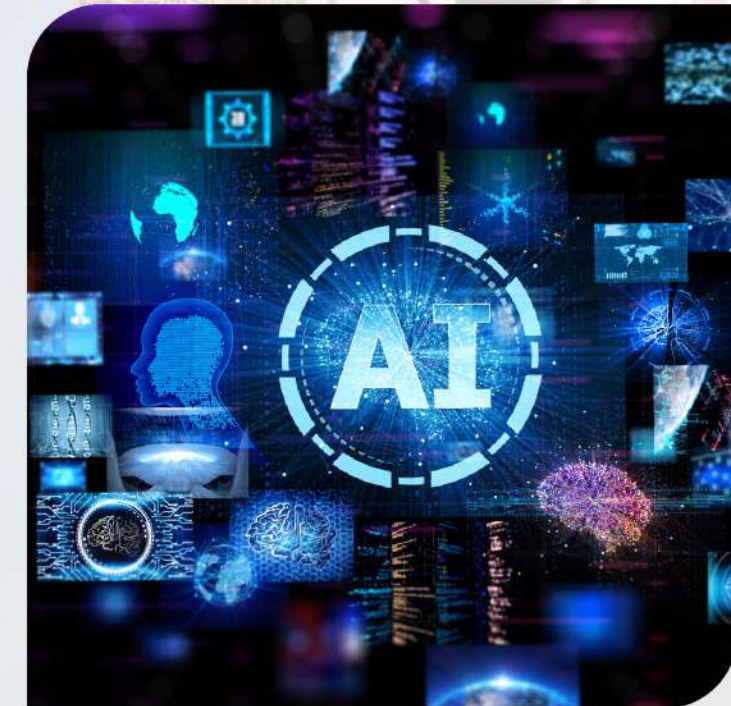
## Transformasi Digital

Memberikan  
**pengalaman langsung**  
menggunakan teknologi



## Integrasi AI

Mengenalkan anak-anak  
**sejak dini** pada  
**teknologi AI.**



## Kolaborasi

Dengan **lembaga** dan para  
**profesional** di bidang **AI**  
dan **pendidikan.**

# MEKANISME KOMPETISI

## PESERTA

Untuk siswa **SD** dan **SMP**

- Level 1 → Kelas 1-2
- Level 2 → Kelas 3-4
- Level 3 → Kelas 5-6
- Level 4 → Kelas 7-9

## KUALIFIKASI

Peserta yang meraih skor minimum 600 akan melaju ke Babak Semifinal

## SEMIFINAL

100 peserta terbaik setiap level akan melaju ke Babak Final

## FINAL

Finalis akan mendapatkan Medali Finalis sebagai bentuk apresiasi

Kategori Medali Penghargaan per level adalah:

**Gold, Silver, Bronze, dan Honorable Mention**

Peraih **nilai tertinggi** per level pada Babak Final akan mendapatkan **Edutrip ke Singapore** (bersama 1 orang pendamping)



# JADWAL

## **KUALIFIKASI**

14 Maret 2026

## **Simulasi 1**

10 Januari 2026

## **Simulasi 2**

7 Maret 2026

## **SEMIFINAL**

25 April 2026

## **FINAL**

13 Juni 2026

## **Simulasi**

6 Juni 2026

## **AWARDING**

27 Juni 2026

**Diselenggarakan Secara Daring**

Seluruh tahapan Olimpiade Sains Kuark dilaksanakan secara daring melalui platform resmi: **[www.osk.web.id](http://www.osk.web.id)**

# MATERI



## **SD/MI**

Kualifikasi: 51-56

Semifinal: 51-58

Final : 51 - 60

## **SMP/MTs**

Kualifikasi-Final: 01-06

Atau materi pengganti yang disarankan



## **Dunia Terus Berkembang – Saatnya Bergerak!**

Mari kita bersama-sama:

- **Menumbuhkan rasa ingin tahu**
- **Memantik kreativitas**
- **Membekali anak-anak dengan keterampilan untuk masa depan**

Agar mereka siap menjadi **inovator**, **penyelesai masalah**, dan **pemimpin** di era kecerdasan buatan!

### **PANITIA PUSAT OLIMPIADE SAINS KUARK 2026**

Jl. Pangeran Jayakarta No.103  
Jakarta Pusat 10730  
Telp. 021-6288777