

BUKU PANDUAN ONLIMPIADE ORBIT 2026 PIALA HASRI AINUN HABIBIE

SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK MA Sederajat
Seluruh Indonesia



INFO ONLINE IMPIADE 2026

Untuk info selanjutnya terkait :
link YouTube Technical Meeting,
Buku Panduan, Link Grup
WhatsApp bisa anda akses pada
link berikut ya:

s.id/infoonlimpiade26

cek juga info selengkapnya pada
Instagram: **@orbitprogram**

SD/MI Sederajat

40 SOAL DARI MATERI SEMESTER 1 KELAS 4 - 6 KURIKULUM MERDEKA

- IPA
- IPS
- Matematika

SMP/MTs Sederajat

40 SOAL DARI MATERI SEMESTER 1 KELAS 4 - 6 KURIKULUM MERDEKA

- IPA
- IPS
- Matematika

SMA/SMK/MA Sederajat

40 SOAL DARI MATERI SEMESTER 1 KELAS 4 - 6 KURIKULUM MERDEKA

- IPA
- IPS
- Matematika

CATATAN



1. SETIAP SEKOLAH HANYA BISA MENGIRIMKAN MAKSIMAL **SEMBILAN** ORANG SISWA YANG TERDIRI DARI 3 SISWA UNTUK KATEGORI IPA, 3 SISWA UNTUK KATEGORI IPS, DAN 3 SISWA UNTUK KATEGORI MATEMATIKA
2. SATU SISWA HANYA BISA MENGIKUTI **SATU** MATA LOMBA

W N I J E M I T

PENDAFTARAN

21 Januari - 21 Februari 2026

TECHNICAL MEETING

26 Februari 2026

SELEKSI PROVINSI

3-5 Maret 2026

FINAL NASIONAL

7-9 April 2026

PENGANUGERAHAN

15 April 2026

JADWAL

& LINK ZOOM

SELEKSI PROVINSI

SD/MI

Selasa, 3 Maret 2026

IPA	08.00 - 09.00 WIB	s.id/seleksiprovinsi-SDIPA
IPS	09.00 - 10.00 WIB	s.id/seleksiprovinsi-SDIPS
MTK	10.00 - 11.00 WIB	s.id/seleksiprovinsi-SDMTK

SMP/MTs

Rabu, 4 Maret 2026

IPA	08.00 - 09.00 WIB	s.id/seleksiprovinsi-SMPIPA
IPS	09.00 - 10.00 WIB	s.id/seleksiprovinsi-SMPIPS
MTK	10.00 - 11.00 WIB	s.id/seleksiprovinsi-SMPMTK

SMA/SMK/MA

Kamis, 5 Maret 2025

IPA	08.00 - 09.00 WIB	s.id/seleksiprovinsi-SMAIPA
IPS	09.00 - 10.00 WIB	s.id/seleksiprovinsi-SMAIPS
MTK	10.00 - 11.00 WIB	s.id/seleksiprovinsi-SMAMTK

JADWAL

& LINK ZOOM

FINAL NASIONAL

SD/MI

Selasa, 7 April 2026

IPA	08.00 - 09.00 WIB	s.id/finalnasional-SDIPA
IPS	09.00 - 10.00 WIB	s.id/finalnasional-SDIPS
MTK	10.00 - 11.00 WIB	s.id/finalnasional-SDMTK

SMP/MTs

Rabu, 8 April 2026

IPA	08.00 - 09.00 WIB	s.id/finalnasional-SMPIPA
IPS	09.00 - 10.00 WIB	s.id/finalnasional-SMPIPS
MTK	10.00 - 11.00 WIB	s.id/finalnasional-SMPMTK

SMA/SMK/MA

Kamis, 9 April 2025

IPA	08.00 - 09.00 WIB	s.id/finalnasional-SMAIPA
IPS	09.00 - 10.00 WIB	s.id/finalnasional-SMAIPS
MTK	10.00 - 11.00 WIB	s.id/finalnasional-SMAMTK

TAHAP KEGIATAN

SELEKSI PROVINSI

KETENTUAN:

1. JUMLAH PESERTA YANG LOLOS KE TAHAP FINAL NASIONAL SEBESAR **10% DENGAN NILAI TERTINGGI** DARI JUMLAH PENDAFTAR DI PROVINSI TERSEBUT.

MISAL:

- *PENDAFTAR DARI PROVINSI JAWA TIMUR SEJUMLAH 356 PESERTA, MAKA YANG LOLOS KE TAHAP SELANJUTNYA ADALAH 36 PESERTA NILAI TERTINGGI*

2. NILAI AMBANG BATAS YANG DITERAPKAN SEBAGAI STANDAR KELULUSAN KE TAHAP FINAL NASIONAL ADALAH **60,00** SETIAP KATEGORI

MISAL:

- *NISA MERAH PERINGKAT 30 DARI PROVINSI JAWA TIMUR DENGAN JUMLAH PENDAFTAR 356 PESERTA, TETAPI NILAI NISA SEBESAR 56,00. MAKA NISA **TIDAK LOLOS** KE TAHAP FINAL NASIONAL*

FINAL NASIONAL

KETENTUAN:

1. PENENTUAN JUARA 1,2 DAN 3 DARI SETIAP LEVEL DAN KATEGORI DIAMBIL DARI 3 NILAI TERTINGGI

SYARAT KETENTUAN

SYARAT KETENTUAN PEMBIMBING

1. SETIAP SEKOLAH WAJIB MEMILIKI **SATU PENANGGUNG JAWAB SEKOLAH YAITU KEPALA SEKOLAH ATAU WAKIL KEPALA SEKOLAH ATAU GURU** YANG AKAN MENDAFTARKAN SISWANYA UNTUK MENGIKUTI KEGIATAN ONLIMPIADE ORBIT 2026.
2. PEMBIMBING SEKOLAH BERTANGGUNG JAWAB UNTUK MENDAFTARKAN SISWANYA DAN WAJIB MENDAMPINGI HINGGA KEGIATAN SELESAI
3. PEMBIMBING HANYA MEMBUAT **SATU AKUN SAJA**, DAN PENGISIAN DAFTAR NAMA PESERTA LOMBA DAPAT DIISI DI DALAM WEB PADA AKUN PENDAMPING.
4. KEGIATAN ONLIMPIADE ORBIT 2024 DILAKSANAKAN **TANPA BIAYA PENDAFTARAN**, MAKA LENGKAPI BIODATA DIRI PESERTA PALING LAMBAT HINGGA **21 FEBRUARI 2026**.



SYARAT KETENTUAN

SYARAT KETENTUAN PESERTA

1. PESERTA MERUPAKAN SISWA/I DELEGASI YANG MEWAKILI SEKOLAH
2. MASING-MASING PESERTA HARUS MEMFOLLOW AKUN INSTAGRAM **@ORBITPROGRAM** DAN **@ORBITEDUTEC**.
3. SEKOLAH ATAU SISWA/I PESERTA BERSEDIA MENYIAPKAN **LAPTOP/KOMPUTER/TABLET/SMARTPHONE** YANG TERHUBUNG DENGAN KONEKSI INTERNET UNTUK DIGUNAKAN PADA SAAT ORBIT ONLIMPIADE
4. PESERTA BERSEDIA MENGIKUTI SELURUH ATURAN ORBIT ONLIMPIADE YANG BERLAKU.
5. ONLIMPIADE ORBIT 2026 PIALA HASRI AINUN HABIBIE BERSIFAT INDIVIDU
6. SATU SEKOLAH DAPAT MENDAFTARKAN SELURUH KATEGORI YANG TERSEDIA
7. SATU KATEGORI MAKSIMAL DIKUTI OLEH **TIGA** PESERTA DALAM SEKOLAH YANG SAMA DAN SATU SISWA HANYA BOLEH MENGIKUTI **SATU MATA LOMBA**



PENDAFTARAN PESERTA

MEKANISME PENDAFTARAN

1. PENDAFTARAN DILAKUKAN MELALUI WEBSITE **WWW.ONLIMPIADE.ORBITEDUTECH.COM**, DENGAN MELENGKAPI DATA SEKOLAH PESERTA, PENANGGUNG JAWAB PESERTA, DAN PESERTA.
2. ONLIMPIADE ORBIT 2026 DILAKSANAKAN **TANPA BIAYA PENDAFTARAN**

CARA PENDAFTARAN

1. PENANGGUNG JAWAB PESERTA (KEPSEK/GURU) HARUS MEMBUATKAN AKUN UNTUK YANG MEWAKILI SEKOLAHNYA MELALUI WEBSITE **WWW.ONLIMPIADE.ORBITEDUTECH.COM**
2. ISI FORM PEMBUATAN AKUN YANG MELIPUTI NAMA LENGKAP, EMAIL, NOMOR WHATSAPP, PASSWORD, NUPTK, JABATAN DAN LEVEL SEKOLAH.
3. NOMOR WHATSAPP DAN PASSWORD DIISI PEMBUAT AKUN UNTUK NANTINYA DIGUNAKAN UNTUK MASUK KE PENDAFTARAN PESERTA (**LIHAT EMAIL KONFIRMASI PADA EMAIL YANG TELAH DIDAFTARKAN**)
4. PENANGGUNG JAWAB KEMBALI KE WEBSITE **WWW.ONLIMPIADE.ORBITEDUTECH.COM** UNTUK MELAKUKAN PENDAFTARAN PARA PESERTA DENGAN LOGIN MENGGUNAKAN USERNAME DAN PASSWORD YANG TELAH DIDAFTARKAN SEBELUMNYA.
5. LAKUKAN PENGISIAN DATA SEKOLAH, PENANGGUNG JAWAB SEKOLAH DAN PESERTA LOMBA BERDASARKAN LEVEL DAN KATEGORINYA MASING-MASING. PESERTA DIDAFTARKAN SEBAGAI DELEGASI DARI SEKOLAHNYA.

PENGERJAAN SOAL

PENGERJAAN SOAL

1. SELURUH UJIAN/PENGISIAN SOAL AKAN DILAKUKAN MELALUI PLATFORM **CBT.ORBITEDUTECH.COM**
2. PENDISTRIBUSIAN AKUN UNTUK LOGIN CBT AKAN DIKIRIM MELALUI EMAIL PESERTA, PALING LAMBAT H-2 SEBELUM LOMBA
3. PESERTA MENERJAKAN SELURUH SOAL ONLIMPIADE ORBIT 2026 SECARA MANDIRI
4. WAKTU Pengerjaan yang disediakan selama **40 MENIT + 5 MENIT** untuk pengecekan akhir
5. SOAL YANG DIUJIKAN BERUPA PILIHAN GANDA
6. SOAL YANG DIUJIKAN PADA SETIAP BIDANG IALAH MATERI SEMESTER 1 DARI BEBERAPA MATA PELAJARAN
7. JUMLAH SOAL SEBANYAK **40 BUTIR SOAL** UNTUK SETIAP KATEGORI DAN LEVEL SEKOLAH
8. PESERTA DAPAT MENERJAKAN SOAL SEBANYAK-BANYAKNYA DI WAKTU YANG DISEDIKAN
9. KETERLAMBATAN MEMULAI Pengerjaan soal menjadi risiko peserta, TIDAK ADA WAKTU TAMBAHAN
10. **SISTEM PENILAIAN MENGGUNAKAN ATURAN BERIKUT:**
 - **JAWABAN BENAR: SKOR +3 (TAMBAH TIGA)**
 - **JAWABAN SALAH : SKOR -1 (KURANG SATU)**
 - **TIDAK MENJAWAB: SKOR 0**
11. JIKA TERDAPAT NILAI YANG SAMA, MAKA PENENTUAN PEMENANG DENGAN MELIHAT WAKTU Pengerjaan yang lebih CEPAT

PENGERJAKAN SOAL

PENGERJAKAN SOAL

1. PESERTA ONLIMPIADE ORBIT 2026 DAPAT MENERJAKAN SOAL YANG DIANGGAP MUDAH TERLEBIH DAHULU (BOLEH TIDAK URUT)
2. UNTUK MENJAWAB SOAL DILAKUKAN DENGAN CARA MENEKAN TOMBOL A, B, C, D, ATAU E BERWARNA BIRU YANG TERLETAK DI BAWAH HALAMAN SOAL
3. SETELAH MENEKAN TOMBOL JAWABAN, SOAL BERIKUTNYA AKAN MUNCUL
4. APABILA INGIN MENERJAKAN SOAL LAIN SECARA ACAK, PESERTA DAPAT MENEKAN TOMBOL NOMOR SOAL LAIN SECARA ACAK, PESERTA DAPAT MENEKAN TOMBOL NOMOR SOAL ATAU TOMBOL PREV/NEXT (ADA DI SEBELAH KANAN)
5. PESERTA ONLIMPIADE ORBIT 2025 YANG TELAH SELESAI MENERJAKAN SOAL SEBELUM WAKTU BERAKHIR DAPAT MENUTUP TAB OLIMPIADE-NYA, NAMUN TIDAK DIPERBOLEHKAN MENINGGALKAN LOKASI PENERJAKAN SOAL SEBELUM WAKTU OLIMPIADE BERAKHIR
6. JIKA MEMBUKA TAB SELAIN WEBSITE PENERJAKAN ATAU APLIKASI SELAIN BROWSER (CHROME & FIREFOX) AKAN MENDAPATKAN HUKUMAN BERUPA PENGURANGAN WAKTU SEBANYAK **10 DETIK** SETIAP MEMBUKA TAB ATAU APLIKASI LAIN
7. SETELAH WAKTU PENERJAKAN OLIMPIADE HABIS, PESERTA DAPAT MENUNGGU HASIL PENGOLAHAN SISTEM TERKAIT NILAI AKHIR

KETENTUAN LAINNYA

KETENTUAN LAINNYA

1. PESERTA YANG LOLOS TAHAP BERIKUTNYA DITENTUKAN BERDASARKAN KETENTUAN YANG SUDAH DITETAPKAN DAN AKAN DIUMUMKAN DI WEBSITE WWW.ONLIMPIADE.ORBITEDUTECH.COM DAN MEDIA NARAHUBUNG LAINNYA
2. PESERTA ONLIMPIADE YANG TERLAMBAT MENGIKUTI OLIMPIADE, HANYA DAPAT MENGERJAKAN SOAL DI SISA WAKTU YANG ADA, TANPA MENDAPAT PERPANJANGAN WAKTU
3. PESERTA ONLIMPIADE ORBIT 2026 YANG MENUTUP AKUN CBT-NYA PADA SAAT ONLIMPIADE BERLANGSUNG DAN TIDAK MEMBUKANYA LAGI SAMPAI WAKTU ONLIMPIADE BERAKHIR, DINYATAKAN TELAH SELESAI MENGIKUTI ONLIMPIADE
4. SEGALA BENTUK GANGGUAN YANG TERJADI DI TEMPAT Pengerjaan soal ONLIMPIADE, SEPENUHNYA MENJADI TANGGUNG JAWAB MASING-MASING PESERTA. PANITIA TIDAK AKAN MENGULANG ONLIMPIADE YANG TELAH BERLANGSUNG DI SETIAP TAHAP DENGAN ALASAN APAPUN
5. SELAMA KOMPETISI BERLANGSUNG, PESERTA DILARANG:
 - MENGGUNAKAN KALKULATOR, BUKU, DAN CATATAN DALAM BENTUK APAPUN DI LOKASI UJIAN, KECUALI ALAT TULIS DAN KERTAS YANG DIGUNAKAN SEBAGAI BAHAN CORAT-CORET
 - MENANYAKAN JAWABAN SOAL KEPADA SIAPAPUN ATAU MEMBUKA BUKU LAINNYA
 - MEMBUKA APLIKASI SELAIN PLATFORM ICBT ONLIMPIADE
 - BEKERJASAMA DENGAN PESERTA LAIN
 - MEMBERI ATAU MENERIMA BANTUAN DALAM MENJAWAB SOAL
 - MENGGANTIKAN ATAU DIGANTIKAN OLEH ORANG LAIN DALAM Pengerjaan soal
6. JIKA PESERTA ADA YANG MELANGGAR KETENTUAN YANG TELAH DINYATAKAN DIATAS MAKA PANITIA PENYELENGGARA AKAN MENINDAK SESUAI KETENTUAN YANG BERLAKU

TATA TERTIB

TATA TERTIB

1. PESERTA MENGGUNAKAN SERAGAM YANG MENCERMINKAN IDENTITAS SEKOLAH MASING-MASING
2. PESERTA DILARANG MENGGUNAKAN BUKU, HANDPHONE (DILUAR PERANGKAT UNTUK MENGERJAKAN SOAL ONLIMPIADE), KALKULATOR, MAUPUN CATATAN DALAM BENTUK APAPUN SELAMA ONLIMPIADE BERLANGSUNG, KECUALI ALAT TULIS DAN KERTAS YANG DIGUNAKAN SEBAGAI BAHAN CORAT-CORET ATAU MENYALIN JAWABAN
3. PESERTA DILARANG BERDISKUSI DENGAN PESERTA LAIN DAN/ATAU MENANYAKAN JAWABAN SOAL KEPADA SIAPAPUN DAN DALAM BENTUK APAPUN
4. PESERTA DILARANG MENINGGALKAN LOKASI Pengerjaan soal saat mengerjakan soal ONLIMPIADE
5. SEGALA BENTUK KENDALA DALAM PERANGKAT MAUPUN KONEKSI YANG DIGUNAKAN DI LUAR TANGGUNG JAWAB PANITIA
6. APABILA ADA KENDALA PADA PLATFORM, SILAHKAN MENGHUBUNGI PENGAWAS MELALUI FITUR CHAT PADA ZOOM MEETING PESERTA WAJIB MEMATUHI ATURAN YANG BERLAKU
7. PESERTA DAPAT MENGGUNAKAN PERANGKAT UNTUK MENGERJAKAN SOAL ONLIMPIADE DENGAN SPESIFIKASI SEBAGAI BERIKUT:

PERANGKAT

SARANA	SPESIFIKASI
Laptop/Komputer	<ul style="list-style-type: none">• Menggunakan system operasi Windows atau Mac• Memiliki aplikasi Browser yaitu Google Chrome atau Mozilla Firefox (direkomendasikan menggunakan Chrome)• RAM minimal 2GB (direkomendasikan 4GB)
HP/Smartphone	<ul style="list-style-type: none">• Memiliki RAM minimal 2GB (direkomendasikan 4GB)• Minimal koneksi jaringan 4G
Bandwidth Internet	<ul style="list-style-type: none">• direkomendasikan 30-40 Mbps

AKSES CBT

CARA MENGAKSES CBT

1. **USERNAME, PASSWORD DAN KODE LEMBAGA CBT** AKAN DIBAGIKAN MAKSIMAL H-2 SEBELUM ACARA PERLOMBAAN DIMULAI DI EMAIL MASING-MASING PESERTA (BUKAN GURU).
2. **PASTIKAN SUDAH MELAKUKAN CLEAR CACHE SEBELUM LOGIN CBT.** KEMUDIAN PADA **GOOGLE CHROME/MOZILA FIREFOX** MASUKKAN URL [HTTPS://CBT.ORBITEDUTECH.COM/LOGIN](https://cbt.orbitedutech.com/login)
3. PESERTA LOGIN MENGGUNAKAN AKUN LOMBA: USERNAME, PASSWORD, DAN KODE LEMBAGA YANG TELAH DIKIRIMKAN PANITIA MELALUI EMAIL (CEK INBOX/SPAM)
4. PESERTA MENGECEK KESESUAIAN IDENTITAS YANG TAMPIL PADA LAYAR MONITOR DENGAN DATA YANG TELAH DIBERIKAN
5. PESERTA MEMASUKKAN KODE SESI UJIAN PESERTA MENGERJAKAN SOAL ONLIMPIADE SESUAI WAKTU YANG DISEDIAKAN (NANTI AKAN DITAMPILKAN DI LAYAR DAN FITUR CHAT PADA ZOOM)
6. LINK ZOOM UNTUK HARI H AKAN DI SHARE MELALUI LINK S.ID/INFOONLIMPIADE26



<https://cbt.orbitedutech.com/login>

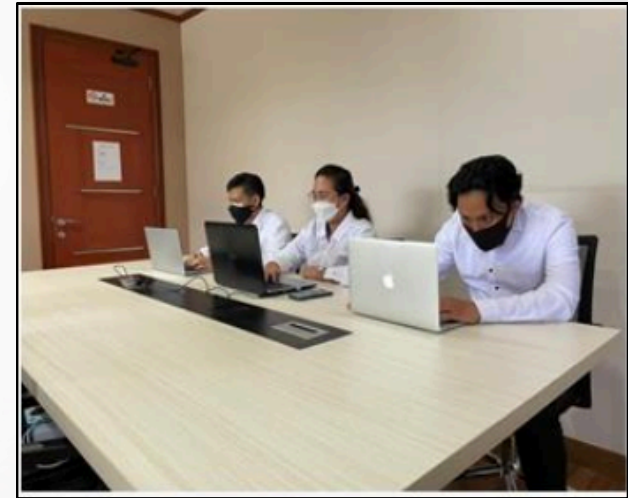
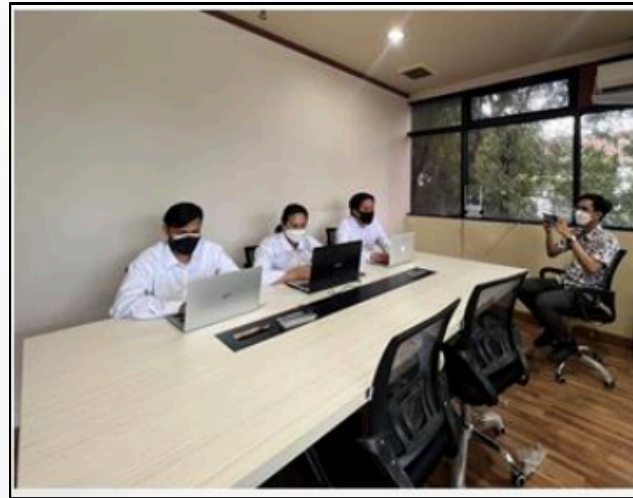
GURU PENDAMPING

TATA TERTIB GURU PENDAMPING

1. GURU PENDAMPING TIDAK BOLEH MEMBERIKAN BANTUAN KEPADA SISWA DALAM BENTUK APAPUN SELAMA MENGERJAKAN SOAL ONLIMPIADE
2. GURU MENYIAPKAN 1 PERANGKAT BERUPA SMARTPHONE SEBAGAI KAMERA PENGAWAS YANG TERKONEKSI DENGAN ZOOM
3. GURU PENDAMPING MENGGUNAKAN FORMAT NAMA DI ZOOM MEETING SESUAI DENGAN ID AKUN SALAH SATU PESERTA YANG SUDAH DIBERIKAN.
4. GURU PENDAMPING BERTUGAS UNTUK MENGAWASI PESERTA SELAMA Pengerjaan soal ONLIMPIADE berlangsung dengan cara mengatur kamera pengawas berjarak maksimal 3 meter dari posisi siswa saat mengerjakan soal ONLIMPIADE
5. GURU PENDAMPING MEMASTIKAN SISWA MENEKAN TOMBOL SUBMIT SETELAH MENGERJAKAN SELURUH SOAL ONLIMPIADE
6. GURU PENDAMPING MEMASTIKAN PERANGKAT UNTUK KAMERA PENGAWAS STANDBY SELAMA Pengerjaan soal ONLIMPIADE berlangsung
7. DIREKOMENDASIKAN UNTUK MENGGUNAKAN TRIPOD, JIKA TIDAK ADA BOLEH MENGGUNAKAN ALAT LAIN NAMUN POSISI SESUAI KETENTUAN YANG ADA DI GAMBAR

POSISI KAMERA

POSISI KAMERA



POSISI YANG BENAR ADALAH SISWA MENERJAKAN SOAL DALAM SATU RUANGAN YANG SAMA YANG DIAWASI LANGSUNG OLEH GURU PENDAMPING. KAMERA HP/LAPTOP YANG TERKONEKSI PADA ZOOM HARUS MEMPERLIHATKAN AKTIVITAS SISWA SAAT MENERJAKAN SOAL. PANTIA AKAN MENGAWASI AKTIVITAS PESERTA PADA LAYAR ZOOM

FAQ

Frequently Asked Questions

Q&A

Q: Pendaftarannya bisa Individu atau harus melalui sekolah?

A: Pendaftaran hanya bisa dilakukan melalui jalur sekolah. karena setiap peserta adalah delegasi atau mewakili sekolahnya

Q: Guru yang tidak punya NUPTK apakah bisa diisi dengan yang lain?

A: Guru yang tidak punya NUPTK bisa diganti dengan NIK (Nomor Induk Kependudukan)

Q: Bagaimana dengan siswa yang tidak punya Nomor HP?

A: Siswa yang tidak punya nomor HP bisa menggunakan nomor orang tuanya atau guru lain

FAQ

Frequently Asked Questions

Q&A

Q: apakah harus banget mencantumkan username instagram? bagaimana kalo ada siswa yang tidak punya instagram?

A: memfollow instagram @orbitprogram dan @orbitedutech menjadi syarat pendaftaran. jika ada siswa yang tida punya akun instagram bisa menggunakan akun orang tuanya atau akun gurunya yang lain

Q: apakah boleh menggunakan HP ketiak proses pengerjaan soal?

A: boleh aja, tapi tampilan CBT di handphone tidak nyaman. jadi penggunaan HP tidak kami rekomendasikan

ONLIMPIADE ORBIT 2025

PT ORBIT TEKNOLOGI EDUKASI

PERPUSTAKAAN HABIBIE AINUN

Jl. Patra Kuningan XIII No. 7 Kuningan Jakarta Selatan

0857 7729 8896 | program@orbitedutech.com

www.onlimpiade.orbitedutech.id



TENTANG ORBIT360

Eyang Habibie dan Eyang Ainun Habibie memiliki cita-cita melahirkan generasi unggul yang mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi di Indonesia, antara lain melalui inisiatif beasiswa Yayasan Amal Abadi Orbit Hasri Ainun Habibie dan majalah Orbit, majalah iptek untuk anak-anak.

ORBIT360 lahir sebagai salah satu upaya melanjutkan cita-cita keduanya mewujudkan Misi 10.000 Habibie Muda. ORBIT360 merupakan transformasi dari majalah Orbit di era digital, yang diharapkan menjadi solusi untuk mendukung transformasi sekolah di era digital agar dapat terus menghasilkan generasi muda unggulan.