



Kemendikdasmen

Kompleks Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah,
Jalan Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta 10270

Posel: pengaduan@kemendikdasmen.go.id

Laman: www.kemendikdasmen.go.id

Pusat Panggilan: 177 **Whatsapp:** 081218040427

SIARAN PERS

Nomor: 666/sipers/A6/VIII/2026

Kemendikdasmen bersama Assemblr EDU Luncurkan ImajiNation 2026, Perkuat Implementasi Pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial

Bandung, 3 Agustus 2026 — Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen) berkolaborasi dengan Assemblr EDU dan didukung *Samsung for Education* meluncurkan ImajiNation 2026, Kompetisi Nasional Koding Visual untuk Murid dan Guru. Program kolaboratif ini mendukung implementasi Pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial melalui pemanfaatan teknologi koding visual, pemodelan tiga dimensi (3D), dan *Augmented Reality* (AR), sekaligus mendorong lahirnya karya-karya inovatif dari guru dan murid di seluruh Indonesia. Kolaborasi ini merupakan bagian dari upaya Kemendikdasmen memperkuat ekosistem transformasi pendidikan digital melalui Rumah Pendidikan sebagai wadah yang mengintegrasikan berbagai layanan pembelajaran digital.

Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah, Abdul Mu'ti, mengatakan bahwa ImajiNation 2026 memiliki semangat yang sejalan dengan implementasi Pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial di satuan pendidikan. "ImajiNation memiliki semangat yang sama untuk mendukung implementasi Pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial di satuan pendidikan. Yang ingin kita bangun sesungguhnya bukan sekadar kemampuan menulis kode program, melainkan cara berpikir yang sistematis, kreatif, kolaboratif, dan berorientasi pada penyelesaian masalah," ujarnya.

Menurut Menteri Mu'ti, kompetisi ini tidak hanya menjadi ajang meraih prestasi, tetapi juga pengalaman belajar yang membentuk karakter, kreativitas, dan kemampuan berpikir komputasional peserta didik. "Saya mengajak para guru di seluruh Indonesia untuk menjadi bagian dari ImajiNation 2026 dengan menghadirkan karya-karya inovatif yang dapat menginspirasi praktik pembelajaran serta membimbing anak-anak untuk berani bertanya, bereksperimen, berkolaborasi, dan mengubah ide menjadi solusi yang bermanfaat," jelasnya.

Wakil Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah, Atip Latipul Hayat, menekankan bahwa keberhasilan ImajiNation 2026 tidak hanya diukur dari capaian prestasi peserta, tetapi juga dari pengalaman belajar yang diperoleh selama mengikuti kompetisi. "Keberhasilan sebuah kompetisi tidak hanya diukur dari siapa yang menjadi juara, tetapi dari seberapa banyak peserta yang memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Karena itu saya mengajak Bapak dan Ibu untuk menjadikan ImajiNation 2026 sebagai bagian dari proses pembelajaran di sekolah," ujarnya.

Selain itu, Staf Khusus Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Bidang Transformasi Digital dan Kecerdasan Buatan, Muhammad Muchlas Rowi, menegaskan bahwa transformasi digital pendidikan harus dimaknai lebih dari sekadar pemanfaatan perangkat dan aplikasi. "Transformasi digital harus membentuk cara berpikir yang kreatif, kritis, kolaboratif, serta mampu menyelesaikan permasalahan nyata. Pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial menjadi langkah strategis untuk menyiapkan generasi Indonesia yang adaptif, berkarakter, dan berdaya saing," ujarnya.

ImajiNation 2026 menargetkan lebih dari 11.000 peserta dari 2.000 sekolah di 38 provinsi. Kompetisi ini menghadirkan tiga jalur bagi murid jenjang SD/ sederajat, SMP/ sederajat, dan SMA/ SMK/ sederajat, serta satu jalur bagi guru. Melalui platform Assemblr EDU, peserta dapat menciptakan pengalaman digital interaktif menggunakan koding visual, teknologi 3D, dan *Augmented Reality* (AR) tanpa memerlukan kemampuan pemrograman berbasis teks maupun perangkat keras khusus.



Kemendikdasmen

Kompleks Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah,
Jalan Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta 10270

Posel: pengaduan@kemendikdasmen.go.id

Laman: www.kemendikdasmen.go.id

Pusat Panggilan: 177 **Whatsapp:** 081218040427

SIARAN PERS

Founder dan CEO Assemblr EDU, Hasbi Asyadiq, mengatakan bahwa ImajiNation merupakan wujud kolaborasi bersama Kemendikdasmen dan didukung *Samsung for Education* untuk menghadirkan ruang bagi guru dan murid di seluruh Indonesia agar dapat belajar, berkarya, dan berinovasi melalui teknologi. "Dengan *visual coding*, visualisasi tiga dimensi, dan *Augmented Reality*, kita mengajak generasi muda Indonesia untuk tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi menjadi inovator," ujarnya

Selain menjadi ajang kompetisi, ImajiNation 2026 juga menghadirkan rangkaian pembelajaran yang mendampingi peserta hingga Grand Final. Assemblr EDU memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek melalui platform kreasi 3D/AR, sementara Kemendikdasmen memberikan penguatan sesuai arah kebijakan pendidikan nasional. *Samsung for Education* turut mendukung melalui sesi pendampingan bagi guru dan murid dengan memanfaatkan teknologi *Galaxy*.

Kompetisi akan berlangsung dalam dua tahap, dimulai dari babak kualifikasi nasional secara daring dan dilanjutkan dengan acara puncak secara luring yang mempertemukan finalis terbaik dari seluruh Indonesia. Salah satu sorotan utama acara puncak adalah kompetisi langsung koding visual jalur SMP yang mempertemukan empat tim finalis untuk mengembangkan dan mempresentasikan proyek secara langsung di hadapan publik.

Acara puncak juga akan menghadirkan *Education Expo* yang mempertemukan murid, guru, sekolah, instansi pemerintah, perusahaan teknologi, dan berbagai mitra pendidikan dalam satu ruang kolaborasi. Karya-karya terbaik peserta selanjutnya akan dimanfaatkan melalui Rumah Pendidikan, termasuk sebagai konten pembelajaran pada Papan Interaktif Digital (PID), sehingga implementasi Pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial dapat terus berlanjut di satuan pendidikan.

Pendaftaran ImajiNation 2026 tidak dipungut biaya dan dilakukan melalui platform Assemblr EDU. Peserta dapat memilih salah satu dari tiga tema, yaitu *Dream Quest*, *Eco Quest*, atau *Culture Quest*, untuk dikembangkan menjadi proyek digital interaktif yang akan dinilai oleh dewan juri tingkat nasional.

Acara Puncak ImajiNation 2026 akan diselenggarakan pada Oktober 2026 secara luring dan mempertemukan para finalis, guru, sekolah, perwakilan pemerintah, mitra industri, media, serta keluarga dari berbagai daerah di Indonesia. Melalui kolaborasi ini, Kemendikdasmen bersama Assemblr EDU dan didukung *Samsung for Education* berharap ImajiNation 2026 dapat melahirkan semakin banyak murid kreator digital yang mampu memanfaatkan teknologi untuk belajar, berkreasi, berkolaborasi, dan menghasilkan solusi yang bermanfaat. Hasil pembelajaran serta karya-karya inovatif yang lahir dari ImajiNation 2026 diharapkan dapat memperkuat ekosistem Rumah Pendidikan sekaligus mendukung implementasi Pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial di satuan pendidikan.

Biro Komunikasi dan Hubungan Masyarakat
Sekretariat Jenderal
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

Laman: kemendikdasmen.go.id

X: x.com/Kemdikdasmen

Instagram: [instagram.com/kemendikdasmen](https://www.instagram.com/kemendikdasmen)

Facebook: [facebook.com/kemendikdasmen](https://www.facebook.com/kemendikdasmen)





Kemendikdasmen

Kompleks Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah,
Jalan Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta 10270

Posel: pengaduan@kemendikdasmen.go.id

Laman: www.kemendikdasmen.go.id

Pusat Panggilan: 177 **Whatsapp:** 081218040427

SIARAN PERS

YouTube: KEMDIKDASMEN

Pertanyaan dan Pengaduan: ult.kemendikdasmen.go.id

Siaran Pers Kemendikdasmen: kemendikdasmen.go.id/pencarian/siaran-pers

#PendidikanBermutuuntukSemua

#KemendikdasmenRamah