



Balai Pengembangan Talenta Indonesia
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

#PENDIDIKAN
BERMUTU
UNTUK SEMUA

KEMENDIKDASMEN
RAMAH

**FISAN
2025**
Festival Lomba Seni & Sastra
Siswa Nasional

Panduan

Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional 2025

SD/MI/Sederajat





**PANDUAN TEKNIS PELAKSANAAN
FESTIVAL LOMBA SENI DAN SASTRA SISWA NASIONAL (FLS3N)
TAHUN 2025**

SD/MI/Sederajat

**Balai Pengembangan Talenta Indonesia
Pusat Prestasi Nasional
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah
Tahun 2025**

**Panduan Teknis Pelaksanaan
Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N)
Tahun 2025**

SD/MI/Sederajat

Diterbitkan oleh:
Balai Pengembangan Talenta Indonesia
Pusat Prestasi Nasional
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

Pengarah:
Ir. Suharti, M.A., Ph.D.
Dr. Mariman Darto, S.E., M.Si.
Dr. Maria Veronica Irene Herdjiono, S.E., M.Si.

Penanggung Jawab:
Retno Juni Rochmaningsih

Tim Penyusun:
Sihar Ramses Sakti
Elsa Sigar Rusadi
Hanny Herlina
Muksin
Pungkas Banon Gautama
Iin Mutmainah
Niken Terate Sekar
Tim Seni Budaya

Penyunting:
Tri Istiwahyuningsih

Desain Sampul:
Anggun Rahayu Utami

Tata Letak:
Ai Nurjanah
Jaya Santika

Maret 2025
©2025 Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah
Hak cipta dilindungi Undang-Undang.

KATA PENGANTAR

Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi, mengembangkan, dan menyalurkan bakat seni yang mereka miliki. Ajang ini menjadi sarana strategis untuk menumbuhkan kecintaan terhadap seni budaya, membangun karakter generasi muda yang kreatif, berprestasi, dan berdaya saing. Untuk itu, Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 disusun sebagai acuan pelaksanaan kegiatan ini, sehingga dapat berjalan secara terstandar, bermutu, transparan, dan akuntabel.

Panduan teknis ini memuat langkah-langkah dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi FLS3N, sehingga dapat menciptakan ajang seni yang kondusif untuk pembelajaran dan apresiasi seni budaya di kalangan siswa.

Kami menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan panduan ini. Kami juga memahami bahwa dokumen ini memerlukan evaluasi dan penyempurnaan secara berkala agar tetap relevan dengan perkembangan seni, budaya, sastra, dan kebijakan pendidikan. Oleh karena itu, masukan dan saran dari berbagai pihak sangat kami harapkan untuk terus meningkatkan kualitas pelaksanaan FLS3N di masa mendatang.

Semoga Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 ini dapat menjadi panduan yang bermanfaat bagi seluruh pihak yang terlibat, serta mendukung terciptanya generasi muda Indonesia yang unggul, kreatif, dan berkarakter.

Jakarta, 21 Maret 2025

Plt. Kepala,



Dr. Maria Veronica Irene Herdjiono, S.E., M.Si.

NIP 198103292012122001

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. DASAR HUKUM	2
C. TUJUAN	3
D. HASIL YANG DIHARAPKAN	4
E. SASARAN.....	4
F. TEMA	5
G. PENGERTIAN DAN BATASAN UMUM	5
BAB II MEKANISME PENYELENGGARAAN.....	7
A. CABANG LOMBA.....	7
B. PERSYARATAN UMUM PESERTA	7
C. JURI.....	8
D. PENYELENGGARA.....	9
E. SISTEM SELEKSI	12
F. SISTEM APLIKASI AJANG TALENTA	15
G. KETENTUAN TEKNIS UNGGAH KARYA	16
H. WAKTU PELAKSANAAN	17
I. PENGHARGAAN.....	18
J. PEMBIAYAAN	20
K. TATA TERTIB UMUM DAN SANKSI PELANGGARAN PERATURAN	21
BAB III PELAKSANAAN LOMBA.....	23
A. GAMBAR EKSPRESI	23

B. MENYANYI SOLO.....	29
C. KRIYA.....	33
D. MENDONGENG.....	41
E. MENULIS CERITA.....	47
F. PANTOMIM.....	52
G. TARI.....	58
BAB IV PENUTUP.....	63
LAMPIRAN.....	64

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Sebagai perwujudan nyata dari implementasi Kebijakan Manajemen Talenta Nasional di bidang seni budaya, komitmen dalam menerapkan prinsip-prinsip Pendidikan Bermutu untuk Semua dan Gerakan 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah secara konsisten sejak 2008 menggelar ajang talenta bidang seni budaya untuk peserta didik jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan peserta didik berkebutuhan khusus.

Mulanya, ajang talenta bidang seni budaya di Kementerian bernama Jambore Seni Siswa Nasional dan berlangsung pada tahun 2004. Kemudian pada tahun 2008 di Bandung, Jawa Barat kegiatan Jambore Seni Siswa Nasional berganti nama menjadi Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N). Ajang talenta ini rutin diselenggarakan setiap setahun sekali. Di tahun 2025, FLS2N dikembangkan menjadi Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) dan pelaksanaan tingkat nasional diselenggarakan secara daring sebagai implementasi Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2025 tentang Efisiensi Belanja dalam Pelaksanaan APBN dan APBD TA 2025. Redesain ajang talenta merupakan inisiatif strategis dari Kementerian agar penggunaan sumber daya yang dimiliki baik finansial, teknis, ataupun manusia digunakan secara efektif dan efisien dalam penyelenggaraan ajang talenta di setiap aspek mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi.

Di samping untuk mendorong pengembangan bakat siswa di bidang seni budaya, pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 sekaligus merupakan bagian integral dari Desain Besar Manajemen Talenta Nasional (DBMTN) yang telah diamanatkan dalam Peraturan Presiden Nomor 108 Tahun 2024 tentang Desain Besar Manajemen Talenta Nasional. Peraturan ini menjadi landasan utama dalam mempersiapkan generasi emas Indonesia yang berkualitas, kompetitif, dan mampu bersaing di tingkat nasional maupun global.

Manajemen Talenta Nasional (MTN) dirancang sebagai program pemerintah yang berfokus pada tiga bidang utama, yaitu riset dan inovasi, seni budaya, serta olahraga. Dalam konteks seni budaya, Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N)

merupakan implementasi konkret dari MTN, yang bertujuan untuk menemukenali, mengembangkan, dan mengapresiasi bakat seni budaya siswa dari seluruh Indonesia.

Lingkup MTN di bidang seni budaya mencakup lima bidang utama yang menjadi prioritas, yaitu: (1) seni rupa & kriya, (2) seni pertunjukan & teater, (3) musik, (4) film, dan (5) bahasa & sastra.

FLS3N 2025 diselenggarakan pada 47 cabang lomba meliputi 15 cabang lomba di tingkat pendidikan dasar, 15 cabang lomba di tingkat pendidikan menengah, dan 17 cabang lomba bagi peserta didik berkebutuhan khusus. Pelaksanaan seleksi FLS3N 2025 dilaksanakan secara bertahap dimulai dari pendaftaran hingga babak final dan bertingkat dimulai dari seleksi di tingkat Satuan Pendidikan, tingkat Wilayah (Kabupaten/Kota dan Provinsi), dan tingkat Nasional.

Untuk hal tersebut maka diperlukan panduan teknis pelaksanaan FLS3N 2025 sebagai acuan bagi seluruh pihak yang terlibat, termasuk panitia, juri, peserta, guru, pelatih, operator sistem aplikasi ajang talenta, komunitas, petugas dinas pendidikan, dan pihak lainnya guna memastikan setiap tahapan berjalan sesuai prinsip terstandar, transparan, dan akuntabel. Panduan ini diharapkan dapat mendukung penyelenggaraan FLS3N 2025 yang efektif, efisien, dan profesional, sekaligus menjadi dasar bagi ajang talenta seni di masa depan yang relevan dengan kebutuhan zaman dan mendukung terciptanya generasi muda Indonesia yang unggul, kreatif, dan berdaya saing tinggi dalam bidang seni budaya

B. DASAR HUKUM

Rujukan yang mendasari pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 sebagai berikut:

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78);
2. Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 297);
3. Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 104);

4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 23);
5. Peraturan Presiden Nomor 108 Tahun 2024 tentang Desain Besar Manajemen Talenta Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2024 Nomor 205);
6. Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2025 tentang Efisiensi Belanja dalam Pelaksanaan APBN dan APBD TA 2025;
7. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 34 Tahun 2006 tentang Pembinaan Prestasi Peserta Didik yang Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa;
8. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan;
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Sekolah Formal;
10. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 27 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Balai Pengembangan Talenta Indonesia;
11. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah No. 1 tahun 2024 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah;
12. Peraturan Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 17 Tahun 2024 tentang Penyelenggaraan Ajang Talenta Nasional Peserta Didik; dan
13. Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) Balai Pengembangan Talenta Indonesia Tahun 2025.

C. TUJUAN

1. Tujuan Umum
Menjamin penyelenggaraan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 dapat terlaksana secara tertib, terstandar, dan berkualitas untuk setiap cabang lomba di setiap jenjang pendidikan.
2. Tujuan Khusus
 - a. Memberikan acuan bagi semua pihak yang terlibat termasuk termasuk panitia, juri, peserta, guru, pelatih, operator sistem aplikasi ajang talenta, komunitas, petugas dinas pendidikan, dan pihak lainnya dalam pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025.

- b. Memandu penyelenggara FLS3N 2025 tingkat Daerah dan Nasional agar dapat melaksanakan kegiatan secara efektif, efisien.
- c. Menjadi dasar dalam penyusunan panduan teknis pelaksanaan FLS3N 2025 tingkat Daerah yang akan dilaksanakan oleh penyelenggara FLS3N 2025 tingkat Daerah.

D. HASIL YANG DIHARAPKAN

1. Penyelenggaraan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 dapat terlaksana secara tertib, terstandar, dan berkualitas untuk setiap cabang lomba di setiap jenjang pendidikan.
2. Terciptanya kesamaan persepsi pada pihak yang terlibat termasuk panitia, juri, peserta, guru, pelatih, operator sistem aplikasi ajang talenta, komunitas, petugas dinas pendidikan, dan pihak lainnya dalam memahami dan melaksanakan ketentuan-ketentuan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025.

E. SASARAN

Sasaran Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) mencakup:

1. Peserta didik jenjang Pendidikan Dasar (SD/MI/SMP/MTs/Sederajat), Pendidikan Menengah (SMA/MA/SMK/MAK/Sederajat), Pendidikan Khusus (SDLB/SMPLB/SMALB/Sederajat) di seluruh Indonesia, dan peserta didik perwakilan Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN) yang bertalenta di bidang seni;
2. Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota, Cabang Dinas Pendidikan Wilayah, Dinas Pendidikan Provinsi seluruh Indonesia;
3. Satuan Pendidikan termasuk Kepala Sekolah, guru, dan operator sekolah;
4. Atase Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang menaungi Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN);
5. Kepala Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN);
6. Komunitas;
7. Dunia Usaha dan Industri; dan
8. Unsur lainnya.

F. TEMA

Tema umum FLS3N tahun 2025 adalah "*Ekspresi Seni, Inspirasi Negeri*". Tema ini bermakna harapan agar peserta didik memiliki kesempatan untuk berprestasi dan menggali potensi di bidang seni budaya dan sastra.

Sementara itu, tema khusus FLS3N tahun 2025 adalah "**Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia Hebat**" yaitu bangun pagi, beribadah, berolahraga, makan sehat dan bergizi, gemar belajar, bermasyarakat, dan tidur cepat. Gerakan 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat merupakan wujud nyata dari komitmen Kemendikdasmen dalam mengembangkan sistem pendidikan nasional yang berorientasi pada penguatan karakter bangsa. Meskipun terdengar sangat sederhana, namun jika gerakan itu mampu diinternalisasikan dengan sempurna akan membawa dampak yang luar biasa terhadap perubahan bangsa. Gerakan tersebut menjadi tonggak penting dalam upaya menciptakan generasi emas Indonesia menuju tahun 2045.

G. PENGERTIAN DAN BATASAN UMUM

1. Pengertian

- a. Talenta adalah individu yang memiliki kemampuan terbaik di bidangnya untuk berkiprah di dalam negeri dan kancah internasional.
- b. Ajang Talenta merupakan wadah aktualisasi prestasi talenta bagi Peserta Didik dalam bentuk lomba atau kompetisi.
- c. Ajang Talenta Nasional adalah Ajang Talenta pada tingkat Nasional.
- d. Ajang Talenta Daerah adalah Ajang Talenta pada tingkat Daerah (Kabupaten/Kota dan Provinsi).
- e. Cabang Lomba adalah bagian dari Ajang Talenta yang menghasilkan Talenta Peserta Didik.
- f. Peserta Didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.
- g. Pemerintah Daerah adalah unsur penyelenggara pemerintahan daerah yang menyelenggarakan urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan daerah otonom pada tingkat Kabupaten/Kota dan Provinsi.
- h. Satuan Pendidikan adalah kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan pada jalur formal, nonformal, dan informal pada setiap jenjang dan

jenis pendidikan.

- i. Lomba secara daring (dalam jaringan) atau disebut juga *online* adalah lomba yang menggunakan sarana jaringan internet sebagai media transfer data dan informasi.
- j. Lomba secara luring (luar jaringan) atau disebut juga *offline* adalah lomba yang dilaksanakan secara tatap muka antar seluruh peserta pada suatu tempat yang sama.
- k. Balai Pengembangan Talenta Indonesia yang selanjutnya disingkat BPTI adalah unit pelaksana teknis Kementerian yang memiliki tugas dan fungsi bidang pengembangan talenta.
- l. Pusat Prestasi Nasional yang selanjutnya disingkat Puspresnas adalah satuan kerja di bawah Kementerian yang mengurus pengembangan prestasi nasional.
- m. Kementerian adalah kementerian yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang pendidikan dasar dan menengah.

2. Batasan Umum

Klasifikasi seni yang dilombakan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 sebagai berikut:

a. Pertunjukan

Seni pertunjukan adalah cabang seni yang melibatkan aksi atau performa karya yang disampaikan melalui gerakan, suara, atau ekspresi di hadapan penonton. Materi seni pertunjukan dapat dipersiapkan di tingkat daerah (Kabupaten/Kota dan Provinsi) dengan mengacu pada Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025.

b. Penciptaan

Seni penciptaan adalah cabang seni yang berfokus pada proses menghasilkan karya yang bersifat tetap, yang dapat dilihat, dirasakan, atau diapresiasi sebagai hasil kreativitas individu atau kelompok. Seni ini lebih berorientasi pada produk akhir seperti gambar, lukisan, kerajinan, puisi, atau karya sastra lainnya. Pada FLS3N 2025 pengetahuan, wawasan, bahan, dan peralatan peserta dipersiapkan di tingkat daerah (Kabupaten/Kota dan Provinsi) sesuai dengan tema yang tertera pada buku panduan.

BAB II

MEKANISME PENYELENGGARAAN

A. CABANG LOMBA

Jenjang Pendidikan Peserta	Cabang Lomba	Peserta
Pendidikan Dasar (SD/MI/Sederajat)	1. Gambar Ekspresi	1
	2. Menyanyi Solo	1
	3. Kriya	1
	4. Mendongeng	1
	5. Menulis Cerita	1
	6. Pantomim	2
	7. Tari	3 s.d. 5

B. PERSYARATAN UMUM PESERTA

1. Peserta Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) adalah peserta didik yang memiliki status Warga Negara Indonesia (WNI) di seluruh Indonesia dan Sekolah Indonesia Luar Negeri yang memiliki status tercatat sebagai peserta didik aktif.
2. Peserta didik berasal dari Satuan Pendidikan yang terakreditasi atau Satuan Pendidikan luar negeri yang diakui oleh Kementerian.
3. Peserta didik aktif yang sedang menempuh pendidikan pada jenjang Pendidikan Dasar tingkat SD/MI/Sederajat.
4. Memiliki Nomor Induk Siswa Nasional (NISN) dan Nomor Induk Kependudukan (NIK) yang valid.
5. Peserta didik tersinkronisasi pada sistem Data Pokok Pendidikan (Dapodik) dan PD Data.
6. Setiap sekolah dapat mendaftarkan maksimal 2 (dua) orang peserta/tim pada cabang lomba yang sama.
7. Peserta belum pernah menjadi Juara 1, 2, dan 3 FLS2N, LS2N, dan AKA PDBK di tingkat Nasional pada cabang lomba dan jenjang yang sama di tahun sebelumnya.
8. Status peserta didik tingkat SD/MI/Sederajat pada saat pendaftaran adalah kelas **3**, **4**, dan **5**.

9. Membuat **"Surat Pernyataan Keaslian Karya"** yang dibubuhi meterai tempel Rp10.000 dan ditandatangani **peserta** serta **"Surat Keterangan Kebenaran Dokumen"** yang dibubuhi meterai tempel Rp10.000 dan ditandatangani Kepala **Sekolah** (contoh surat terlampir di halaman akhir Panduan ini). Kedua surat **dijadikan satu file**, disimpan dalam format PDF, dan diunggah ke sistem aplikasi ajang FLS3N.

C. JURI

Juri adalah individu atau sekelompok yang berwenang dan bertanggung jawab memberikan penilaian terhadap Talenta dalam pelaksanaan kompetisi Ajang Talenta. Tim juri setiap cabang lomba terdiri atas 1 orang juri ketua dan 2 orang juri anggota.

1. Juri Ajang Talenta Tingkat Daerah (Kabupaten/Kota)

- (1) Juri harus memiliki:
 - (a) kompetensi, yakni memiliki kepakaran yang relevan dengan Cabang Ajang Talenta yang dinilai dan harus dibuktikan dengan sertifikat, rekam jejak (CV), lisensi/penyetaraan, dan/atau pengakuan lain yang dapat dipertanggungjawabkan; dan
 - (b) profesionalitas, yakni tidak memiliki konflik kepentingan, tidak menjadi pembina peserta pada Ajang Talenta dan institusi yang sama, dan memiliki rekam jejak tidak profesional dalam melaksanakan penjurian pada Cabang Ajang Talenta.
- (2) Pemilihan juri memperhatikan aspek keterwakilan wilayah dan organisasi yang berkepentingan sesuai dengan Ajang Talenta dan Cabang Ajang Talenta.
- (3) Juri Ajang Talenta Tingkat Kabupaten/Kota wajib berasal dari Kecamatan berbeda atau lembaga yang setara.
- (4) Juri Ajang Talenta Tingkat Provinsi wajib berasal dari Kabupaten/Kota berbeda atau lembaga yang setara.
- (5) Juri tidak berasal dari unsur penyelenggara dan panitia pada Ajang Talenta yang sama.
- (6) Juri Ajang Talenta Tingkat Kabupaten/Kota ditentukan, ditetapkan, dan dievaluasi oleh pejabat yang berwenang di tingkat Kabupaten/Kota.

2. Juri Ajang Talenta Tingkat Nasional

- (1) Juri harus memiliki:
 - (a) kompetensi, yakni memiliki kepakaran yang relevan dengan Cabang Ajang Talenta yang dinilai dan harus dibuktikan dengan sertifikat, rekam jejak (CV), lisensi/penyetaraan, dan/atau pengakuan lain yang dapat dipertanggungjawabkan; dan
 - (b) profesionalitas, yakni tidak memiliki konflik kepentingan, tidak menjadi pembina peserta pada Ajang Talenta dan institusi yang sama, dan memiliki rekam jejak tidak profesional dalam melaksanakan penjurian pada Cabang Ajang Talenta.
- (2) Pemilihan juri memperhatikan aspek keterwakilan wilayah dan organisasi yang berkepentingan sesuai dengan Ajang Talenta dan Cabang Ajang Talenta.
- (3) Juri tidak berasal dari unsur penyelenggara dan panitia pada Ajang Talenta yang sama.
- (4) Juri pada setiap Cabang Ajang Talenta ditentukan, ditetapkan, dan dievaluasi oleh Kepala Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.

D. PENYELENGGARA

No	Tingkatan Ajang FLS3N	Unsur Penyelenggara	Tugas
1.	Tingkat Sekolah	Sekolah	<ul style="list-style-type: none">▪ Menyelenggarakan seleksi calon peserta FLS3N yang akan menjadi wakil sekolah.▪ Menugaskan operator tingkat sekolah sebagai admin sistem aplikasi ajang FLS3N 2025.
2.	Tingkat Kabupaten/Kota	Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota (dapat berkerja sama dengan satuan pendidikan, komunitas, dunia usaha dan industri	<ul style="list-style-type: none">▪ Menyediakan fasilitas pembinaan dan pelaksanaan kegiatan FLS3N di Kabupaten/Kota masing-masing.▪ Menugaskan operator tingkat Kabupaten/Kota sebagai admin sistem aplikasi ajang FLS3N 2025.▪ Melakukan sosialisasi kegiatan

No	Tingkatan Ajang FLS3N	Unsur Penyelenggara	Tugas
		serta unsur lainnya)	<p>FLS3N Kabupaten/Kota.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengumumkan atau melakukan pemanggilan peserta FLS3N Kabupaten/Kota. ▪ Melaksanakan FLS3N Tingkat Kabupaten/Kota berdasarkan jadwal yang ditetapkan BPTI Puspresnas. ▪ Menetapkan hasil FLS3N Kabupaten/Kota berdasarkan hasil penilaian Tim Juri Daerah. ▪ Menyerahkan SK Pemenang Tingkat Kab/Kota yang ditandatangani oleh Kepala Dinas Pendidikan Kab/Kota. ▪ Menerbitkan sertifikat/e-sertifikat keikutsertaan dan atau pemenang FLS3N dan memastikan tersampaikan kepada peserta. ▪ Melakukan evaluasi pelaksanaan kegiatan FLS3N di Kabupaten/Kota masing-masing.
		Operator Kabupaten/Kota	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan pengawasan dan memastikan bahwa satuan pendidikan sudah melakukan pendaftaran di portal BPTI. ▪ Berperan aktif dalam membantu satuan pendidikan yang mengalami kendala saat mengikuti rangkaian pelaksanaan FLS3N. ▪ Menangani permasalahan kecurangan atau pelanggaran saat pelaksanaan FLS3N. ▪ Menginput/menandai Juara FLS3N

No	Tingkatan Ajang FLS3N	Unsur Penyelenggara	Tugas
			<p>Tingkat Kabupaten/Kota di sistem aplikasi ajang FLS3N SD.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengunggah SK Pemenang Kabupaten/Kota berdasarkan hasil penilaian juri.
3.	a. Tingkat Nasional (Babak Penyisihan)	Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengumumkan daftar peserta Babak Penyisihan FLS3N Dikdas 2025. ▪ Melaksanakan penjurian/penilaian Babak Penyisihan FLS3N Dikdas 2025 untuk menentukan peserta terbaik di setiap Provinsi. ▪ Menerbitkan SK Pemenang Tingkat Provinsi dan SK Finalis Nasional. ▪ Menerbitkan e-sertifikat pemenang (Juara 1, Juara 2, Juara 3, Juara Harapan 1, Juara Harapan 2, dan Juara Harapan 3) Babak Penyisihan FLS3N Dikdas 2025.
	b. Tingkat Nasional (Babak Final)	Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyusun panduan teknis pelaksanaan FLS3N 2025. ▪ Melakukan sosialisasi FLS3N 2025. ▪ Menyediakan portal pendaftaran, pendataan juara, dan unggah SK pemenang FLS3N Kabupaten/Kota. ▪ Menerima data pemenang yang sudah ditandai di aplikasi ajang oleh operator Kabupaten/Kota dan SK pemenang FLS3N Kabupaten/Kota. ▪ Mengumumkan daftar finalis FLS3N Tingkat Nasional ▪ Menetapkan tim juri FLS3N tingkat

No	Tingkatan Ajang FLS3N	Unsur Penyelenggara	Tugas
			<p>Nasional.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melaksanakan penjurian/penilaian Babak Final FLS3N Dikdas 2025 untuk menentukan peserta terbaik di setiap Provinsi. ▪ Menetapkan pemenang Tingkat Nasional (Juara 1, Juara 2, Juara 3, Juara Harapan 1, Juara Harapan 2, dan Juara Harapan 3). ▪ Menerbitkan SK pemenang FLS3N SD 2025 Tingkat Nasional pada laman BPTI dan Puspresnas yang dapat dikases seluruh peserta. ▪ Menerbitkan e-sertifikat finalis dan pemenang FLS3N 2025 Tingkat Nasional. ▪ Melakukan evaluasi kegiatan FLS3N dan tindak lanjut.

E. SISTEM SELEKSI

1. Seleksi Tingkat Kabupaten/Kota Secara Luring

Seleksi secara luring adalah penyelenggaraan kegiatan penjurian oleh tim juri daerah untuk tingkat Kabupaten/Kota dengan cara menghadirkan langsung para peserta juara masing-masing bidang lomba tingkat Kabupaten/Kota.

Berikut ini mekanisme seleksi secara luring:

- 1) Tahap 1, Seleksi Tingkat Satuan Pendidikan
 - a) Sekolah mengidentifikasi, menyeleksi, dan menetapkan perwakilan terbaik dari sekolahnya sesuai dengan kategori lomba yang telah ditentukan, selanjutnya pihak sekolah melalui operator mendaftarkan siswa di portal registrasi peserta FLS3N di laman <https://daftar-bpti.kemdikbud.go.id>.
 - b) Sekolah mengikutkan siswanya di dalam seleksi FLS3N tingkat Kabupaten/Kota.

2) Tahap 2, Seleksi Tingkat Kabupaten/Kota

- a) Peserta seleksi Tingkat Kabupaten/Kota yang dilaksanakan secara luring menampilkan karya seni merujuk pada Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025.
- b) Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota setempat melakukan seleksi peserta FLS3N tingkat Kabupaten/Kota dengan **menggunakan data peserta didik yang telah terdaftar di portal registrasi pendaftaran peserta melalui laman <https://daftar-bpti.kemdikbud.go.id>**.
- c) Seleksi tingkat Kabupaten/Kota FLS3N dilaksanakan oleh Dinas Kabupaten/Kota setempat.
- d) Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota menetapkan 1 (satu) peserta/tim terbaik per cabang lomba.
- e) Apabila Juara 1 berhalangan dan tidak bisa bertanding, dapat digantikan oleh Juara 2 dan seterusnya, tidak dapat digantikan oleh peserta yang bukan hasil seleksi tingkat Kabupaten/Kota.
- f) Pemenang hasil seleksi tingkat Kabupaten/Kota ditetapkan dalam bentuk Surat Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota dan diberikan hak mengikuti seleksi di Babak Penyisihan tingkat Nasional.
- g) SK Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota tentang Penetapan Pemenang FLS3N SD/MI Tingkat Kabupaten/Kota Tahun 2025 video, dan dokumen digitalnya dikirimkan kepada BPTI Puspresnas melalui sistem aplikasi ajang FLS3N SD/MI.
- h) Ketentuan, persyaratan, dan mekanisme seleksi Kabupaten/Kota merupakan kebijakan masing-masing Dinas Pendidikan dengan merujuk pada Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 yang diterbitkan oleh BPTI.

Seleksi Tingkat Kabupaten/Kota Secara Daring

Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota dapat melaksanakan seleksi secara daring (*online*), baik untuk seluruh maupun sebagian cabang lomba, apabila terkendala oleh kondisi geografis, pendanaan, dan keterbatasan sumber daya. Oleh karena itu, guna membuka kesempatan yang sama bagi peserta didik di seluruh Indonesia dan Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN), maka dibuka seleksi secara daring (*online*) dengan penjelasan sebagai berikut:

- 1) Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota setempat melakukan seleksi peserta secara daring (*online*) dengan mengacu data peserta didik yang telah terdaftar di portal registrasi pendaftaran peserta <https://daftar-bpti.kemdikbud.go.id>.
- 2) Ketentuan, persyaratan, dan mekanisme seleksi Kabupaten/Kota daring merupakan kebijakan masing-masing Dinas Pendidikan dengan merujuk pada Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 yang diterbitkan oleh BPTI.

2. Sistem Seleksi Tingkat Nasional

Seleksi tingkat nasional terdiri atas **Babak Penyisihan** dan **Babak Final** yang diselenggarakan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah secara daring.

a. Babak Penyisihan (Daring)

- 1) Peserta pada Babak Penyisihan merupakan perwakilan dari masing-masing Kabupaten/Kota.
- 2) Jumlah perwakilan Kabupaten/Kota sebanyak **1 (satu)** peserta/tim untuk setiap cabang lomba.
- 3) Ketentuan dan persyaratan masing-masing karya merujuk pada ketentuan masing-masing lomba.
- 4) BPTI Puspresnas mengelompokkan hasil karya peserta dan melaksanakan penilaian berdasarkan Provinsi, kemudian menetapkan juara di setiap Provinsi (Juara 1, Juara 2, Juara 3, Juara Harapan 1, Juara Harapan 2, dan Juara Harapan 3) dalam Surat Keputusan.
- 5) **Juara 1, Juara 2, Juara 3, Juara Harapan 1, Juara Harapan 2, dan Juara Harapan 3** di setiap Provinsi hasil seleksi Babak Penyisihan akan mendapatkan e-sertifikat dari BPTI Puspresnas dan dicatatkan ke dalam **Sistem Informasi Manajemen Talenta (SIMT)** yang dikelola oleh Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.
- 6) Peserta/tim yang mewakili ke Babak Final tingkat Nasional adalah peringkat ke-1 (Juara 1) dari setiap Provinsi yang selanjutnya ditetapkan dalam Surat Keputusan Finalis FLS2N Dikdas Tingkat Nasional Tahun 2025.
- 7) Apabila Juara 1 berhalangan dan tidak bisa bertanding, dapat digantikan oleh Juara 2 dan seterusnya, tidak dapat digantikan oleh peserta yang bukan hasil seleksi Babak Penyisihan.

b. Babak Final (Daring)

Babak Final tingkat Nasional akan dilaksanakan secara daring. Peserta tingkat Nasional adalah seluruh peraih Juara 1 (satu) Babak Penyisihan masing-masing cabang lomba yang selanjutnya disebut sebagai **Finalis Nasional**. Karya seni para Finalis Nasional yang telah dikirimkan kepada panitia penyelenggara melalui sistem aplikasi ajang FLS3N SD/MI akan diseleksi oleh Juri Nasional untuk ditentukan Juara Nasional. Ketentuan, persyaratan, dan mekanisme setiap cabang lomba pada Seleksi Tingkat Nasional Daring diatur dalam Bab III Panduan ini.

F. SISTEM APLIKASI AJANG TALENTA

Sistem aplikasi ajang FLS3N digunakan untuk pendaftaran, pengelolaan pendataan peserta, menandai juara seleksi tingkat Kabupaten/Kota, unggah karya, unggah SK Pemenang Tingkat Kabupaten/Kota, unduh tutorial, sistem penilaian juri tingkat Nasional, dan pengelolaan pendataan lainnya. Laman yang digunakan sebagai berikut:

1. Portal Registrasi/Pendaftaran Peserta FLS3N:

<https://daftar-bpti.kemdikbud.go.id>

2. Aplikasi Ajang FLS3N SD/MI/Sederajat:

<https://sd.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/lomba/session/index?jl=fls2n>

3. Sistem publikasi informasi ajang FLS3N:

<https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/>

<https://bpti.kemdikbud.go.id/>

Instagram @puspresnas

4. Unduh e-sertifikat FLS3N:

<https://esertifikat.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/>

Satu akun email hanya dapat digunakan oleh 1 (satu) orang sebagai media mengunduh sertifikat. Pastikan menggunakan email pribadi masing-masing dan **tidak salah mengetikkan alamat email**.

G. KETENTUAN TEKNIS UNGGAH KARYA

1. Karya diunggah dalam bentuk video atau dokumen digital sesuai dengan ketentuan masing-masing cabang lomba.
2. Peserta **wajib** menyimpan file sesuai format yang ditentukan sebagai berikut:
 - **Video:** format MP4, resolusi minimal 720p. Orientasi layar, sudut pandang pengambilan video, dan durasi sesuai ketentuan masing-masing cabang lomba.
 - **Dokumen Teks:** format PDF.
 - **Foto/ Scan Gambar:** format PDF, resolusi 300 dpi.
3. File harus diberi nama sesuai format yang ditentukan di masing-masing cabang lomba.
4. Sebelum diunggah ke sistem aplikasi ajang FLS3N SD/MI, semua file karya peserta dimasukkan ke dalam *folder* dengan format penamaan **folder: Provinsi_Nama Peserta_Cabang Lomba_FLS3N SD 2025**
Penamaan *folder* dapat disesuaikan dengan ketentuan masing-masing cabang lomba di BAB III.
5. Folder diunggah ke akun Google Drive masing-masing peserta dan **pastikan akses file Google Drive diatur ke "Anyone with the link", "Anyone on the internet with the link can view" atau "Siapa saja yang memiliki link dapat melihat"** agar file dapat diakses oleh panitia dan juri.
6. Selain ke Google Drive, video juga dapat diunggah ke akun YouTube masing-masing dan diatur ke **unlisted/tidak publik** kemudian tautan (*link*) YouTube diunggah ke sistem aplikasi ajang FLS3N SD/MI.
7. Peserta wajib menginputkan tautan/*link* Google Drive atau YouTube ke sistem aplikasi ajang FLS3N SD/MI.
8. *Link* harus diuji terlebih dahulu oleh peserta untuk memastikan bisa diakses oleh panitia dan juri. Peserta bertanggung jawab atas keabsahan dan keutuhan *link* beserta file di dalamnya hingga pengumuman hasil lomba.
9. Karya harus diunggah sebelum tanggal dan waktu yang ditentukan (lihat Tabel Waktu Pelaksanaan).
10. Sistem aplikasi akan menutup akses unggah setelah melewati batas waktu.
11. Setelah mengunggah *link*, peserta akan menerima notifikasi bahwa unggahan telah diterima.

H. WAKTU PELAKSANAAN

1. Waktu Pelaksanaan

No	Kegiatan	Jadwal
1.	Sosialisasi FLS3N Dikdas 2025	Minggu ke-3 April 2025 (Jadwal akan diumumkan di Instagram @puspresnas)
2.	Pendaftaran peserta melalui portal BPTI serta sinkron data ke aplikasi ajang FLS3N SD/MI (operator sekolah)	28 Maret s.d. 10 Mei 2025
3.	Batas akhir pendaftaran peserta dan sinkron data ke aplikasi ajang FLS3N SD/MI (operator sekolah)	10 Mei 2025 pukul 23.59 WIB
4.	Pemberitahuan data pendaftaran seleksi tingkat Kab/Kota kepada Dinas Kab/Kota	15 Mei 2025
5.	<ul style="list-style-type: none">• Pelaksanaan FLS3N Tingkat Kab/Kota• Unggah SK Pemenang Tingkat Kab/Kota, video, dan karya ke sistem aplikasi ajang FLS3N SD/MI• Memasukkan atau menandai capaian prestasi pemenang tingkat Kab/Kota ke aplikasi ajang FLS3N SD/MI (operator Dinas Kab/Kota)	18 Mei s.d. 14 Juli 2025
6.	Batas akhir untuk: <ul style="list-style-type: none">• Unggah SK Pemenang Tingkat Kab/Kota, video, dan karya ke sistem aplikasi ajang FLS3N SD/MI• Memasukkan atau menandai capaian prestasi pemenang tingkat Kab/Kota ke aplikasi ajang FLS3N SD/MI (operator Dinas Kab/Kota)	14 Juli 2025 pukul 23.59 WIB
7.	Pengumuman peserta Babak Penyisihan FLS3N Dikdas 2025	21 Juli 2025

No	Kegiatan	Jadwal
8.	Penilaian Babak Penyisihan FLS3N Dikdas 2025 oleh Juri Nasional (BPTI)	22 Juli s.d. 1 Agustus 2025
9.	Penerbitan surat pengumuman hasil seleksi Babak Penyisihan, SK Penetapan Juara Provinsi, dan SK Finalis Nasional FLS3N Dikdas 2025 di laman Puspresnas	3 Agustus 2025
10.	Batas unggah berkas karya Finalis Nasional ke sistem aplikasi ajang FLS3N SD/MI (operator sekolah atau dinas Kabupaten/Kota)	4 s.d. 18 Agustus 2025 pukul 23.59 WIB
11.	Pelaksanaan FLS3N Dikdas Tingkat Nasional (daring)	15 s.d. 20 September 2025
12.	Penerbitan SK Pemenang Nasional di laman (<i>website</i>) Puspresnas dan BPTI serta pengumuman pemenang di Instagram Puspresnas	23 September 2025

Keterangan: Apabila ada perubahan jadwal akan diberitahukan lebih lanjut melalui surat pengumuman di laman resmi BPTI dan Pusat Prestasi Nasional.

I. PENGHARGAAN

1. Tingkat Kabupaten/Kota

Penerbitan sertifikat atau e-sertifikat bagi peserta dan pemenang **FLS3N 2025 Tingkat Kabupaten/Kota merupakan kewenangan Dinas Pendidikan setempat**. Namun, capaian prestasi pada tingkat ini dapat dicatat dalam **Sistem Informasi Manajemen Talenta (SIMT)** yang dikelola oleh Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.

Pencatatan prestasi dalam sistem ini memberikan berbagai manfaat bagi peserta, antara lain:

- Pengakuan resmi dari Kementerian atas capaian prestasi yang diraih.
- Peluang insentif akademik, termasuk potensi prioritas dalam Sistem Penerimaan Murid Baru (SPMB).
- Dokumentasi prestasi dalam program manajemen talenta nasional, yang dapat mendukung perkembangan akademik dan karier peserta di masa depan.

Untuk itu, pencatatan prestasi dalam sistem aplikasi ajang FLS3N Dikdas dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut:

- **Operator Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota wajib** menginputkan atau menandai capaian prestasi peserta yang meraih **juara di FLS3N Tingkat Kabupaten/Kota** ke dalam sistem aplikasi ajang FLS3N.
- Pencatatan **Tingkat Kabupaten/Kota** dilakukan berdasarkan **Surat Keputusan (SK) Pemenang FLS3N 2025 Tingkat Kabupaten/Kota** yang diterbitkan oleh Dinas Pendidikan setempat.
- Adapun capaian prestasi yang dapat didaftarkan mencakup:
 - ✓ Juara 1
 - ✓ Juara 2
 - ✓ Juara 3
 - ✓ Juara Harapan 1
 - ✓ Juara Harapan 2
 - ✓ Juara Harapan 3

Catatan: Jika prestasi peserta tidak dicatat dalam sistem, maka peserta akan kehilangan manfaat yang dapat diperoleh, seperti pengakuan resmi dan peluang insentif akademik. Oleh karena itu, **Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota diharapkan berperan aktif dalam pencatatan prestasi ini** agar peserta dapat memperoleh manfaat yang maksimal.

2. Tingkat Nasional

a. Babak Penyisihan

- Juara 1, Juara 2, Juara 3, Juara Harapan 1, Juara Harapan 2, Juara Harapan 3 **Babak Penyisihan FLS3N 2025** memperoleh e-sertifikat dari Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Pencatatan prestasi peserta yang meraih **Juara Babak Penyisihan FLS3N 2025** ke dalam sistem ajang dan SIMT dilakukan langsung oleh panitia penyelenggara FLS3N di Tingkat Nasional (BPTI).
- Pencatatan Babak Penyisihan dilakukan berdasarkan **Surat Keputusan (SK) Pemenang Babak Penyisihan FLS3N 2025** yang diterbitkan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.

b. Babak Final

Capaian prestasi peserta FLS3N 2025 Babak Final Tingkat Nasional akan **secara otomatis** tercatat dalam Sistem Informasi Manajemen Talenta (SIMT) yang dikelola oleh Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.

Pencatatan ini dilakukan langsung oleh penyelenggara FLS3N di Tingkat Nasional (BPTI). Dengan pencatatan ini, peserta yang meraih **Juara 1, Juara 2, Juara 3, Juara Harapan 1, Juara Harapan 2, Juara Harapan 3, dan Finalis di Babak Final FLS3N 2025 Tingkat Nasional** akan memiliki rekam jejak prestasi yang tercatat secara resmi dan dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan akademik maupun non-akademik.

Penghargaan kejuaraan Babak Final Tingkat Nasional sebagai berikut:

- ✓ Juara 1 : medali emas, e-sertifikat, dan uang pembinaan;
- ✓ Juara 2 : medali perak, e-sertifikat, dan uang pembinaan;
- ✓ Juara 3 : medali perunggu, e-sertifikat, dan uang pembinaan;
- ✓ Juara Harapan 1 : e-sertifikat dan uang pembinaan;
- ✓ Juara Harapan 2 : e-sertifikat dan uang pembinaan; dan
- ✓ Juara Harapan 3 : e-sertifikat dan uang pembinaan.

Finalis Nasional yang tidak menjadi juara (sesuai data pada saat pendaftaran di portal registrasi BPTI) memperoleh e-sertifikat partisipasi FLS3N dari Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.

J. PEMBIAYAAN

1. Pembiayaan kegiatan FLS3N Tingkat Daerah bersumber dari dana APBD atau dana lain sesuai kewenangan daerah masing-masing.
2. Pembiayaan kegiatan FLS3N Tingkat Nasional bersumber dari dana APBN Tahun 2025 yang dialokasikan untuk Balai Pengembangan Talenta Indonesia Pusat Prestasi Nasional Tahun 2025.

K. TATA TERTIB UMUM DAN SANKSI PELANGGARAN PERATURAN

1. Peserta wajib mematuhi peraturan dan mengikuti jadwal pelaksanaan yang telah ditetapkan.
2. Pembatalan peserta dilakukan apabila:
 - a. meninggal dunia;
 - b. mengundurkan diri;
 - c. melakukan tindakan pelanggaran tata tertib ajang talenta;
 - d. melakukan tindakan kekerasan (intoleransi, kekerasan seksual, dan perundungan);
 - e. terlibat dalam penggunaan dan pengedaran narkoba; dan
 - f. terlibat tindakan kriminal.
3. Pembatalan peserta ajang talenta tingkat Nasional dilakukan oleh Kepala Pusat Prestasi Nasional.
4. Pembatalan apresiasi dapat berupa pembatalan kemenangan dan/atau pembatalan penghargaan.
5. Pembatalan kemenangan dan/atau penghargaan dilakukan apabila ditemukan:
 - a. praktik kecurangan dalam penyelenggaraan Ajang Talenta;
 - b. pelanggaran terhadap prosedur dan etika penyelenggaraan Ajang Talenta;
 - c. melakukan tindak pidana yang berkaitan dengan intoleransi, kekerasan seksual, dan perundungan; dan
 - d. melakukan pidana kejahatan yang berkaitan dengan korupsi, narkoba, dan makar.
6. Mekanisme pembatalan kepesertaan dan pembatalan apresiasi didasarkan pada laporan pengaduan. Laporan pengaduan dapat disampaikan oleh pelapor, baik secara langsung (lisan), tidak langsung (tertulis) melalui kanal pelaporan yang disediakan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional dalam bentuk surat tertulis, telepon, pesan singkat elektronik, surat elektronik, foto, video, tangkapan layar, maupun bentuk penyampaian laporan lain yang memudahkan pelapor. Laporan pengaduan ditindaklanjuti oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional dengan melakukan penanganan investigasi terhadap pelanggaran dan pembatalan. Investigasi terhadap pelanggaran didasarkan atas bukti yang dikirimkan.

7. Hak cipta karya hasil lomba tetap berada di tangan peserta ajang talenta yang bersangkutan;
8. Hak penggandaan/reproduksi/distribusi atau alih wahana karya peserta tingkat nasional baik sebagian atau keseluruhan untuk kepentingan nonkomersial ada pada Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah dan akan diatur sebagaimana mestinya.
9. Semua hal yang menyangkut penyelenggaraan ajang talenta yang diatur dalam panduan teknis ini dapat berubah sesuai dengan kondisi dan perkembangan kebijakan di masa yang akan datang. Untuk itu, Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional akan memberitahukannya pada saat perubahan itu sudah ditetapkan, dan akan disampaikan secepatnya melalui mekanisme tertentu atau dokumen tersendiri yang terpisah dari buku panduan ini.

BAB III

PELAKSANAAN LOMBA

A. GAMBAR EKSPRESI

1. Pengertian

Gambar ekspresi adalah sebuah karya gambar yang dibuat secara bebas dengan menggunakan imajinasi, juga dengan penafsiran atau pun persepsi oleh penggambar sehingga memperlihatkan kekuatan dari objek yang digambarnya.

2. Tujuan

- a. Mengenalkan teknik menggambar, alat dan bahan dengan baik kepada peserta.
- b. Dengan memperkuat imajinasi dan penafsiran terhadap obyek yang digambar akan mendorong peserta untuk berfikir kreatif
- c. Membentuk peserta untuk menghasilkan karya yang orisinal, tidak menjiplak, karena dihasilkan dari persepsi dan imajinasi individual saat berkarya.
- d. Mendidik peserta untuk memiliki karakter mandiri, jujur, kerja keras, ulet, tekun, rajin, disiplin, toleran, setia kawan, cinta tanah air dan bertanggung jawab melalui kemampuan berekspresi melalui gambar.

3. Tahapan Lomba

- a. Lomba tingkat Kabupaten/Kota: Dilaksanakan oleh masing-masing daerah sehingga penciptaan karya gambar ekspresi dilakukan di tempat yang sudah ditentukan oleh daerah.
- b. Babak Penyisihan: Pemenang Juara 1 dari Kabupaten/Kota mengirimkan karya pada laman aplikasi ajang. Juri Nasional akan memilih satu pemenang dari tiap Provinsi.
- c. Babak Final: Satu karya terbaik di tiap Provinsi pilihan juri akan dilanjutkan dengan penentuan peringkat Juara 1, Juara 2, Juara 3, Juara Harapan 1, Juara Harapan 2, dan Juara Harapan 3 sebagai Juara Nasional.

4. Ketentuan Teknis Karya Babak Penyisihan

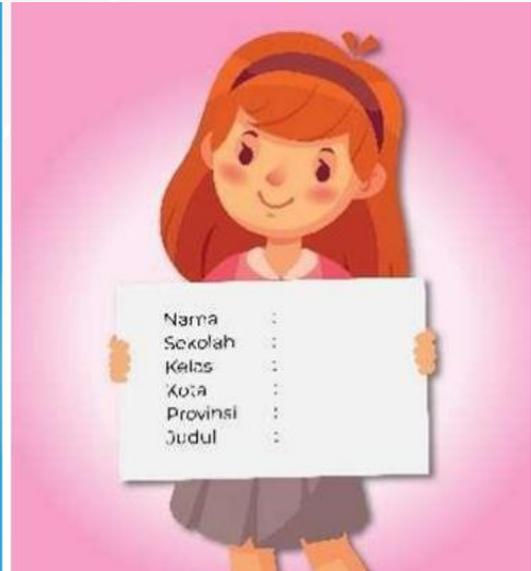
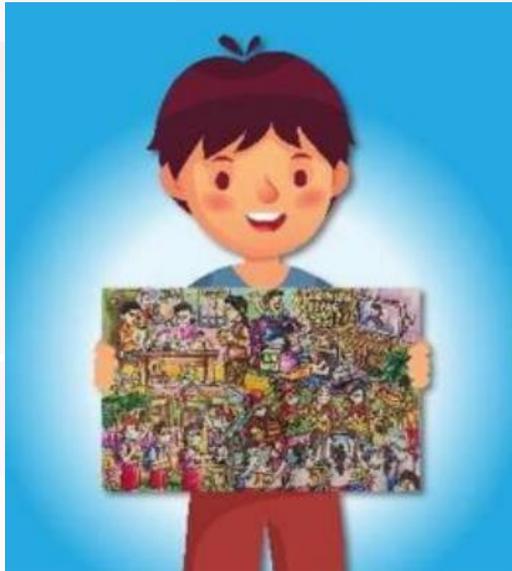
- a. Tema Babak Penyisihan: **Ayo Sayangi Keluargamu!**
- b. Peserta bebas berimajinasi tentang sosok kakak/adik, bapak/ibu, kakek/nenek atau orang yang dekat di keluargamu. Ekspresikan wajah dan sosok mereka atau gambarkan keakraban dengan mereka ketika dirimu saat berlibur di desa dengan mereka, menonton televisi bersama, jalan ke sawah atau pun menyaksikan pemandangan laut di tepi pantai.
- c. Gambar boleh dari dekat atau dari jauh, fokus di wajah atau menggambarkan sosok dari kejauhan. Gambarkan momen keluarga yang kamu sayangi saat bersama dengan mereka.
- d. Konten
Gambar tidak mengandung unsur SARA, Pornografi, Provokatif, dan Politik.
- e. Media (alat dan bahan berkarya)
Gambar berwarna di atas kertas ukuran A3 dengan media: crayon, cat air, pensil warna atau mix media (pilih salah satu atau mix media).
- f. Teknis pengiriman karya
Setiap peserta memindai (*scan*) atau mengirimkan foto karya gambar ekspresi berwarna, dengan tahapan sebagai berikut:
 - 1) Foto/*scan* karya berwarna dalam format PDF dengan resolusi 300 dpi. Kualitas gambar tidak pecah (minimal 1 s.d. 3 MB).



Contoh: foto karya yang harus dikirim

- 2) Mengunggah foto peserta sedang memegang karya.

Contoh foto anak yang sedang memegang karya dan tanpa menggunakan atribut.



- 3) File video gambar ekspresi berwarna berformat MP4, resolusi minimal 720p yang masing masing berdurasi 30 detik dengan tampilan *close up/zoom* video tersebut berisi:
- (a) Peserta sedang memperlihatkan alat dan bahan menggambar.
 - (b) Peserta sedang membuat gambar ekspresi pada saat mencapai 50%, yang memperlihatkan wajah dan seluruh tubuh peserta.
 - (c) Peserta sedang membuat gambar ekspresi pada saat mencapai 90 - 100% yang memperlihatkan wajah dan seluruh tubuh peserta.
- 4) Foto atau pindaian karya dan video proses pembuatan di Babak Penyisihan dimasukkan ke dalam folder dan diunggah (*upload*) ke akun Google Drive masing-masing peserta dengan format penamaan **folder**:
(*Penyisihan SD_Gambar Ekspresi_ Nama Kab/Kota _ Nama Peserta_Video/Foto*)
- 5) **Pastikan akses file Google Drive diatur ke "Anyone with the link", "Anyone on the internet with the link can view" atau "Siapa saja yang memiliki link dapat melihat")**
- 6) Tautan/*link* Google Drive atau YouTube wajib diinputkan ke sistem aplikasi ajang FLS3N SD/MI.

5. Ketentuan Teknis Karya Babak Final

a. Tema Tingkat Final (Nasional): **Olahraga itu Sehat!**

Gambarlah olahraga yang kamu senangi. Kamu bebas memilih, ingatlah saat kamu melakukan olahraga dalam kegiatanmu sehari-hari. Naik sepeda, berlari, renang, jalan sehat dan banyak lagi.

b. Konten

Gambar tidak mengandung unsur SARA, Pornografi, Provokatif, dan Politik.

c. Media (alat dan bahan berkarya)

Gambar berwarna di atas kertas ukuran A3 dengan media: crayon, cat air, pensil warna atau mix media (pilih salah satu atau mix media).

d. Teknis pengiriman karya

Setiap peserta memindai atau mengirimkan foto karya gambar ekspresi berwarna, dengan tahapan sebagai berikut:

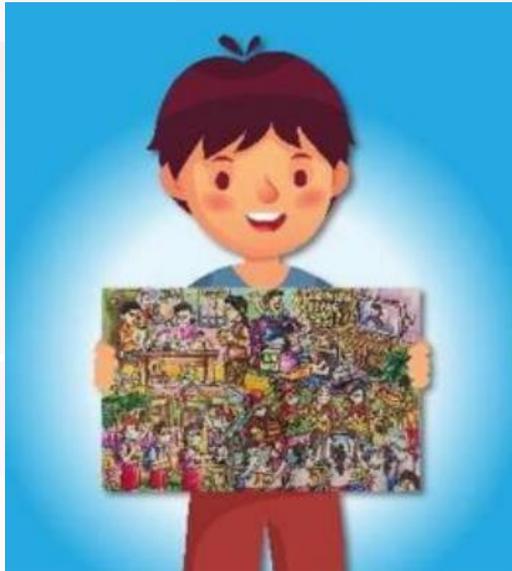
- 1) Foto karya berwarna, dalam format PDF dengan resolusi tinggi - gambar tidak pecah (minimal 1-3 MB).



Contoh: foto karya yang harus dikirim

- 2) Mengunggah foto peserta sedang memegang karya.

Contoh foto anak yang sedang memegang karya dan tanpa menggunakan atribut.



- 3) File video gambar ekspresi berwarna berformat MP4, resolusi minimal 720p yang masing masing berdurasi 30 detik dengan tampilan *close up/zoom* video tersebut berisi:
- (a) Peserta sedang memperlihatkan alat dan bahan menggambar.
 - (b) Peserta sedang membuat gambar ekspresi pada saat mencapai 50%, yang memperlihatkan wajah dan seluruh tubuh peserta.
 - (c) Peserta sedang membuat gambar ekspresi pada saat mencapai 90 - 100% yang memperlihatkan wajah dan seluruh tubuh peserta.
- 4) Foto atau pindaian karya dan video proses pembuatan di Babak Penyisihan dimasukkan ke dalam folder dan diunggah (*upload*) ke akun Google Drive masing-masing peserta dengan format penamaan **folder**:
(*Final SD_Gambar Ekspresi_ Nama Kab/Kota _ Nama Peserta_ Video/Foto*)
- 5) **Pastikan akses file Google Drive diatur ke "Anyone with the link", "Anyone on the internet with the link can view" atau "Siapa saja yang memiliki link dapat melihat")**
- 6) Tautan/*link* Google Drive atau YouTube wajib diinputkan ke sistem aplikasi ajang FLS3N SD/MI.

6. Kriteria penilain

Penilaian Gambar Ekspresi dengan format, sebagai berikut:

No	Kelengkapan Yang Diperiksa	Bobot
1	Kesesuaian Tema dan Cerita	10%
2	Wawasan/Pengetahuan Terkait dengan Tema yang Dipilih	20%
3	Kreativitas: ide dan mengelola menata seluruh aspek visual	20%
4	Prinsip Estetik: komposisi, irama, kedalaman/dimensi, aksen	20%
5	Keterampilan Menguasai Unsur Rupa: bentuk, warna, garis dan bidang	20%
6	Penguasaan Medium/Alat Menggambar	10%
Total		100%

*** Range skor: 100 – 1000**

B. MENYANYI SOLO

1. Penjelasan

Menyanyi Solo adalah menyanyi seorang diri dengan dengan teknik yang baik dengan tujuan menginterpretasikan lagu yang dinyanyikan. Lomba ini bertujuan untuk mengasah dan menyalurkan bakat dalam seni olah vokal, dimana dalam ajang ini diharapkan peserta didik dapat mengasah kemampuannya dan mengembangkan rasa percaya diri, jiwa besar dan sportivitas.

2. Ketentuan Tingkat Penyisihan

- a. Babak Penyisihan dilakukan secara daring dan diikuti oleh seluruh peringkat 1 yang mewakili Kabupaten/Kota.
- b. Setiap peserta menyanyikan 1 (satu) buah lagu Indonesia dan menyiapkan iringan musik sendiri yang ada pada pilihan berikut:
 - 1) "Aku Indonesia" penyanyi Naura
 - 2) "Ajaib" penyanyi Gempi
 - 3) "Cinta untuk Mama" penyanyi Vidi Aldiano
 - 4) "Perahu Laju Anganku Serta" penyanyi Maissy Pramaishshela
 - 5) "Setinggi Langit" penyanyi Naura
 - 6) "Hey" penyanyi Quinn Salman

3. Ketentuan Seleksi Tingkat Nasional

- a. Babak final diikuti oleh seluruh peringkat 1 yang mewakili Provinsi dan Sekolah Indonesia Luar Negeri hasil seleksi Babak Penyisihan.
- b. Peserta babak final akan menyanyikan 2 buah lagu dalam 1 (satu) video dengan ketentuan:
 - 1) Lagu pertama, peserta menyanyikan 1 buah lagu Nasional dan menyiapkan iringan musik sendiri dari pilihan lagu di bawah ini:
 - (a) "Nyieur Hijau" ciptaan Maladi
 - (b) "Berkibarlah Benderaku" ciptaan Ibu Sud
 - (c) "Tanah Air" ciptaan Ibu Sud
 - (d) "Indonesia Pusaka" ciptaan Ismail Marzuki
 - 2) Lagu Kedua, peserta menyanyikan 1 buah lagu berbahasa Indonesia dan menyiapkan iringan musik sendiri dari pilihan lagu di bawah ini:
 - (a) "Aku Indonesia" penyanyi Naura

- (b) "Ajaib" penyanyi Gempi
- (c) "Cinta untuk Mama" penyanyi Vidi Aldiano
- (d) "Perahu Laju Anganku Serta" penyanyi Maissy Pramaishshela
- (e) "Setinggi Langit" penyanyi Naura
- (f) "Hey" penyanyi Quinn Salman

4. Teknik Pelaksanaan

a. Babak Penyisihan (Daring)

- 1) Peserta membuat 1 buah video menyanyi yang diunggah ke akun Google Drive atau Youtube masing-masing peserta.
- 2) Musik iringan yang dipakai untuk rekaman ini boleh memakai MMO (music minus one) atau pengiring (pengiring tidak boleh terlihat didalam video yang dikirim). MMO (*Music Minus One*) dapat diambil dari Youtube atau membuat sendiri.
- 3) Peserta boleh menggunakan mikrofon atau tidak namun suara harus terdengar jelas dan jernih.
- 4) Durasi video maksimal 5 menit, termasuk perkenalan. Penghitungan waktu dimulai dari peserta memperkenalkan diri untuk memulai lomba sampai dengan peserta selesai menyanyikan lagu. Video diawali oleh peserta dengan menyebutkan nama lengkap, tanggal dan hari, asal sekolah, kota dan provinsi, kategori yang diikuti, lagu yang akan dinyanyikan kemudian setelah menyebut semua yang diminta, langsung tanpa jeda peserta mulai menyanyi.
- 5) Format video adalah MP4 dengan resolusi minimum 720p.
- 6) Kostum yang digunakan peserta adalah pakaian dengan sentuhan daerah masing-masing dengan tetap menjaga kesopanan dan estetika (desain baju tidak membatasi ruang gerak dan penampilan).

b. Babak Final (Daring)

- 1) Peserta membuat 1 buah video menyanyi yang diunggah ke akun Google Drive atau Youtube masing-masing peserta.
- 2) Musik iringan yang dipakai untuk rekaman ini boleh memakai MMO (music minus one) atau pengiring (pengiring tidak boleh terlihat di dalam video yang dikirim). MMO (music minus one) dapat diambil dari Youtube atau membuat sendiri.

- 3) Video rekaman yang dibuat harus menampilkan jam dinding dengan jarum yang berjalan untuk menyatakan waktu rekaman dengan penyanyi yang harus ada di dalam satu frame.
- 4) Durasi video maksimal 10 menit untuk 2 lagu, termasuk perkenalan. Penghitungan waktu dimulai dari peserta memperkenalkan diri untuk memulai lomba sampai dengan peserta selesai menyanyikan lagu. Video diawali oleh peserta dengan menyebutkan nama lengkap, tanggal dan hari, asal sekolah, kota dan provinsi, kategori yang diikuti, lagu yang akan dinyanyikan kemudian setelah menyebut semua yang diminta, langsung tanpa jeda peserta mulai menyanyi.
- 5) Rekaman video lagu pertama dan lagu ke dua harus dilakukan dalam satu kali pengambilan gambar. Video dilarang diedit baik gambar ataupun suara dalam bentuk apapun.
- 6) Format video adalah .MP4 dengan resolusi minimum 720p.
- 7) Kostum yang digunakan peserta adalah pakaian dengan sentuhan daerah masing-masing dengan tetap menjaga kesopanan dan estetika (desain baju tidak membatasi ruang gerak dan penampilan).

5. Indikator Penilaian Pada Seleksi Tingkat Wilayah dan Nasional

- a. Kriteria penilaian Menyanyi Solo meliputi 4 bidang yaitu:

Pada lomba menyanyi solo SD/MI/Sederajat dilakukan berdasarkan jumlah indikator yang bertujuan untuk mengukur kemampuan teknis, artistik, dan penampilan peserta secara keseluruhan. Berikut adalah indikator penilaian yang umum digunakan:

- 1) Materi Suara (30%)
 - (a) Ketepatan nada dari awal hingga akhir
 - (b) Kualitas nada tinggi dan nada rendah
 - (c) Kualitas kejernihan suara/bersih
- 2) Teknik Vokal (30%)
 - (a) Penggunaan register vokal yang menyeluruh, pernafasan, artikulasi (pengucapan).
 - (b) Irama yang dinyanyikan sesuai dengan aksentekanan lagu. Memulai dan mengakhiri lagu

- 3) Penghayatan/interpretasi (30%)
 - (a) Penjiwaan dan penghayatan terhadap lirik lagu
 - (b) Penyampaian pesan atau cerita lagu sesuai dengan makna lirik
- 4) Penampilan (10%)
 - (a) Sikap panggung (percaya diri, interaksi dengan audiensi, dan gerakan yang mendukung)
 - (b) Kostum (kesesuaian busana dengan lagu yang dibawakan)
 - (c) Kehadiran panggung (karisma dan daya tarik selama tampil)

No	Aspek yang Dinilai	Bobot	Uraian
1	Materi Suara	30 %	Ketepatan nada dari awal hingga akhir, kualitas nada tinggi dan nada rendah, kualitas kejernihan suara/bersih
2	Teknik Vokal	30 %	Penggunaan register vokal yang menyeluruh, pernapasan, artikulasi (pengucapan), irama yang dinyanyikan sesuai dengan aksen/tekanan lagu, memulai dan mengakhiri lagu.
3	Penghayatan	30%	Penjiwaan dan penghayatan terhadap lirik lagu dan penyampaian pesan atau cerita lagu sesuai dengan makna lirik
4	Penampilan	10%	Sikap panggung (percaya diri, interaksi dengan audiensi, dan gerakan yang mendukung), kostum (kesesuaian busana dengan lagu yang dibawakan), kehadiran panggung (karisma dan daya tarik selama tampil)

Interval penilaian pada setiap indikator:

1. Point 60 – 65 = Kurang (misalnya: tidak sesuai/ kurang tepat/perlu perbaikan kedepan)
2. Point 70 – 75 = Cukup (misalnya: cukup baik dan perlu pembinaan lanjutan dll)
3. Point 80 – 85 = Baik (misalnya: baik/pembinaan lanjutan)
4. Point 90 – 95 = Sangat Baik (misalnya: sangat sempurna)

C. KRIYA

1. Penjelasan Cabang Lomba

a. Kriya

Mengacu pada SK Mendikbud RI No.0312/U/1994, istilah 'kriya' berasal dari Bahasa Sanskerta yang maknanya mirip dengan 'craft' yaitu pekerjaan, pembuatan, kesibukan, kesungguhan, ataupun *damel* atau *gawe* dalam bahasa Jawa. Secara spesifik kriya merupakan seni buatan tangan (*handmade*) yang memiliki karakter tertentu, yang dalam hal ini berupa prakarya dengan karakter sebagai seni kerajinan, nilai *craftsmanship*, estetika, gagasan (konsep), fungsi, bentuk, dan gaya yang dibuat dalam jumlah terbatas.

b. Prakarya sebagai jenis cabang lomba Kriya

Prakarya adalah ilmu terapan yang mengaplikasikan berbagai bidang pengetahuan untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Prakarya juga diartikan sebagai pekerjaan tangan atau ketrampilan dalam pelatihan di sekolah. Kata prakarya berasal dari dua kata, yaitu: "pra" dan "karya", "pra" berarti belum, sedangkan "karya" berarti bekerja membuat suatu produk. Prakarya bermanfaat dalam melatih siswa untuk kreatif mencipta; menumbuhkan keterampilan berwirausaha; menumbuhkan sikap disiplin, komitmen tinggi, jujur, kreatif, inovatif, mandiri, dan berpikir realistis. Proses pembuatan prakarya menekankan pada metode kerja dan teknik keterampilan untuk menghasilkan karya yang unik. Keunikan tersebut dapat dimunculkan melalui ukuran, teknik pengerjaan, pemilihan dan penyatuan material, serta fungsinya. Bagi peserta SD/SEDERAJAT, dengan bermain, berimajinasi dan berkreasi - mengenal nilai-nilai tradisi, pengalaman yang didapatkan secara kreatif diimplementasikan pada karya kerajinan sebagai karya inovatif. Peserta mendapatkan pengalaman berkompetisi sambil bermain, berimajinasi dan berkreasi dengan menguatkan empati, secara kreatif mengenal dan mengimplementasikan unsur atau nilai-nilai tradisi dalam membentuk pribadi yang berkarakter untuk menghasilkan karya yang unik dan inovatif. Peserta mendapatkan pengalaman berkreasi memanfaatkan material yang ada di sekitarnya, serta mengenali nilai-nilai tradisi yang dihasilkan dari membuat prakarya dari material limbah.

2. Persyaratan dan Materi Lomba Seleksi Tingkat Wilayah (Kabupaten/Kota atau Provinsi)

a. Persyaratan dalam penciptaan karya (perlengkapan/peralatan dalam menciptakan karya yang harus dipersiapkan peserta)

- 1) **Media:** Kreasi dari limbah botol plastik, seperti: botol bekas minuman air mineral, botol bekas minuman teh, juice, botol bekas minyak goreng, dst. Kemudian dapat dikombinasikan dengan material alami seperti kayu, rotan, bambu, serat-seratan, dedaunan, bebatuan, keramik, kulit, dsb. Serta material industri lainnya atau fabrikasi; seperti tali plastik, lembar karet, busa, kertas, kain, *styrofoam*, dan sebagainya. Pengolahan material dilakukan secara kreatif dengan teknik keterampilan dan metode kerja pengolahan material yang lazim dilakukan oleh lingkungan tradisi setempat untuk menghasilkan nilai guna tertentu, nilai keunikan, serta capaian nilai estetika – boleh menambahi dengan penggunaan material pewarna sintetis yang tidak menghilangkan sama sekali karakter khas material yang digunakan. Prakarya Tingkat Nasional boleh menggunakan metode kerja pengolahan material secara modern dengan teknik bebas untuk mencapai olahan estetis, aksesoris, konstruksi, atau lainnya sesuai konsep dengan tidak meninggalkan nilai-nilai tradisi.
- 2) **Ukuran media:** Karya berupa prakarya dua dimensional (2D) atau tiga dimensional (3D) dengan ukuran dimensi kurang-lebih 50cm X 50 Cm s/d 100cm X 100cm (disesuaikan besar tubuh anak jika produk mainan berhubungan dengan fungsi pada tubuh).
- 3) **Bahan:** Botol plastik bekas, juga material alami maupun material industri atau fabrikasi – disediakan peserta sesuai kebutuhan.
- 4) **Jenis Alat:** Disesuaikan dengan kebutuhan untuk digunakan menghasilkan prakarya seni kerajinan yang akan dibuat, seperti: alat potong (cutter, gergaji); Alat elektrik (bor, solder, alat lem tembak); dan alat lainnya seperti kuas, pensil, palu, tang, dsb. yang digunakan dalam menciptakan prakarya. – disediakan peserta
- 5) **Tidak diperkenankan meniru bentuk/karya yang sudah ada dalam membuat karya:** seperti produk-produk kerajinan yang sudah ada di pasaran dan atau sudah di-*publis* di media.

- 6) **Pernyataan originalitas karya:** pernyataan bahwa karya adalah hasil kreativitas sendiri dan bukan hasil plagiarisme atau peniruan dan belum pernah dilombakan – diserahkan pada waktu pengumpulan karya.
 - 7) **Karya diselesaikan dalam waktu** yang diatur oleh masing-masing peserta disesuaikan dengan jadwal yang sudah ditentukan panitia.
- b. Materi atau tema lomba untuk seleksi tingkat wilayah
- Tema untuk Tingkat wilayah dapat dipilih di antara:
- 1) **"Karya kreasi seni kerajinan elemen estetik/pajangan/hiasan 2D"**
 - 2) **"Karya inovasi seni kerajinan bisa berupa (mainan, peralatan, elemen estetik/pajangan/hiasan) 3D"**

3. Persyaratan dan Materi Lomba Seleksi Tingkat Nasional

- a. Persyaratan dalam pembuatan prakarya (perlengkapan/peralatan dalam membuat prakarya yang harus dipersiapkan peserta)
- 1) **Media:** sama dengan persyaratan dan Materi Lomba Seleksi Tingkat Wilayah (Kabupaten/Kota atau Provinsi), tetapi Prakarya Tingkat Nasional boleh membuat baru, boleh sama atau memodifikasi karya tingkat provinsi dengan menggunakan metode kerja pengolahan material secara modern dan inovatif dengan teknik bebas untuk mencapai olahan estetik, aksen, konstruksi, atau lainnya sesuai konsep.
 - 2) **Ukuran media:** Karya berupa prakarya dua dimensional (2D) atau tiga dimensional (3D) dengan ukuran dimensi kurang-lebih 50cm X 50 Cm s/d maksimal 100Cm X 100Cm (d disesuaikan besar tubuh anak jika produk mainan berhubungan dengan fungsi pada tubuh).
 - 3) **Bahan:** botol plastik bekas, juga material alami maupun material industri atau fabrikasi – disediakan peserta sesuai kebutuhan.
 - 4) **Jenis Alat:** disesuaikan dengan kebutuhan untuk digunakan menghasilkan prakarya seni kerajinan yang akan dibuat, seperti: alat potong (cutter, gergaji); Alat elektrik (bor, solder, alat lem tembak); dan alat lainnya seperti kuas, pensil, palu, tang, dsb. yang digunakan dalam menciptakan prakarya. – disediakan peserta
 - 5) **Tidak diperkenankan meniru bentuk/karya yang sudah ada dalam membuat karya:** seperti produk-produk kerajinan yang sudah ada di pasaran dan sudah di-publice di media sosial.

- 6) Karya diselesaikan dalam waktu yang diatur oleh masing-masing peserta disesuaikan dengan jadwal yang sudah ditentukan panitia.
 - 7) **Pernyataan originalitas karya:** pernyataan bahwa karya adalah hasil kreativitas sendiri dan bukan hasil plagiarisme atau peniruan dan belum pernah dilombakan – diserahkan pada waktu pengumpulan karya.
- b. Materi atau tema lomba untuk seleksi tingkat nasional
Tema untuk Tingkat Nasional sebagai berikut:

“Karya kreasi seni kerajinan 2D atau 3D yang memiliki inovasi seni bisa berupa mainan, produk pakai/fungsional, elemen estetik/hiasan/pajangan”

4. Mekanisme seleksi Tingkat Wilayah (Kabupaten/Kota/Provinsi) dan Nasional

a. Babak Penyisihan

Karya pemenang Tingkat Wilayah (Kabupaten/Kota) tiap provinsi dikirimkan dalam bentuk digital berupa foto dan video:

- 1) **Foto karya** yang dihasilkan untuk kejuaraan tingkat Provinsi, terdiri dari; 5 foto dalam format PDF dengan resolusi 300 dpi, dengan penerangan yang baik, yaitu: foto tampak depan, tampak samping, tampak bawah, tampak atas, dan detail sudut atau tepi atau kuncian produk kriya. Jika karya dalam bentuk satu set, maka cukup disandingkan dalam satu foto.
- 2) **Video proses pembuatan:** setiap peserta provinsi mengirimkan video dengan durasi maksimal 5 menit yang memperlihatkan proses peserta sedang bekerja, untuk menjadi bahan penilaian juri tingkat Nasional. Video dikirimkan dalam format MP4 dengan memperhatikan alur visual video sebagai berikut:
- 3) **Gambar keseluruhan gesture anak**, diselang-selingi dengan close up tangan yang sedang bekerja.
- 4) **Wajah anak**, secara *close-up*.
- 5) **Material** yang sudah disiapkan.
- 6) **Sorotan khusus produk kriya** dalam proses pengerjaan dari berbagai sudut
- 7) **Kembali ke gambar keseluruhan** - anak sedang lanjut bekerja.

- 8) File tidak diunggah langsung ke sistem aplikasi ajang, tetapi diunggah ke Google Drive (pastikan akses file diatur ke "Siapa saja yang memiliki link dapat melihat"), Peserta wajib mengunggah tautan/*link* Google Drive karya ke dalam sistem aplikasi
- 9) **Menyertakan keterangan singkat dalam Format PDF** (maksimal satu halaman A4) tentang karya Kriya yang dibuat, meliputi: bentuk produk, fungsi produk, teknik pembuatan, nama pembuat (peserta), Kabupaten / Kota, dan Provinsi asal.
- 10) Mengirimkan **pernyataan** originalitas karya dalam bentuk scan pdf.

b. Babak Final

- 1) **Hasil Karya** dikirimkan dalam bentuk digital berupa foto dan video sesuai ketentuan seperti di babak penyisihan.
- 2) **Mengirimkan pernyataan originalitas karya:** pernyataan bahwa karya adalah hasil kreativitas sendiri dan bukan hasil plagiarisme atau peniruan, dan belum pernah dilombakan

5. Indikator Penilaian Pada Seleksi Tingkat Wilayah dan Nasional

Penjelasan Indikator Penilaian Prakarya

No	Aspek penilaian	Diskripsi
1.	Kreativitas dan Originalitas	<ul style="list-style-type: none"> • Menilai keunikan ide dan konsep visual yang ditampilkan • Menilai inovasi artistik dan memiliki kebaruan dalam menghasilkan tampilan karya. • Orisinalitas karya sebagai karakter khas yang mencirikan peserta
2.	Teknik dan Keterampilan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengukur kemampuan teknis dalam pengolahan dan penguasaan media yang digunakan • Mengukur kejelasan kreasi elemen visual yang dihasilkan. • Mengukur kontrol dalam eksekusi Penanganan kesulitan & kerumitan teknis kerja.

3.	Bentuk	<ul style="list-style-type: none"> • Unik, proporsional, estetik.
4.	Presentasi dan Kesesuaian Tema	<ul style="list-style-type: none"> • Mengukur kerapihan, penyelesaian akhir karya • Menilai relevansi dengan tema yang diberikan
5.	Manfaat	<ul style="list-style-type: none"> • Sesuai nilai kegunaan atau fungsinya.

Indikator Penilaian Prakarya seleksi tingkat wilayah

No.	Aspek Penilaian	Nilai (persen)
1.	Kreativitas dan Originalitas	25%
2.	Teknik dan Keterampilan	25%
3.	Bentuk	20%
4.	Presentasi dan Kesesuaian Tema	20%
5.	Manfaat	10%

Interval penilaian umum (poin 1 – 8):

1 – 2	Kurang Sekali	Kurang
3 – 5	Kurang	
6 – 8	Baik	Baik
9 - 10	Baik Sekali	

Keterangan:

Kurang Sekali: tidak sesuai/ kurang tepat	→ perlu perbaikan
Kurang : sesuai/tercapai aspek minimum	→ perlu pembinaan lanjutan
Baik : sangat sesuai/tercapai aspek baik	→ talenta mumpuni
Baik Sekali : lebih dari ekspektasi	→ talenta unggulan

Interval penilaian pada setiap indikator:

a. Kreativitas dan Originalitas (25 Poin)

- 9 – 10 : Sangat inovatif dan unik, menunjukkan pemikiran kreatif yang luar biasa.
- 6 – 8 : Cukup kreatif dengan ide orisinal, meskipun ada olahan bentuk yang bersifat umum.

3 – 5 : Kurang kreatif, konsep cenderung meniru dari karya yang sudah ada (klise).

1 – 2 : Tidak ada sesuatu yang baru.

b. Teknik dan Keterampilan (25 Poin)

10 – 9 : Penguasaan teknik sangat trampil, pengolahan bentuk menarik, penggunaan media sempurna, dan detail sangat baik.

8 – 6 : Teknik cukup baik, meski ada kekurangan kecil dalam penggunaan media atau detail.

5 – 3 : Penguasaan teknik kurang, dengan banyak kekurangan dalam teknis eksekusinya.

2 – 1 : Teknik dan ketrampilan sangat lemah atau tidak menguasai.

c. Bentuk (20 Poin)

10 – 9 : Bentuk sangat unik, proporsional, estetik dengan perpaduan unsur visual yang kuat.

8 – 6 : Bentuk cukup baik, meski ada bagian yang terlihat kurang pas.

5 – 3 : Bentuk kurang sesuai dengan elemen pendukung yang tampak tidak sinkron.

2 – 1 : Bentuk lemah, tidak ada keselarasan dan tidak proporsional.

d. Presentasi dan Kesesuaian Tema (20 Poin)

10 – 9 : Karya sangat rapi, finishing sempurna, dan sesuai dengan tema yang ditentukan.

8 – 5 : Cukup rapi, tetapi ada sedikit kekurangan dalam finishing atau kesesuaian tema.

5 – 3 : Kurang rapi, dengan penyelesaian yang terlihat terburu-buru dan relevansi tema kurang.

2 – 1 : Tidak rapi, finishing buruk, atau tidak sesuai dengan tema.

e. Manfaat (10 poin)

10 – 9 : Karya sangat bermanfaat, fungsional, dan memiliki nilai estetik tinggi.

8 – 5 : Cukup bermanfaat, tetapi ada sedikit kekurangan dari sisi fungsi atau estetikanya.

5 – 3 : Kurang bermanfaat, dengan fungsi dan estetik yang kurang relevan.

2 – 1 : Tidak bermanfaat, tidak memiliki fungsi dan tidak estetik.

6. Peraturan atau Sanksi dalam Pembuatan Prakarya

Peraturan atau sanksi dalam pembuatan prakarya (seni kerajinan):

- a. Unsur visual tidak mengandung unsur pornografi dan SARA
- b. Peserta membuat prakarya sesuai dengan tema dan ketentuan materi lomba yang sudah ditentukan.
- c. Peserta membuat prakaryanya sendiri - tidak dibuatkan atau dibantu kecuali teknik tertentu yang diperbolehkan karena faktor keamanan dan keselamatan kerja peserta.
- d. Pembina peserta tidak diperkenankan untuk melakukan intervensi artistik dalam bentuk apa pun; hanya diperkenankan membantu secara teknis penggunaan peralatan yang tidak memungkinkan digunakan oleh anak-anak (membahayakan keselamatan anak), dan mendampingi untuk memberikan dukungan moral.
- e. Peserta yang datang terlambat mengunggah/mengirim hasil karya tidak akan mendapat tambahan waktu, dan peserta akan dianggap gugur.
- f. Penetapan atau Keputusan juri:
 - 1) Tim Juri melakukan penilaian berdasarkan visual karya yang dihasilkan, dengan penilaian akhir rerata berdasarkan pada indikator penilaian
 - 2) Jika Tim Juri menemukan karya yang mengandung unsur pornografi SARA, maka Tim Juri berhak memberi sanksi berupa pengurangan nilai
 - 3) Jika Tim juri menemukan bahwa karya pernah diikutsertakan dalam lomba lain di luar program ini, maka Tim Juri berhak mendiskualifikasi.
 - 4) Jika Tim juri menemukan kecurangan dalam bentuk apapun pada karya maupun dalam proses pembuatannya, maka Tim Juri berhak memberi sanksi berupa pengurangan nilai hingga diskualifikasi
 - 5) Hasil Keputusan tim juri bersifat final tidak dapat diganggu gugat.

D. MENDONGENG

1. Penjelasan Cabang Lomba

Lomba mendongeng dalam FLS3N ini adalah lomba bertutur lisan atau bercerita langsung yang dilakukan oleh satu orang peserta, tanpa membaca teks atau naskah cerita. Cerita dalam lomba mendongeng adalah fiksi, bersumber dari buku cerita anak atau karya peserta/guru/pelatih/Pembina.

2. Persyaratan dan Materi Lomba

a. Persyaratan dalam penciptaan karya (perlengkapan/peralatan dalam menciptakan karya yang harus dipersiapkan peserta).

b. Mekanisme Lomba

Pelaksanaan FLS3N tahun 2025 dilaksanakan melalui tiga tahapan yakni, seleksi tingkat sekolah, seleksi tingkat kabupaten/kota, dan seleksi tingkat nasional dengan mengikuti standar prosedur pelaksanaan seleksi yang ditetapkan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia. Adapun penyelenggaraan pada setiap tingkatan adalah sebagai berikut:

1) Pelaksanaan lomba tingkat Sekolah

Sekolah dapat mendaftarkan maksimal 2 (dua) peserta cabang lomba mendongeng untuk seleksi di tingkat Kabupaten/Kota **melalui** laman <https://daftar-bpti.kemdikbud.go.id>.

2) Pelaksanaan lomba tingkat Kabupaten/Kota

FLS3N tingkat Kabupaten/Kota tahun 2025 dilaksanakan secara daring atau luring (sesuai kebijakan masing-masing Kabupaten/Kota dengan merujuk pada panduan teknis pelaksanaan FLS3N 2025) untuk memilih 1 (satu) peserta terbaik di setiap Kabupaten/Kota.

3) Pelaksanaan lomba tingkat Nasional

FLS3N tingkat Nasional tahun 2025 dilaksanakan dalam dua tahap yaitu penyisihan dan final. Babak penyisihan dilaksanakan secara daring untuk memilih 1 (satu) peserta terbaik dari setiap Provinsi yang merupakan peringkat pertama pada tingkat Kabupaten/Kota.

Babak final dilaksanakan secara daring untuk memilih 6 (enam) peserta terbaik sebagai juara 1, 2, dan 3 serta harapan 1, 2, dan 3.

3. Ketentuan Pelaksanaan Lomba

Tema Mendongeng SMP/MTs/Sederajat

a. Tema Umum

Ekspresi Seni, Inspirasi Negeri

b. Tema Khusus

7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat untuk Masa Depan Gemilang di bawah ini dapat dipilih salah satu atau lebih untuk menjadi tema khusus dalam membuat/memilih cerita yang dibawakan dalam cabang lomba mendongeng, yaitu:

1. Bangun Pagi.
2. Beribadah.
3. Berolahraga.
4. Makan Sehat dan Bergizi.
5. Gemar Belajar.
6. Bermasyarakat.
7. Tidur Cepat.

4. Materi Lomba Pelaksanaan Lomba Tingkat Kabupaten/Kota dan Nasional Penyisihan dan Final

- a. Naskah dongeng dapat menyadur dari buku-buku cerita dongeng; cerita legenda; cerita rakyat; fabel dari Indonesia. Penggunaan cerita karya asli (ide dan cerita ditulis sendiri) merupakan nilai tambah.
- b. Mendongeng menggunakan Bahasa Indonesia yang baik, sederhana, dan mudah dipahami. Penggunaan Bahasa Daerah berbentuk kata; istilah; atau kalimat cerita, diperkenankan asalkan disertakan Bahasa Indonesianya. Arti dalam Bahasa Indonesia dituturkan (dalam bentuk mendongeng) setelah Bahasa Daerah tersebut. Penggunaan Bahasa Daerah tidak untuk keseluruhan cerita.
- c. Karya dongeng mencerminkan karakteristik usia siswa SD/MI/Sederajat, serta mengangkat budaya lokal.
- d. Setiap peserta dapat memilih isi cerita dalam dongeng sesuai dengan pilihan tema khusus di atas.
- e. **Dalam penyampaian cerita, telah disunting dari aspek kekerasan, pembunuhan, perebutan kekuasaan, percintaan, romantisme berlebih,**

dan/atau perselingkuhan. Namun tidak mengurangi esensi cerita yang disadur.

- f. Tidak perlu ada kesimpulan atau penyampaian pesan moral di dalam atau di akhir mendongeng.
- g. Peserta disarankan menyebutkan judul buku/sumber cerita; penulis dan ilustrator (jika ada) dari buku/sumber cerita di awal atau akhir mendongeng.
- h. Peserta mengenakan seragam sekolah tanpa riasan wajah (*make up*) dan diperbolehkan menambah ornamen kostum yang selaras dengan penyampaian cerita (pada lomba penyisihan dan final).
- i. Alat peraga diperbolehkan, tapi tidak diwajibkan.
- j. Alat peraga yang digunakan hanya terbatas pada alat dukung cerita, dan bukan sebagai dekorasi panggung
- k. Kemampuan lain diperbolehkan untuk ditampilkan selaras dengan cerita, tapi tidak diwajibkan. Kemampuan lain yang dimaksud adalah kemampuan dari peserta selain penuturan, seperti menari, menyanyi, memainkan alat musik, dan lainnya. Disarankan penampilan dengan kemampuan lain ini tidak menggunakan alat yang memberatkan atau menggunakan ruang yang luas.

5. Tata Cara Produksi Video Lomba Tingkat Kabupaten/Kota dan Nasional

- a. Video mendongeng berdurasi 5 - 10 menit (maksimal 2 menit untuk pengenalan dan kalimat pembuka; maksimal 8 menit untuk penampilan mendongeng), dalam bentuk audio visual dengan rasio 16:9 (landscape), format MP4, dan beresolusi minimal 720p. Ketepatan durasi video mendongeng menjadi salah satu faktor penilaian.
- b. Peserta hanya dapat mengirimkan 1 (satu) video karya mendongeng, yang akan diikutsertakan pada lomba tingkat kabupaten/kota (bagi yang melaksanakan secara daring) dan tingkat nasional babak penyisihan.
- c. Bagi peserta yang lolos babak final di tingkat nasional wajib membuat video mendongeng terbaru.
- d. Peserta Finalis di babak final tidak diperbolehkan menggunakan kembali cerita dongeng yang ditampilkan pada saat babak penyisihan.
- e. Pengambilan video karya dapat menggunakan gawai/kamera dengan posisi statis (kamera tidak bergerak, tidak berubah fokus) dari satu arah atau satu sudut pengambilan gambar (angle) tampak bagian depan.

- f. Video mendongeng adalah video utuh, diambil dalam satu kali perekaman (one take video).
- g. Video mendongeng peserta tidak diperbolehkan untuk disunting (memotong, menyambung, atau menambahkan). Video Mendongeng peserta tidak diperkenankan untuk ditambahkan ilustrasi musik, suara tambahan, atau video/gambar tambahan dan grafis.
- h. Ketentuan peserta dan pendamping dalam kegiatan FLS3N Tahun 2025 adalah sebagai berikut:
- i. Video karya mendongeng tingkat nasional dikirim melalui aplikasi ajang FLS3N SD.

6. Penilaian (Indikator Penilaian)

Penilaian lomba Kabupaten/Kota dan Nasional

Aspek yang dinilai dalam Lomba Mendongeng SD/MI/Sederajat meliputi Interpretasi Cerita (30%), Penampilan Mendongeng (Presentasi) (40%), Kreativitas (30%).

- a. Aspek interpretasi cerita adalah menemukan pengetahuan cerita, yaitu tujuan, makna, emosi dari sebuah naskah cerita. Pengetahuan cerita harus ditemukan oleh seorang pendongeng untuk membantu penghayatan cerita. Aspek interpretasinya adalah:
 - 1. Menemukan dan memahami tujuan, makna teks secara keseluruhan dan emosi di setiap bagian ceritanya. Sehingga bisa menguasai alur cerita dengan baik.
 - 2. Mengenali dan memahami peran serta karakter tokoh-tokoh dalam cerita dan emosi tokoh tersebut, untuk selanjutnya mampu menghidupkan tokoh tersebut dalam penyampaian penuturan ceritanya.
 - 3. Menentukan bagian pendongeng sebagai narator dan bagian pendongeng sebagai tokoh karakter yang diperankan.
- b. Aspek Penampilan Mendongeng (Presentasi) yaitu bagaimana pendongeng menyampaikan cerita dongeng dengan menggunakan penampilan bertutur serta bahasa tubuh. Pendongeng mampu menuturkan cerita dengan menggunakan suara yang sesuai untuk menunjukkan emosi narasi cerita, dan dialog tokoh cerita dalam kalimat yang tepat.
- c. Aspek Kreativitas dalam mendongeng adalah sesuatu yang baru yang ditampilkan dalam penuturan cerita untuk memperkuat cerita dan membuat penampilan

mendongeng jadi lebih menarik. Aspek kreativitas bisa berupa penggunaan alat bantu atau kemampuan lain yang ditampilkan.

Penilaian peserta Lomba Mendongeng SD/MI/Sederajat Tahun 2025 dengan kriteria dan instrumen sebagai berikut:

No	Komponen	Indikator	Bobot	Ket	Skala (Max)	Nilai						
I	Interpretasi	1	30%	3 indikator terpenuhi	90							
		2					2 indikator terpenuhi	80				
		3								1 indikator terpenuhi	70	
II	Penampilan Mendongeng (Presentasi)	1	40%	4 indikator terpenuhi	90							
		2					3 indikator terpenuhi	80				
		3								2 indikator terpenuhi	70	
		4										
III	Kreativitas	1	30%	4 indikator terpenuhi	90							
		2					3 indikator terpenuhi	80				

			properti dan kemampuan lain seperti menyanyi dan menari dll.				
		3	Improvisasi dalam mengeksekusi cerita dongeng.		2 indikator terpenuhi	70	
		4	Kesesuaian ornamen kostum dengan isi cerita.		1 indikator terpenuhi	60	
						Jumlah	

Interval penilaian pada setiap indikator:

1. Point 60 – 65 = Kurang (Misalnya: emosi cerita tidak sesuai; pemenggalan kata atau kalimat kurang tepat; tidak percaya diri.)
2. Point 70 – 75 = Cukup (Misalnya: penampilan cukup baik akan tetapi perlu latihan lagi; sangat menghafal naskah cerita.)
3. Point 80 – 85 = Baik (Misalnya: cerita disampaikan dengan baik; Bahasa Indonesia baik; penokohan juga disampaikan dengan baik.)
4. Point 90 – 100 = Sangat Baik (Misalnya: penguasaan cerita sangat baik, tidak berlebihan; cerita bisa membawa pendengar masuk ke dalam cerita; penghayatan tepat.)

E. MENULIS CERITA

1. Penjelasan Cabang Lomba

Lomba menulis cerita adalah kompetisi antarsiswa dalam menyampaikan gagasan ke dalam rangkaian cerita fiksi tertulis secara kreatif dan menarik. Cerita fiksi yang dimaksud dalam lomba ini mengandung unsur-unsur seperti tema, tokoh, plot, latar belakang, dan gaya bahasa. Sumber cerita dapat berasal dari imajinasi, referensi, pengamatan, pengalaman pribadi maupun orang lain.

2. Mekanisme Lomba

Lomba menulis cerita tahun 2025 dilaksanakan melalui dua tahap, yakni tingkat kabupaten/kota dan nasional. Seleksi tingkat nasional terdiri atas dua babak, yaitu:

- Babak penyisihan untuk menetapkan karya terbaik di tingkat provinsi; dan
- Babak final untuk menetapkan juara tingkat nasional.

Lomba tingkat kabupaten/kota dilaksanakan sesuai kebijakan wilayah kabupaten/kota masing-masing dengan tata cara yang mengacu pada panduan teknis pelaksanaan FLS3N 2025.

a. Ketentuan Babak Penyisihan

- 1) Tema tulisan dapat dipilih salah satu dari tiga tema berikut:
 - a) Membangun tujuh kebiasaan baik (bangun pagi, beribadah, berolahraga, makan sehat dan bergizi, gemar belajar, bermasyarakat, tidur cepat);
 - b) Bumi yang asyik;
 - c) Petualangan tak terlupakan.
- 2) Karya ditulis dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a) Cerita ditulis menggunakan bahasa Indonesia yang baik;
 - b) Cerita harus merupakan karya asli dari peserta sendiri, ditegaskan dengan surat pernyataan keaslian yang ditandatangani di atas meterai tempel Rp10.000;
 - c) Karya tidak boleh dibuat dengan Akal Imitasi (AI);
 - d) Karya belum pernah dipublikasikan di media apa pun;
 - e) Materi cerita tidak mengandung diskriminasi terhadap suku, agama, ras, etnis atau kelompok tertentu, serta bebas dari unsur kekerasan, ujaran kebencian, dan pornografi;
 - f) Format Penulisan:
 - Font Calibri ukuran 12, spasi 1,5;

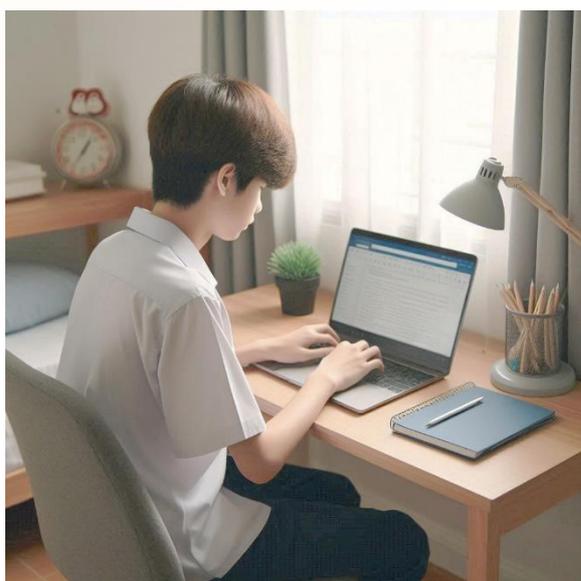
- Ukuran keras A4;
- Margin: 2,54 cm di setiap sisi;
- Panjang cerita 500-1.700 kata;
- g) Karya tidak perlu disertai kesimpulan, pesan moral secara eksplisit, ilustrasi sampul, maupun ilustrasi isi;
- h) Naskah lomba harus memuat:
 - Cabang lomba
 - Judul cerpen
 - Nama lengkap peserta
 - Nama sekolah
 - Kabupaten/kota
 - Provinsi
- i) Genre tulisan bebas;
- j) Karya peserta wajib diunggah ke akun GoogleDrive masing-masing. Pastikan akses *file* diatur ke "Siapa saja yang memiliki *link* dapat melihat".
- k) File diberi nama sebagai berikut: Nama Peserta_Cabang Lomba_Nama Sekolah.
- l) Peserta wajib mengunggah tautan/*link* GoogleDrive karya tersebut ke dalam sistem aplikasi lomba sesuai format yang ditentukan;
- m) Peserta mengunggah Surat Pernyataan Keaslian Karya dibubuhi meterai tempel Rp10.000 dan ditandatangani peserta;
- n) Surat Pernyataan Keaslian Karya tercantum di Lampiran pedoman ini;
- o) Juri babak penyisihan tingkat nasional akan menilai semua karya dan menentukan 1 (satu) karya terbaik dari setiap provinsi yang berhak maju ke babak final tingkat nasional.

b. Ketentuan Babak Final

- 1) Lomba diadakan secara daring dan serempak pada waktu yang ditentukan;
- 2) Setiap peserta wajib menggunakan gawai elektronik (*laptop, tablet, notebook*, telepon pintar) sebagai perangkat untuk menulis karya;
- 3) Sebelum lomba akan diadakan pembekalan teknis (*technical meeting*) secara daring yang di dalamnya akan dibacakan aturan-aturan lomba, ketentuan karya, dan cara pengiriman karya;

- 4) Jadwal pembekalan teknis akan diberitahukan melalui surat pengumuman yang dapat diunduh di laman dan Instagram Pusat Prestasi Nasional;
- 5) Tema cerita yang dilombakan akan diumumkan sesaat sebelum lomba;
- 6) Setiap peserta menulis langsung (*live*) di Google Docs;
- 7) Naskah lomba harus memuat judul cerita, nama lengkap peserta, sekolah, dan provinsi;
- 8) Peserta harus menulis di dalam ruangan;
- 9) Peserta tidak boleh dibantu oleh orang lain dalam penulisan karya;
- 10) Peserta diwajibkan menggunakan dua gawai dengan ketentuan:
 - Gawai pertama digunakan untuk menulis.
 - Gawai kedua digunakan untuk *login* ke *Zoom Meeting* dengan penamaan: Nama Sekolah_Nama Peserta.
 - Kamera gawai kedua harus hidup dengan posisi yang mengarah pada meja kerja peserta;

Contoh *angle* pemasangan kamera terlampir:



- 11) Peserta boleh meminta bantuan pendamping apabila mengalami gangguan teknis (misalnya kehilangan sinyal, gawai mati, dan lain sebagainya);
- 12) Lomba akan berlangsung selama 4 (empat) jam.
- 13) Peserta boleh membuka mesin pencari, buku, dan kamus untuk mendukung data tulisan, tetapi tidak boleh menggunakan aplikasi percakapan (*chat*) dan AI.
- 14) Peserta boleh mengumpulkan karya sebelum waktu habis.

- 15) Peserta tidak boleh berkomunikasi dengan pedamping atau orang lain selama lomba melalui percakapan (*chat*) yang mengarah pada pemberian bantuan terkait penulisan karya;
- 16) Panitia akan menyediakan fasilitator yang dapat menjadi sumber informasi apabila terdapat hal teknis terkait lomba;
- 17) Komunikasi dengan fasilitator dapat dilakukan lewat kolom percakapan (*chat*) *Zoom Meeting* agar tidak mengganggu peserta lain;
- 18) Apabila peserta butuh meninggalkan ruangan, ia harus meminta izin kepada fasilitator lewat *chat* dalam *Zoom Meeting* terlebih dahulu;
- 19) Juri dan fasilitator akan memantau proses penulisan cerita, terutama untuk memastikan kejujuran peserta;
- 20) Sewaktu-waktu, juri atau fasilitator dapat meminta peserta untuk menunjukkan ruangan, layar, dan sebagainya;
- 21) Karya harus dikumpulkan dalam tenggat waktu yang ditentukan melalui e-mail yang disediakan dengan judul file sebagai berikut: Nama Peserta_Sekolah_Provinsi
- 22) Karya peserta akan dinilai oleh tim juri;
- 23) Juri berhak melakukan validasi terhadap karya apabila dianggap perlu melalui wawancara dengan peserta.

3. Indikator Penilaian

- a. Otentisitas ide cerita (35%)
Menggambarkan keunikan ide cerita;
- b. Kreativitas pengolahan cerita (25%)
Kemampuan mengolah tema menjadi cerita yang memikat dan berkesan;
- c. Penggunaan bahasa Indonesia (20%)
Keselarasan bahasa sebagai media ekspresi, termasuk diksi, tata kalimat; ejaan, dan tanda baca;
- d. Pesan (20%)
Kemampuan menyampaikan pesan cerita yang menggugah.

Interval penilaian pada setiap indikator:

- 60 – 65 : Kurang (misalnya: tidak sesuai dengan peraturan, karya tidak selesai, atau karya tidak memenuhi standar aspek-aspek dasar)
- 70 – 75 : Cukup (cukup baik dalam beberapa aspek, tetapi lemah dalam aspek-aspek lain)
- 80 – 85 : Baik (cukup baik secara keseluruhan, tetapi masih mengandung beberapa ketidaksempurnaan)
- 90 – 95 : Sangat baik (baik dalam segala aspek, mendekati sempurna).

4. Peraturan atau Sanksi dalam Penciptaan Karya

- a. Apabila pada saat lomba atau di kemudian hari peserta terbukti melakukan plagiarisme, mengirimkan karya yang bukan murni ciptaannya atau dibuat dengan AI, dan/atau melakukan kecurangan lainnya, peserta akan didiskualifikasi serta dilarang untuk ikut serta dalam lomba serupa di masa mendatang dan hadiah/penghargaan/gelar, apabila telah diterima, akan dicabut serta harus dikembalikan;
- b. Pelanggaran minor terhadap aturan teknis penulisan dan pengiriman karya akan berakibat pada pengurangan nilai dan/atau diskualifikasi.

5. Ketentuan Lain:

- a. Hak cipta karya hasil lomba menulis cerita tetap berada di tangan penulis yang bersangkutan;
- b. Hak penggandaan/reproduksi/distribusi atau alih wahana karya peserta tingkat nasional baik sebagian atau keseluruhan untuk kepentingan nonkomersial ada pada Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah dan akan diatur sebagaimana mestinya.

F. PANTOMIM

1. Penjelasan Cabang Lomba

Pantomim adalah seni pertunjukan imajinatif yang memvisualisasikan suatu objek atau benda menggunakan gerakan tubuh dan mimik wajah untuk dapat menyampaikan rasa dan pesan. Lomba Pantomim lebih menitikberatkan pada komunikasi non verbal, kreativitas, perkembangan karakter, olah gerak (motorik dan sensorik anak), dan ekspresi anak yang bermuatan lokal serta menjunjung nilai-nilai luhur budaya bangsa.

Selain itu pantomim merupakan sebuah seni keheningan, hal ini akan melatih keterampilan anak-anak untuk mempertajam kemampuan Active Listening (Mendengar secara aktif) dimana dijamin sekarang semua orang ingin berbicara tanpa mendengarkan. Dengan mengamati dan menyimak, anak-anak akan lebih tajam perhatian, daya konsentrasinya (fokus), kemudian mampu menghormati dan bertoleransi kepada sesamanya. Dengan belajar berhenti diam sejenak, ini akan melatih anak agar sabar / tidak buru-buru untuk bereaksi merespon sesuatu, kemudian merenungkannya lebih mendalam agar keputusan yang dibuat menjadi lebih bijaksana. Ini sekaligus mengasah 8 Kecerdasan Majemuk pada anak. Menurut Dr. Howard Gardner ada 8 Multiple Intelligences (Kecerdasan Majemuk) yaitu : Kecerdasan Bahasa (termasuk Bahasa non verbal/ Bahasa tubuh), Logika Matematik (Hubungan logis sebab akibat pada adegan), Visual Spasial (Keindahan Gerak, tata rias busana secara visual), Kinestetik (Kelenturan olah tubuh), Interpersonal (Bekerjasama dengan departemen lain seperti pembuat cerita, pelatih, penata rias dan kostum), Intrapersonal (Evaluasi diri melalui perenungan), Naturalis (Meniru alam), dan Musikal (Beradaptasi dengan musik, ritme, tempo dan dinamika).

2. Tujuan

- a. Melalui pantomim dapat membentuk karakter dan mental peserta didik, menjadi pribadi yang cakap, sportif dan kreatif.
- b. Mengasah daya imajinasi untuk meningkatkan fokus, daya cipta/kreasi serta kepercayaan diri yang berakhlak mulia.
- c. Meningkatkan motorik peserta didik melalui Teknik olah tubuh yang sehat, luwes, lentur, elastis dan kuat.
- d. Menumbuhkembangkan kepedulian (empati) terhadap lingkungan sekitar.

- e. Wadah pengembangan potensi diri, minat dan bakat peserta didik dalam bidang seni khususnya seni pantomim di Tingkat Nasional maupun Internasional.

3. Persyaratan Lomba Tingkat Kabupaten/Kota.

- a. Peserta adalah grup: 2 (dua) orang.
- b. Peserta boleh laki-laki atau perempuan atau kombinasi.
- c. Materi karya Lomba wajib mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan.
- d. Kostum dan make up pantomim disiapkan oleh peserta.
- e. Tidak diperbolehkan menggunakan properti apapun.
- f. Peserta wajib membuat musik iringan sendiri (Menghindari musik yang ber hak-cipta atau copyright dari karya orang lain).
- g. Balai Pengembangan Talenta Indonesia menyiapkan musik iringan dengan beberapa irama berbeda yang dapat digunakan oleh peserta.
- h. Untuk mengakses musik iringan, peserta bisa mendownload link sebagai berikut: https://drive.google.com/drive/folders/1oVihnc5XQ2T_6SkX6_9KAxS70baZqpbN
- i. Peserta diperbolehkan memilih / meramu / menyunting musik iringan atau menambahkan efek suara sesuai kreativitas masing-masing.
- j. Juri berhak mengurangi nilai, menurunkan peringkat dan atau diskualifikasi sebagai sanksi jika peserta tidak mengikuti ketentuan yang sudah ditetapkan*.
- k. Hasil Keputusan Juri tidak dapat diganggu gugat.

4. Teknis Pelaksanaan Lomba Tingkat Kabupaten/Kota

- a. Peserta menampilkan karya pantomim secara daring atau luring sesuai dengan kebijakan masing-masing Dinas Pendidikan dengan merujuk pada Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2025 yang diterbitkan oleh BPTI.
- b. Durasi penampilan kurang lebih 6 menit sudah termasuk presentasi karya.
- c. Durasi tidak mempengaruhi penilaian.
- d. Menyerahkan sinopsis cerita dan musik berformat mp3 dalam bentuk flash disk kepada panitia penyelenggara tingkat Kabupaten/Kota.
- e. Kostum dan Make up pantomim disiapkan oleh peserta.
- f. Tidak boleh menggunakan properti apapun.

- g. Orientasi pentas dipergunakan untuk mengenal dan menguasai panggung pementasan.

5. Persyaratan Lomba Tingkat Nasional.

- a. Peserta adalah grup: 2 (dua) orang.
- b. Peserta boleh laki-laki atau perempuan atau kombinasi.
- c. Materi karya Lomba wajib mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan.
- d. Kostum dan make up pantomim disiapkan oleh peserta.
- e. Tidak diperbolehkan menggunakan properti apapun.
- f. Peserta wajib membuat musik iringan sendiri (menghindari musik yang berhak cipta atau copyright dari karya orang lain).
- g. Balai Pengembangan Talenta Indonesia menyiapkan musik iringan dengan beberapa irama berbeda yang dapat dipergunakan oleh peserta.
- h. Untuk mengakses musik iringan, peserta bisa mendownload di link: https://drive.google.com/drive/folders/1oVihnc5XQ2T_6SkX6_9KAXS70baZqpbN
- i. Peserta diperbolehkan memilih / meramu / menyunting musik iringan atau menambahkan efek suara sesuai kreatifitas masing-masing.
- j. Juri berhak mengurangi nilai, menurunkan peringkat dan atau diskualifikasi sebagai sanksi jika peserta tidak mengikuti ketentuan yang sudah ditetapkan.
- k. Hasil keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.

6. Teknis Pelaksanaan Lomba Pelaksanaan Tingkat Nasional

Pelaksanaan di Tingkat Nasional terdiri dari 2 Tahap:

- a. Babak Penyisihan (Daring)
Diikuti oleh juara 1 kabupaten/kota dari 38 Provinsi dengan ketentuan sebagai berikut:
 - 1) Peserta mengirimkan video karya pantomim.
 - 2) Video berformat MP4 dengan resolusi minimal 720p.
 - 3) Peserta wajib mempresentasikan karya pantomim.
 - 4) Durasi video lomba kurang lebih 6 menit sudah termasuk presentasi karya.
 - 5) Suara pada saat presentasi harus terdengar dengan jelas (memperhatikan mutu/kualitas).

- 6) Materi video harus jelas dan terang sehingga ekspresi dan gerak tubuh peserta didik dapat terlihat jelas.
 - 7) Materi video lomba wajib sesuai dengan tema.
 - 8) Kostum dan make up pantomim disiapkan oleh peserta.
 - 9) Durasi tidak mempengaruhi penilaian.
- b. Babak Final (Daring)
- Diikuti oleh juara 1 masing-masing Provinsi yang lolos dari seleksi babak penyisihan (daring) dengan ketentuan sebagai berikut:
- 1) Peserta mengirimkan video karya pantomim dengan tema yang sama pada Babak Penyisihan (daring).
 - 2) Video berformat MP4 dengan resolusi minimal 720p.
 - 3) Peserta diperbolehkan untuk mengembangkan dan memaksimalkan karya.
 - 4) Peserta wajib mempresentasikan karya pantomim.
 - 5) Durasi penampilan kurang lebih 8 menit sudah termasuk presentasi karya.
 - 6) Suara pada saat presentasi harus terdengar dengan jelas (memperhatikan mutu/kualitas).
 - 7) Materi video harus jelas dan terang sehingga ekspresi dan gerak tubuh peserta didik dapat terlihat jelas.
 - 8) Kostum dan *make up* pantomim disiapkan oleh peserta.
 - 9) Kostum yang dipakai memiliki unsur-unsur kedaerahan.
 - 10) Durasi tidak mempengaruhi penilaian.

7. Materi Karya

- a. Karya pantomim di Tingkat Nasional bertemakan tentang "Berderma". Berderma adalah membantu pihak lain yang membutuhkan dengan sukarela, bisa melalui bantuan uang, tenaga, pikiran (ide), dan dukungan lewat nasihat atau teladan yang baik.
- b. Materi pantomim yang ditampilkan berakar pada budaya bangsa Indonesia dan tidak menyinggung PARAS (Pornografi, Agama, Ras, Antar Golongan dan Suku)
- c. Peserta menyertakan sinopsis karya yang ditampilkan diunggah pada sistem aplikasi ajang berformat .PDF atau .DOCX. dengan mencantumkan format penamaan file (Judul Pantomim_Nama Sekolah_Provinsi).

8. Indikator Penilaian Pada Seleksi Tingkat Wilayah dan Nasional

Aspek	Kriteria Unjuk Kerja	Bobot
Konsep	a. Kreatifitas b. Daya imajinasi c. Kesesuaian tema	20%
Gerak	d. Teknik tubuh e. Kelenturan f. Harmonisasi	30%
Ekspresi	g. Mimik wajah h. Penjiwaan	30%
Wawasan	i. Sikap dan penampilan (kostum serta tata rias wajah) j. Kekompakan k. Ilmu pengetahuan	20%
TOTAL		100%

Aspek Penilaian terdiri dari:

a. Konsep

Bagaimana peserta membangun ide cerita, kreativitas, kesesuaian dengan tema cerita dan desain pertunjukan dari awal hingga akhir meliputi daya imajinasi, konsisten dengan benda imajiner (mengingat letak dan blocking adegan), hubungan sebab akibat antar adegan, serta hubungan karakter yang telah diciptakan.

b. Gerak

Penilaian gerak disini terdiri dari variasi gerakan yang ditawarkan. Kelenturan dan keseimbangan saat melakukan gerak indah. Harmonisasi atau sinkronisasi Gerakan dengan timing musik. Sampai pada kekompakan gerak bersama teman main di atas panggung.

c. Ekspresi

Meliputi ekspresi wajah, penghayatan memasuki peran, dan perubahan-perubahan yang terjadi saat emosi yang berbeda muncul di dalam cerita.

d. Wawasan.

e. Wawasan dapat dilihat saat peserta memperkenalkan dirinya dan menceritakan sedikit sinopsis pantomim yang ia mainkan. Termasuk juga bagaimana peserta merancang tata rias dan busana. Kerapian, kebersihan dan bagaimana menarik perhatian.

Interval penilaian pada setiap indikator:

- a. Point 60 – 65 = Kurang (misalnya: tidak sesuai/ kurang tepat/perlu perbaikan kedepan)
- b. Point 70 – 75 = Cukup (misalnya: cukup baik dan perlu pembinaan lanjutan dll)
- c. Point 80 – 85 = Baik (misalnya: baik/pembinaan lanjutan)
- d. Point 90 – 95 = Sangat Baik (misalnya: sangat sempurna)

9. Peraturan Atau Sanksi Dalam Penciptaan Karya

Apabila Juri menyaksikan ada peserta lomba yang melanggar ketentuan di bawah ini, peserta akan dikurangi nilainya bahkan didiskualifikasi :

- a. Plagiarisme dalam penciptaan karya. Karya yang ditampilkan sudah pernah ada di media seperti YouTube atau media lainnya, atau mirip karya orang lain yang bisa dideteksi.
- b. Di dalam cerita lomba terdapat unsur-unsur yang menyinggung Pornografi, Agama, Ras, Antar golongan, dan Suku.
- c. Terdeteksi menggunakan musik yang berhak cipta orang lain (copyright).
- d. pengurangan nilai terjadi ketika peserta tidak melakukan ekspresi wajah dan menggunakan make up yang berlebihan.

G. TARI

1. Penjelasan Cabang

a. Deskripsi

Tari adalah bentuk ekspresi seni yang diolah oleh gerakan tubuh yang terorganisir secara apik. Gerak tari tidak sama dengan gerak keseharian, gerak tari merupakan ungkapan perasaan dari ekspresi tubuhnya yang memiliki pemaknaan dan dapat dinikmati juga dirasakan oleh penontonnya.

Cabang lomba Tari pada FLS3N Tingkat Sekolah Dasar/MI tahun 2025 adalah karya-karya ciptaan baru yang sesuai dengan usia dan psikologi anak. Pada dasarnya anak-anak usia SD/ Sederajat memiliki kecenderungan meniru (memesis), ruang imajinasi yang tidak terbatas, mudah menerima pengaruh dari lingkungan keseharian namun kemampuan motoriknya belum sempurna.

Mengenalkan tari kepada siswat SD/Sederajat dapat dilakukan melalui rasa kepedulian dan kepekaan terhadap lingkungan alam, sosial dan tradisi keseharian di sekitar mereka. Kemudian rasa kepedulian dan kepekaan tersebut diekspresikan melalui pergerakan tubuh. Siswa bekerja sama dengan koreografer/pelatih/guru dalam proses penciptaan karya, membahas suatu isu atau tema dan reaksi tubuh (koreografi) terhadap isu atau tema tersebut menurut pemahaman peserta didik sehingga karya yang ditarikan sesuai dengan pemahaman dan cara melihat sebuah persoalan sesuai usia dan kemampuan peserta didik.

b. Tujuan

- 1) Mengenalkan seni tari dalam bentuk tari kreasi baru yang mengacu pada muatan lokal.
- 2) Mengembangkan kepribadian anak seperti pengenalan moral, budaya, adat istiadat dan lainnya.
- 3) Meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk bisa mepertunjukkan keahliannya khususnya bidang seni tari.
- 4) Mengembangkan kreativitas anak dari unsur-unsur tari wiraga, wirama, wirasa, dan wirupa.
- 5) Menumbuhkan nilai-nilai kemanusiaan dalam kehidupannya sehari-hari.

2. Persyaratan Keikutsertaan atau Kriteria Peserta

- a. Persyaratan dan keikutsertaan peserta (kriteria khusus yang disesuaikan dengan cabang Festival)
- 1) Jumlah penampil 3 - 5 orang
 - 2) Peserta mempersiapkan satu karya tari baru
 - 3) Materi karya tari baru yang ditampilkan berakar dari budaya lokal masing-masing peserta.
 - 4) Pengolahan gerak menggunakan pijakan gerak tari tradisi Indonesia yang sudah dikembangkan berdasarkan kreativitas sesuai tema,
 - 5) Menyerahkan sinopsis penjelasan konsep garap antara lain (1) judul, (2) tema karya, (3) penata tari, penata music, penata kostum (4) nama-nama pendukung sesuai waktu yang sudah ditentukan dan dalam bentuk PDF.
 - 6) Durasi karya 5 s.d 7 menit.
 - 7) Musik iringan menggunakan recording dalam bentuk MP3. Musik iringan tari bukan hasil dari potongan-potongan karya tari yang sudah ada dan musik iringan mencerminkan unsur-unsur musik tradisi daerah setempat dan dapat juga memadukannya dengan alat musik modern.
 - 8) Kostum tari, tata rias, dan penunjang lainnya disiapkan oleh peserta serta disesuaikan dengan tema dan usia peserta.
 - 9) Properti tari tidak diperkenankan menggunakan benda tajam kecuali properti tersebut dibuat berupa imitasi dan aman untuk mendukung karya peserta.

3. Ketentuan dan Materi Lomba Tingkat Wilayah (Kabupaten/Kota Atau Provinsi)

- a. Persyaratan dalam penciptaan karya (perlengkapan/peralatan dalam menciptakan karya yang harus dipersiapkan peserta)

1) Ide/Gagasan Tema:

Tema karya tari mengangkat hal-hal yang berkaitan dengan; Garapan tari berdasarkan ide atau gagasan yang bersumber pada kehidupan sehari-hari anak, baik di lingkungan sosial, budaya dan tradisinya.

2) Teknik Gerak Tari

Garapan tari ditampilkan sesuai dengan teknik gerak yang dikembangkan, serta memiliki pengolahan ruang, waktu, dan tenaga sesuai dengan tema.

3) Penampilan

Garapan tari ditampilkan dengan menggunakan tata rias, tata busana, serta pengolahan ruang pentas secara efektif dan efisien sehingga terekspresikan makna dan tujuan ide yang ingin disampaikan melalui harmonisasi penampilan tari secara keseluruhan.

4) Kreativitas

Garapan tari merupakan wujud kreativitas yang memiliki nilai kebaruan dan inovasi baik ragam gerak yang dikembangkan, musik iringan, serta sesuai dengan kemampuan dan perkembangan anak yang menarik

b. Materi dan seleksi untuk tingkat wilayah (Kabupaten/Kota Atau Provinsi)

- 1) Peserta membuat video dokumentasi karya berformat MP4.
- 2) Perekaman karya dilakukan di ruang tertutup berukuran sesuai dengan kebutuhan karya atau di ruang terbuka yang dapat mendukung konsep koreografinya.
- 3) Posisi kamera dari depan dan statis (tidak boleh bergerak) sebagai kebutuhan dokumentasi karya sesuai tampilan di panggung.
- 4) Jarak yang cukup antara penari dan kamera, untuk memperlihatkan secara utuh peristiwa karya dari awal hingga akhir.
- 5) Dokumentasi karya direkam dalam bentuk video dengan resolusi 750p.
- 6) Judul karya, Sinopsis, dan nama penari, dicantumkan di awal video (tidak termasuk dalam durasi 5-7 menit)
- 7) Durasi karya 5 – 7 menit
- 8) Dilarang menggunakan iringan musik tari yang sudah ada.

4. Persyaratan dan Materi Tingkat Nasional

Persyaratan dalam penciptaan karya (perlengkapan/peralatan dalam menciptakan karya yang harus dipersiapkan penampil)

- a. Lomba Tari Kreasi tahap nasional dilaksanakan secara daring
- b. Peserta karya tari yang sama dengan karya pada seleksi tingkat wilayahnya
- c. Peserta dapat memaksimalkan kembali karyanya dan mengirimkan video ke link panitia FLS3N 2025 untuk di tampilkan di babak final.

- d. Jika melakukan pengulangan pengambilan video, posisi kamera dari depan dan statis (tidak boleh bergerak) sebagai kebutuhan dokumentasi karya sesuai tampilan di panggung.
- e. Jarak yang cukup antara penari dan kamera, untuk memperlihatkan secara utuh peristiwa karya dari awal hingga akhir.

5. Indikator Penilaian Pada Seleksi Tingkat Wilayah dan Nasional

a. Penjelasan Indikator Penilaian Karya

Proses penilaian pada kegiatan ini adalah proses kurasi dimana proses mengidentifikasi, menilai, menyimpulkan dan memberikan standar mutu dan kelayakan karya tari yang akan di pertunjukan

b. Indikator Penilaian Karya seleksi tingkat wilayah

No.	Aspek	Elemen Penilaian	Bobot
1.	Ide / Gagasan		15
		1. Orisinalitas ide gagasan	
		2. Gerak dikembangkan dari ragam tari tradisional/non tradisi	
		3. Bersumber dari cerita rakyat, legenda, mitos, hikayat bermain dan permainan, dan sejenisnya	
2.	Teknik		25
		1. Penguasaan Teknik gerak	
		2. Pengolahan ruang	
		3. Pengolahan waktu	
		4. Pengolahan tenaga	
3.	Penampilan		30
		1. Ekspresi	
		2. Tata rias	
		3. Tata busana	
		4. Pengolahan ruang pentas	
		5. Harmoni	
		6. Penggunaan properti	
4.	Kreativitas		30
		1. Memiliki unsur kebaruan	
		2. Memiliki inovasi	
		3. Kesesuaian dengan perkembangan anak	
		4. Musik iringan	

Bobot penilaian: 100%

6. Peraturan penciptaan karya

- a. Karya yang diajukan adalah murni karya baru yang belum pernah dipentaskan.
- b. Tidak melebihi durasi yang ditentukan.
- c. Tidak mengandung SARA, pornografi, provokatif, dan politik.

Selamat datang di Festival!

BAB IV

PENUTUP

Keberhasilan penyelenggaraan seleksi FLS3N tahun 2025 ditentukan oleh semua unsur yang terlibat dalam melaksanakan kegiatan seleksi secara jujur, tertib, teratur, penuh disiplin dan rasa tanggung jawab yang tinggi.

Dengan memahami panduan ini, panitia pelaksana dan semua pihak yang terkait melaksanakan tugas sebaik-baiknya dapat menjamin mutu pelaksanaan FLS3N 2025 dan mencapai hasil secara optimal dan dapat dipertanggungjawabkan. Sebagai bahan masukan, kami harapkan saran dan kritik bagi penyelenggaraan seleksi di tahun mendatang.

Semoga panduan ini dapat dijadikan acuan sehingga kegiatan seleksi ini dapat terlaksana dengan baik, efektif dan efisien.

LAMPIRAN

Daftar Isi Lampiran Selatan,

LAMPIRAN 1

Contoh Surat Pernyataan Keaslian Karya Peserta

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA PESERTA
FESTIVAL LOMBA SENI DAN SASTRA SISWA NASIONAL (FLS3N) TAHUN 2025
TINGKAT SD/MI/SEDERAJAT**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama :
Tempat, Tanggal Lahir :
Jenis Kelamin :
NISN :
Kelas :
Sekolah :
NPSN :
Kab/Kota :
Provinsi :
Cabang Lomba :

menyatakan bahwa benar merupakan peserta **Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) Tingkat SD/MI/Sederajat Tahun 2025** hasil seleksi **Tingkat Kabupaten/Kota** (tuliskan nama Kabupaten/Kota).

Dalam hal keaslian dan kebenaran dokumen saya menyatakan bahwa:

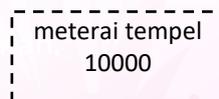
1. Peserta yang didaftarkan ke portal registrasi FLS3N 2025 adalah benar saya sendiri.
2. Karya yang dikirimkan ke panitia penyelenggara FLS3N 2025 dan/atau diunggah pada aplikasi ajang FLS3N SD/MI merupakan karya asli saya sendiri.
3. Saya bertanggung jawab penuh atas segala bentuk penjiplakan yang melanggar hak cipta dan/atau bukan karya asli saya sendiri.
4. Apabila dalam proses penilaian/penjurian ditemui adanya **ketidaksesuaian, ketidakjujuran** dan/atau **upaya kecurangan** dalam bentuk apa pun secara sengaja, maka saya bersedia mempertanggungjawabkannya dan menerima keputusan apa pun yang diberikan oleh juri dan panitia penyelenggara FLS3N 2025.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

....., 2025

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Yang membuat pernyataan,



(.....)
NIP

(.....)

LAMPIRAN 2

Contoh Surat Keterangan Kepala Sekolah

KOP SURAT SEKOLAH

SURAT KETERANGAN KEBENARAN DOKUMEN PESERTA FESTIVAL LOMBA SENI DAN SASTRA SISWA NASIONAL (FLS3N) TAHUN 2025 TINGKAT SD/MI/SEDERAJAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :
NIP/NIK :
Sekolah :
NPSN :
Jabatan : Kepala Sekolah

dengan ini menerangkan bahwa:

Nama :
Tempat, Tanggal Lahir :
Jenis Kelamin :
NISN :
Kelas :
Sekolah :
Cabang Lomba :

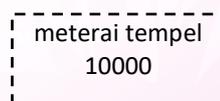
benar siswa tersebut di atas adalah siswa yang masih aktif sampai sekarang dan merupakan peserta **Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) Tingkat SD/MI/Sederajat Tahun 2025** hasil seleksi **Tingkat Kabupaten/Kota** (tuliskan nama Kabupaten/Kota).

Dalam hal keaslian dan kebenaran dokumen, saya juga menyatakan bahwa:

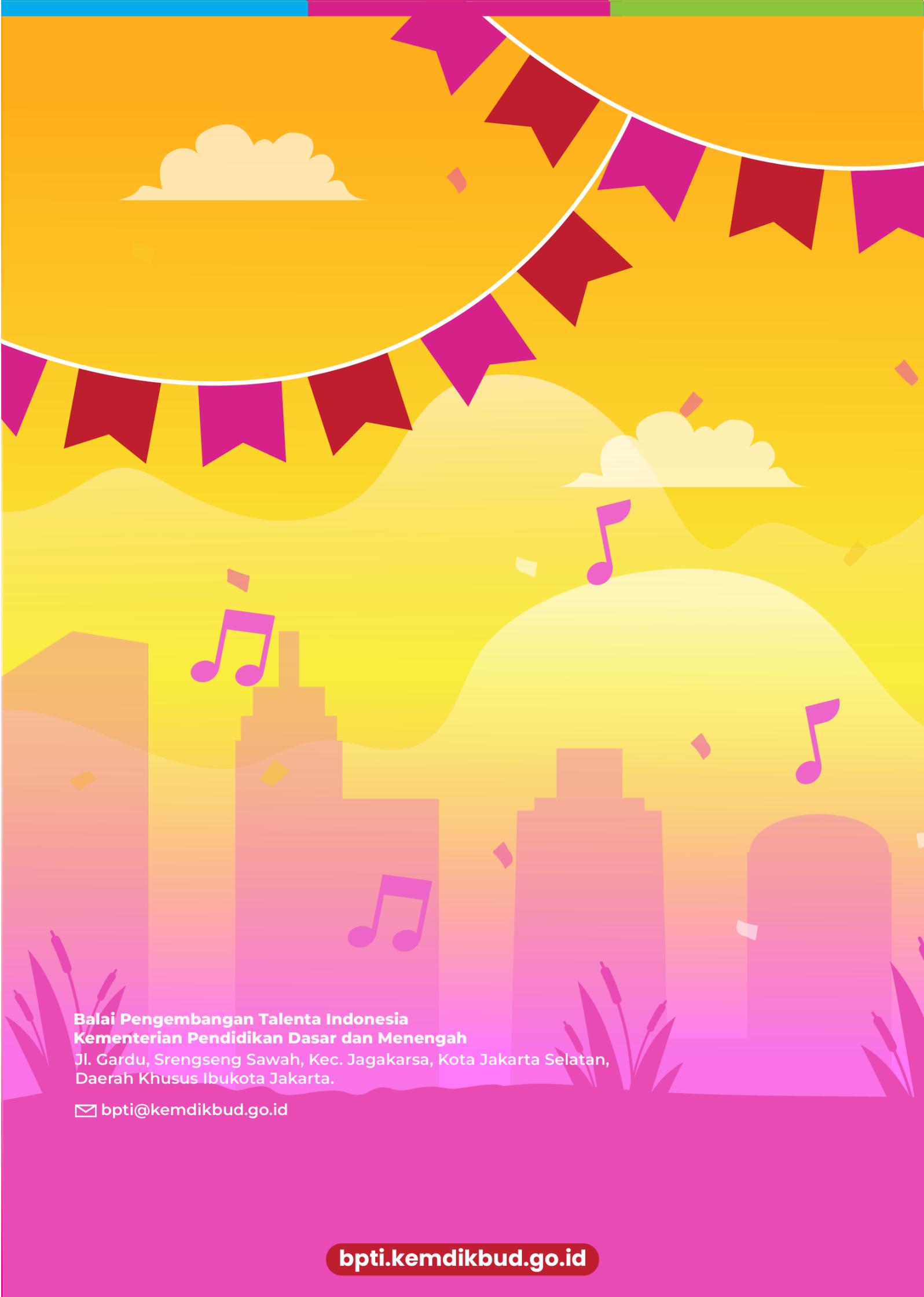
1. Seluruh dokumen yang diunggah pada aplikasi ajang FLS3N SD/MI adalah benar dan sesuai dengan siswa di atas.
2. Siswa tersebut **belum pernah menjadi Juara 1, 2, ataupun 3** pada ajang AKA-PDBK, LS2N, atau FLS2N SD/MI/Sederajat di tingkat Nasional pada cabang lomba dan jenjang yang sama.
3. Apabila selanjutnya ditemui adanya **ketidaksesuaian, ketidakjujuran** dan/atau **upaya kecurangan** dalam bentuk apa pun secara sengaja, maka saya bersedia mempertanggungjawabkannya dan menerima keputusan apa pun yang diberikan oleh juri dan panitia penyelenggara FLS3N 2025.

Demikianlah surat keterangan ini untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

..... 2025
Kepala Sekolah



(Nama Lengkap Kepala Sekolah)
NIP (jika ada)



Balai Pengembangan Talenta Indonesia
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

Jl. Gardu, Srengseng Sawah, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta.

✉ bpti@kemdikbud.go.id

bpti.kemdikbud.go.id