



Balai Pengembangan Talenta Indonesia  
Pusat Prestasi Nasional  
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

**MERDEKA  
BELAJAR**



**SD/MI/Sederajat**

# **PEDOMAN**

## Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional 2024



**MERDEKA BERPRESTASI**  
Talenta **Seni** Menginspirasi



**PEDOMAN**  
**FESTIVAL LOMBA SENI SISWA NASIONAL**  
**SD/MI/SEDERAJAT 2024**

**BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA,**  
**PUSAT PRESTASI NASIONAL**  
**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,**  
**RISET, DAN TEKNOLOGI**



**Diterbitkan oleh:**

Balai Pengembangan Talenta Indonesia  
Pusat Prestasi Nasional  
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

**Pengarah:**

Asep Sukmayadi  
Sugeng Riyadi

**Penanggung Jawab:**

Keri Darwinda  
Nugroho Eko Prasetya

**Tim Penyusun:**

Fonda Ambitasari  
Tim Juri FLS2N SD

**Penyunting:**

Arista Pratama Andika Putra	Angger Pramono
Vera Ramadhanty	Yusuf Budi Sartono
Dicky Dwi Wibowo	

**Tim Kontributor:**

Suci Heruwati	Im Ibrahim Umar
Tri Idawati	Sugeng Rochim
Wachid Hidayat	Dedi Iswandi
Nunuk Kumoro Dewi	Muhammad

**Desain Sampul :**

Muhammad Nafi Rizaldi

**Tata Letak:**

Fuad Albani

©2023 Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi  
Hak cipta dilindungi Undang-Undang.  
All rights reserved.



## **KATA PENGANTAR**

Kegiatan ajang talenta merupakan wahana aktualisasi unjuk prestasi peserta didik, yang juga menjadi momentum untuk menemukenali anak-anak berbakat atau yang mempunyai potensi talenta. Dalam mengikuti ajang talenta, mereka akan mendapatkan tantangan berkarya dan berekspresi. Kegiatan ajang talenta merupakan bagian dari proses pembinaan prestasi talenta secara berkelanjutan, dan turut andil dalam mengembangkan karakter peserta didik menuju profil Pelajar Pancasila.

Menandai semangat Merdeka Belajar, Merdeka Berprestasi, Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI) menyelenggarakan berbagai ajang talenta di berbagai bidang dalam kerangka kebijakan Manajemen Talenta Nasional (MTN), diantaranya Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N) untuk jenjang Sekolah Dasar. Aktualisasi prestasi melalui ajang talenta didasarkan pada potensi minat dan bakat peserta didik. Mereka yang berhasil akan mendapatkan banyak manfaat untuk pengembangan karir belajar dan karir profesional peserta didik.

FLS2N SD/MI/Sederajat diselenggarakan secara bertingkat dari tingkat daerah hingga tingkat nasional, untuk menjaring peserta terbaik dari 38 provinsi. Mekanisme bertingkat tersebut merupakan salah satu cara untuk memberikan kesempatan yang sama dan adil bagi peserta didik di seluruh Indonesia untuk berprestasi dan menjadi bibit-bibit talenta potensial di bidang seni budaya.

Pedoman ini disusun untuk memberikan informasi dan gambaran berbagai aspek penyelenggaraan ajang FLS2N SD

kepada para peserta, pendamping, pembina, juri, dan para pemangku kepentingan lainnya. Diharapkan dengan pedoman ini penyelenggaraan FLS2N SD/MI/Sederajat dapat berjalan dengan baik dan lancar. Selamat mempersiapkan diri, belajar dan berlatih hingga mencapai prestasi yang membanggakan.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dalam penyusunan pedoman ini.

Jakarta, 22 November 2023

Kejaja,



Asep Sukmayadi

NIP. 197206062006041001

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Dasar Hukum .....	3
C. Tujuan.....	5
D. Hasil yang Diharapkan .....	5
E. Logo, Tema dan Tagar .....	6
<b>BAB II PENYELENGGARAAN .....</b>	<b>7</b>
A. Asas dan Prinsip Ajang Talenta .....	7
B. Sasaran .....	9
C. Bidang dan Cabang Lomba.....	9
D. Sarana dan Prasarana.....	9
E. Unsur Penyelenggara.....	10
F. Mekanisme .....	14
G. Penghargaan .....	22
H. Jadwal Pelaksanaan.....	22
I. Pembiayaan .....	23
<b>BAB III NORMA DAN KETENTUAN PENYELENGGARAAN .....</b>	<b>24</b>
A. Peristilahan dan Ketentuan Umum .....	24
B. Persyaratan Peserta.....	27
C. Ketentuan Umum Seleksi dan Kontingen Peserta .....	28
D. Ketentuan Penghargaan .....	39
<b>BAB IV KETENTUAN KHUSUS .....</b>	<b>30</b>
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>31</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>32</b>
A. KETENTUAN PELAKSANAAN MEKANISME LOMBA – LOMBA.....	32
1. MENYANYI SOLO .....	32
2. GAMBAR BER CERITA.....	40
3. SENI TARI .....	45
4. PANTOMIM .....	55
5. KRIYA .....	59



## **BABI**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pembukaan Undang–Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 (UUD 1945) mengamanatkan Bangsa dan Negara Indonesia dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini menjadikan segala upaya terkait mencerdaskan kehidupan bangsa, yang antara lainnya adalah melalui Pendidikan, merupakan bagian dari pengejawantahan amanat UUD 1945. Setiap orang juga berhak mendapatkan Pendidikan dan manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya untuk meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraannya, termasuk daya saing dibidang prestasi akademik dan non akademik.

Prestasi akademik dan non akademik diraih melalui Pendidikan yang bermutu memerlukan pengembangan kecerdasan secara komprehensif dan bermakna. Aspek – aspeknya meliputi (1) Olah hati (cerdas spiritual) untuk memperteguh keimanan dan ketakwaan, meningkatkan akhlak mulia, budi pekerti atau moral, membentuk kepribadian yang unggul, membangun kepemimpinan dan kewirausahaan, (2) Olah pikir (cerdas intelektual) untuk membangun kompetensi dan kemandirian ilmu pengetahuan dan teknologi, (3) Olah rasa (cerdas emosional dan social) untuk meningkatkan sensitivitas, daya apresiasi, daya kreasi, serta daya ekspresi seni dan budaya, dan (4) Olahraga (cerdas kinestetis) untuk meningkatkan Kesehatan, kebugaran, daya tahan, kesigapan fisik dan keterampilan kinestetis.

Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 27 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Balai Pengembangan Talenta Indonesia menyatakan bahwa “Balai Pengembangan Talenta Indonesia mempunyai tugas melaksanakan pengembangan talenta peserta didik.” Tugas tersebut diimplementasikan dalam salah satu fungsi Balai Pengembangan Talenta Indonesia (BPTI) melalui pelaksanaan ajang talenta. Dalam upaya mengembangkan talenta di bidang seni dan budaya, BPTI menyelenggarakan Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional bagi Peserta Didik Sekolah Dasar yang selanjutnya disebut FLS2N SD.

Penyelenggaraan FLS2N SD sebagai salah satu upaya untuk mengembangkan jiwa seni peserta didik berkebutuhan khusus karena melalui FLS2N SD akan menumbuhkan rasa cinta terhadap seni sehingga akan memberikan inspirasi mereka untuk melestarikan kesenian Indonesia dan perlindungan terhadap kekayaan budaya bangsa. FLS2N SD menggali potensi peserta didik berkebutuhan khusus di bidang seni budaya dan memberi dorongan sehingga timbul motivasi yang kuat untuk beraktualisasi diri dan berkompetisi secara sehat dalam mencapai puncak prestasi sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik SD. Selain itu diharapkan agar peserta didik dapat mengembangkan ide-ide dan kreativitasnya di bidang seni serta karya-karya nyata yang diminati oleh peserta didik sejak dini sampai kelak dewasa, sehingga rasa percaya diri terhadap kemampuan yang dimiliki semakin besar.



Pada tahun 2024, FLS2N SD diselenggarakan secara tatap muka pada delapan cabang kesenian yang dilombakan secara berjenjang, mulai dari seleksi tingkat provinsi hingga tingkat nasional. Diharapkan setiap provinsi melakukan seleksi dengan meningkatkan kompleksitas materi lomba untuk memperoleh peserta FLS2N SD yang akan berlaga di tingkat nasional dengan kualitas karya yang semakin luar biasa dan membanggakan.

## **B. Dasar Hukum**

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4496);
2. Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang Kementerian Negara (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 166, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4916);
3. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 244, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5587) sebagaimana telah diubah dengan Undang- Undang 9 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Undang- Undang Nomor 23 Tahun 2015 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5679);
4. Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan

5. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 23, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5105) sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 112, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5157);
6. Peraturan Presiden Nomor 62 Tahun 2021 tentang Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomor 156);
7. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 39 tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan
8. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter
9. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 27 tahun 2021 tentang Organisasi dan tata kerja Balai Pengembangan Talenta Indonesia
10. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 28 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomor 963);
11. Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Balai Pengembangan Talenta Indonesia Tahun 2024.

### **C. Tujuan**

1. Memberikan pengalaman berkompetisi untuk mencapai sumber daya manusia yang unggul di bidang seni.
2. Menumbuhkembangkan etos berkesenian untuk mencapai prestasi yang tinggi dikancah Internasional.
3. Meningkatkan kreativitas peserta didik dalam bidang seni yang berakar pada budaya bangsa.
4. Membangun persahabatan dan karakter peserta didik yang toleran terhadap keberagaman.
5. Mempererat persatuan dan kesatuan peserta didik seluruh Indonesia.

### **D. Hasil yang Diharapkan**

1. Tersedianya wadah bagi peserta didik sekolah dasar untuk berkreasi dibidang seni.
2. Meningkatnya ekspresi seni sesuai dengan norma budi pekerti dan karakter yang berbasis budaya bangsa.
3. Meningkatnya kreativitas dan motivasi untuk mengekspresikan diri melalui kegiatan sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuan pada bidang seni.
4. Tumbuhnya sikap sportivitas dan kompetitif peserta didik sekolah dasar.
5. Memberikan pengalaman bagi peserta didik untuk memahami makna keberagaman dan perbedaan, khususnya dalam hal seni budaya sebagai kekayaan dan kekuatan bangsa.

## **E. Logo, Tema dan Tagar**

### 1. Logo



### 2. Tema dan Tagar

***“MERDEKA BERPRESTASI,***

***TALENTA SENI MENGINSPIRASI”***

Tema ini bermakna harapan agar peserta didik memiliki kesempatan untuk berprestasi dan menggali potensi di bidang Seni dengan tagar

**#merdekaberprestasitalentassenimenginspirasi#**

## **BAB II**

### **PENYELENGGARAAN**

#### **A. Asas dan Prinsip Ajang Talenta**

Asas dan prinsip mencakup nilai, norma, asas penyelenggaraan, dan prinsip penyelenggaraan. Penyelenggaraan ajang talenta harus mencerminkan dan menerapkan asas dan prinsip yang sesuai dengan tujuan pendidikan.

##### **1. Nilai**

Nilai-nilai yang dikandung dalam pelaksanaan ajang talenta tidak bertentangan dengan nilai-nilai pendidikan, seperti pembelajaran, obyektivitas, produktivitas, estetika, keteladanan, kedisiplinan, kejujuran, dan nilai-nilai karakter positif lainnya. Nilai-nilai tersebut perlu disosialisasikan kepada seluruh komponen yang terlibat dalam penyelenggaraan agar dipahami dan diaktualisasikan dalam berbagai aspek kegiatan.

##### **2. Norma**

Norma ajang talenta mencakup norma etika yang tidak tertulis, yang berlaku sesuai dengan kebudayaan setempat, serta norma tertulis yang berwujud ketentuan atau peraturan, termasuk tata tertib acara seremonial dan kegiatan ajang itu sendiri. Selain untuk mengatur berlangsungnya kegiatan yang tertib, lancar, dan aman, penegakan norma diharapkan dapat mendorong tumbuh dan berkembangnya motivasi berprestasi para peserta, mengekspresikan kreativitas dan keindahan, serta keterbukaan. Selain itu, penyelenggaraan ajang talenta juga

harus mengikuti asas dan prinsip penyelenggaraan yang ditentukan dalam dokumen ini.

### 3. **Asas penyelenggaraan**

- a. diselenggarakan dalam kerangka pembangunan pendidikan Nasional;
- b. menjadi bagian dari gerakan perubahan menuju kemajuan;
- c. menjadi wadah bagi aktualisasi prestasi talenta peserta didik;
- d. terbuka bagi peserta didik dari semua jenjang dan jenis pendidikan

### 4. **Prinsip penyelenggaraan**

Penyelenggaraan Ajang Talenta mengikuti prinsip ***Inclusive, Growth, Participative*** dan ***Sustain***, yang dimanifestasikan dengan upaya-upaya berikut:

- a. pemerataan kesempatan bagi seluruh peserta didik Indonesia tanpa membedakan suku, agama, rupa, dan ras;
- b. pemberian kebebasan pengenalan diri dan kesempatan tumbuh-kembang peserta didik tanpa intervensi yang eksploitatif;
- c. pembinaan yang membuka peluang peserta didik untuk berprestasi internasional dan berkarya sebagai pionir perubahan bangsa meraih keunggulan kompetitif (*competitive advantage*);
- d. tata kelola penyelenggaraan yang obyektif, efisien, akuntabel dan transparan;

- e. intensifikasi pembinaan di daerah dalam rangka mengupayakan pemerataan prestasi melalui kegiatan pencarian dan pemanduan bakat (talent scouting) yang melibatkan seluruh pemangku kepentingan;
- f. partisipasi seluruh pemangku kepentingan di semua aspek penyelenggaraan;
- g. perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang konsisten dan berkesinambungan;
- h. implementasi penjaminan mutu yang berkelanjutan

### **B. Sasaran**

Peserta FLS2N SD tahun 2024 adalah peserta didik Sekolah Dasar/Sederajat dan peserta didik perwakilan Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN).

### **C. Bidang dan Cabang Lomba**

<b>No</b>	<b>Cabang Lomba</b>	<b>Jumlah Peserta Nasional</b>	<b>Pelaksanaan Tahap Semifinal Nasional</b>	<b>Pelaksanaan Tahap Final Nasional</b>
1	Menyanyi solo	1	Daring	Luring
2	Gambar Bercerita	1	Daring	Luring
3	Seni Tari	3	Daring	Luring
4	Pantomim	2	Daring	Luring
5	Kriya	1	Daring	Luring

### **D. Sarana dan Prasarana**

*Terlampir disetiap cabang lomba*

### E. Unsur Penyelenggara

No	Tingkatan Ajang FLS2N SD	Unsur Penyelenggara	Tugas
1	Tingkat Sekolah	Kepanitiaan Sekolah	Menyelenggarakan seleksi calon peserta FLS2N SD yang akan menjadi wakil sekolah
2	Tingkat Kab/Kota	Kepanitiaan Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota	<p>a. Menyediakan fasilitas pembinaan dan pelaksanaan kegiatan kompetisi Seni di Kabupaten/Kota masing-masing.</p> <p>b. Melakukan sosialisasi kegiatan SD dari Tingkat Kabupaten/Kota, Provinsi dan Nasional. Melakukan pemanggilan peserta FLS2N SD tingkat daerah.</p> <p>c. Menetapkan dan mengumumkan hasil FLS2N SD di tingkat Kabupaten/Kota</p> <p>d. Menerbitkan Sertifikat keikutsertaan FLS2N SD tingkat Kabupaten/Kota dan Melakukan evaluasi pelaksanaan kegiatan FLS2N SD di wilayahnya masing-masing.</p>



No	Tingkatan Ajang FLS2N SD	Unsur Penyelenggara	Tugas
3	Tingkat Provinsi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Dinas Pendidikan Provinsi</li><li>2. dapat bekerjasama dengan BBPMP/BPMP, MKKS/MGMP dll</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>a. Menyediakan fasilitas pembinaan dan pelaksanaan kegiatan kompetisi Seni di provinsi masing-masing.</li><li>b. Melakukan sosialisasi kegiatan FLS2N SD di provinsi masing-masing.</li><li>c. Melakukan pemanggilan peserta FLS2N SD tingkat daerah.</li><li>d. Menetapkan dan mengumumkan hasil FLS2N SD Tingkat Provinsi berdasarkan hasil penilaian Tim Juri FLS2N SD di Tingkat Provinsi.</li><li>e. Menerbitkan Sertifikat keikutsertaan FLS2N SD dan Melakukan evaluasi pelaksanaan kegiatan FLS2N SD di provinsi masing-masing.</li></ol>
4	Tingkat Nasional	<ol style="list-style-type: none"><li>a. Kepanitiaan Pusat (BPTI, Puspresnas dll)</li><li>b. Tim Juri</li><li>c. Tim TIK</li><li>d. Narahubung</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>a. Menyusun pedoman pelaksanaan FLS2N SD/MI/Sederajat.</li><li>b. Menyediakan fasilitas pelaksanaan kegiatan FLS2N SD/MI/Sederajat tingkat Nasional.</li><li>c. Menetapkan Dewan Juri FLS2N SD tingkat Nasional.</li><li>d. Menetapkan Tim Penyusun Soal FLS2N SD dari Tingkat</li></ol>

<b>No</b>	<b>Tingkatan Ajang FLS2N SD</b>	<b>Unsur Penyelenggara</b>	<b>Tugas</b>
			<p>Kabupaten/Kota, Provinsi dan Nasional.</p> <p>e. Melakukan pemantauan FLS2N SD dari Tingkat Kabupaten/Kota, Provinsi dan Nasional.</p> <p>f. Melakukan sosialisasi kegiatan FLS2N SD dari Tingkat Kabupaten/Kota, Provinsi dan Nasional.</p> <p>g. Melakukan pemanggilan peserta FLS2N SD tingkat Provinsi ke FLS2N SD tingkat Nasional.</p> <p>h. Menetapkan dan mengumumkan hasil FLS2N SD tingkat Nasional.</p> <p>i. Menerbitkan e-sertifikat keikutsertaan FLS2N SD/MI/Sederajat.</p> <p>j. Membentuk Tim Narahubung.</p> <p>k. Melakukan evaluasi kegiatan FLS2N SD/Sederajat dan tindak lanjut.</p>
		Tim Juri	<p>a. Melakukan survei lokasi/ruang lomba bersama tim pusat dan tim panitia tuan rumah FLS2N SD/Sederajat 2024.</p> <p>b. Menentukan perangkat penunjang lomba dengan mempertimbangkan</p>

<b>No</b>	<b>Tingkatan Ajang FLS2N SD</b>	<b>Unsur Penyelenggara</b>	<b>Tugas</b>
			<p>saran dari Tim Pusat FLS2N SD/Sederajat 2024.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>c. Menyiapkan materi TM (Technical Meetingi).</li><li>d. Mengawasi pelaksanaan lomba.</li><li>e. Memeriksa dan menilai peserta lomba.</li><li>f. Melakukan penyeleksian dan penilaian peserta.</li><li>g. Menentukan peringkat berdasarkan hasil penilaian.</li></ul>
		Tim TIK	<ul style="list-style-type: none"><li>a. Membangun sistem berbasis daring yang memenuhi/mengakomodasi kebutuhan masing-masing bidang lomba.</li><li>b. Menyediakan dan menyimpan aplikasi ke dalam server komputer yang memiliki kemampuan akses dan tingkat keandalan tinggi untuk dapat diakses secara bersama-sama.</li><li>c. Melakukan integrasi data peserta ke dalam sistem aplikasi lomba berdasarkan data peserta yang telah disusun oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia.</li><li>d. Menyiapkan aplikasi yang diperlukan untuk kegiatan</li></ul>

No	Tingkatan Ajang FLS2N SD	Unsur Penyelenggara	Tugas
			<p>penjurian oleh masing-masing tim juri per bidang.</p> <p>e. Memastikan keamanan server dan aplikasi sehingga aman dari <i>hacker</i> maupun pencurian data.</p> <p>f. Melakukan <i>backup</i> aplikasi dan data jawaban seluruh peserta.</p>
		Narahubung	<p>Narahubung bertugas melayani peserta jika mengalami permasalahan akses dan kendala-kendala teknis selama pelaksanaan FLS2N SD dari Tingkat Kabupaten/Kota, Provinsi dan Nasional. Para peserta yang mengalami permasalahan seperti yang dimaksud di atas, dapat menghubungi narahubung melalui layanan <i>chat</i> (tidak melayani panggilan telepon) ke nomor 085-156-951-156</p>

## F. Mekanisme

Pelaksanaan FLS2N SD tahun 2024 dilaksanakan melalui seleksi tingkat satuan pendidikan (sekolah), seleksi tingkat kabupaten/kota, seleksi tingkat provinsi, dan pelaksanaan tingkat

nasional dengan mengikuti standar prosedur pelaksanaan seleksi yang ditetapkan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia.

Pelaksanaan FLS2N SD tahun 2024 dilaksanakan dengan 2 (dua) metode yaitu **daring** atau **luring** sesuai dengan kebijakan masing-masing Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota dan Provinsi, berikut penjelasan mengenai pelaksanaan secara luring atau daring:

### 1. **Seleksi Secara Luring**

Seleksi secara luring adalah penyelenggaraan dengan cara menghadirkan langsung para peserta masing-masing bidang lomba dalam suatu tempat.

Berikut ini mekanisme seleksi daerah secara luring:

#### a. **Seleksi Tingkat Satuan Pendidikan**

- 1) 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 FLS2N, melalui website <https://daftar-bpti.kemdikbud.go.id>. (sebagaimana jadwal pendaftaran yang telah ditentukan)
- 2) Sekolah mengikutkan siswanya di dalam seleksi FLS2N tingkat Kabupaten/Kota yang dilaksanakan oleh Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota atau cabang Dinas

#### b. **Seleksi Tingkat Kabupaten/Kota**

- 1) Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota melakukan seleksi peserta FLS2N tingkat Kabupaten/Kota wajib

menggunakan data peserta didik yang telah terdaftar di portal registrasi pendaftaran peserta melalui website <https://daftar-bpti.kemdikbud.go.id>

- 2) Seleksi tingkat Kabupaten/Kota FLS2N SD dilaksanakan oleh Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota bekerjasama dengan MKKS, MGMP dan Satuan Pendidikan setempat pada bulan **Maret s.d. April 2024 (d disesuaikan).**
- 3) Sarana dan prasarana seleksi tingkat Kabupaten/Kota sesuai dengan kebijakan yang telah ditentukan oleh Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota.
- 4) Materi seleksi tingkat Kabupaten/Kota merujuk atau mengadopsi dari tema yang telah ditentukan Balai Pengembangan Talenta Indonesia.
- 5) Pemenang hasil seleksi tingkat Kabupaten/Kota ditetapkan dalam bentuk Surat Keputusan oleh Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota.
- 6) Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota menetapkan 2 (dua) peserta/tim terbaik per cabang lomba melalui Surat Keputusan Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota dan selanjutnya akan mengikuti seleksi di tingkat Provinsi.
- 7) Ketentuan, persyaratan, dan mekanisme seleksi Kabupaten/Kota merupakan kebijakan masing-masing Dinas Pendidikan dengan merujuk pada Pedoman Penyelenggaraan FLS2N SD Tahun 2024.

### c. **Seleksi Tingkat Provinsi**

- 1) Dinas Pendidikan Provinsi melakukan seleksi peserta FLS2N SD tingkat Provinsi berdasarkan hasil seleksi di tingkat Kabupaten/Kota yaitu 2 (dua) peserta/tim terbaik per cabang lomba per Kabupaten/Kota yang telah ditetapkan melalui Surat Keputusan Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota.
- 2) Seleksi tingkat provinsi dilaksanakan oleh Dinas Pendidikan Provinsi berkerjasama dengan BBPMP/BPMP, MKKS, MGMP, dan Dinas Pendidikan di wilayahnya pada tanggal **Mei s.d. Juni 2024 (d disesuaikan)**.
- 3) Sarana dan Prasarana seleksi tingkat provinsi sesuai dengan kebijakan yang telah ditentukan oleh Dinas Pendidikan Provinsi.
- 4) Materi seleksi tingkat provinsi merujuk atau mengadopsi dari tema yang telah ditentukan Balai Pengembangan Talenta Indonesia.
- 5) Pemenang hasil seleksi tingkat provinsi ditetapkan dalam bentuk Surat Keputusan oleh Kepala Dinas Pendidikan Provinsi atau panitia penyelenggara.
- 6) Dinas Pendidikan Provinsi atau panitia penyelenggara menetapkan 2 (dua) peserta/tim terbaik per cabang lomba melalui Surat Keputusan Dinas Pendidikan Provinsi atau panitia penyelenggara dan akan mengikuti seleksi pelaksanaan Tingkat Nasional.

- 7) Video karya terbaik peserta di tingkat provinsi yang mewakili ke tingkat Nasional di unggah melalui aplikasi lomba FLS2N SD pada laman <https://sd.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/> paling lambat tanggal **20 Juli 2024**.
- 8) Ketentuan, persyaratan, dan mekanisme seleksi provinsi merupakan kebijakan masing-masing Dinas Pendidikan dengan merujuk pada Pedoman Penyelenggaraan FLS2N SD Tahun 2024.

## **2. Seleksi Secara Daring**

Dinas Pendidikan dapat melaksanakan seleksi secara daring, apabila tidak dapat melaksanakan secara luring. Berikut penjelasan pelaksanaan secara daring:

### **a. Seleksi Tingkat Satuan Pendidikan**

- 1) 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 FLS2N, melalui website <https://daftar-bpti.kemdikbud.go.id>. (sebagaimana jadwal pendaftaran yang telah ditentukan)
- 2) Sekolah mengikutkan siswanya di dalam seleksi FLS2N tingkat Kabupaten/Kota yang dilaksanakan oleh Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota.



## b. Seleksi Tingkat Kabupaten/Kota

- 1) Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota melakukan seleksi daring peserta FLS2N tingkat Kabupaten/Kota dengan menggunakan data peserta didik yang telah terdaftar di portal registrasi pendaftaran dan video karya seni yang telah diunggah peserta melalui laman Balai Pengembangan Talenta Indonesia.  
[sd.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n](https://sd.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n)
- 2) Seleksi daring tingkat Kabupaten/Kota maksimal dilaksanakan pada **Maret s.d. April 2024**
- 3) Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk penjurian.
- 4) Pemenang hasil seleksi tersebut diberikan ke Dinas Pendidikan Provinsi atau panitia penyelenggara tingkat provinsi dalam bentuk Surat Keputusan Pemenang Tingkat kabupaten/kota yang ditetapkan oleh Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota.
- 5) Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota menetapkan 2 (dua) peserta/tim terbaik per cabang lomba melalui Surat Keputusan Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota.
- 6) Untuk hasil karya peserta yang telah menjadi peserta terbaik di tingkat Kabupaten/Kota diunggah melalui aplikasi lomba pada laman <https://sd.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>, apabila pelaksanaan seleksi tingkat Provinsi **secara luring tidak perlu mengunggah** karya juara di aplikasi

lomba.

**c. Seleksi Tingkat Provinsi**

- 1) Peserta seleksi tingkat provinsi yang dilaksanakan secara daring wajib mengunggah video karya seni pada laman  
<https://sd.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/fls2n/>
- 2) Ketentuan video karya seni merujuk pada pedoman FLS2N 2024.
- 3) Seleksi daring tingkat provinsi maksimal dilaksanakan pada tanggal **Mei s.d. Juni 2024 (disesuaikan)**.
- 4) Kepanitiaan seleksi tingkat provinsi terdiri dari Dinas Pendidikan Provinsi berkerjasama dengan BBPMP/BPMP, MKKS, MGMP dan Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota setempat.
- 5) Dinas Pendidikan Provinsi menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk penjurian.
- 6) Dinas Pendidikan Provinsi atau panitia penyelenggara menetapkan 2 (dua) peserta/tim terbaik per cabang lomba melalui Surat Keputusan Dinas Pendidikan Provinsi atau panitia penyelenggara dan selanjutnya akan mengikuti seleksi Tingkat Nasional.
- 7) Video karya peserta juara provinsi yang mewakili ke tingkat Nasional di unggah melalui aplikasi lomba FLS2N SD pada laman

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

**2n/ paling lambat tanggal 20 Juli 2024.**

**d. Pelaksanaan Tingkat Nasional**

Pelaksanaan FLS2N SD tingkat nasional tahun 2024 dilaksanakan dengan 2 (dua) tahap yaitu Tahap Semifinal (Daring) dan Tahap Final (Luring) berdasarkan peraturan yang telah ditetapkan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia, berikut penjelasan mengenai pelaksanaan tingkat nasional:

1) Tahap Semifinal

a) Pada Tahap Semifinal lomba akan dilaksanakan secara Daring dan diikuti oleh peserta yang telah ditetapkan oleh Kepala Dinas Pendidikan Provinsi atau panitia penyelenggara.

b) Karya peserta semifinal mengacu pada ketentuan tingkat nasional.

c) Peserta mengunggah karya pada laman [sd.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id](https://sd.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id)

d) Karya peserta semifinal diseleksi untuk menghasilkan 10 finalis dan ditetapkan oleh Surat Keputusan Kepala Balai Pengembangan Talenta Indonesia.

2) Tahap Final

1) Penyelenggaraan tahap final dilaksanakan secara luring.

2) Para finalis akan di seleksi untuk menentukan juara nasional oleh dewan juri nasional.

## G. Penghargaan

Penghargaan diberikan kepada peserta didik yang berhasil mencapai prestasi terbaik pada tingkatan masing-masing, mulai dari satuan pendidikan, kabupaten/kota, provinsi, nasional, dan internasional. Penghargaan pada tingkat nasional diberikan oleh BPTI dalam bentuk sertifikat, medali, dan uang pembinaan. Penghargaan pada tingkat satuan pendidikan dan daerah menjadi ranah kebijakan satuan pendidikan dan daerah.

Selain itu, terdapat bentuk-bentuk penghargaan lainnya untuk menunjang tujuan fasilitasi karir belajar, yaitu beasiswa, pelatihan lanjut seperti pembinaan internasional, kesempatan magang, dan sebagainya.

## H. Jadwal Pelaksanaan

No	Kegiatan	Waktu
1	Sosialisasi FLS2N	Maret 2024, Minggu ke 2
2	Pendaftaran Peserta FLS2N	25 Februari s.d. 31 Maret 2024
3	Proses Seleksi tingkat Kabupaten/Kota	Maret s.d. April 2024 (d disesuaikan)
4	Seleksi di tingkat Provinsi	Mei s.d. Juni 2024
5	Penyampaian hasil karya terbaik seleksi tingkat Provinsi ke BPTI	Paling lambat 20 Juli 2024
6	Tahap Semifinal Tingkat Nasional (Daring)	29 Juli s.d. 2 Agustus 2024
7	Tahap Final FLS2N SD Tingkat Nasional (Luring)	8 s.d. 14 September 2024



## **I. Pembiayaan**

1. Pembiayaan kegiatan FLS2N SD tingkat daerah bersumber dari dana APBD atau dana lain sesuai kewenangan daerah masing-masing.
2. Pembiayaan kegiatan FLS2N SD tingkat nasional bersumber dari dana APBN Tahun 2024 yang dialokasikan pada DIPA Balai Pengembangan Talenta Indonesia Tahun 2024.

## **BAB III**

### **NORMA DAN KETENTUAN PENYELENGGARAAN**

#### **A. Peristilahan dan Ketentuan Umum**

Berikut ini adalah istilah dan ketentuan yang bersifat umum yang berlaku dalam buku pedoman ini, yang disadur dari sumber-sumber yang otoritatif, atau dirumuskan kembali dengan penyesuaian konteks dan tujuan pedoman.

1. Talenta mempunyai dua arti, sebagai kata sifat dan kata benda. Sebagai kata sifat, talenta diartikan sebagai performa bakat yang menghasilkan prestasi setelah mendapatkan pembinaan atau pengembangan melalui program yang sistematis dan berkelanjutan. Sebagai kata benda (menurut dokumen MTN), talenta diartikan sebagai individu yang memiliki kemampuan terbaik dari yang terbaik di bidangnya pada tingkat nasional untuk bersaing di kancah internasional, dengan misi untuk mengangkat kebanggaan nasional
2. Bakat adalah kemampuan istimewa yang bersifat bawaan sejak lahir pada bidang talenta tertentu.
3. Manajemen Talenta Nasional adalah rangkaian upaya terstruktur dan berkelanjutan dalam menghasilkan Talenta, melalui pendekatan makro yang berfokus pada ekosistem pendukung di tingkat negara serta pendekatan mikro yang berfokus pada sinergi dan keberlanjutan proses pembibitan, pengembangan potensi, dan penguatan ketalentaan

4. Prestasi talenta adalah capaian kemampuan peserta didik sesuai dengan talentanya (minat dan bakat) pada tingkatan tertentu, melalui ajang talenta/non-ajang yang diselenggarakan BPTI/Puspresnas atau pihak lainnya yang diakui melalui proses kurasi talenta.
5. Bidang talenta adalah bidang-bidang yang diuraikan dari subyek ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan olah raga, yang digunakan untuk pengorganisasian kegiatan pembinaan talenta secara holistik, termasuk ajang talenta
6. Ajang talenta merupakan kegiatan yang memberikan wadah aktualisasi talenta peserta didik yang dapat bersifat kompetisi/lomba, festival, dan pameran, untuk menghasilkan capaian prestasi talenta dalam berbagai bidang sesuai minat dan bakat.
7. Kelompok bidang talenta adalah hasil pengelompokan bidang-bidang prestasi talenta BPTI/Puspresnas yang mengacu pada kebijakan Manajemen Talenta Nasional (MTN) tentang bidang talenta sebagai berikut, : (1) Bidang Riset dan Inovasi; (2) Bidang Seni dan Budaya; (3) Bidang Olah Raga. Untuk kepentingan pengelolaan ajang talenta, maka pengorganisasian kelompok bidang ajang talenta adalah sebagai berikut:
  - a. Kelompok bidang **Riset dan Inovasi**, mencakup:
    - 1) Bidang Sains: OSN, ONMIPA, dst
    - 2) Bidang Riset: OPSI, PIMNAS, dst
    - 3) Bidang Vokasi: LKS, LKS PDBK, dst

- 4) Bidang Kewirausahaan: FIKSI, dst
- 5) Bidang Inovasi: KMHE, dst
- b. **Kelompok** bidang **Seni dan Budaya**, mencakup:
  - 1) Bidang Seni: FLS2N, Paduan Suara, Pesparawi, MTQ, dst
  - 2) Bidang Bahasa: LDBI, NSDC, dst
  - 3) Bidang Budaya: –
- c. **Kelompok** bidang **Olah Raga**, mencakup:
  - 1) Bidang Olah Raga: O2SN, GSI, dst
  - 2) Bidang Kesehatan Jasmani: –
8. Cabang Ajang, atau dapat disebut juga Cabang Kompetisi, atau Cabang Lomba, adalah satuan di bawah cabang yang menjadi subyek yang dikompetisikan /dilombakan. Setiap Ajang Talenta mempunyai jumlah dan ragam cabang yang berbeda-beda. FLS2N SD mempunyai 5 cabang, yaitu Menyanyi Solo, Seni Tari, Gambar Bercerita, Pantomim, Kriya.
9. Daring atau disebut juga online adalah metode komunikasi dalam jaringan (internet).
10. Lomba secara daring adalah lomba yang menggunakan sarana jaringan internet (daring) sebagai media transfer data dan informasi yang pengiriman dan penerimaannya seketika (real-time) ataupun tertunda/delay (tersimpan di server cloud) sebelum diunduh.
11. Luring atau disebut luar jaringan adalah metode komunikasi yang tidak terhubung dengan jaringan internet dan computer.



12. Lomba secara luring adalah lomba yang dilaksanakan secara tatap muka antar seluruh peserta pada suatu tempat yang sama
13. Kebudayaan adalah suatu sistem tata nilai yang disepakati oleh sebuah komunitas atau masyarakat tertentu. Produk kebudayaan dapat berupa benda dan tak benda (fisik dan nonfisik). Kedua produk budaya tersebut menjadi acuan dan panduan kelompok tersebut dalam berperilaku. Produk kebudayaan tersebut antara lain berupa ilmu pengetahuan, teknologi, ekonomi, sosial, dan seni.
14. Seni merupakan bagian dari kebudayaan yang memegang peranan penting dalam membangun sistem kemasyarakatan yang beradab dan beretika. Seni sebagai alat ekspresi di dalam tataran komunikasi dan sosial bertujuan untuk memperhalus budi dan rasa sehingga terbangun kebudayaan yang tinggi dan manusiawi.

## **B. Persyaratan Peserta**

1. Peserta Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional Peserta Didik Sekolah Dasar (FLS2N SD/ sederajat) Tahun 2024 adalah peserta didik sekolah dasar yang tercatat sebagai peserta didik SD/ sederajat dan peserta didik dari perwakilan Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN).
2. Memiliki Nomor Induk Siswa Nasional (NISN) dan Nomor Induk Kependudukan (NIK) yang valid.
3. Peserta didik tersinkronisasi pada Data Pokok Pendidikan (Dapodik) dan PD Data.

4. Satu Sekolah dapat mendaftarkan maksimal 2 (dua) orang peserta atau tim, pada cabang lomba yang sama.
5. Peserta belum pernah menjadi juara I, II, dan III FLS2N SD di tingkat Nasional pada cabang lomba dan jenjang yang sama.
6. Kriteria peserta FLS2N SD Tahun 2024 saat melaksanakan registrasi, merupakan Peserta Didik SD/MI lahir kelas 3, 4, dan 5;
7. Operator sekolah peserta melakukan **registrasi atau pendaftaran** peserta pada tanggal **25 Februari s.d. 31 Maret 2024.**

### **C. Ketentuan Umum Seleksi dan Kontingen Peserta**

1. Ketentuan Umum Seleksi (terlampir)
2. Kontingen Peserta
  - a. Kontingen Provinsi Terdiri dari :
    - 1) Koordinator/ketua kontingen provinsi (maksimum satu orang).
    - 2) Peserta (maksimum satu peserta pada setiap nomor lomba FLS2N SD/ sederajat).
    - 3) Pendamping (maksimum satu pendamping pada setiap peserta lomba FLS2NSD/ sederajat dengan jenis kelamin yang sama).
  - b. Koordinator bertugas untuk memastikan mengkoordinir peserta dan pendamping serta memastikan seluruh persyaratan administratif kontingen terpenuhi.
  - c. Pendamping bertugas membantu peserta lomba baik

dari segi administratif dan kelancaran lomba.

#### **D. Ketentuan Penghargaan**

1. Juara pada masing-masing cabang lomba adalah juara I, II, III, Harapan I, Harapan II, dan Harapan III serta 2 (dua) kategori penghargaan khusus yang ditetapkan oleh juri lomba sesuai dengan cabang lomba masing-masing.
2. Hadiah kejuaraan:
  - a. Juara I : medali emas, sertifikat dan uang pembinaan;
  - b. Juara II : medali perak, sertifikat, dan uang pembinaan;
  - c. Juara III : medali perunggu, sertifikat, dan uang pembinaan;
  - d. Juara Harapan I : Sertifikat;
  - e. Juara Harapan II : Sertifikat;
  - f. Juara Harapan III : Sertifikat;
  - g. Kategori Khusus : Sertifikat;
3. Semua ketua kontingen, pendamping, dan peserta yang tidak menjadi juara memperoleh sertifikat partisipasi FLS2N dari panitia penyelenggara.
4. Semua narasumber, fasilitator dan juri memperoleh sertifikat partisipasi FLS2N dari panitia penyelenggara.



## **BAB IV**

### **KETENTUANKHUSUS**

Semua hal yang menyangkut penyelenggaraan ajang talenta yang diatur dalam pedoman ini dapat berubah sesuai dengan kondisi dan perkembangan kebijakan di masa yang akan datang. BPTI akan memberitahukannya pada saat perubahan sudah ditetapkan, dan akan disampaikan secepatnya melalui mekanisme tertentu atau dokumen terpisah dari buku pedoman ini.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Keberhasilan penyelenggaraan seleksi FLS2N SD tahun 2024 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 FLS2N SD 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

### KETENTUAN PELAKSANAAN MEKANISME LOMBA – LOMBA

#### A. Menyanyi Solo

##### 1. Deskripsi Menyanyi Solo

Menyanyi Solo adalah menyanyi tunggal dengan atau tanpa iringan musik. Lomba Menyanyi Solo merupakan salah satu wadah untuk menyalurkan minat dan bakat dalam seni olah vokal, selain itu juga merupakan pengenalan terhadap unsur-unsur musik, teknik menyanyi dan pendidikan karakter melalui syair lagu. Diharapkan dalam lomba ini akan mengembangkan karakter siswa yang memiliki sikap cinta pada Tuhan, orang tua, tanah air, persahabatan, rasa percaya diri, saling menghargai, kejujuran dan dapat bekerja sama.

##### 2. Tema dan Tujuan

- a. Meningkatkan apresiasi peserta didik terhadap bidang seni suara;
- b. Menyalurkan bakat dan minat peserta didik dalam bidang seni suara;
- c. Memupuk mental peserta didik dalam hal kepercayaan diri,
- d. Mengembangkan sikap saling menghargai, jujur, dan mampu untuk bekerja sama.

### **3. Materi dan Tahapan Lomba Nasional**

#### **a. Materi Lomba**

- (1) Lagu wajib pilihan; adalah lagu yang telah ditentukan oleh tim juri nasional.
- (2) Lagu pilihan; adalah lagu yang telah ditentukan oleh tim juri nasional.
- (3) Peserta diperbolehkan menyanyikan lagu wajib pilihan yang sama pada babak semi final maupun final.

#### **b. Seleksi Tingkat Nasional**

Lomba Menyanyi Solo tingkat nasional dilaksanakan dalam 2 (dua) babak, yaitu:

##### **(1) Babak Semi-Final/Penyisihan**

- (a) Babak semi-final diikuti oleh seluruh peringkat yang mewakili Provinsi dan Sekolah Luar Negeri Indonesia yang berjumlah 38 provinsi, kemudian ditetapkan 10 finalis untuk maju ke babak Final.
- (b) Setiap peserta menyanyikan satu lagu dari 3 lagu wajib pilihan.

##### **(2) Babak Final**

- (a) Babak final diikuti oleh 10 finalis yang berasal dari babak semi-final yang kemudian ditetapkan sebagai juara nasional dengan predikat juara 1, 2 dan 3.
- (b) Finalis menyanyikan:

Satu lagu wajib pilihan dan satu lagu pilihan.

c. Tahapan dan materi

- (1) Pada babak semi final/penyisihan, peserta menyanyikan 1 lagu wajib pilihan (berirama lambat) dari 3 lagu yang ditentukan panitia.

Materi lagu wajib pilihan:

- (a) Untuk Tuhan (karya: Mhala dan Tantra Numata), dipopulerkan oleh: Naura Ayu

Link Youtube :

[https://youtu.be/B\\_f4TDCEPfU?si=g0HZxeu31b9PjkGw](https://youtu.be/B_f4TDCEPfU?si=g0HZxeu31b9PjkGw)

- (b) Bintang–bintang (karya: Elfa Secioria dan Mira Lesmana), dipopulerkan oleh Sherina.

Link Youtube:

<https://youtu.be/sgMbu5T6Vu4?si=wutwq9m9fubHVFOa>

- (c) Andai Kupunya Sahabat (karya Amron T dan Dian A.H), dipopulerkan oleh Alika dan Karina AFI).

Link Youtube:

<https://youtu.be/pGRbkhKG2C8?si=J8UBakjeuGYBwLtS>

- (2) Pada babak Final , peserta menyanyikan 1 lagu wajib pilihan (berirama lambat) dan dan 1 lagu pilihan (berirama cepat) yang ditentukan panitia.

Materi lagu wajib pilihan:

- (a) Untuk Tuhan (karya: Mhala dan Tantra Numata), dipopulerkan oleh: Naura Ayu





Link Youtube :

[https://youtu.be/B\\_f4TDCEPfU?si=g0HZxeu31b9PjkGw](https://youtu.be/B_f4TDCEPfU?si=g0HZxeu31b9PjkGw)

(b) Bintang–bintang (karya: Elfa Secioria dan Mira Lesmana), dipopulerkan oleh Sherina.

Link Youtube:

<https://youtu.be/sgMbu5T6Vu4?si=wutwq9m9fubHVFOa>

(c) Andai Kupunya Sahabat (karya Amron T dan Dian A.H), dipopulerkan oleh Alika dan Karina AFI).

Link Youtube:

<https://youtu.be/pGRbkhKG2C8?si=J8UBakjeuGYBwLtS>

Materi lagu pilihan:

(a) Bully (karya: Mhala dan Tantra Numata), dipopulerkan oleh: Naura Ayu

Link Youtube:

<https://youtu.be/fsxDU9ipzmY?si=m04wbUsBf5U89olj>

(b) Aku Bisa (karya Seli T Pontoh), dipopulerkan oleh AFI JUNIOR

Link Youtube:

<https://youtu.be/tUhV6oQUzDs?si=ryiOB7dCIKuSu8d3>

#### 4. Teknis Pelaksanaan

##### a. Babak Semi-Final (DARING)

###### 1) Iringan Lagu:

- (a) Peserta wajib menggunakan musik pengiring berupa rekaman audio minus one yang disediakan oleh panitia dan tidak akan mendapat penilaian jika tidak menggunakannya.
- (b) Peserta tidak diperkenankan merekayasa ulang audio melalui proses melodyne/autotune maupun proses editing vokal lainnya.
- (c) Peserta diwajibkan untuk melakukan perekaman video dan audio di dalam ruang tertutup sehingga kualitas audio bisa terjaga dengan baik.
- (d) Peserta dapat memilih salah satu iringan musik/minus one dengan nada dasar yang telah disediakan dan dapat di unduh di melalui laman:  
<https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id>
- (e) Partitur lagu pilihan wajib dan lagu pilihan dapat dilihat atau diunduh pada laman:  
<https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id>

###### 2) Video

- (a) Peserta mengirimkan video bernyanyi dalam posisi landscape dengan single kamera

Smartphone/ Handphone yang mengarah ke penyanyi.

(b) Tampilan gambar pada video memperlihatkan seluruh badan (dari kepala hingga kaki) dengan jarak kamera kurang lebih 2 meter.

(c) Format long take video, tidak menggunakan microphone/pelantang suara dan tidak diperbolehkan melakukan proses editing melalui aplikasi atau software apapun.

(d) Video yang dibuat beresolusi tinggi hd (720p).

(e) Video peserta digabungkan menjadi satu dengan minus one audio iringan yang sudah disediakan panitia.

(f) Dalam video rekaman menyanyi diberi teks berupa keterangan nama peserta, judul lagu, nama sekolah, nama kabupaten/kota dan nama provinsi.

(g) Video dan audio yang telah digabungkan dapat diunggah pada laman:

<https://sd.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/lomba/session/index>

### 3) Pakaian

Peserta menggunakan kostum bebas dengan memperhatikan kenyamanan, etika kesopanan dan estetika; disesuaikan dengan usia dan kepribadian siswa serta tidak disarankan untuk menggunakan riasan wajah dan asesoris yang berlebihan.

b. Babak Final

1) Iringan Lagu

(a) Peserta wajib menggunakan musik pengiring berupa rekaman audio minus one yang disediakan oleh panitia dan tidak akan mendapat penilaian jika tidak menggunakannya.

(b) Peserta wajib menyertakan sinopsis (berisi judul dan lirik) dan mengungkapkan latar belakang/alasan pemilihan lagu pilihan, kemudian diunggah pada laman:

<https://sd.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/lomba/session/index>

(c) Peserta dapat memilih salah satu iringan musik/minus one dengan nada dasar yang telah disediakan dan dapat diunduh di melalui laman:

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

(d) Partitur lagu pilihan wajib dan lagu pilihan dapat dilihat atau diunduh pada laman:

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

2) Pakaian

Peserta menggunakan kostum bebas dengan memperhatikan kenyamanan, etika kesopanan dan estetika; disesuaikan dengan usia dan kepribadian siswa serta disarankan untuk tidak menggunakan riasan wajah dan aksesoris yang berlebihan.

## 5. Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian dilakukan berdasarkan aspek:

Aspek	Kriteria Unjuk Kerja	Bobot
Materi Vokal	a. Warna suara b. Ketepatan nada	30%
Teknik	a. Pernapasan b. Aksen c. Artikulasi	20%
Penghayatan	a. Dinamika. b. Tempo c. Interpretasi lirik	30%
Penampilan	a. Kepercayaan diri b. Penguasaan panggung c. Kerapihan d. Kewajaran sesuai usia	20%

## **B. Gambar Bercerita**

### **1. Pengertian**

Gambar bercerita adalah sebuah karya gambar yang berisi cerita tentang peristiwa keseharian berdasarkan pengalaman secara realitas atau imajinasi yang tidak merujuk pada realitas sebagai bentuk ekspresi dan komunikasi melalui bahasa visual secara kreatif.

### **2. Tujuan**

- a. Mengenalkan teknik menggambar, alat dan bahan dengan baik secara kreatif
- b. Memaksimalkan daya imajinasi anak yang memiliki kemampuan berpikir untuk mengkomunikasikan ide-ide kreatif dalam bahasa gambar.
- c. Mendidik peserta peka pada lingkungan kehidupannya sehingga bisa membangun rasa simpati, empati dan karakter mandiri, toleran, jujur, kerja keras, ulet, dan mampu bekerja sama dengan disiplin, cinta tanah air dan bertanggung jawab melalui kemampuan berekspresi dengan menggunakan gambar bercerita.

### **3. Persyaratan Lomba**

- a. Lomba tingkat Kabupaten dilaksanakan secara daring/hybrid penciptaan karya gambar bercerita dari awal hingga akhir sepenuhnya dilakukan di rumah, sekolah, atau tempat lainnya. Bila dilaksanakan secara luring maka penciptaan karya gambar bercerita dilakukan di tempat yang sudah ditentukan.
- b. Pada seleksi tingkat provinsi, peserta mengerjakan soal yang telah tersedia pada pedoman dengan tema besar. “Merdeka Berprestasi, Talenta Seni menginspirasi”
- c. Pada tingkat nasional soal akan diberikan pada saat lomba, mengacu pada Tema besar “Merdeka Berprestasi, Talenta Seni menginspirasi”

#### 4. Teknik Pelaksanaan

##### a. Babak Semi-Final (DARING)

Peserta adalah perwakilan dari setiap provinsi yang berjumlah 2 terbaik, sehingga jumlah semi finalis adalah 2 orang x 38 Provinsi yaitu total 76 peserta.

1) Konten

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

2) Media (alat dan bahan berkarya)

- Gambar hitam putih di atas kertas ukuran A3, dengan media: pensil, spidol, *drawing pen*, tinta dan lain – lain (pilih salah satu atau mix media).
- Gambar berwarna di atas kertas ukuran A3 dengan media: crayon, cat air, pensil warna atau mix media (pilih salah satu atau mix media).

3) Teknis pengiriman karya

Setiap peserta mengirimkan foto karya gambar bercerita hitam putih dan berwarna, dengan tahapan sebagai berikut:

- Mengunggah foto karya hitam putih, dalam format PDF dengan resolusi terbaik/tinggi (minimal 1 –3 MB)



- Mengunggah foto halaman karya berwarna, dalam format PDF dengan resolusi terbaik/tinggi (minimal 1–3 MB). Contoh : foto karya yang harus dikirim



- Mengunggah foto halaman belakang setiap karya yang berisi identitas/data peserta seperti: Nama Peserta Lomba, Nama SD, Kelas, Kabupaten, Provinsi dan judul karya. Setiap foto dibuat satu frame penuh, hanya karya saja tanpa ada orang.

Nama Peserta :  
Sekolah :  
Kelas :  
Kota :  
Provinsi :

Contoh : foto Halaman belakang Karya Hitam putih dan berwarna

- Mengunggah foto peserta sedang memegang karya.





Contoh: Foto siswa yang sedang memperlihatkan halaman karya dan halaman data siswa tanpa memakai masker/face shield atau atribut lain nya.

- Mengirimkan **dua paket** video hitam putih dan berwarna 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 bercerita pada saat awal persiapan dan setelah mencapai 50%, yang memperlihatkan wajah dan seluruh tubuh peserta.
  - c. Peserta sedang membuat gambar bercerita pada saat mencapai 90–100% yang memperlihatkan wajah dan seluruh tubuh peserta.
  - d. Foto dan video tersebut wajib diunggah/di upload ke **tautan** masing-masing dilengkapi dengan nama file: (SD\_GAMBAR BER CERITA\_ PROVINSI\_ KAB./KOTA \_ NAMA\_ VIDEO/FOTO)
  - f. Foto dan Video di **tautan** tidak diprivasi dengan cara klik kanan pada file, pilih **“bagikan”** dan klik **“ubah ke siapa saja yang memiliki link”**.
  - g. Peserta menyematkan masing-masing link foto dan video **tautan** ke laman upload karya : <https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id>.

b. **Babak Final (LURING)**

Peserta yang lolos Final berjumlah 10 orang tersaring dari yang sejumlah 76 orang semi finalis perwakilan seluruh provinsi.

- a. Konten  
Gambar tidak mengandung unsur SARA, Pornografi, Provokatif, dan Politik.
- b. Media (alat dan bahan berkarya)
  - 1. Gambar hitam putih di atas kertas ukuran A3, dengan media: pensil, spidol, *drawing pen*, tinta dan lain – lain (pilih salah satu atau mix media).

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

## **5. Materi Lomba/Soal Lomba Gambar Bercerita FLS2N Semi Final - Daring**

### **a. Gambar Hitam Putih**

Mari mengkhayal andaikan kamu menjadi salah satu tokoh yang paling kamu sukai bersama teman-temanmu dalam Cerita/Film/ Komik/Game/ Anime/Webtone (pilih salah satu) yang paling kamu sukai. Lalu Gambarkan dirimu sebagai salah satu tokohnya.

### **b. Gambar Berwarna**

Imajinasikan andaikan kamu sedang berada di angkasa dan melihat Bumi dan di bumi kamu bisa melihat hutan, gunung, laut, binatang, kesibukan jalan raya dan kendaraan di kota tempat kamu dan keluarga serta teman-temanmu tinggal

## **6. Materi Final Tingkat Nasional (Luring)**

Disampaikan pada waktu Lomba Final Gambar Bercerita dilaksanakan. (baik soal Gambar Hitam Putih maupun soal Gambar Berwarna)

## **7. Kriteria penilaian**

Kelengkapan dokumen

Penilaian Gambar Bercerita dengan format, sebagai berikut:

<b>No</b>	<b>Kelengkapan Yang Diperiksa</b>	<b>Bobot</b>
1	Kesesuaian Tema dan Cerita	10%
2	Wawasan/pengetahuan terkait dengan tema yang dipilih	20%

3	Kreativitas : ide dalam menata seluruh aspek visual pada bidang gambar	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%

## C. Seni Tari

### 1. Pengertian

*Tari dalam seni pertunjukan adalah ekspresi manusia melalui gerak tubuh yang diolah secara estetis untuk menyampaikan pesan simbolis.* Tari juga dapat menggambarkan hubungan antara manusia dengan alam, sosial, adat dan tradisi setempat yang merupakan pengejawatahan ide/gagasan serta menghadirkan nilai- nilai budaya. Festival Seni Tari pada FLS2N tingkat Sekolah Dasar/MI tahun 2024 adalah festival Seni Tari ciptaan baru yang sesuai dengan tingkatan 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 kesehariannya, namun kemampuan motoriknya belum sempurna.

Mengenalkan tari kepada peserta didik ditingkat

SD/Sederajat, dapat 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. Bentuk kerjasama 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 dengan pemahaman dan cara melihat sebuah persoalan sesuai usia dan kemampuan peserta didik.

Bentuk akhir dari karya tari yang disajikan yaitu karya dengan tema yang tergambar jelas, mengandung kekuatan spirit dan roh tradisi lokal dan kekayaan budaya lokal pada ragam–ragam gerak yang dikembangkan serta musik tari yang bernuansa tradisi. Kostum, properti, yang sesuai dengan tema dan usia peserta didik. Penyelenggaraan di setiap jenjang, lokasi/tempat pertunjukan ditentukan oleh panitia penyelenggara yang mengacu pada pedoman Festival Seni Tari tahun 2023.

## **2. Tujuan**

- a. Memberikan wadah bagi peserta didik untuk mengenal dan mengembangkan kreativitas seni dalam bidang seni tari.
- b. Mengembangkan imajinasi, kepercayaan diri, dan kepribadian peserta didik secara optimal melalui seni tari.
- c. Meningkatkan apresiasi dan pemahaman peserta didik

- terhadap nilai-nilai budaya bangsa melalui seni tari.
- d. Menumbuhkan kepedulian dan kepekaan peserta didik terhadap lingkungan alam, sosial dan tradisi keseharian di sekitar mereka.
  - e. Membina rasa tanggung jawab dan kerja sama antara peserta didik dan guru/pelatih dalam proses kreativitas seni tari.
  - f. Membina kedisiplinan peserta didik sejak proses berlangsung, hingga mempertunjukkannya di panggung, dan diterapkan dalam melakukan seluruh aktivitas sehari-hari, baik belajar di sekolah maupun dalam kehidupan nyata.

### **3. Persyaratan Karya**

- a. Peserta mempersiapkan satu karya tari baru;
- b. Materi karya tari baru yang ditampilkan di panggung berakar dari budaya lokal masing-masing peserta.
- c. Pengolahan gerak menggunakan pijakan gerak tari tradisi Indonesia yang sudah dikembangkan berdasarkan kreativitas sesuai tema karya;
- d. Menyerahkan sinopsis (penjelasan singkat tentang konsep) pada saat *technical meeting*;
- e. Dalam sinopsis harus dituliskan (1) judul karya; (2) tema karya; (3) pencipta atau penata tari; (4) nama-nama penari.
- f. Durasi karya 5 s.d. 7 menit;
- g. Jumlah penari 3 orang;

- h. Setiap kelompok boleh terdiri atas laki-laki atau perempuan atau campuran (laki-laki dan perempuan);
- i. Musik iringan menggunakan recording dalam bentuk file mp3 atau flashdisk yang disiapkan oleh masing-masing peserta;
- j. Kostum tari, tata rias, dan penunjang lainnya disiapkan oleh peserta serta disesuaikan dengan tema dan usia peserta;
- k. Properti tari (benda atau alat yang digunakan penari) tidak diperkenankan menggunakan properti benda tajam, kecuali berupa imitasi yang terbuat dari bahan lunak dan aman yang mendukung tema karya tari.

#### 4. Teknis Pelaksanaan

##### a. **Semi Final (Pelaksanaan Daring)**

Semi Final diikuti oleh semua peserta dari 38 provinsi dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Peserta membuat video dokumentasi karya.
- 2) Perekaman karya dilakukan di ruang tertutup berukuran sesuai dengan kebutuhan karya.
- 3) Posisi kamera dari depan dan tidak boleh bergerak (statis) 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 1080p.
- 6) Judul karya, Sinopsis, dan nama penari, dicantumkan di awal video.
- 7) Durasi karya 5 – 7 menit.

##### b. **Final (Pelaksanaan Luring)**

Final diikuti oleh 10 peserta yang lolos dari seleksi Semi Final (daring) dengan ketentuan:

- 1) Peserta menampilkan karya tari yang sama dengan karya pada semi final, dipanggung yang disiapkan panitia.
- 2) Urutan penampilan peserta yang masuk dalam final akan diundi kembali pada saat technical meeting.
- 3) Menyerahkan judul tari dan sinopsis karya pada saat

technical *meeting*.

### c. **Orientasi Panggung**

- 1) Orientasi tempat/lokasi pertunjukan yang digunakan ditentukan oleh panitia penyelenggara.
- 2) Orientasi tempat/lokasi dilakukan sebelum pertunjukan baik pada babak penyisihan maupun babak final.
- 3) Masing-masing peserta disediakan waktu 15 menit untuk orientasi tempat/lokasi menurut urutan registrasi. Jika terlambat hadir, maka akan diberikan kesempatan setelah seluruh peserta lain selesai melakukan orientasi selama waktu masih tersedia.
- 4) Seluruh kegiatan orientasi tempat/lokasi pertunjukan dipimpin oleh penata artistik dan pimpinan panggung dari masing-masing peserta.
- 5) Panitia akan menyediakan 5 orang Stage management untuk menyiapkan lokasi/tempat pertunjukan dan menjalankan lomba.

## 5. **Materi Karya**

### a. Tema

Tema karya tari mengangkat hal-hal yang berkaitan dengan;

#### 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, tradisi, dongeng, hikayat, cerita rakyat, atau lainnya.



Tema dapat dijadikan sebagai sumber garap pada gerak tari.

Kriteria Penilaian

## 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

## 6. LEMBAR PENILAIAN

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

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
<b>A.</b>	<b>Ide /Gagasan Tema</b>				
1.	Orisinalitas tema	Orisinalitas tema garapan tidak tampak	Orisinalitas tema garapan kurang tampak	Orisinalitas tema garapan cukup tampak	Orisinalitas tema garapan sangat tampak
2.	Dikembangkan dari ragam gerak daerahnya atau nontradisi.	Pengembangan gerak dari ragam daerah atau nontradisi tidak tampak	Pengembangan gerak dari daerah atau nontradisi kurang tampak	Pengembangan gerak dari daerah atau nontradisi cukup tampak	Pengembangan gerak dari daerah atau nontradisi sangat tampak
3.	Bersumber dari cerita rakyat, legenda, mitos, tradisi, hikayat, bermain dan permainan dan sejenisnya.	Sumber cerita pada garapan tari tidak tampak	Sumber cerita pada garapan tari kurang tampak	Sumber cerita pada garapan tari cukup tampak	Sumber cerita pada garapan tari sangat tampak

<b>B.</b>	<b>Teknik</b>				
1.	Penguasaan teknik gerak	Teknik gerak yang dilakukan tidak tampak	Teknik gerak yang dilakukan kurang tampak	Teknik gerak yang dilakukan cukup tampak	Teknik gerak yang dilakukan sangat tampak
2.	Pengolahan ruang	Pengolahan ruang gerak yang dilakukan tidak tampak	Pengolahan ruang gerak yang dilakukan kurang tampak	Pengolahan ruang gerak yang dilakukan cukup tampak	Pengolahan ruang gerak yang dilakukan sangat tampak
3.	Waktu	Pengolahan waktu melalui gerak yang dilakukan tidak tampak	Pengolahan waktu melalui gerak yang dilakukan kurang tampak	Pengolahan waktu melalui gerak yang dilakukan cukup tampak	Pengolahan waktu melalui gerak yang dilakukan sangat tampak
4.	Tenaga	Pengolahan tenaga melalui gerak yang dilakukan tidak tampak	Pengolahan tenaga melalui gerak yang dilakukan kurang tampak	Pengolahan tenaga melalui gerak yang dilakukan cukup tampak	Pengolahan tenaga melalui gerak yang dilakukan sangat tampak

C	Penampilan				
1.	Ekspresi	Ekspresi yang dilakukan oleh penari tidak tampak	Ekspresi yang dilakukan oleh penari kurang tampak	Ekspresi yang dilakukan oleh penari cukup tampak	Ekspresi yang dilakukan oleh penari sangat tampak
2.	Tata rias	Tata rias yang digunakan sesuai dengan asal daerahnya tidak tampak	Tata rias yang digunakan sesuai dengan asal daerahnya kurang tampak	Tata rias yang digunakan sesuai dengan asal daerahnya cukup tampak	Tata rias yang digunakan sesuai dengan asal daerahnya sangat tampak
3.	Tata busana	Tata busana akan sesuai dengan asal daerahnya tidak tampak	Tata busana yang digunakan sesuai dengan asal daerahnya kurang tampak	Tata busana sesuai dengan asal daerahnya cukup tampak	Tata busana yang digunakan sesuai dengan asal daerahnya sangat tampak
4.	Pengolahan ruang pentas.	Pengolahan ruang pentas oleh penari tidak tampak	Pengolahan ruang pentas oleh penari kurang tampak	Pengolahan ruang pentas oleh penari cukup tampak	Pengolahan ruang pentas oleh penari sangat tampak
5.	Penggunaan properti	Penggunaan properti tidak sesuai dengan konsep garapan secara keseluruhan	Penggunaan properti kurang sesuai dengan konsep garapan secara keseluruhan	Penggunaan properti cukup sesuai dengan konsep Garapan secara keseluruhan	Penggunaan properti sangat sesuai dengan konsep Garapan secara keseluruhan
6.	Harmoni atau kesatuan utuh, dengan ide garapan.	Harmonisasi elemen-elemen tari tidak tampak	Harmonisasi elemen-elemen tari kurang tampak	Harmonisasi elemen-elemen tari cukup tampak	Harmonisasi elemen-elemen tari sangat tampak

D.	Kreativitas				
1.	Memiliki nilai kebaruan	Nilai kebaruan pada Garapan tari tidak tampak	Nilai kebaruan pada Garapan tari kurang tampak	Nilai kebaruan pada Garapan tari cukup tampak	Nilai kebaruan pada Garapan tari sangat tampak
2.	Memiliki inovasi	Inovasi pada Garapan tari tidak tampak	Inovasi pada Garapan tari kurang tampak	Inovasi pada Garapan tari cukup tampak	Inovasi pada Garapan tari sangat tampak
3.	Kesesuaian dengan perkembangan anak	Gerak yang dikembangkan tidak sesuai dengan perkembangan anak	Gerak yang dikembangkan kurang sesuai dengan perkembangan anak	Gerak yang dikembangkan cukup sesuai dengan perkembangan anak	Gerak yang dikembangkan sangat sesuai dengan perkembangan anak
4.	Musik iringan	Musik iringan yang digunakan tidak sesuai dengan konsep Garapan secara keseluruhan	Musik iringan yang digunakan kurang sesuai dengan konsep Garapan secara keseluruhan	Musik iringan yang digunakan cukup sesuai dengan konsep Garapan secara keseluruhan	Musik iringan yang digunakan sangat sesuai dengan konsep Garapan secara keseluruhan

## D. Pantomim

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 kreativitas, perkembangan karakter, olah gerak (motorik anak), dan ekspresi anak yang bermuatan lokal serta menjunjung nilai-nilai luhur budaya bangsa.

### 1. Tujuan

- Melalui pantomim dapat membentuk karakter dan mental peserta didik menjadi pribadi yang cakap, sportif dan kreatif.
- Mengasah daya imajinasi untuk meningkatkan fokus, daya cipta/kreasi serta kepercayaan diri yang berakhlak mulia.
- Meningkatkan motorik peserta didik melalui teknik olah gerak yang sehat, lentur, elastis dan kuat.

- d. Menumbuh kembangkan 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.

## **2. Persyaratan tingkat Nasional**

- a. Peserta adalah 1 terbaik tingkat provinsi.
- b. Peserta adalah grup yang beranggotakan 2 (dua) orang.
- c. Peserta boleh laki-laki atau perempuan atau kombinasi.
- d. Materi Lomba wajib mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan.
- e. Kostum dan make up pantomim disiapkan oleh peserta.
- f. Tidak diperbolehkan menggunakan properti apapun.
- g. Musik iringan :
  - 1) Peserta diperbolehkan membuat musik iringan sendiri (bertujuan menghindari klaim hak cipta atau copy right dari karya orang lain).
  - 2) Puspresnas dan atau Balai Pengembangan Talenta Indonesia menyiapkan musik iringan dengan beberapa irama yang berbeda yang dapat dipergunakan oleh peserta.
  - 3) Peserta diperbolehkan memilih/meramu/menyunting musik iringan yang tersedia sesuai kreatifitas masing-masing.
  - 4) Peserta bebas berkreasi dengan menambahkan efek suara.
  - 5) Untuk mengakses musik iringan, peserta bisa mendownload di link <https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id> sebagai berikut

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

### 3. Teknis Pelaksanaan

Pelaksanaan di Tingkat Nasional terdiri dari 2 tahap :

a. Tahap semifinal (Pelaksanaan Daring) :

Diikuti oleh semua peserta dari 38 Provinsi dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Peserta mengirimkan video karya.
- 2) Video Format dalam bentuk mp4.
- 3) Materi video harus jelas dan terang sehingga ekspresi dan gerak tubuh peserta didik dapat terlihat jelas.
- 4) Materi video lomba wajib sesuai dengan tema.
- 5) Suara pada video pengenalan kelompok dan tema cerita harus terdengar dengan jelas (memperhatikan mutu/kualitas).
- 6) Durasi video lomba kurang lebih 6 menit sudah termasuk pengenalan kelompok,tema cerita dan sinopsis.

b. Babak Final (Luring/*Offline*) :

Diikuti oleh 10 finalis yang lolos dari seleksi Babak Semifinal (daring) denganketentuan sebagai berikut :

- 1) Karya pantomim pada babak final adalah karya yang sama pada babak penyisihan (daring).
- 2) Peserta diperbolehkan untuk mengembangkan dan memaksimalkan karya.
- 3) Durasi penampilan kurang lebih 8 menit sudah termasuk pengenalan kelompok dan penjelasan tema karya.
- 4) Durasi tidak mempengaruhi penilaian.
- 5) Menyerahkan sinopsis cerita dan musik berformat mp.3 dalam bentukflash disk kepada panitia sebelum lomba dimulai.

- 6) Peserta diwajibkan menggunakan pakaian yang mempunyai unsur adat daerah masing-masing.
- 7) Penampilan peserta sesuai dengan nomor urut undian yang diundi pada saat penjelasan teknis.
- 8) Kostum dan Make up pantomim disiapkan oleh peserta.
- 9) Tidak boleh menggunakan properti apapun.
- 10) Peserta wajib mengikuti tahap Aksi dan Reaksi bersama Dewan Juri.
- 11) Orientasi pentas dipergunakan untuk mengenal dan menguasaipanggung pementasan.

#### **4. Materi Karya**

- a. Tema cerita pantomim adalah “Balonku” tentang pengalaman bermain dengan balon, sesuai kreatifitas masing-masing peserta didik.
- b. Materi pantomim yang ditampilkan berakar pada budaya bangsa Indonesia dan tidak menyinggung PARAS (Pornografi, Agama, Ras, Antar golongan, dan Suku).
- c. Peserta wajib menyerahkan sinopsis pantomim dan menyertakannya dalam bentuk doc. Atau pdf saat registrasi, dengan mencantumkan (JUDUL PANTOMIM – SINOPSIS – SD/SEDERAJAT – NAMA PESERTA – PROVINSI – KAB./KOTA – SEKOLAH – SINOPSIS)



## 5. Kriteria Penilaian

Aspek	Kriteria Unjuk Kerja	Bobot
Konsep	a. Kreativitas b. Daya imajinasi c. Kesesuaian tema	20%
Gerak	a. Teknik tubuh b. Kelenturan c. Harmonisasi	30%
Ekspresi	a. Mimik wajah b. Penjiwaan	30%
Wawasan	a. Sikap dan penampilan ( <i>costume</i> serta tata rias wajah) b. Kekompakan c. Ilmu pengetahuan	20%
TOTAL		100%

## E. Kriya

### 1. Pengertian (Definisi Operasional)

Mengacu pada SK Mendikbud RI No.0312/U/1994, istilah 'kriya' berasal dari Bahasa Sanskerta yang maknanya mirip dengan 'craft' yaitu pekerjaan, perbuatan, kesibukan, kesungguhan, ataupun *damel* atau *gawe* dalam bahasa Jawa.

Secara spesifik kriya merupakan seni buatan tangan (*handmade*) yang memiliki karakter tertentu, nilai *craftsmanship*, estetika, gagasan (konsep), fungsi, bentuk, dan gaya yang dibuat dalam jumlah terbatas. Proses pembuatan karya kriya menekankan pada metode kerja dan teknik Pedoman Festival Lomba Seni Siswa Nasional SD/MI/Sederajat 2024

keterampilan untuk menghasilkan karya yang unik. Keunikan tersebut dapat dimunculkan melalui ukuran, teknik pengerjaan, serta pemilihan dan penyatuan material. Bagi peserta SD/SEDERAJAT, dengan bermain dan berimajinasi – mengenal nilai-nilai tradisi, pengalaman yang didapatkan secara kreatif diimplementasikan pada karya kriya sebagai karya inovatif.

## **2. Tujuan (Outcome)**

Peserta mendapatkan pengalaman berkompetisi sambil bermain dan berimajinasi, dengan menguatkan empati, secara kreatif mengenal dan mengimplementasikan unsur atau nilai-nilai tradisi dalam membentuk pribadi yang berkarakter untuk menghasilkan karya kriya yang unik dan inovatif. Peserta mendapatkan pengalaman bermain dan berimajinasi, serta mengenali nilai-nilai tradisi yang dihasilkan dari membuat karya kriya yang berbasis tradisi.

## **3. Ketentuan dan Persyaratan Peserta Lomba**

- a. Usia peserta sesuai dengan ketentuan yang disyaratkan panitia pusat.
- b. Peserta lomba tingkat nasional adalah juara tingkat provinsi yang syah dari masing-masing provinsi, seleksi secara daring maupun luring.
- c. Peserta Lomba tingkat nasional akan dipilih 10 peserta terbaik untuk mengikuti babak final secara luring.
- d. Peserta belum pernah menjadi juara I, II, dan III pada jenis lomba yang sama pada tahun sebelumnya baik Nasional.
- e. Peserta membuat karya Kriya sesuai dengan tema dan ketentuan materi lomba yang sudah ditentukan.
- f. Peserta membuat karyanya sendiri – tidak dibuatkan atau dibantu kecuali teknik tertentu yang diperbolehkan karena faktor keamanan dan keselamatan kerja peserta.

- g. Pelaksanaan secara daring (seleksi Semi Final Nasional) maka proses pengerjaan karya kriya dari awal hingga akhir sepenuhnya dilakukan di rumah, sekolah, atau tempat lainnya.
- h. Pelaksanaan secara luring (seleksi daerah Kab./Kota, Provinsi. dan Final Nasional) maka penciptaan karya kriya dilakukan di tempat yang sudah ditentukan.
- i. Pada seleksi tingkat provinsi, peserta mengerjakan soal yang telah tersedia pada pedoman ini.
- j. Pada tingkat nasional, peserta mengerjakan soal yang sama dengan seleksi tingkat provinsi, tetapi dengan membuat karya yang baru.

#### **4. Teknis Pelaksanaan Lomba**

##### **a. Mekanisme Daring**

Peserta/Dinas Kabupaten/Kota/Propinsi melaksanakan registrasi secara daring / on-line untuk seleksi babak penyisihan/semi final tingkat Nasioanal, melalui <https://daftar-bpti.kemdikbud.go.id/>

Setiap peserta yang lolos seleksi tingkat provinsi untuk maju seleksi tingkat nasional wajib mengirimkan:

- 1) Foto karya Kriya yang dihasilkan untuk kejuaraan tingkat Provinsi, terdiri dari; 5 foto dalam format jpg, 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 7 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:

- a) Gambar keseluruhan gesture anak, diselang–selingi dengan *close up* tangan yang sedang bekerja.
  - b) Wajah anak,
  - c) Material yang sudah disiapkan.
  - d) Sorotan khusus produk kriya dalam proses pengerjaan dari berbagai sudut,
  - e) Kembali ke gambar keseluruhan – anak sedang lanjut bekerja.
- 3) Link video youtube diberikan kepada panitia untuk menjadi bahan pertimbangan penilaian juri tingkat Nasional di alamat <https://sd.pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id>.
- 4) Menyertakan keterangan singkat (maksimal satu halaman A4) tentang karya Kriya yang dibuat, meliputi: bentuk produk, fungsi produk, teknik pembuatan, nama pembuat, Kabupaten / Kota, dan Provinsi asal.

#### **b. Mekanisme Luring**

- 1) Peserta/Dinas Provinsi melaksanakan registrasi langsung di tempat penyelenggaraan lomba. Lomba dilaksanakan secara langsung di tempat yang telah ditentukan panitia.
- 2) 10 peserta terpilih di babak semi final tingkat Nasional, diundang untuk membuat langsung karya baru atau memodifikasi dari karya yang dibuat di tingkat provinsi, sehingga tampak perbedaannya.
- 3) Peserta harus membawa produk – karya (fisik dan asli) yang dibuat tingkat provinsi: jika karya tingkat provinsi terbuat dari material yang tidak tahan lama, untuk keperluan display pameran, maka peserta wajib membawa sebuah poster yang menampilkan foto karya dari berbagai sisi pandang dengan resolusi yang baik. Pada poster disertakan pula keterangan tentang karya (template poster akan

disediakan panitia).

- 4) Menyertakan keterangan singkat (maksimal satu halaman A4) tentang karya Kriya yang dibuat, meliputi: bentuk produk, fungsi produk, teknik, nama pembuat, Kab/Kota, dan Provinsi asal.
- 5) Lomba dilaksanakan dalam waktu dua kali delapan jam, atau (dua hari jam kerja mulai pukul 08.00 – 17.00).
- 6) Proses membuat karya Kriya dilaksanakan di area lomba masing-masing peserta yang sudah ditentukan.
- 7) Peserta memanfaatkan waktu yang diberikan secara optimal untuk menghasilkan 1 buah karya baru sesuai tema sebagai materi lomba.
- 8) Selama pelaksanaan lomba, tim juri akan melakukan interview kepada peserta mengenai wawasan, pengalaman, proses, teknik, dan ide produk yang dibuat (waktu akan diinformasikan kemudian).
- 9) Selama berlangsungnya lomba, jika ada sesuatu yang diperlukan, secara teknis dapat menghubungi panitia.

## **5. Ketentuan Teknis Karya**

### **a. Tema dan Materi Lomba**

“Pengembangan mainan anak-anak tradisional dengan merdeka berkreasi menjalin tradisi untuk merajut kreasi masa depan”. Kreasi inovatif – karya kriya yang diadaptasi dari alat bermain, atau media permainan tradisional – material alami dipadukan secara teknis dengan tepat dengan material industri, atau fabrikasi – yang diolah dengan ketrampilan tertentu, secara tekun, serta ketelitian untuk menghasilkan sebuah karya baru. Produk kriya berupa sebuah alat permainan yang unik, dapat bermanfaat sebagai produk fungsional, sekaligus memiliki nilai estetik.

### **b. Dimensi Karya**

Produk berupa alat permainan tiga dimensional (3D) dengan ukuran dimensi kurang-lebih 50cm X 50 Cm atau disesuaikan besar tubuh anak jika produk mainan berhubungan dengan fungsi pada tubuh.

### c. Medium & Teknik

Material yang digunakan didominasi oleh material alam; seperti kayu, rotan, bambu, serat-seratan, dedaunan, bebatuan, keramik, kulit, dsb. Kemudian dikombinasikan dengan material industri, atau fabrikasi; seperti tali plastik, lembar karet, busa, kertas, 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 – tanpa menambahi dengan penggunaan material pewarna sintetik yang menutupi karakter khas material alam yang digunakan. Karya Kriya Tingkat Nasional boleh memasukkan unsur anyaman dengan teknik bebas yang disatupadukan sebagai kombinasi olahan estetik, aksen, konstruksi, atau lainnya sesuai konsep.

## 6. Materi Lomba (Soal Lomba)

Terdapat berbagai jenis permainan anak tersebar di seluruh nusantara. Secara umum dikembangkan menggunakan material yang terdapat di lingkungan sekitar dan mudah diperoleh serta mudah diolah menggunakan keterampilan tertentu yang diadaptasi oleh anak-anak di lingkungan tersebut secara natural.

Kriya sebagai media ekspresi ungkap seni terapan dalam berkarya dapat mengakomodir aktivitas anak-anak dalam memenuhi kebutuhannya bermain serta berkreasi. Pengolahan material dilakukan dengan teknik keterampilan dan metode kerja dengan hasil yang lebih mengutamakan

keaktivitas secara eksploratif untuk menghasilkan nilai guna tertentu, nilai keunikan, serta capaian nilai estetika.

## 7. Kriteria Penilaian

<b>NO</b>	<b>ASPEK YANG DINILAI</b>	<b>URAIAN</b>	<b>BOBOT</b>
1.	Kesesuaian dengan tema	sesuai tema	15%
2.	Kreativitas	a) Inovatif dan memiliki kebaruan dalam menghasilkan tampilan karya. b) Orisinalitas karya sebagai karakter khas yang mencirikan peserta.	30%
3.	Bentuk	Unik, rapi, proporsional, estetik.	25%
4.	Teknis	a) Pengelolaan dan penguasaan material atau media yang digunakan. b) Penanganan kesulitan & kerumitan teknis kerja.	15%
5.	Manfaat	Sesuai nilai kegunaan atau fungsinya.	15%
		<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>



**BALAI PENGEMBANGAN TALENTA INDONESIA**  
PUSAT PRESTASI NASIONAL  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

Jalan Gardu Rt. 10 Rw. 02, Srengseng Sawah, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan,  
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12640