



PEMERINTAH KABUPATEN NGANJUK
DINAS PENDIDIKAN

Jalan Dermojoyo Nomor 19 Nganjuk Jawa Timur 64418
Telepon (0358) 321667 Fax. (0358) 326477
Pos-el dispendik@nganjukkab.go.id
Laman www.dispendik.nganjukkab.go.id

Nganjuk, 1 April 2026

Nomor : 400.3/17/411.301/2026
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa
Nasional (FLS3N) Jenjang SD Tahun 2026

Yth. Sdr. Koordinator Wilayah Pendidikan Kecamatan
Se
Kabupaten Nganjuk

Dalam rangka Pelaksanaan Seleksi Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) Jenjang SD Tingkat Kabupaten Nganjuk Tahun 2026, dengan ini kami sampaikan petunjuk pelaksanaan lomba, sebagai acuan peserta sehingga kegiatan seleksi FLS3N SD Tingkat Kabupaten Nganjuk berjalan dengan baik dan lancar, diharapkan kepada Saudara untuk mendaftarkan peserta FLS3N sebagai perwakilan dari Kecamatan (petunjuk pelaksanaan terlampir)

Demikian atas perhatiannya, disampaikan terima kasih.

KEPALA DINAS PENDIDIKAN
KABUPATEN NGANJUK



PUGUH HARNOTO, S.STP, MM.

Pembina Utama Muda
NIP. 19750708 199602 1 001

PETUNJUK PELAKSANAAN



FESTIVAL LOMBA SENI DAN SASTRA SISWA NASIONAL TINGKAT KABUPATEN NGANJUK

JENJANG SD/MI

DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN NGANJUK

Jl. Dermojoyo No. 17-19 Nganjuk

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Sebagai wujud nyata implementasi Kebijakan Manajemen Talenta Nasional di bidang seni budaya serta komitmen terhadap prinsip Pendidikan Bermutu untuk semua, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah secara berkelanjutan menyelenggarakan ajang talenta bidang seni budaya bagi murid jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan peserta didik berkebutuhan khusus.

Ajang talenta seni budaya tersebut berawal dari kegiatan Jambore Seni Siswa Nasional yang pertama kali dilaksanakan pada tahun 2004 selanjutnya pada tahun 2008 di Bandung Jawa Barat, kegiatan tersebut mengalami pengembangan dan perubahan nama menjadi Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS3N) yang kemudian diselenggarakan secara rutin setiap tahun. Seiring dengan dinamika perkembangan pendidikan dan kebijakan nasional pada tahun 2026 FLS2N dikembangkan menjadi Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N).

Penyelenggaraan FLS3N Tahun 2026 tidak hanya bertujuan untuk mendorong pengembangan bakat dan minat murid di bidang seni budaya tetapi juga merupakan bagian integral dari pelaksanaan Desain Besar Manajemen Talenta Nasional (DBMTN) sebagaimana diamanatkan dalam Peraturan Presiden Nomor 108 Tahun 2024 tentang Desain Besar Manajemen Talenta Nasional. Kebijakan tersebut menjadi landasan strategis dalam mempersiapkan generasi emas Indonesia yang berkualitas, berdaya saing dan mampu berkompetisi 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 ranah seni budaya, FLS3N merupakan salah satu bentuk implementasi implementasi konkret MTN yang berorientasi pada proses penemuan, pengembangan dan pemberian apresiasi terhadap talenta seni budaya murid dari seluruh wilayah Indonesia

Ruang 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. Selaras dengan ruang lingkup tersebut, FLS3N Tahun 2026 diselenggarakan melalui 48 cabang lomba yang terdiri atas 15 cabang lomba untuk jenjang pendidikan dasar, 16 cabang lomba untuk jenjang pendidikan menengah dan 17 cabang lomba bagi murid berkebutuhan khusus.

Pelaksanaan seleksi FLS3N Tahun 2026 dilakukan secara bertahap dan berjenjang, dimulai dari pendaftaran, seleksi wilayah hingga tahap final. Proses seleksi dilaksanakan secara berjenjang mulai dari tingkat sekolah, tingkat daerah (kabupaten/kota dan provinsi) hingga tingkat nasional.

Sehubungan dengan hal tersebut diperlukan Panduan FLS3N yang efektif, efisien dan profesional. Selain itu, panduan ini diharapkan menjadi dasar pengembangan ajang talenta seni di masa mendatang yang adaptif terhadap perkembangan zaman dan berkontribusi dalam mewujudkan generasi muda Indonesia yang unggul, kreatif dan berdaya saing di bidang seni budaya.

B. DASAR HUKUM

Rujukan yang mendasari pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2026 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. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 34 Tahun 2006 tentang Pembinaan Prestasi Peserta Didik yang Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa;
7. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan;
8. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Sekolah Formal;
9. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah No. 1 tahun 2024 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah;
10. Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 25 Tahun 2026 tentang Manajemen Talenta Murid; dan
11. Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) Balai Pengembangan Talenta Indonesia Tahun 2026.
12. Rencana Kerja Anggaran – Belanja SKPD Dinas Pendidikan Kabupaten Nganjuk Tahun Anggaran 2026

C. TUJUAN

1. Tujuan Umum
Menjamin penyelenggaraan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2026 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 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) 2026.
 - b. Memandu penyelenggara FLS3N 2026 tingkat Daerah dan Nasional agar dapat melaksanakan kegiatan secara efektif dan efisien.
 - c. Menjadi dasar dalam penyusunan panduan teknis pelaksanaan FLS3N 2026 tingkat Daerah yang akan dilaksanakan oleh penyelenggara FLS3N 2026 tingkat Daerah.

D. HASIL YANG DIHARAPKAN

1. Penyelenggaraan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2026 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) 2026.

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 2026 adalah **"Menumbuhkan Karakter Bangsa melalui Kreativitas dan Apresiasi Seni Budaya"**. Tema ini bermakna bahwa pengembangan karakter murid tidak dapat dipisahkan dari proses kreatif dan pemaknaan terhadap nilai-nilai seni budaya bangsa. Tema ini menegaskan bahwa kreativitas merupakan sarana strategi bagi murid untuk mengekspresikan gagasan, imajinasi dan identitas diri secara positif, inovatif serta bertanggungjawab. Melalui proses berkarya seni, murid dilatih untuk berpikir kritis, bekerja keras, berdisiplin, percaya diri serta menghargai proses dan hasil karya. Sementara itu, apresiasi seni budaya mencerminkan sikap menghargai keragaman, menjunjung tinggi nilai kearifan lokal, serta menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya bangsa. Apresiasi tidak hanya diwujudkan dalam penilaian terhadap karya seni, tetapi juga dalam sikap saling menghormati, sportivitas dan empati antar peserta dalam setiap tahapan kompetisi.

G. BATASAN UMUM

Klasifikasi seni yang dilombakan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2026 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) 2026.
- 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 2026 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 Bercerita	1
	2. Menyanyi Solo	1
	3. Kriya	1
	4. Mendongeng	1
	5. Menulis Cerita	1
	6. Pantomim	2
	7. Tari	3

B. PERSYARATAN UMUM PESERTA

1. Peserta Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) adalah murid yang memiliki status Warga Negara Indonesia (WNI) di seluruh Indonesia dan Sekolah Indonesia Luar Negeri yang memiliki status tercatat sebagai peserta didik aktif.
2. Murid dari Satuan Pendidikan yang terakreditasi atau Satuan Pendidikan luar negeri yang diakui oleh Kementerian.
3. Murid aktif yang sedang menempuh pendidikan pada jenjang Pendidikan Dasar tingkat SD.
4. Memiliki Nomor Induk Siswa Nasional (NISN) dan Nomor Induk Kependudukan (NIK) yang valid.
5. Murid tersinkronisasi pada sistem Data Pokok Pendidikan (Dapodik) dan PD Data.
6. Peserta Seleksi Tingkat Kabupaten merupakan pemenang hasil seleksi Tingkat Kecamatan
7. Untuk peserta lomba beregu adalah siswa di sekolah yang sama.
8. Status murid SD pada saat pendaftaran adalah kelas 3, 4, dan 5.

C. SISTEM SELEKSI

Mekanisme Pelaksanaan FLS3N dilaksanakan melalui seleksi Tingkat Satuan Pendidikan (sekolah), seleksi Tingkat Kecamatan, seleksi Tingkat Kabupaten/Kota. Seleksi Tingkat Nasional dengan mengikuti standar prosedur pelaksanaan seleksi yang ditetapkan oleh Balai Pengembangan Talenta Indonesia. Pelaksanaan FLS3N tahun 2026 dilaksanakan dengan 2 (dua) metode yaitu daring atau luring, untuk Seleksi Tingkat Kabupaten Nganjuk menggunakan metode luring.

Seleksi secara luring adalah penyelenggaraan dengan cara menghadirkan langsung para peserta masing-masing bidang lomba dalam suatu tempat, berikut ini mekanisme 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 Kecamatan.

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.kemendikdasmen.go.id/> Sekolah mengikutkan siswanya di dalam seleksi FLS3N tingkat Kabupaten/Kota.

- 2) Tahap 2, Seleksi Tingkat Kecamatan
 - a) Pelaksanaan Seleksi Tingkat Kecamatan diserahkan kepada Korwil Kecamatan masing-masing
 - b) Setelah Korwil Kecamatan melakukan seleksi, pemenang hasil seleksi berhak mengikuti seleksi Tingkat Kabupaten.
 - c) Korwil Kecamatan menetapkan Surat Keputusan Pemenang Tingkat Kecamatan
 - d) Korwil Kecamatan mengirimkan peserta terbaik setiap cabang lomba

- 3) Tahap 3, 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) 2026.
 - b) Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota setempat melakukan seleksi peserta FLS3N tingkat Kabupaten/Kota dengan **menggunakan data murid yang telah terdaftar di portal registrasi pendaftaran peserta melalui laman <https://daftar-bpti.kemendikdasmen.go.id/>**
 - c) Seleksi tingkat Kabupaten/Kota , FLS3N dilaksanakan oleh Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota pada tanggal 5 - 7 Mei 2026.
 - d) Materi seleksi tingkat Kabupaten/Kota merujuk atau mengadopsi dari tema yang telah ditentukan Balai Pengembangan Talenta Indonesia.
 - e) Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota menetapkan 1 (satu) peserta/tim pemenang per cabang lomba.
 - f) Apabila Juara 1 berhalangan dan tidak bisa bertanding, dapat digantikan oleh Juara 2 dan seterusnya, dan tidak dapat digantikan oleh peserta yang bukan hasil seleksi tingkat Kabupaten/Kota.
 - g) 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.
 - h) SK Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota tentang Penetapan Pemenang FLS3N Tingkat Kabupaten/Kota Tahun 2026, video, dan dokumen digitalnya dikirimkan kepada BPTI Puspresnas melalui sistem aplikasi ajang FLS3N SD.
 - i) 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) 2026 yang diterbitkan oleh BPTI.

D. SISTEM APLIKASI AJANG TALENTA

Laman sistem aplikasi ajang FLS3N yang digunakan di tahun 2026 sebagai berikut:

1. Portal Pendaftaran Peserta FLS3N: <https://daftar-bpti.kemendikdasmen.go.id/>
 2. Aplikasi Ajang FLS3N: <https://sd-pusatprestasinasional.kemendikdasmen.go.id/lomba/session/index?jl=fls2n>
 3. Sistem publikasi informasi ajang FLS3N: <https://pusatprestasinasional.kemendikdasmen.go.id/>
 4. Instagram @puspresnas
 5. 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 menyetikkan alamat email.**

E. SYARAT PENDAFTARAN TINGKAT KABUPATEN

Peserta yang lolos seleksi FLS3N Tingkat Kecamatan bisa melakukan pendaftaran di Kantor Dinas Pendidikan Kabupaten Nganjuk, Bidang Sekolah Dasar, Seksi Pembinaan Kesiswaan dan Kurikulum SD pada tanggal 21 – 22 April 2026 mulai jam 08.00 – 14.00 WIB, dengan membawa :

- a. Bukti Pendaftaran online dari BPTI,
- b. SK Pemenang FLS3N Tingkat Kecamatan
- c. Mengisi Form pendaftaran pada link sebagai berikut :
 - ❖ TARI : <https://forms.gle/A53dh1HWaS4i8RzFA>
 - ❖ PANTOMIM : <https://forms.gle/2rZ9B8WxUFz1jaVB8>
 - ❖ MENULIS CERITA : <https://forms.gle/4dG98ypgVBGMb7J28>
 - ❖ KRIYA : <https://forms.gle/9a1W3xEtNw5WeQ2b7>
 - ❖ MENDONGENG : <https://forms.gle/WFVgmmr72AeiVFej6>
 - ❖ GAMBAR BERCERITA : <https://forms.gle/XKShB3PKk9ZM5fBj9>
 - ❖ MENYANYI SOLO : <https://forms.gle/irBdrDQUanxbwVB18>

F. WAKTU PELAKSANAAN

No	Kegiatan	Waktu	Tempat	Ket.
1	Sosialisasi FLS3N Dikdas 2026	13 Februari 2026	Zoom Puspresnas	
2	Pendaftaran peserta serta sinkron data ke aplikasi ajang FLS3N oleh operator sekolah	16 Februari - 31 Maret 2026	https://daftar-bpti.kemendikdasmen.go.id/	
3	Pendaftaran dan pengumpulan berkas persyaratan di Tingkat Kabupaten Nganjuk	21 - 22 April 2026	Bidang SD Sub Bidang Kesiswaan Kurikulum Dinas Pendidikan	File Iringan musik tari, menyanyi solo dan pantomim berupa MP3 dikirim melalui link google drive https://drive.google.com/drive/folders/1XLQhgntKTzwyImv40nEwE9TaSHBILOKR?usp=sharing dengan format penamaan file : CABANG LOMBA_KECAMATAN (contoh : PANTOMIM_KECAMATAN NGANJUK

4	Technical Meeting	23 April 2026 Pukul 09.00 -selesai	Aula HOS Cokroaminoto Dinas Pendidikan Kab Nganjuk	
5	Seleksi Tingkat Kabupaten Nganjuk	5- 7 Mei 2026 Pukul 07.00 WIB - selesai		
	a. Gambar Bercerita	5 Mei 2026	Aula HOS Cokroaminoto Dinas Pendidikan	
	b. Menyanyi Solo	5 Mei 2026	Aula SMPN 2 Nganjuk	
	c. Kriya	5 Mei 2026	Aula Dr Soetomo Dinas Pendidikan	
	d. Mendongeng	6 Mei 2026	Aula HOS Cokroaminoto Dinas Pendidikan	
	e. Pantomim	6 Mei 2026	Aula SMPN 2 Nganjuk	
	f. Tari	7 Mei 2026	Aula SMPN 2 Nganjuk	
	g. Menulis Cerita	7 Mei 2026	Aula HOS Cokroaminoto Dinas Pendidikan	

G. PENGHARGAAN

Penghargaan diberikan kepada murid yang berhasil mencapai prestasi terbaik pada tingkatan kabupaten/kota yaitu :

1. Juara pada masing-masing cabang lomba adalah Juara I, II, III serta Juara Harapan I, II, III
2. Juara I, II, III, Harapan I, II dan III mendapatkan trophy kejuaraan dan piagam penghargaan

H. PEMBIAYAAN

Pembiayaan Pelaksanaan Seleksi FLS3N SD Tingkat Kabupaten Nganjuk bersumber dari dana APBD Tahun Anggaran 2026

I. 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 plagiarisme karya dan/atau mengandung unsur SARA;
 - e. melakukan tindak kekerasan (intoleransi, kekerasan seksual, dan perundungan);
 - f. terlibat dalam penggunaan dan pengedaran narkoba; dan
 - g. 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 FLS3N;
 - b. pelanggaran terhadap prosedur dan etika penyelenggaraan FLS3N;
 - 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 dan investigasi pengaduan Laporan pengaduan dapat disampaikan oleh pelapor melalui kanal pelaporan yang disediakan oleh Pusat Prestasi Nasional;
 7. Hak cipta karya hasil lomba tetap berada di tangan peserta ajang talenta yang bersangkutan
 8. Hak kepemilikan/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 FLS3N 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.
 10. Sanksi tidak dapat melanjutkan seleksi di tingkat nasional diberlakukan jika tidak melengkapi Surat Pernyataan Bukan Penunjukan Langsung, Berita Acara Hasil Penjurian FLS3N Dikdas Kab/Kota dan SK Pemenang FLS3N Dikdas Tingkat Kab./Kota

BAB III PELAKSANAAN LOMBA

A. GAMBAR BERCERITA

1. Pengertian

Sebuah karya gambar yang dibuat oleh anak-anak SD secara jujur, terampil, dan kreatif yang menceritakan kisah keseharian berdasarkan pengalaman atau imajinasi mereka.

2. Tujuan

- a. Memilih peserta yang memiliki kemampuan menggambar yang baik sesuai usianya
- b. Menguji wawasan, pengetahuan, kepekaan peserta tentang budaya, lingkungan interaksi sosial sebagai bentuk pengalaman atau keseharian mereka
- c. Menguji keterampilan teknik dan penguasaan alat atau bahan menggambar
- d. Melalui gambar bercerita dapat ditelusuri sifat mandiri, jujur, kerja keras, ulet, tekun, rajin, disiplin, toleransi, setia kawan, cinta tanah air dan bertanggungjawab;

3. Tema Lomba

“ Menumbuhkan Karakter Bangsa melalui Kreativitas dan Apresiasi Seni Budaya”

4. Syarat dan Pelaksanaan Lomba

- a. Soal lomba : “ Apa yang akan kalian lakukan bila lingkungan di sekitarmu rusak?”
- b. Gambar bercerita dibuat berwarna diatas kertas ukuran A3 dengan media : crayon, cat air, pensil warna atau mix media/media campuran (pilih salah satu). Tidak diperkenankan menggunakan finishing clear (clear spray).
- c. Lama pengerjaan 4 (empat) jam
- d. Konten
Gambar tidak mengandung unsur SARA, Pornografi, Provokatif, dan Politik.
- e. Kertas gambar saat lomba disediakan panitia

5. Kriteria penilaian

Penilaian Gambar bercerita 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	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. Pengertian

Menyanyi Solo adalah menyanyi seorang diri dengan menggunakan 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 murid dapat mengasah kemampuannya dan mengembangkan rasa percaya diri, jiwa besar dan sportivitas.

2. Ketentuan Seleksi Tingkat Kabupaten

a. Setiap peserta menyanyikan 1 (satu) buah lagu Bahasa Indonesia dan menyiapkan iringan musik sendiri yang ada pada pilihan berikut:

- a. Selama untukmu teman (Naura)
Link : <https://www.youtube.com/watch?v=gttqRKdgmkk>
- b. Kepompong (Neona)
Link : <https://www.youtube.com/watch?v=zT-6-RwVjzY>
- c. Kejar Mimpi (Maudi Ayunda)
Link : <https://www.youtube.com/watch?v=zbPt9LkPT4c>
- d. Bully (Naura)
Link : <https://www.youtube.com/watch?v=fsxDU9ipzmY>
- e. Lihatlah lebih dekat (Yura Yunita)
Link : https://www.youtube.com/watch?v=RhO5MFj50_M
- f. Melompat lebih tinggi (Sheila on 7)
Link : <https://www.youtube.com/watch?v=ab9LL48USIU>

Untuk iringan musik memakai MMO boleh diambil dari Youtube atau membuat rekaman sendiri sesuai versi asli penyanyi dan nada dasar peserta.

- b. Kostum yang digunakan peserta adalah pakaian bebas dengan tetap menjaga kesopanan dan estetika (desain baju tidak membatasi ruang gerak dan penampilan).
- c. Iringan musik disediakan sendiri oleh peserta, panitia hanya menyediakan sound yang support dengan format MP3, dengan penamaan file : No Urut Peserta_Judul lagu_Nada dasar. **File musik diserahkan pada saat pendaftaran peserta tanggal 21 – 22 April 2026**

3. Indikator Penilaian

Kriteria penilaian Menyanyi Solo meliputi 4 bidang yaitu:

- a. Materi Suara (30%)
 - (a) Ketepatan nada dari awal hingga akhir
 - (b) Kualitas nada tinggi dan nada rendah
 - (c) Kualitas kejernihan suara/bersih
- b. Teknik Vokal (30%)
 - (a) Penggunaan register vokal yang menyeluruh, pernafasan, artikulasi (pengucapan).
 - (b) Irama yang dinyanyikan sesuai dengan aksentekanan lagu. Memulai dan mengakhiri lagu
- c. Penghayatan/interpretasi (30%)
 - (a) Penjiwaan dan penghayatan terhadap lirik lagu
 - (b) Penyampaian pesan atau cerita lagu sesuai dengan makna lirik

d. 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 aksentekanan 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:

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

C. KRIYA

1. Pengertian

Mengacu pada Surat Keputusan (SK) Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 0312/U/1994 pasal 1 ayat 3 bahwa definisi kriya yang berasal dari Bahasa Sanskerta adalah kegiatan menghasilkan karya dengan tangan atau menggunakan alat bantu yang memerlukan keterampilan dan ketekunan serta mempertimbangkan aspek estetika dan fungsional.

Secara spesifik kriya merupakan karya buatan tangan (handmade) yang memiliki karakter, nilai, estetika, gagasan (konsep), fungsi, bentuk dan gaya yang dibuat dengan tingkat craftsmanship yang tinggi dan dalam jumlah yang terbatas. Karya kriya dapat dibuat dengan menggunakan berbagai jenis material.

Pada ajang FLS3N tingkat SD ini proses pembuatan karya kriya menekankan pada nilai edukasi, bagaimana peserta dapat memahami nilai kesungguhan, ketelitian, kepekaan, keterampilan terhadap berbagai sifat dan karakter material yang akan digunakan untuk produk kriya dan pemanfaatan nilai tradisi lokal kedaerahan sebagai kekayaan budaya Indonesia sehingga dapat menghasilkan karya yang unik dan berkarakter.

2. Materi Lomba

a. Produk Kriya

Membuat produk kriya untuk mainan anak dengan bahan khas yang dari lingkungan sekitar atau daerah setempat. Pada lomba membuat mainan anak ini peserta diharapkan dapat memberikan nilai tambah terhadap kekayaan potensi siswa nasional dan potensi kekayaan daerah masing-masing. Karena pengerjaan produk ini dilakukan dengan eksplorasi material khas daerah masing-masing secara tak terbatas dan menuntut kualitas, kerapian serta ketelitian yang tinggi.

b. Bahan dan Teknis

Bahan yang digunakan material alam yang banyak tersedia di daerah setempat : kayu, rotan, bambu, daun, akar dan sejenisnya. Kemudian dapat dikombinasikan dengan material pendukung lainnya seperti untuk variasi, penyatuan karya dan keperluan lainnya tanpa menghilangkan sama sekali karakter khas material utama.

Teknik pembuatan dapat menggunakan peralatan manual, peralatan mekanik, mesin bor, mesin potong satau alat tajam lainnya.

3. Teknis Pelaksanaan

- a. Pelaksanaan lomba selama 5 (lima) jam dimulai pukul 08.00 – 13.00
- b. Peserta menggunakan seragam olahraga sekolah masing-masing
- c. Peserta diberi keleluasaan dalam memilih material, upayakan memilih material yang unik dan memiliki karakter yang sesuai dengan karya yang akan dibuat
- d. Peserta yang menggunakan peralatan dan material berbahaya wajib mengenakan perlengkapan yang sesuai dengan standar keamanan dan keselamatan kerja (masker, sarung tangan, kacamata dan sebagainya)
- e. Peserta wajib mengerjakan karyanya secara mandiri, tanpa bantuan orang lain.
- f. Karya tidak mengandung unsur SARA dan pornografi
- g. Menyertakan keterangan singkat (maksimal satu halaman A4) tentang karya Kriya yang dibuat, meliputi: bentuk produk, fungsi produk, nama pembuat, asal sekolah, kecamatan

4. Kriteria Penilaian

No	Aspek penilaian	Bobot	Uraian
1.	Estetika	30 %	Memiliki karakter dan keindahan bentuk
2.	Kerapihan	25 %	Memperlihatkan tingkat penyelesaian akhir, ketelitian, dan ketepatan dalam penyatuan dan penggunaan material
3.	Keativitas	25 %	Memiliki keunikan
4.	Kualitas Material	10 %	Meliputi kekuatan keunikan dan proses pengolahan material
5.	Fungsional	10 %	Karya memiliki nilai guna

D. MENDONGENG

1. Penjelasan

Kegiatan mendongeng merupakan bagian dari tradisi sastra lisan, dan pementasannya adalah bagian dari seni pertunjukan dengan konsep pertunjukan tunggal (one man show) tanpa membaca teks atau naskah cerita. Cerita dalam lomba mendongeng adalah fiksi, bersumber dari buku cerita anak atau karya peserta/guru/pelatih atau folklore (folklor) yang berkembang di wilayah peserta atau nusantara.

2. Ketentuan Pelaksanaan Lomba

Tema Mendongeng

a. Tema Umum

Menumbuhkan karakter bangsa melalui kreativitas dan apresiasi seni budaya

b. Tema Khusus

Pilihan tema khusus dalam lomba mendongeng FLS3N 2026 adalah

1. Kejujuran sebagai Warisan Leluhur
2. Tanggung Jawab Anak Bangsa dalam Cerita Rakyat
3. Keberanian yang Bijaksana, Bukan Nekat
4. Kesetiaan dan Keteguhan Hati Dalam Dongeng Nusantara
5. Kerja Keras dan Kesabaran dalam Kisah Tradisi Lokal
6. Menjaga Alam, Menjaga Kehidupan
7. Kearifan Lokal sebagai Penuntun Hidup Generasi Muda
8. Dongeng dari Kampungku untuk Indonesia

3. Materi dan Pelaksanaan Lomba

- 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, 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 (putih merah) tanpa riasan wajah (make up) dan diperbolehkan menambah ornamen kostum yang selaras dengan penyampaian cerita.
- i. Alat peraga diperbolehkan, tapi tidak diwajibkan.
- j. Alat peraga yang digunakan hanya terbatas pada alat dukung cerita, dan **tidak** 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.

- i. Durasi penampilan 5 - 10 menit (maksimal 2 menit untuk pengenalan (menyebutkan Nama dan judul cerita) dan kalimat pembuka; maksimal 8 menit untuk penampilan mendongeng)

4. Indikator Penilaian

Aspek yang dinilai dalam Lomba Mendongeng SD/MI/Sederajat meliputi : Tafsir Cerita menjadi Peristiwa (30%), Tafsir Karakter (20%), Tafsir Vokal (20%), Penghayatan dan Proporsi (20%) serta Tafsir Ruang (10%)

- a. **Tafsir Cerita Menjadi Peristiwa**, artinya adalah mendongeng tidak berhenti sebagai rangkaian kata atau narasi, tetapi dialami penonton sebagai kejadian yang seolah berlangsung saat itu juga. Pendongeng tidak sekadar menceritakan bahwa sesuatu terjadi, melainkan menghadirkan kejadian itu secara imajinatif, membuat penonton merasa menyaksikan, mengalami dan terlibat secara emosional. Peristiwa dalam mendongeng bersifat imajiner, psikologi, dramatik. Indikator penilaian aspek cerita menjadi peristiwa, meliputi :
 1. Kejelasan peristiwa cerita,
 2. Kekuatan dramaturgi,
 3. Penghayatan dan kehadiran,
 4. Penggunaan waktu dan ritme,
 5. Integrasi gerak, vokal dan ruang,
 6. Respons spontan penonton,
 7. Serta keutuhan cerita dan pesan yang sesuai dengan tema lomba
- b. **Tafsir karakter** dalam seni pertunjukan mendongeng adalah kemampuan pendongeng memahami, memaknai dan menghadirkan watak, peran serta relasi tokoh – tokoh cerita melalui tubuh, suara dan sikap penceritaan, tanpa kehilangan fungsi utamanya sebagai penyampaian cerita. Tafsir karakter bersifat representatif dan sugestif. Pendongeng menyiratkan karakter bukan menampilkan secara utuh seperti aktor teater. Dengan kata lain tafsir karakter adalah proses interpretatif bukan imitasi total. Indikator penilaian dalam aspek tafsir karakter adalah :
 1. Ketepatan peran pendongeng sebagai narator. Sebagai narator, pendongeng berfungsi sebagai pemandu cerita, penjelas alur, penghubung antar adegan, penjaga ritme dan fokus penonton, Narator adalah poros cerita bukan tokoh di dalam konflik
 2. Ketepatan peran mendongeng sebagai penyampai tokoh/karakter dalam cerita. Sebagai tokoh, pendongeng menghadirkan karakter cerita melalui perubahan suara, perubahan postur tubuh, gestur khas, ritme bicara tertentu. Pendongeng tidak berpindah identitas sepenuhnya. Melainkan memberi penanda karakter yang jelas
 3. Transisi Karakter, momen ketika pendongeng berpindah dari peran narator ke tokoh atau sebaliknya
- c. **Tafsir vokal**, adalah cara pendongeng memahani, mengolah dan memaknai suara sebagai alat utama penceritaan, sehingga suara tidak hanya berfungsi menyampaikan kata tetapi juga membangun suasana, membedakan karakter, mengatur alur, menyalurkan emosi dan mengarahkan imajinasi pendengar. Dalam mendongeng vokal adalah panglima utama semetara gerak dan properti berfungsi mendukung. Indikator penilaian dalam aspek tafsir vokal meliputi :
 1. Tempo adalah kecepatan berbicara dalam mendongeng (cepat, sedang, lambat) berkaitan langsung dengan suasana cerita, tingkat ketegangan dan kondisi emosional tokoh

2. Irama, adalah pola naik-turun dan panjang-pendek suara dalam kalimat dan paragraf cerita. Irama membuat dongeng terasa hidup dan musikal meskipun tanpa musik
 3. Artikulasi, adalah Kejelasan pengucapan bunyi, kata dan kalimat sehingga cerita dapat dipahami dengan baik oleh pendengar.
 4. Dinamika permainan vokal, adalah variasi kekuatan, volume, warna suara dan emosi sepanjang pertunjukan. Dinamika membuat dongeng menjadi tidak monoton, penuh kejutan dan kaya emosi
- d. **Penghayatan** adalah proses batin pendongeng dalam memahami, merasakan dan memaknai cerita beserta nilai, suasana dan konflik di dalamnya, sehingga cerita yang disampaikan terasa hidup, jujur dan meyakinkan tanpa harus dimainkan secara teatrikal berlebihan. Indikator penilaian aspek penghayatan dalam mendongeng meliputi :
1. Penghayatan terhadap cerita
 2. Penghayatan terhadap tokoh
 3. Penghayatan terhadap suasana
 4. Penghayatan terhadap nilai
- Proporsi** adalah Kemampuan pendongeng mengatur keseimbangan antara berbagai unsur pertunjukan, sehingga tidak ada aspek yang berlebihan, mendominasi atau justru hilang. Proporsi adalah seni mengukur "seberapa jauh" sesuatu ditampilkan. Indikator penilaian aspek proporsi meliputi :
1. Proporsi emosi
 2. Proporsi narasi dan dialog
 3. Proporsi vokal dan gerak
 4. Proporsi Imajinasi dan visual
 5. Proporsi tempo dan ritme
- e. **Tafsir Ruang** dalam seni pertunjukan mendongeng adalah cara pendongeng memahami, mengolah dan memaknai ruang pertunjukan baik ruang fisik maupun ruang imajiner sebagai bagian dari bahasa bercerita. Dalam mendongeng, tafsir ruang menentukan kejelasan alur cerita, kekuatan imajinasi penonton, efektivitas pesab nilai dan emosi. Indikator penilaian pada aspek tafsir ruang dalam seni pertunjukan mendongeng adalah :
1. Artistik, dalam mendongeng artistik adalah segala unsur visual yang membantu membangun dunia cerita, bersifat sugestif bukan realistik. Artinya satu benda bisa bermakna banyak hal tergantung tafsir dan cara pendongeng memainkannya. Meliputi : properti, alat peraga dan kostum sederhana.
 2. Blocking, dalam mendongeng blocking adalah penataan posisi pendongeng di dalam ruang pertunjukan termasuk titik berdiri, arah hadap, perpindahan posisi, jarak dan dengan penonton. Blocking dalam tata bahasa ruang dapat membantu penonton memahami siapa yang berbicara, dimana kejadian berlangsung, perubahan situasi dan emosi
 3. Gerakan tubuh (Movement), adalah gerak tubuh yang sadar dan bermakna meliputi : langkah, gestur tangan, perubahan postur, level tubuh (berdiri, membungkuk, duduk). Gerak dalam mendongeng bukan tari tetapi bahasa tubuh yang mendukung cerita

No	Komponen	Indikator	Bobot	Ket	Skala (Max)
1	Cerita Menjadi Peristiwa	1. Kejelasan peristiwa cerita 2. Kekuatan dramaturgi 3. Penghayatan dan kehadiran	30%	7 Indikator terpenuhi	95

		<ul style="list-style-type: none"> 4. Penggunaan waktu dan ritme 5. Integrasi vocal, gerak dan ruang 6. Respons spontan penonton 7. Keutuhan cerita dan pesan yang sesuai dengan tema lomba 			
2	Tafsir Karakter	<ul style="list-style-type: none"> 1. Peran Pendongeng sebagai narator 2. Peran pendongeng sebagai tokoh dalam cerita transisi karakter 	20%	3 Indikator terpenuhi	90
3	Tafsir Vocal	<ul style="list-style-type: none"> 1. Tempo 2. Irama 3. Artikulasi 4. Dinamika permainan vocal 	20%	4 Indikator terpenuhi	90
4	Penghayatan	<ul style="list-style-type: none"> 1. Penghayatan terhadap cerita tokoh, suasana dan nilai 2. Proporsi emosi 3. Proporsi Narasi dan dialog 4. Proporsi vocal dan gerak 5. Proporsi imajinasi dan visual 6. Proporsi tempo dan ritme 	20%	6 Indikator terpenuhi	90
5	Tafsir Ruang	<ul style="list-style-type: none"> 1. Artistik 2. Bloking 3. Pergerakan (Movement) 	10%	3 Indikator terpenuhi	80

E. MENULIS CERITA

1. Ketentuan Lomba

- a. Lomba menulis cerita adalah Kompetisi antar siswa 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 pengalaman orang lain;
- b. Cerita ditulis menggunakan bahasa Indonesia yang baik
- 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 kertas A4
 - Margin : 2,54 cm di setiap sisi
 - Panjang cerita 500 – 1700 kata
- g. Karya tidak perlu disertai kesimpulan, pesan moral secara eksplisit, ilustrasi sampul, maupun ilustrasi isi
- h. Panitia menentukan salah satu tema dengan cara diundi, sebagai berikut :
 - Menjaga bumi
 - Aku dan pahlawan
 - Merawat budaya dan tradisi
- i. Genre tulisan bebas
- j. Lomba akan berlangsung maksimal selama 4 (empat) jam
- k. Peserta tidak boleh berkomunikasi dengan pendamping atau orang lain selama lomba lewat media percakapan (chat) yang mengarah pada pemberian bantuan terkait penulisan karya
- l. Jika terjadi kendala (masalah teknis) saat lomba, peserta bisa menghubungi panitia yang ada di ruangan lomba
- m. Peserta wajib membawa laptop, kabel oler dan charger, aplikasi yang digunakan untuk mengolah teks adalah Microsoft Word
- n. Peserta boleh mengumpulkan karya sebelum waktu habis.
- o. Juri berhak melakukan validasi terhadap karya melalui wawancara dengan peserta.
- p. Naskah lomba harus memuat :
 - Cabang Lomba
 - Judul Cerpen
 - Nama lengkap peserta
 - Nomor Peserta

2. Indikator Penilaian

- a. Indikator Penilaian Karya
 - Kesesuaian dengan tema (20%)
 - Kreativitas pengolahan cerita (30%)
 - Bahasa (20%)
- b. Kepanduan unsur cerita (tokoh, konflik, alur, latar) – (30%)
Interval penilaian pada setiap indikator :
 - 61 – 70 : Selesai, atau karya tidak memenuhi standar aspek-aspek dasar
 - 71 – 80 : Cukup (cukup baik dalam keseluruhan, tetapi masih mengandung beberapa ketidaksesuaian)
 - 81 – 90 : Baik (cukup baik secara keseluruhan, tetapi masih mengandung beberapa ketidaksempurnaan)
 - 91 – 100 : Sangat baik (baik dalam segala aspek, mendekati sempurna)

3. Peraturan atau Sanksi dalam Penciptaan Karya

- i. 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;
- ii. Pelanggaran ringan terhadap aturan teknis penulisan karya akan berakibat pada pengurangan nilai dan/atau diskualifikasi.

4. Ketentuan Lain:

- a. Hak cipta karya hasil lomba menulis cerita tetap menjadi milik penulis yang bersangkutan;
- b. Keputusan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat

F. PANTOMIM

1. Penjelasan

Pantomim adalah suatu pertunjukan teater tanpa kata-kata (dialog verbal) yang penampilannya lebih mengandalkan pada gerakan tubuh dan ekspresi wajah dalam menyampaikan perasaan dan pesan biasanya diiringi musik atau narasi. Karena pantomim adalah seni keheningan, ini merupakan jawaban bagi generasi penerus untuk melatih keterampilan mendengarkan pihak lain, di mana kecenderungan di jaman sekarang, semua orang ingin berbicara tanpa mendengarkan. Dengan menyimak, mendengarkan dan mengamati (observe) membangun murid menjadi lebih kuat dan dapat memahami sesama, akhirnya mereka terlatih untuk bertoleransi.

Pada lomba ini murid akan diajak untuk berkreasi dalam menyalurkan emosinya melalui tubuhnya dengan jujur, sebab tidak semua pengalaman mampu dijabarkan melalui kata-kata. Dalam perkembangannya, seni pantomim kemudian mampu berkolaborasi dengan disiplin seni lain, seperti seni rupa, seni tari, seni musik, seni sastra dan film/multimedia. Sehingga membuat dunia seni pertunjukan dan seni pantomim khususnya semakin berwarna serta berbudaya, budaya bangsa Indonesia

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. Menumbuhkan kembali semangat pantang menyerah dalam segala proses kehidupan.
- d. Wadah pengembangan potensi diri, minat dan bakat
- e. Murid dalam bidang seni, khususnya seni pantomim di tingkat Nasional maupun Internasional
- f. Memberikan pengalaman estetik dalam berkarya

3. Persyaratan Lomba

- 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 disesuaikan dengan cerita yang dibawakan dan make up pantomim disiapkan oleh peserta
- e. Tidak diperbolehkan menggunakan properti apapun.
- f. Peserta wajib menggunakan music instrumental / musik tanpa lirik (menghindari musik yang berhak cipta atau copyright dari karya orang lain)
- g. Untuk mengakses musik iringan, peserta bisa mengunduh tautan sebagai berikut: https://drive.google.com/drive/folders/1oVihnc5XQ2T_6SkX6_9KAxS70baZqpbN
- h. Peserta diperbolehkan memilih / meramu / menyunting musik iringan atau menambahkan efek suara sesuai kreativitas masing-masing.
- i. Juri berhak mengurangi nilai, menurunkan peringkat dan atau diskualifikasi sebagai sanksi jika peserta tidak mengikuti ketentuan yang sudah ditetapkan.
- j. Hasil Keputusan Juri tidak dapat diganggu gugat

4. Teknis Pelaksanaan Lomba

- a. Peserta menampilkan karya pantomim secara luring sesuai dengan kebijakan masing-masing Dinas Pendidikan dengan merujuk pada Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2026 yang diterbitkan oleh BPTI.

- b. Durasi penampilan kurang lebih 5 menit.
- c. Durasi tidak mempengaruhi penilaian.
- d. Peserta menyerahkan sinopsis cerita kepada panitia (rangkap 3) saat daftar ulang. Sinopsis hanya mencantumkan nama dan nomor peserta
- e. Kostum dan Make up pantomim disiapkan oleh peserta.
- f. Tidak boleh menggunakan properti apapun.

5. Materi Karya

- a. Tema karya pantomim "PANTANG MENYERAH", menggali semangat murid dalam belajar dan peduli terhadap alam dan sesama yang membawa dampak baik sebagai pondasi dalam mewujudkan cita-cita di masa depan
- b. Materi pantomim yang ditampilkan berakar pada budaya bangsa Indonesia dan tidak menyinggung PARAS (Pornografi, Agama, Ras, Antar Golongan dan Suku)

6. Indikator Penilaian

Aspek	Kriteria Unjuk Kerja	Bobot
Konsep	a. Daya imajinasi b. Kesesuaian tema	20%
Gerak	a. Teknik gerak b. Kelenturan c. Kesesuaian materi karya d. Komposisi bentuk 2 pemain	30%
Ekspresi	a. Mimik wajah b. Penjiwaan c. Kesesuaian karya	30%
Kreativitas	a. Perkenalan b. Menjelaskan cerita c. Kostum	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. Kreativitas
Kreativitas dapat dilihat saat peserta memperkenalkan dirinya dan menjelaskan cerita yang akan dibawakan termasuk juga bagaimana peserta merancang kostum / busana

Interval penilaian pada setiap indikator:

- a. Point 60 – 69 = Kurang (perlu perbaikan ke depan)
- b. Point 70 – 79 = Cukup (cukup dan perlu pembinaan lanjutan)
- c. Point 80 – 89 = Baik (baik/dikembangkan dan dimaksimalkan lagi)
- d. Point 90 – 100 = Sangat Baik (talenta unggulan)

7. 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. Pengurangan nilai terjadi ketika peserta tidak melakukan ekspresi wajah dan menggunakan make up yang berlebihan.

G. TARI

1. Penjelasan

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.

Festival Seni Tari pada FLS3N Tingkat Sekolah Dasar/MI tahun 2026 adalah festival 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 murid 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. 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 murid sehingga karya yang ditarikan dengan pemahaman dan cara melihat sebuah persoalan sesuai usia dan kemampuan murid dan hasil dari karya yang diciptakan akan muncul kekuatan-kekuatan ketradisian setiap daerahnya.

2. Tujuan

- a. Mengenalkan seni tari dalam bentuk tari kreasi baru yang mengacu pada muatan lokal.
- b. Mengembangkan kepribadian anak seperti pengenalan moral, budaya, adat istiadat dan lainnya.
- c. Meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk bisa mempertunjukkan keahliannya khususnya bidang seni tari.
- d. Mengembangkan kreativitas anak dari unsur-unsur tari wiraga, wirama, wirasa, dan wirupa.
- e. Menumbuhkan nilai-nilai kemanusiaan dalam kehidupannya sehari-hari.

3. Persyaratan Keikutsertaan atau Kriteria Peserta

- a. Jumlah penampil 3 orang
- b. Peserta lomba beregu adalah siswa di sekolah yang sama.
- c. Peserta mempersiapkan satu karya tari baru (bukan karya tari orang lain).
- d. Pengolahan gerak menggunakan pijakan gerak tari tradisi Indonesia yang sudah dikembangkan berdasarkan kreativitas sesuai tema.
- e. Menyerahkan sinopsis penjelasan konsep garap antara lain (1) judul, (2) tema karya, (3) nama peserta (4) penata tari, penata musik, penata kostum diserahkan pada saat daftar ulang sebanyak 3 rangkap
- f. Durasi karya 5 s.d 7 menit. Durasi penataan properti maksimal 3 menit**
- g. Musik iringan menggunakan recording dalam bentuk file format MP3 dan dikirim melalui google drive (link menyusul). 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.
- h. Kostum tari, tata rias, dan penunjang lainnya disiapkan harus disesuaikan dengan tema dan usia penampil.
- i. Properti tari tidak diperkenankan menggunakan benda tajam kecuali properti tersebut dibuat berupa imitasi dan aman untuk mendukung karya peserta.

4. Persyaratan dan Materi Lomba

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

a. Ide/Gagasan Tema:

Tema besar dari FLS3N 2026 adalah **"Menumbuhkan Karakter Bangsa melalui Kreativitas dan Apresiasi Seni Budaya"** Sub Tema **"Keragaman dalam Persatuan"** Keberagaman adalah perbedaan – perbedaan indah yang ada di sekitar kita, seperti perbedaan suku, agama, bahasa, budaya dan kebiasaan, keberagaman itu seperti pelangi yang punya banyak warna, membuat dunia jadi lebih menarik. Persatuan adalah sikap bersatu, saling menghargai dan bekerja sama meskipun kita berbeda-beda. Ide gagasan dapat juga bersumber dari cerita rakyat, legenda, hikayat bermain dan permainan sejenisnya yang mencakup tema di atas.

b. Teknik Gerak Tari

Teknik gerak pada tari tingkat SD tentunya disesuaikan dengan karakter juga kemampuan usia anak-anak. Garapan tari ditampilkan menyesuaikan dengan teknik gerak yang dikembangkan serta memiliki pengolahan ruang, waktu dan tenaga sesuai dengan tema tanpa menghilangkan rasa ketradiisiannya.

c. 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.

d. 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

5. Indikator Penilaian

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, Hikayat bermain dan permainan dan sejenisnya yang mencakup salah satu tujuh kebiasaan anak Indonesia hebat	
2.	Teknik		25
		1. Penguasaan Teknik gerak	
		2. Pengolahan ruang	
		3. Pengolahan waktu	
		4. Pengolahan tenaga	

3.	Penampilan		30
		1. Pengolahan ruang pentas	
		2. Tata rias	
		3. Tata busana	
		4. Ekspresi	
		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%

Interval penilaian pada setiap indikator:

60 – 65 = Kurang (karya tidak sesuai dengan pedoman atau karya tidak memenuhi aspek-aspek penilaian)

70 –75 = Cukup (Penampilan cukup baik secara keseluruhan namun masih ada beberapa kelemahan dalam aspek-aspek penilaian)

80 – 85 = Baik (Baik secara keseluruhan tetapi masih mengandung beberapa ketidaksempurnaan)

90 – 95 = Sangat Baik (Keseluruhan penampilan karya sudah sangat baik, mendekati sempurna)

6. Peraturan penciptaan karya

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

BAB IV PENUTUP

Keberhasilan penyelenggaraan seleksi FLS3N tahun 2026 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 2026 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.

KEPALA DINAS PENDIDIKAN
KABUPATEN NGANJUK



PUGUH HARNOTO, S.STP, MM.

Pembina Utama Muda

NIP. 19750708 199602 1 001

