



Panduan

Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional 2026


SD/MI/Sederajat





**PANDUAN
FESTIVAL LOMBA SENI DAN SASTRA SISWA NASIONAL (FLS3N)
TAHUN 2026**

SD/MI/Sederajat



**Pusat Prestasi Nasional
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah
Tahun 2026**

**Panduan
Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N)
Tahun 2026**

SD/MI/Sederajat

Diterbitkan oleh:
Pusat Prestasi Nasional
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

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

Penanggung Jawab:
Retno Juni Rochmaningsih

Tim Penyusun:
Dr. Dadang Sudrajat
Drs. Zaini Rais, M.Sn.
lin Muthmainnah, S.P.
Sinta Yudisia Wisudanti, M.Psi., Psikolog
Ilsa Indrayani Sigar, S.Pd., M.MusEd.
Stephanus Hermawan
Hanny Herlina, M.Sn.

Penyunting:
Tri Istiwahyuningsih

Desain Sampul:
Febri Resky Perkasa
Muhammad Khosi

Tata Letak:
Ai Nurjanah

Februari 2026

©2026 Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah
Hak cipta dilindungi Undang-Undang.

KATA PENGANTAR

Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) merupakan salah satu program strategis dalam pengembangan potensi, kreativitas, dan apresiasi seni serta sastra murid di seluruh Indonesia. Melalui kegiatan ini, diharapkan terbentuk karakter pelajar yang inovatif, berdaya saing, serta berakar pada nilai-nilai budaya bangsa.

Panduan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) Tahun 2026 disusun sebagai acuan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian kegiatan agar terselenggara secara sistematis, objektif, adil, dan akuntabel, serta selaras dengan kebijakan pendidikan. Panduan ini memuat ketentuan dan prosedur pelaksanaan yang disesuaikan dengan perkembangan seni, sastra, dan kebijakan pendidikan, sehingga menjadi rujukan bersama bagi seluruh pemangku kepentingan dalam mewujudkan pelaksanaan FLS3N yang efektif dan berdampak positif bagi pembelajaran.

Kami menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan panduan ini. Kritik dan saran yang konstruktif senantiasa kami harapkan sebagai bahan penyempurnaan di masa mendatang.

Akhir kata, semoga Panduan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) Tahun 2026 dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai upaya nyata dalam mendukung terwujudnya generasi muda Indonesia yang berprestasi dan berbudaya.

Jakarta, April 2026

Kepala



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

NIP 198103292012122001

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. DASAR HUKUM.....	2
C. TUJUAN.....	3
D. HASIL YANG DIHARAPKAN.....	4
E. SASARAN.....	4
F. TEMA.....	5
G. BATASAN UMUM.....	5
BAB II MEKANISME PENYELENGGARAAN.....	6
A. CABANG LOMBA.....	6
B. PERSYARATAN UMUM PESERTA.....	6
C. JURI.....	7
D. PENYELENGGARA.....	8
E. SISTEM SELEKSI.....	11
F. SISTEM APLIKASI AJANG TALENTA.....	15
G. KETENTUAN TEKNIS UNGGAH KARYA.....	16
H. WAKTU PELAKSANAAN.....	17
I. PENGHARGAAN.....	18
J. PEMBIAYAAN.....	19

K. TATA TERTIB UMUM DAN SANKSI PELANGGARAN PERATURAN DALAM PELAKSANAAN LOMBA FLS3N.....	19
BAB III PELAKSANAAN LOMBA.....	21
A. GAMBAR BERCEKITA.....	21
B. MENYANYI SOLO.....	25
C. KRIYA.....	33
D. MENDONGENG.....	38
E. MENULIS CERITA.....	46
F. PANTOMIM.....	51
G. TARI.....	58
BAB IV PENGADUAN PUBLIK PUSAT.....	65
BAB V PENUTUP.....	744
LAMPIRAN.....	75

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 seni budaya bagi murid jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan murid berkebutuhan khusus sejak tahun 2008.

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 (FLS2N), 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 Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (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 konkret MTN yang berorientasi pada proses penemுகෙනalan, pengembangan, dan pemberian apresiasi terhadap talenta seni budaya murid dari seluruh wilayah Indonesia.

Ruang lingkup Manajemen Talenta Nasional di bidang seni budaya mencakup lima bidang prioritas, meliputi (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 Tahun 2026 yang dapat menjadi acuan bagi seluruh pemangku kepentingan, termasuk panitia, juri, peserta, guru, pelatih, operator sistem aplikasi ajang, komunitas, dinas pendidikan, serta pihak terkait lainnya. Panduan ini disusun untuk memastikan seluruh tahapan penyelenggaraan berjalan secara terstandar, transparan, dan akuntabel, serta mendukung pelaksanaan 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) Pusat Prestasi Nasional Tahun 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 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, efisien.

- c. Menjadi dasar dalam penyusunan Panduan 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 Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) mencakup:

1. Murid 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 murid 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; dan
7. Unsur lainnya.

F. TEMA

Tema umum FLS3N tahun 2026 adalah *“Menumbuhkan Karakter Bangsa melalui Kreativitas dan Apresiasi Seni Budaya”*. Tema ini mengandung makna 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 strategis bagi murid untuk mengekspresikan gagasan, imajinasi, dan identitas diri secara positif, inovatif, serta bertanggung jawab. 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 keberagaman, 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 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 murid aktif.
2. Murid berasal 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/MI/Sederajat.
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. Setiap sekolah dapat mendaftarkan maksimal 2 (dua) orang peserta/tim pada cabang lomba yang sama.
7. Peserta belum pernah menjadi Juara 1 FLS3N di tingkat Nasional pada cabang lomba dan jenjang yang sama di tahun-tahun sebelumnya.
8. Status murid SD/MI/Sederajat pada saat pendaftaran adalah kelas 3, 4 dan 5.

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

C. JURI

Juri adalah individu atau sekelompok yang berwenang dan bertanggung jawab memberikan penilaian terhadap karya peserta FLS3N. Tim juri setiap cabang lomba terdiri atas 3 orang.

- (1) Juri harus memiliki:
 - (a) kompetensi, yakni memiliki kepakaran yang relevan dengan cabang lomba yang dinilai dan harus dibuktikan dengan sertifikat, rekam jejak (CV), lisensi/penyetaraan, dan/atau pengakuan lain yang dapat dipertanggungjawabkan; dan
 - (b) profesionalitas, yakni tidak memiliki konflik kepentingan dan tidak menjadi pembina/pelatih peserta lomba.
- (2) Pemilihan juri memperhatikan aspek keterwakilan wilayah dan organisasi yang berkepentingan sesuai cabang lomba FLS3N.
- (3) Juri FLS3N Tingkat Kabupaten/Kota wajib berasal dari Kecamatan berbeda atau lembaga yang setara.
- (4) Juri FLS3N Tingkat Provinsi wajib berasal dari Kabupaten/Kota berbeda atau lembaga yang setara.
- (5) Juri tidak berasal unsur penyelenggara atau panitia FLS3N.
- (6) Juri wajib menandatangani Pakta Integritas Juri.
- (7) Juri **tidak secara pribadi membina tim atau individu**, dan tidak sedang terafiliasi/bekerja untuk suatu organisasi/lembaga/badan hukum yang secara aktif melatih tim atau individu di tingkat Kabupaten/Kota, Provinsi, dan Nasional.
- (8) Juri FLS3N Tingkat Kabupaten/Kota dan Provinsi ditentukan dan ditetapkan oleh pejabat yang berwenang di tingkat Kabupaten/Kota dan Provinsi.
- (9) Juri FLS3N Tingkat Nasional ditentukan dan ditetapkan oleh Kepala Pusat Prestasi Nasional, Kemendikdasmen

D. PENYELENGGARA

No	Tingkatan Ajang FLS3N	Unsur Penyelenggara	Tugas
1.	Tingkat Sekolah	Sekolah	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyelenggarakan seleksi calon peserta FLS3N yang akan menjadi wakil sekolah. ▪ Menugaskan operator tingkat sekolah sebagai admin pendaftaran dan sistem aplikasi ajang FLS3N 2026.
2.	Tingkat Kabupaten/Kota	Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota (dapat bekerja sama dengan satuan pendidikan, komunitas, dan unsur lainnya)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyusun dan menerbitkan Panduan FLS3N 2026 Tingkat Kab./Kota dengan mengacu pada Panduan FLS3N 2026 yang diterbitkan oleh Puspresnas. ▪ Menugaskan operator tingkat Kabupaten/Kota sebagai admin sistem aplikasi ajang FLS3N 2026. ▪ Melakukan sosialisasi kegiatan FLS3N Kabupaten/Kota. ▪ Mengumumkan atau melakukan pemanggilan peserta FLS3N FLS3N Unsur Kabupaten/Kota. ▪ Melaksanakan FLS3N Tingkat Kabupaten/Kota berdasarkan jadwal yang ditetapkan Puspresnas. ▪ Menangani permasalahan kecurangan atau pelanggaran saat pelaksanaan FLS3N. ▪ Menetapkan hasil FLS3N Kabupaten/Kota berdasarkan hasil penilaian Tim Juri Daerah.

No	Tingkatan Ajang FLS3N	Unsur Penyelenggara	Tugas
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyerahkan SK Pemenang Tingkat Kab./Kota yang ditandatangani oleh Kepala Dinas Pendidikan Kab./Kota. ▪ Menyerahkan surat pernyataan bahwa pemenang Tingkat Kab./Kota yang terpilih berasal dari hasil seleksi, bukan dari penunjukan langsung (Lihat Lampiran). ▪ Menyerahkan berita acara hasil penjurian Tingkat Kab./Kota format PD F (LihatLampiran format berita acara). ▪ Menerbitkan sertifikat/e-sertifikat keikutsertaan dan atau pemenang FLS3N dan memastikan tersampaikan kepada peserta.
		Operator Kabupaten/ Kota	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan pengawasan dan memastikan bahwa satuan pendidikan sudah melakukan pendaftaran di portal Puspresnas. ▪ Berperan aktif dalam membantu satuan pendidikan yang mengalami kendala saat mengikuti rangkaian pelaksanaan FLS3N. ▪ Menginput/menandai Juara Tingkat Kabupaten/Kota di sistem aplikasi ajang FLS3N SD.

No	Tingkatan Ajang FLS3N	Unsur Penyelenggara	Tugas
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengunggah SK Pemenang Kabupaten/Kota berdasarkan hasil penilaian juri. ▪ Mengunggah surat pernyataan bukan dari penunjukan langsung dan berita acara hasil penjurian Tingkat Kab./Kota format PDF.
3.	a. Tingkat Nasional (Babak Penyisihan)	Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengumumkan daftar peserta Babak Penyisihan FLS3N Dikdas 2026. ▪ Melaksanakan penjurian/penilaian Babak Penyisihan FLS3N Dikdas 2026 untuk menentukan peserta terbaik di setiap Provinsi. ▪ Menerbitkan SK Pemenang Tingkat Provinsi dan SK Finalis Nasional. ▪ Menerbitkan e-sertifikat pemenang (Juara 1, Juara 2, Juara 3, Juara Harapan 1, Juara Harapan 2, dan Juara Harapan 3) Babak Penyisihan FLS3N Dikdas 2026.
	b. Tingkat Nasional (Babak Final)	Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyusun Panduan FLS3N 2026. ▪ Melakukan sosialisasi FLS3N 2026. ▪ Menyediakan portal pendaftaran, dan aplikasi ajang FLS3N. ▪ Mengumumkan daftar finalis

No	Tingkatan Ajang FLS3N	Unsur Penyelenggara	Tugas
			<p>FLS3N Tingkat Nasional.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menetapkan tim juri FLS3N tingkat Nasional. ▪ Melaksanakan penjurian/penilaian Babak Final FLS3N Dikdas 2026. ▪ Menetapkan pemenang Tingkat Nasional. ▪ Menerbitkan SK pemenang FLS3N Dikdas 2026 Tingkat Nasional pada laman Puspresnas yang dapat di akses seluruh peserta. ▪ Menerbitkan e-sertifikat finalis dan pemenang FLS3N 2026 Tingkat Nasional.

E. SISTEM SELEKSI

1. Seleksi Tingkat Satuan Pendidikan

Sekolah mengidentifikasi, menyeleksi, dan menetapkan perwakilan terbaik dari sekolahnya, selanjutnya pihak sekolah melalui operator mendaftarkan murid di portal registrasi FLS3N

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

2. Seleksi Tingkat Kabupaten/Kota Secara Luring

a. Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota menyusun dan menerbitkan Panduan FLS3N 2026 Tingkat Kab./Kota dengan mengacu pada Panduan FLS3N 2026 yang diterbitkan oleh Puspresnas.

b. Peserta seleksi Tingkat Kabupaten/Kota menampilkan karya seni merujuk pada Panduan FLS3N 2026.

- c. Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota setempat melakukan seleksi dengan menggunakan data murid yang telah terdaftar di <https://daftar-bpti.kemendikdasmen.go.id/>
- d. Seleksi FLS3N tingkat Kabupaten/Kota dilaksanakan oleh Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota setempat.
- e. Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota menetapkan 1 (satu) peserta/tim terbaik per cabang lomba.
- f. Apabila Juara 1 berhalangan dan tidak bisa bertanding, dapat digantikan oleh Juara 2 dan seterusnya, tidak dapat digantikan oleh peserta yang bukan hasil seleksi tingkat Kabupaten/Kota.
- 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 SD/MI Tingkat Kabupaten/Kota Tahun 2026, video, dan dokumen digitalnya dikirimkan kepada Puspresnas melalui sistem aplikasi ajang FLS3N SD/MI.
- i. Ketentuan, persyaratan, dan mekanisme seleksi Kabupaten/Kota merupakan kebijakan masing-masing Dinas Pendidikan dengan merujuk pada Panduan FLS3N 2026.

3. Seleksi Tingkat Kabupaten/Kota Secara Daring

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

1. Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota menyusun dan menerbitkan **Panduan FLS3N 2026 Tingkat Kab./Kota** dengan mengacu pada Panduan FLS3N 2026 yang diterbitkan oleh Puspresnas.

2. Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota setempat melakukan seleksi peserta secara daring (*online*) dengan mengacu data pendaftar pada <https://daftar-bpti.kemendikdasmen.go.id/>
3. Penilaian karya digital dilakukan oleh juri yang berkumpul secara luring di satu tempat yang ditetapkan oleh penyelenggara tingkat Kabupaten/Kota.
4. Tim juri wajib menilai karya seluruh peserta lomba mengacu pada indikator penilaian yang ditetapkan dalam Panduan FLS3N 2026 yang diterbitkan oleh Puspresnas.
5. Tim juri menandatangani pakta integritas dan berita acara hasil penilaian.
6. Penyelenggara menerbitkan SK Pemenang seleksi tingkat Kabupaten/Kota berdasarkan berita acara hasil penilaian juri.
7. Ketentuan, persyaratan, dan mekanisme seleksi Kabupaten/Kota daring merupakan kebijakan masing-masing Dinas Pendidikan dengan merujuk pada Panduan FLS3N 2026.

4. Seleksi Tingkat Nasional

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

a. Babak Penyisihan (Daring)

- 1) Peserta pada Babak Penyisihan merupakan perwakilan terbaik dari masing-masing Kabupaten/Kota.
- 2) Jumlah perwakilan Kabupaten/Kota sebanyak **1 (satu)** peserta/tim untuk setiap cabang lomba.
- 3) Ketentuan dan persyaratan setiap karya merujuk pada ketentuan masing-masing cabang lomba.
- 4) **Juara 1, Juara 2, Juara 3, Juara Harapan 1, Juara Harapan 2, dan Juara Harapan 3** di setiap Provinsi hasil seleksi Babak Penyisihan akan mendapatkan e-sertifikat dari Puspresnas dan dicatatkan ke dalam Sistem Informasi Manajemen Talenta (SIMT) yang dikelola oleh Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.

- 6) Peserta/tim yang mewakili ke Babak Final tingkat Nasional adalah Juara 1 dari setiap Provinsi yang selanjutnya ditetapkan dalam Surat Keputusan Finalis FLS3N Dikdas Tingkat Nasional Tahun 2026.
- 7) Apabila Juara 1 berhalangan dan tidak bisa bertanding, dapat digantikan oleh Juara 2 dan seterusnya, tidak dapat digantikan oleh peserta yang bukan hasil seleksi Babak Penyisihan.

Seleksi Babak Penyisihan di Tingkat Provinsi (Mandiri)

Seleksi Tingkat Provinsi FLS3N Dikdas Tahun 2026 (SD/MI/Sederajat dan SMP/MTs/Sederajat) dapat dilakukan dengan cara:

- a) Dilaksanakan secara daring oleh Puspresnas (dalam hal Provinsi tidak menyelenggarakan seleksi); atau
- b) Dilaksanakan secara mandiri oleh Provinsi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Ketentuan ini diberikan untuk mengakomodasi Provinsi yang telah mengalokasikan anggaran kegiatan seleksi FLS3N FLS3N SD/MI/Sederajat dan FLS3N SMP/MTs/Sederajat Tingkat Provinsi Tahun 2026 secara mandiri dan tetap menjamin keselarasan pelaksanaan ajang FLS3N Dikdas 2026 secara nasional. Ketentuan yang wajib dipenuhi oleh Dinas Pendidikan Provinsi sebagai berikut:

1. Dapat melaksanakan seleksi FLS3N Dikdas Tingkat Provinsi secara **daring atau luring**.
2. Mengirimkan surat pemberitahuan resmi kepada Puspresnas sesuai jadwal yang ditetapkan (lihat tabel Waktu Pelaksanaan).
3. Melampirkan jadwal pelaksanaan kegiatan dalam surat pemberitahuan resmi.
4. Melakukan sosialisasi jadwal dan mekanisme pelaksanaan FLS3N Dikdas Tingkat Provinsi Tahun 2026 (SD/MI/Sederajat dan SMP/MTs/Sederajat).
5. Mengumumkan atau melakukan pemanggilan peserta FLS3N Dikdas Tingkat Provinsi berdasarkan hasil seleksi Tingkat Kabupaten/Kota dan wajib terdaftar di

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

6. Melaksanakan FLS3N Dikdas Tingkat Provinsi berdasarkan jadwal yang ditetapkan Puspresnas (lihat tabel Waktu Pelaksanaan).
7. Mengunggah dokumen berikut ke masing-masing aplikasi ajang FLS3N SD dan SMP sesuai jadwal yang ditetapkan (lihat tabel Waktu Pelaksanaan), yaitu:
 - (a) Berita Acara Hasil Penilaian dan Penetapan Pemenang FLS3N SD/MI/Sederajat Tingkat Provinsi dan FLS3N SMP/MTs/Sederajat Tingkat Provinsi Tahun 2026;
 - (b) SK Pemenang FLS3N SD/MI/Sederajat Tingkat Provinsi dan FLS3N SMP/MTs/Sederajat Tingkat Provinsi Tahun 2026; dan
 - (c) Surat Pernyataan Bukan Penunjukan Langsung.
8. Batas waktu unggah karya Finalis Nasional sesuai jadwal yang ditetapkan (lihat tabel Waktu Pelaksanaan).
9. Menerbitkan sertifikat/e-sertifikat keikutsertaan dan/atau pemenang FLS3N Tingkat Provinsi dan memastikan tersampaikan kepada peserta;

b. Babak Final

Babak Final diikuti oleh peserta/tim terbaik hasil seleksi Babak Penyisihan yang akan dilaksanakan secara daring.

F. 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 SD/MI/Sederajat:
<https://SD-pusatprestasinasional.kemendikdasmen.go.id/lomba/session/index?jl=fls3n>
3. Sistem publikasi informasi ajang FLS3N:
<https://pusatprestasinasional.kemendikdasmen.go.id/>
Instagram @puspresnas
4. Unduh e-sertifikat FLS3N:

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

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

G. KETENTUAN TEKNIS UNGGAH KARYA

Karya digital diunggah ke sistem aplikasi FLS3N dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Karya diunggah dalam bentuk video atau dokumen digital sesuai dengan ketentuan masing-masing cabang lomba.
2. Peserta **wajib** menyimpan file sesuai format yang ditentukan sebagai berikut:
 - a. **Video:** format MP4, resolusi minimal 720p. Orientasi layar, sudut pandang pengambilan video, dan durasi sesuai ketentuan masing-masing cabang lomba.
 - b. **Dokumen Teks:** format PDF.
 - c. **Foto/Scan Gambar:** format PDF, resolusi 300 dpi.
3. File harus diberi nama sesuai format yang ditentukan di masing-masing cabang lomba.
4. Folder diunggah ke akun Google Drive masing-masing peserta dan pastikan akses file Google Drive diatur ke "*Anyone with the link*", "*Anyone on the internet with the link can view*" atau "Siapa saja yang memiliki *link* dapat melihat") agar file dapat diakses oleh panitia dan juri.
5. Video proses pengerjaan karya diunggah ke akun YouTube masing-masing dan diatur ke **unlisted/tidak publik** kemudian tautan (*link*) YouTube diunggah ke sistem aplikasi ajang FLS3N Dikdas.
6. Tautan/*link* Google Drive atau YouTube wajib diinputkan ke sistem aplikasi ajang FLS3N.
7. *Link* harus diuji terlebih dahulu oleh peserta untuk memastikan bisa diakses oleh panitia dan juri.
8. Peserta bertanggung jawab atas keabsahan dan keutuhan *link* beserta file di dalamnya hingga pengumuman hasil lomba.
9. Karya harus diunggah sebelum tanggal dan waktu yang ditentukan (lihat Tabel Waktu Pelaksanaan).

10. Sistem aplikasi akan menutup akses unggah setelah melewati batas waktu.

H. WAKTU PELAKSANAAN

1. Waktu Pelaksanaan

No	Kegiatan	Jadwal
1.	Sosialisasi FLS3N Dikdas 2026	13 Februari 2026
2.	Pendaftaran peserta serta sinkron data ke aplikasi ajang FLS3N Dikdas oleh operator sekolah	16 Februari s.d. 31 Maret 2026
3.	Pelaksanaan FLS3N Dikdas Tingkat Kab./Kota	6 April s.d. 22 Mei 2026
4.	<ul style="list-style-type: none"> • Unggah dokumen ke sistem aplikasi ajang FLS3N Dikdas, meliputi: <ol style="list-style-type: none"> 1) Surat Pernyataan Bukan Penunjukan Langsung 2) Berita acara hasil penilaian dan penetapan pemenang 3) SK Pemenang FLS3N Dikdas Tahun 2026 Tingkat Kab./Kota • Memasukkan atau menandai capaian prestasi pemenang tingkat Kab./Kota ke aplikasi ajang FLS3N Dikdas oleh operator Dinas Pendidikan Provinsi 	12 April s.d. 25 Mei 2026 pukul 23.59 WIB
5.	Pengumuman peserta Babak Penyisihan FLS3N Dikdas	30 Mei 2026
6.	Batas akhir surat pemberitahuan Provinsi yang melakukan seleksi Babak Penyisihan Mandiri kepada Puspresnas	7 Juni 2026
7.	Seleksi Babak Penyisihan Mandiri oleh Provinsi	8 s.d. 29 Juni 2026
8.	Pengiriman SK Pemenang Babak Penyisihan Provinsi Seleksi Mandiri	30 Juni s.d. 4 Juli 2026

No	Kegiatan	Jadwal
9.	Babak Penyisihan FLS3N Dikdas 2026	6 s.d. 10 Juli 2026
10.	Pengumuman Finalis Nasional FLS3N Dikdas 2026	20 Juli 2026
11.	Pembuatan Karya Finalis Cabang Lomba Gambar Bercerita SD, Ilustrasi SMP FLS3N Dikdas via Live Zoom Meeting	6 Agustus 2026
12.	Batas akhir penerimaan karya fisik Cabang Lomba Gambar Bercerita SD, Ilustrasi SMP FLS3N Dikdas di kantor Puspresnas	29 Agustus 2026
13.	Pelaksanaan FLS3N Dikdas 2026 Tingkat Nasional	28 September s.d. 3 Oktober 2026

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

I. PENGHARGAAN

1. Tingkat Kabupaten/Kota

Penghargaan kejuaraan Tingkat Kabupaten/Kota dan Provinsi dilaksanakan dan diberikan sesuai kebijakan daerah masing-masing.

2. Tingkat Nasional

Penghargaan kejuaraan Tingkat Nasional sebagai berikut:

- a. Juara 1 : medali emas, e-sertifikat, dan uang pembinaan;
- b. Juara 2 : medali perak, e-sertifikat, dan uang pembinaan;
- c. Juara 3 : medali perunggu, e-sertifikat, dan uang pembinaan;
- d. Juara Harapan 1 : e-sertifikat dan uang pembinaan;
- e. Juara Harapan 2 : e-sertifikat dan uang pembinaan; dan
- f. Juara Harapan 3 : e-sertifikat dan uang pembinaan.

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

J. PEMBIAYAAN

1. Pembiayaan kegiatan FLS3N Tingkat Daerah bersumber dari dana APBD atau dana lain sesuai kewenangan daerah masing-masing.
2. Pembiayaan kegiatan FLS3N Tingkat Nasional bersumber dari dana APBN Tahun 2026 yang dialokasikan untuk Pusat Prestasi Nasional.

K. TATA TERTIB UMUM DAN SANKSI PELANGGARAN PERATURAN DALAM PELAKSANAAN LOMBA FLS3N

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 tindakan 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 kepesertaan, kemenangan, dan/atau pembatalan penghargaan.
5. Pembatalan kepesertaan, 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 Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah dan akan diatur sebagaimana mestinya.
9. Semua hal yang menyangkut penyelenggaraan FLS3N yang diatur dalam panduan ini dapat berubah sesuai dengan kondisi dan perkembangan kebijakan di masa yang akan datang. Untuk itu, Pusat Prestasi Nasional akan memberitahunya 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 Tingkat Kab./Kota, dan SK Pemenang FLS3N Dikdas Tingkat Kab./Kota.

BAB III PELAKSANAAN LOMBA

A. GAMBAR BERCEKITA

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 Lomba

- 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, toleran, setia kawan, cinta tanah air dan bertanggung jawab.

3. Tema Lomba

“Menumbuhkan Karakter Bangsa melalui Kreativitas dan Apresiasi Seni Budaya”

4. Syarat dan Pelaksanaan Lomba

- a. Lomba babak penyisihan (tingkat provinsi) dilaksanakan secara mandiri dengan tempat dan waktu yang tidak ditentukan. Persyaratan lomba dilaksanakan berdasarkan petunjuk atau pedoman lomba dari pusat, yaitu:
 - 1) Soal lomba: “Apa yang akan kalian lakukan bila lingkungan di sekitarmu rusak?”.

- 2) Gambar bercerita dibuat berwarna di atas kertas ukuran A3 dengan media: *crayon*, cat air, pensil warna atau mix media/media campuran (pilih salah satu).
 - 3) Pada bagian bawah gambar dilengkapi satu baris keterangan yang berisi : NAMA_SD_GAMBAR BERCEKITA_ PROVINSI_ KAB./KOTA
 - 4) Gambar bercerita yang sudah selesai wajib difoto dengan resolusi terbaik/tinggi (minimal 1-3 MB).
 - 5) Proses pembuatan gambar bercerita wajib direkam dengan durasi 60 detik Rekaman tersebut berisi tentang proses pembuatan sketsa, membuat bentuk (membuat *outline*) dan mewarnai/penyempurnaan gambar, bergantian dengan wajah peserta. Kualitas rekaman harus jelas /visual yang baik, bila tidak akan mengurangi penilaian.
 - 6) Foto karya dan video rekaman proses pembuatan gambar bercerita wajib diunggah ke aplikasi ajang FLS3N SD.
 - 7) Bila karya yang dikirim diganti atau dibuatkan orang lain sehingga tidak sesuai dengan rekaman proses pembuatan gambar bercerita, peserta akan dinyatakan gugur.
 - 8) Peserta akan diseleksi untuk menjadi juara tingkat provinsi.
- b. Lomba tingkat final dengan ketentuan sebagai berikut :
- 1) Peserta adalah pemenang di tingkat provinsi.
 - 2) Soal dan peraturan /ketentuan lomba yang lebih detail akan disampaikan pada saat lomba.
 - 3) Lomba dilaksanakan secara daring (*zoom*) sesuai jadwal yang ditetapkan di BAB 2.
 - 4) Lomba dilaksanakan selama 1 hari selama 4 jam dalam bentuk Gambar berwarna dibuat di atas kertas ukuran A3 dengan media: *crayon*, cat air, pensil warna atau mix media/media campuran (pilih salah satu).
 - 5) Pada bagian bawah gambar dilengkapi satu baris keterangan yang berisi : NAMA_SD_GAMBAR BERCEKITA_ PROVINSI_ KAB./KOTA
 - 6) Jaringan internet harus stabil, bila terputus dan tidak tersambung lagi dan tidak ada konfirmasi ke panitia, maka otomatis peserta

akan dianggap gugur. Untuk mengantisipasi hal tersebut diusahakan ada *back up* jaringan.

- 7) Ada dua kamera yang disimpan di depan peserta untuk menunjukkan aktivitas menggambar dan kamera dari samping untuk memantau proses menggambar yang sedang dibuat peserta.
- 8) Selama pelaksanaan lomba akan dipandu dan dipantau dari jauh oleh panitia.
- 9) Setiap selesai lomba karya wajib difoto dengan resolusi terbaik/tinggi (minimal 1-3 MB) yang kemudian langsung diunggah/*submit* ke laman yang akan disampaikan kemudian.
- 10) Karya asli wajib dikirim via pos ke alamat:

a.n. Panitia FLS3N 2026

Pusat Prestasi Nasional (Bidang Vokasi dan Seni Lantai 4)

Jalan Gardu RT.10 / RW.02, Srengseng Sawah, Kec.

Jagakarsa,

Kota Administrasi Jakarta Selatan,

Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12640

- 11) Karya diterima paling lambat sesuai tanggal yang sudah ditetapkan pada BAB 2.
- 12) Bila karya yang *upload* dan dikirim diganti, diperbaiki, dibuatkan orang lain sehingga tidak sesuai dengan yang dibuat saat lomba, maka peserta dianggap gugur.
- 13) Bila kualitas/kemampuan menggambarnya dinilai tidak sesuai/tidak sebaik dengan kualitas/kemampuan saat lomba kabupaten atau provinsi, maka peserta dapat langsung didiskualifikasi.

5. Ketentuan umum karya yang harus dibuat peserta

a. Konten gambar

- Dibuat sesuai dengan soal dan ketentuan yang diminta.
- Tidak mengandung unsur SARA, Pornografi, Provokatif, dan Politik.

b. Karya harus dibuat sesuai dengan soal dan media yang ditetapkan.

c. Karya harus asli/orisinal dibuat oleh sendiri tanpa bantuan orang lain.

d. Bersedia menerima sanksi apa pun bila terbukti melanggar.

6. Indikator Penilaian

- a. Kelengkapan dokumen
- b. 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 : 10 – 100

B. MENYANYI SOLO

1. Pengertian

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

2. Babak Penyisihan

- a. Dilakukan secara daring, diikuti oleh seluruh peserta terpilih/ juara dari Kabupaten/kota dan Propinsi juga Sekolah Luar Negeri Indonesia yang sudah terdaftar.
- b. Setiap peserta menyanyikan 1 buah lagu Bahasa Indonesia yang ada pada pilihan, yaitu :
 - 1) Selamanya untukmu teman (Naura)
Link : <https://www.youtube.com/watch?v=gttqRKdgmkk>
 - 2) Kepompong (Neona)
Link : <https://www.youtube.com/watch?v=zT-6-RwVjzY>
 - 3) Kejar Mimpi (Maudi Ayunda)
Link : <https://www.youtube.com/watch?v=zbPt9LkPT4c>
 - 4) Bully (Naura)
Link : <https://www.youtube.com/watch?v=fsxDU9ipzmY>
 - 5) Lihatlah lebih dekat (Yura Yunita)
Link : https://www.youtube.com/watch?v=RhO5MFj50_M
 - 6) Melompat lebih tinggi (Sheila on 7)
Link : <https://www.youtube.com/watch?v=ab9LL48USIU>
- c. Akan dipilih satu pemenang dari masing masing Provinsi untuk maju ke Babak Final.

3. Babak Final

- a. Babak Final dilaksanakan secara daring.
- b. Babak Final diikuti oleh peserta yang merupakan pemenang Babak Penyisihan dari setiap Provinsi.

c. Peserta di babak Final akan menyanyikan 2 buah lagu dengan ketentuan:

1) Lagu pertama, peserta menyanyikan 1 buah lagu Wajib dengan iringan musik (minus one) dari pilihan lagu di bawah ini:

- “Rayuan Pulau Kelapa” Ciptaan Ismail Marzuki
- “Nyiur Hijau” Ciptaan Maladi
- “Berkibarlah Benderaku” Ciptaan Ibu Sud

2) Lagu Kedua, peserta menyanyikan 1 buah lagu pilihan berbahasa Indonesia dengan iringan musik (minus one) dari pilihan lagu di bawah ini:

- Selamanya untukmu teman (Naura)

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=gttqRKdgmkk>

- Kepompong (Neona)

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=zT-6-RwVjzY>

- Kejar Mimpi (Maudi Ayunda)

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=zbPt9LkPT4c>

- Bully (Naura)

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=fsxDU9ipzmY>

- Lihatlah lebih dekat (Yura Yunita)

Link: https://www.youtube.com/watch?v=RhO5MFj50_M

- Melompat lebih tinggi (Sheila on 7)

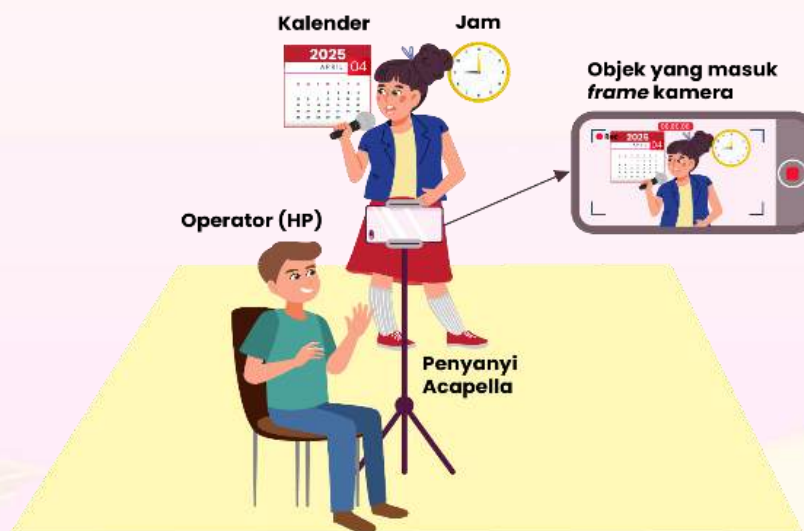
Link: <https://www.youtube.com/watch?v=ab9LL48USIU>

4. Teknis Pelaksanaan

a. Teknis Pelaksanaan Babak Penyisihan

- 1) Peserta membuat 1 buah video menyanyi yang diunggah ke akun Google Drive atau Youtube masing-masing peserta.
- 2) Musik iringan yang dipakai untuk rekaman ini boleh memakai MMO (music minus one) atau pengiring (pengiring tidak boleh terlihat di dalam video yang dikirim). Pengiring dapat berupa iringan gitar, piano dan *keyboard*.
- 3) Peserta boleh menggunakan mikrofon atau tidak namun suara harus terdengar jelas dan jernih (tidak menggunakan *Microphone* dengan Efek *Built-In*)

- 4) Peserta membuat video menyanyi, dengan ketentuan:
- (a) Peserta mengirimkan 1 (satu) buah video menyanyi dengan durasi video maksimal 5 menit, termasuk pengenalan. Penghitungan waktu dimulai dari peserta memperkenalkan diri untuk memulai lomba sampai dengan peserta selesai menyanyikan lagu.
 - (b) Video rekaman yang dibuat harus menampilkan kalender dan jam dinding dengan jarum yang berjalan untuk menyatakan tanggal dan waktu rekaman dengan penyanyi yang harus ada di dalam satu frame (lihat gambar di bawah).



- (c) Video dilarang diedit baik gambar ataupun suara dalam bentuk apa pun.
- (d) Video diawali oleh peserta dengan menyebutkan nama lengkap, asal sekolah, kota dan provinsi, kategori yang diikuti, lagu yang akan dinyanyikan kemudian setelah menyebut semua yang diminta, langsung tanpa jeda peserta mulai menyanyi.

Contoh narasi:

Selamat pagi/siang/sore, saya(nama lengkap), saya bersekolah di, dari kota , provinsi, sedang mengikuti Lomba Menyanyi SD FLS3N 2026, pada hari (sebutkan hari perekaman) tanggal (sebutkan tanggal perekaman) akan membawakan lagu berjudul

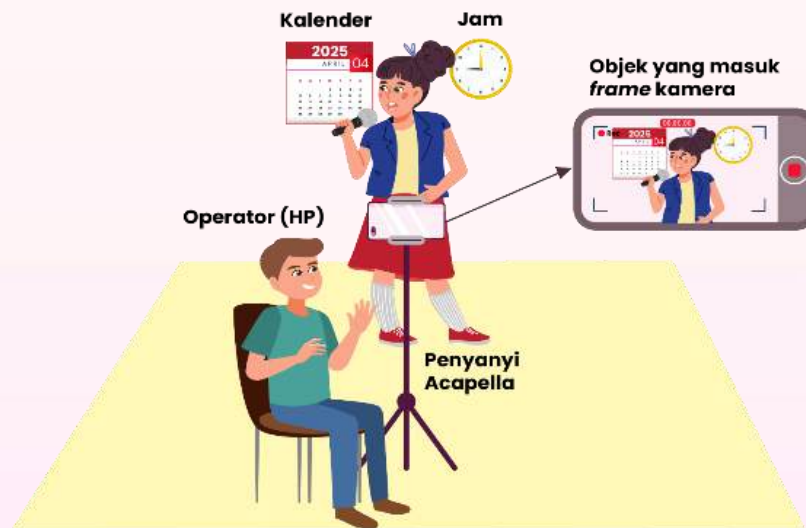
- (e) Format video adalah .mp4 dengan resolusi minimum 720p.

- 5) Kostum yang digunakan peserta adalah pakaian dengan sentuhan daerah masing-masing dengan tetap menjaga kesopanan dan estetika (desain baju tidak membatasi ruang gerak dan penampilan).
- 6) Video dimasukkan dalam folder dengan format penamaan folder:
Asal Provinsi_Cabang Lomba_Nama_FLS3N 2026
Contoh: Sulawesi Utara_MenyanyiSD_Btari Indrayani_FLS3N 2026
- 7) Folder diunggah ke akun Google Drive masing-masing peserta dan *link* Google Drive diunggah ke aplikasi ajang FLS3N, tautan (*link*) Google Drive dibuat tidak *private/restricted*.
- 8) Video juga diunggah ke kanal YouTube yang disetting *unlisted* kemudian tautan (*link*) YouTube diunggah ke aplikasi ajang FLS3N.

b. Teknis Pelaksanaan Babak Final

- 1) Peserta membuat 1 buah video menyanyi yang diunggah ke akun Google Drive atau Youtube masing-masing peserta.
- 2) Musik iringan yang dipakai untuk rekaman ini boleh memakai MMO (music minus one) atau pengiring (pengiring tidak boleh terlihat di dalam video yang dikirim). Pengiring dapat berupa iringan gitar, piano dan *keyboard*.
- 3) Peserta boleh menggunakan mikrofon atau tidak namun suara harus terdengar jelas dan jernih (tidak menggunakan *Microphone* dengan Efek *Built-In*)
- 4) Peserta membuat video menyanyi, dengan ketentuan:
 - (a) Durasi video maksimal 10 menit untuk 2 lagu, termasuk perkenalan. Penghitungan waktu dimulai dari peserta memperkenalkan diri untuk memulai lomba sampai dengan peserta selesai menyanyikan lagu. Video diawali oleh peserta dengan menyebutkan nama lengkap, tanggal dan hari, asal sekolah, kota dan provinsi, kategori yang diikuti, lagu yang akan dinyanyikan kemudian setelah menyebut semua yang diminta, langsung tanpa jeda peserta mulai menyanyi.

- (b) Rekaman video lagu pertama dan lagu ke dua harus dilakukan dalam satu kali pengambilan gambar. Video dilarang diedit baik gambar ataupun suara dalam bentuk apa pun.
- (c) Video rekaman yang dibuat harus menampilkan kalender dan jam dinding dengan jarum yang berjalan untuk menyatakan tanggal dan waktu rekaman dengan penyanyi yang harus ada di dalam satu frame (lihat gambar di bawah).



- (d) Video dilarang diedit baik gambar ataupun suara dalam bentuk apa pun.
- (e) Video diawali oleh peserta dengan menyebutkan nama lengkap, asal sekolah, kota dan provinsi, kategori yang diikuti, lagu yang akan dinyanyikan kemudian setelah menyebut semua yang diminta, langsung tanpa jeda peserta mulai menyanyi.

Contoh narasi:

Selamat pagi/siang/sore, saya(nama lengkap), saya bersekolah di, dari kota , provinsi, sedang mengikuti Lomba Menyanyi SD FLS3N 2026, pada hari (sebutkan hari perekaman) tanggal (sebutkan tanggal perekaman) akan membawakan lagu berjudul

- (f) Format video adalah .mp4 dengan resolusi minimum 720p

5) Kostum yang digunakan peserta adalah pakaian dengan sentuhan daerah masing-masing dengan tetap menjaga kesopanan dan

estetika (desain baju tidak membatasi ruang gerak dan penampilan).

- 6) Video dimasukkan dalam folder dengan format penamaan folder:
Asal Provinsi_Cabang Lomba_Nama_FLS3N 2026
Contoh: Sulawesi Utara_MenyanyiSD_Btari Indrayani _FLS3N 2026
- 7) Folder diunggah ke akun Google Drive masing-masing peserta dan *link* Google Drive diunggah ke aplikasi ajang FLS3N, tautan (*link*) Google Drive dibuat tidak private/restricted.
- 8) Video juga diunggah ke kanal YouTube yang disetting *unlisted* kemudian tautan (*link*) YouTube diunggah ke aplikasi ajang FLS3N.

5. Indikator Penilaian

Penjelasan Indikator Penilaian Karya

Kriteria penilaian Menyanyi Solo meliputi 4 bidang yaitu:

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

- a. Materi Suara (30%)
 - 1) Ketepatan nada dari awal hingga akhir
 - 2) Kualitas nada tinggi dan nada rendah
 - 3) Kualitas kejernihan suara/bersih
- b. Teknik Vokal (30%)
 - 1) Penggunaan register vokal yang menyeluruh, pernafasan, artikulasi (pengucapan)
 - 2) Irama yang dinyanyikan sesuai dengan aksentekanan lagu. Memulai dan mengakhiri lagu
- c. Penghayatan/interpretasi (30%)
 - 1) Penjiwaan dan penghayatan terhadap lirik lagu
 - 2) Penyampaian pesan atau cerita lagu sesuai dengan makna lirik
- d. Penampilan (10%)
 - 1) Sikap panggung (percaya diri, interaksi dengan audiensi, dan gerakan yang mendukung)
 - 2) Kostum (kesesuaian busana dengan lagu yang dibawakan)

3) Kehadiran panggung (karisma dan daya tarik selama tampil)

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

Interval penilaian pada setiap indikator :

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

6. Peraturan Atau Sanksi Dalam Penciptaan Karya

Peraturan atau sanksi dalam penciptaan karya :

a. Penciptaan Karya

- Peserta hanya diperbolehkan melakukan perekaman visual dan audio standar tanpa melalui *editing* dengan penambahan *effect* dan sebagainya.
- Penampilan peserta lomba menyanyi harus merepresentasikan kemampuan vokal asli peserta, direkam atau ditampilkan secara jujur dan apa adanya.
- Penampilan harus sesuai dengan pedoman yang ada.

Sanksi :

Peserta akan di diskualifikasi jika :

- melakukan penggunaan editing suara dalam rekaman video,
- manipulasi identitas peserta,
- adanya intervensi pendamping dalam penampilan babak final,
- pelanggaran etika selama pelaksanaan lomba,
- tidak mengikuti aturan yang ada di dalam panduan.

b. Keikutsertaan peserta

- Peserta berasal dari Satuan Pendidikan yang terakreditasi atau Satuan Pendidikan luar negeri yang diakui Kementerian.
- Murid aktif yang sedang menempuh Pendidikan pada jenjang Pendidikan Dasar tingkat SD/ MI/ Sederajat kelas 3 s/d kelas 5.

c. Penetapan atau Keputusan juri :

- Penetapan atau Keputusan Juri dilakukan berdasarkan hasil penilaian menyeluruh terhadap peserta dengan mengacu pada pedoman, kriteria, dan instrumen penilaian yang telah ditetapkan.
- Keputusan Juri bersifat mutlak dan tidak dapat di ganggu gugat.

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 Seleksi Tingkat Wilayah (Kabupaten/Kota dan Provinsi)

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 memberi 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, kulit 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 atau alat tajam lainnya.

3. Seleksi Babak Penyisihan dan Final

c. Babak Penyisihan (Daring)

Pada babak penyisihan, juri menilai karya-karya dari karya peserta yang dikirim dari tingkat kabupaten/kota dan SILN secara daring. Penilaian dilakukan untuk memilih 39 karya terbaik dan selanjutnya lolos ke Babak Final.

d. Babak Final (Daring)

Materi lomba final tingkat Nasional tahun ini tetap sama dengan materi seleksi tingkat Kabupaten/Kota agar siswa dan pendamping dapat mempersiapkan material dan peralatan secara maksimal untuk diseleksi di babak final.

Babak final tahun ini tetap berupa pengembangan **mainan anak**. namun membuat karya baru. Definisi produk mainan anak adalah produk kriya yang digunakan untuk permainan bagi anak-anak secara tradisional maupun modern.

Permainan anak yang dibuat dapat menggunakan mekanik dan media penggerak seperti baterai, daya gravitasi dan sejenisnya.

4. Teknis Pelaksanaan

a. Seleksi Tingkat Kabupaten/Kota, Babak Penyisihan, dan Babak Final

- Pembuatan karya dikerjakan sambil direkam video, boleh *timelapse* untuk hal tertentu.
- Peserta bekerja dengan mengenakan seragam olahraga sekolah masing-masing.
- Peserta diberi kebebasan dalam memilih material, serta upayakan memilih material yang unik dan memiliki karakter yang sesuai dengan karya yang akan dibuat.
- Peserta yang menggunakan peralatan dan material berbahaya wajib mengenakan perlengkapan yang sesuai dengan standar keamanan dan keselamatan kerja (masker, sarung tangan, kaca mata, dan sebagainya).

- Peserta membuat video (boleh diedit) berdurasi maksimal 5 menit yang berisi presentasi tentang konsep, bahan, alat, proses kerja (*timelapse*), teknik yang digunakan, dan hasil akhir karya perhiasan saat dikenakan pada tubuh.
- Pembuatan video dilakukan dengan mempertimbangkan pencahayaan, sudut pandang, fokus, dan audio yang baik.
- Format video MP4 (kualitas HD dengan resolusi 720p) dan perekaman video diambil secara *landscape* atau horizontal.
- Link penyimpanan video (Google Drive) wajib diunggah pada aplikasi ajang FLS3N Dikdas.
- Nama *file* video wajib mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, kabupaten/kota, dan provinsi contoh:
KRIYA_Intan Primasari_SD 3 Cibinong_Kabupaten Bogor_Jawa Barat
- Video juga diunggah ke <https://youtube.com> dengan meng-klik pilihan "unlisted" pada menu "visibilitas".
- Tautan (link) video youtube dimasukkan (di-insert) ke aplikasi ajang FLS3N 2026 Dikdas.
- Kriteria penilaian untuk babak penyisihan mengacu pada kriteria yang telah tercantum berikut ini.

b. Seleksi Penyisihan Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN)

- Seleksi SILN dilaksanakan secara daring.
- Seleksi SILN bersamaan dengan seleksi tingkat penyisihan.
- Nama file video wajib mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama SILN, dan nama negara.
contoh:
KRIYA_Intan Primasari_SILN Kuala Lumpur_Malaysia
- Video juga diunggah ke <https://youtube.com> dengan meng-klik pilihan "unlisted" pada menu "visibilitas".
- Tautan (link) video youtube dimasukkan (di-insert) ke aplikasi ajang FLS3N 2026 Dikdas.
- Persyaratan pembuatan video lainnya sama dengan seleksi tingkat kabupaten/kota di atas.

c. Seleksi Tingkat Nasional (Final)

- Peserta tahap final merupakan para peserta yang telah lolos seleksi di Babak Penyisihan sebanyak 39 peserta.
- Proses pembuatan karya untuk babak final sama dengan babak penyisihan dan tingkat kabupaten/kota yaitu tetap berupa pembuatan **mainan anak**, namun **membuat karya baru**.
- Pembuatan video untuk tingkat final, syarat dan ketentuan sama dengan seleksi tingkat kabupaten / kota.

5. Indikator Penilaian Pada Seleksi Tingkat Wilayah dan Nasional

Penilaian akan ditekankan pada aspek estetika, keterampilan, kreativitas, kualitas karya, dan fungsional yang akan dijelaskan pada tabel.

Tabel Indikator Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	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.	Kreativitas	25%	Memiliki keunikan
4.	Kualitas Material	10%	Meliputi kekuatan keunikan dan proses pengolahan material
5.	Fungsional	10%	Karya memiliki nilai guna

6. Peraturan Atau Sanksi Dalam Penciptaan Karya

Peraturan atau sanksi dalam penciptaan karya:

a. Keikutsertaan peserta :

- Peserta wajib mengerjakan karyanya secara mandiri, tanpa bantuan orang lain.
- Karya tidak mengandung unsur SARA dan pornografi.
- Untuk peserta SILN diseleksi bersamaan dengan karya peserta setingkat kabupaten/kota.

b. Penetapan atau Keputusan juri :

- Jika terjadi pelanggaran, maka Juri berhak untuk memberikan sanksi pengurangan nilai hingga diskualifikasi.
- Keputusan juri tidak dapat diganggu gugat.

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. Persyaratan dan Materi Lomba

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

a. Mekanisme Lomba

Pelaksanaan FLS3N tahun 2026 dilaksanakan melalui 4 (empat) tahapan yakni, seleksi tingkat sekolah, seleksi tingkat kabupaten/kota, tingkat provinsi dan tingkat nasional (penyisihan dan final) dengan mengikuti standar prosedur pelaksanaan seleksi yang ditetapkan oleh Pusat Prestasi Nasional. Adapun penyelenggaraan pada setiap tingkatan adalah sebagai berikut:

1) Pelaksanaan lomba tingkat Sekolah

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

2) Pelaksanaan lomba tingkat Kabupaten/Kota

FLS3N tingkat kabupaten/kota tahun 2026 dilaksanakan secara daring atau luring (sesuai kebijakan masing-masing kabupaten/kota dengan merujuk pada Panduan FLS3N 2026) untuk memilih 1 (satu) peserta terbaik di setiap kabupaten/kota. Penilaian tingkat kabupaten kota wajib menggunakan indikator penilaian yang telah ditetapkan oleh Pusat Prestasi Nasional Kemendikdasmen tahun 2026.

3) Pelaksanaan lomba tingkat Provinsi (Babak Penyisihan)

FLS3N tingkat nasional (babak penyisihan) tahun 2026 dilaksanakan secara daring dengan merujuk pada Panduan FLS3N 2026 untuk

memilih 1 (satu) peserta terbaik di setiap provinsi yang kemudian akan menjadi finalis pada tingkat nasional.

- 4) Pelaksanaan lomba tingkat Nasional (Babak Final)
FLS3N tingkat nasional (Babak Final) tahun 2026 dilaksanakan secara daring untuk memilih peserta terbaik sebagai juara 1, 2, dan 3 serta harapan 1, 2, dan 3 dari semua peserta perwakilan provinsi.

3. Ketentuan Pelaksanaan Lomba

Tema Mendongeng SD/MI/Sederajat

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

4. Materi Lomba Pelaksanaan Lomba Tingkat Kabupaten/Kota, dan Nasional (Babak Penyisihan dan Final)

- a. Naskah dongeng dapat menyadur dari buku-buku cerita dongeng; cerita legenda; cerita rakyat; fabel dari Indonesia. Penggunaan cerita karya asli (ide dan cerita ditulis sendiri) merupakan nilai tambah.
- b. Mendongeng menggunakan Bahasa Indonesia yang baik, sederhana, dan mudah dipahami. Penggunaan Bahasa Daerah berbentuk kata; istilah; atau kalimat cerita, diperkenankan asalkan disertakan Bahasa Indonesianya. Arti dalam Bahasa Indonesia dituturkan (dalam bentuk mendongeng) setelah Bahasa Daerah tersebut. Penggunaan Bahasa Daerah tidak untuk keseluruhan cerita.

- c. Karya dongeng mencerminkan karakteristik usia siswa SD/MI/Sederajat, serta mengangkat budaya lokal.
- d. Setiap peserta dapat memilih isi cerita dalam dongeng sesuai dengan pilihan tema khusus di atas.
- e. Dalam penyampaian cerita, telah disunting dari aspek kekerasan, pembunuhan, perebutan kekuasaan, percintaan, romantisme berlebih, dan/atau perselingkuhan. Namun tidak mengurangi esensi cerita yang disadur.
- f. Tidak perlu ada kesimpulan atau penyampaian pesan moral di dalam atau di akhir mendongeng.
- g. Peserta disarankan menyebutkan judul buku/sumber cerita; penulis dan ilustrator (jika ada) dari buku/sumber cerita di awal atau akhir mendongeng.
- h. Peserta mengenakan seragam sekolah tanpa riasan wajah (*make up*) dan diperbolehkan menambah ornamen kostum yang selaras dengan penyampaian cerita (pada lomba penyisihan dan final).
- i. Alat peraga diperbolehkan, tapi tidak diwajibkan.
- j. Alat peraga yang digunakan hanya terbatas pada alat dukung cerita, dan bukan sebagai dekorasi panggung.
- k. Kemampuan lain diperbolehkan untuk ditampilkan selaras dengan cerita, tapi tidak diwajibkan. Kemampuan lain yang dimaksud adalah kemampuan dari peserta selain penuturan, seperti menari, menyanyi, memainkan alat musik, dan lainnya. Disarankan penampilan dengan kemampuan lain ini tidak menggunakan alat yang memberatkan atau menggunakan ruang yang luas.

5. Tata Cara Produksi Video Lomba Tingkat Kabupaten/Kota dan Nasional (Babak Penyisihan dan Final)

- a. Video mendongeng berdurasi 5 – 10 menit (maksimal 2 menit untuk perkenalan dan kalimat pembuka; maksimal 8 menit untuk penampilan mendongeng), dalam bentuk audio visual dengan rasio 16:9 (*landscape*), format MP4, dan resolusi minimal 720p. Ketepatan durasi video mendongeng menjadi salah satu faktor penilaian.

- b. Peserta hanya dapat mengirimkan 1 (satu) video karya mendongeng, yang akan diikutsertakan pada lomba tingkat kabupaten/kota dan Babak Penyisihan.
- c. Bagi peserta yang lolos Babak Penyisihan wajib membuat video mendongeng terbaru yang akan diikutsertakan dalam Babak Final .
- d. Pengambilan video karya dapat menggunakan gawai/kamera dengan posisi statis (kamera tidak bergerak, tidak berubah fokus) dari satu arah atau satu sudut pengambilan gambar (*angle*) tampak bagian depan.
- e. Video mendongeng adalah video utuh, diambil dalam satu kali perekaman (*one take video*).
- f. Video mendongeng peserta tidak diperbolehkan untuk disunting (memotong, menyambung, atau menambahkan). Video Mendongeng peserta dilarang untuk ditambahkan ilustrasi musik, suara tambahan, atau video/gambar tambahan dan grafis.
- g. Video karya mendongeng tingkat nasional dikirim melalui aplikasi ajang FLS3N SD.

6. Indikator Penilaian

Penilaian lomba Kabupaten/Kota dan Nasional (Babak Penyisihan dan Final)

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 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, psikologis, 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 penyampai 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

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 pendongeng 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 memahami, 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, sementara 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 teatrical 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 pesan nilai dan emosi.

Indikator penilaian pada aspek tafsir ruang dalam seni pertunjukkan 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 pertunjukkan 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. Gerak tubuh (*Movement*), adalah gerak tubuh pendongeng 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.

Penilaian peserta Lomba Mendongeng SD/MI/Sederajat Tahun 2026 dengan kriteria dan instrumen sebagai berikut:

No	Komponen	Indikator	Bobot	Ket	Skala (Max)	Nilai
1.	Cerita Menjadi Peristiwa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kejelasan peristiwa cerita 2. Kekuatan dramaturgi 3. Penghayatan dan kehadiran 4. Penggunaan waktu dan ritme 5. Integrasi vokal, gerak, dan ruang 6. Respons spontan penonton 7. Keutuhan cerita dan pesan yang sesuai dengan tema lomba 	30%	7 indikator terpenuhi	95	
2.	Tafsir Karakter	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peran Pendongeng Sebagai Narator 2. Peran Pendongeng Sebagai Tokoh dalam Cerita Transisi Karakter 	20%	3 indikator terpenuhi	90	

No	Komponen	Indikator	Bobot	Ket	Skala (Max)	Nilai
3.	Tafsir vokal	1. Tempo 2. Irama 3. Artikulasi 4. Dinamika permainan vokal	20%	4 indikator terpenuhi	90	
4.	Penghayatan	1. Penghayatan terhadap Cerita, Tokoh, Suasana, dan Nilai 2. Proporsi Emosi 3. Proporsi Narasi dan Dialog 4. Proporsi Vokal dan Gerak 5. Proporsi Imajinasi dan Visual 6. Proporsi Tempo dan Ritme	20%	6 indikator terpenuhi	90	
5.	Tafsir Ruang	1. Artistik 2. Bloking 3. Pergerakan (<i>Movement</i>)	10%	3 indikator terpenuhi	80	

- Coret yang tidak perlu

Interval penilaian pada setiap indikator:

- 60 – 65 : Kurang
- 70 – 75 : Cukup
- 80 – 85 : Baik
- 90 – 100 : Sangat Baik

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. Cerita harus merupakan karya asli peserta, ditegaskan dengan surat pernyataan keaslian yang ditandatangani di atas meterai tempel Rp 10.000;
- d. Karya tidak boleh dibuat dengan akal imitasi (AI);
- e. Karya belum pernah dipublikasikan di media apa pun;
- f. Materi cerita tidak mengandung diskriminasi terhadap suku, agama, ras, etnis atau kelompok tertentu, serta bebas dari unsur kekerasan, ujaran kebencian, dan pornografi;
- g. Format penulisan:
 - Font Calibri ukuran 12, spasi 1,5;
 - Ukuran kertas A4;
 - Margin: 2,54 cm di setiap sisi;
 - Panjang cerita 500–1.700 kata;
- h. Karya tidak perlu disertai kesimpulan, pesan moral secara eksplisit, ilustrasi sampul, maupun ilustrasi isi;
- i. Naskah lomba harus memuat:
 - Cabang lomba
 - Judul cerpen
 - Nama lengkap peserta
 - Nama sekolah
 - Kabupaten/Kota
 - Provinsi

2. Mekanisme Lomba

Lomba menulis cerita tahun 2026 dilaksanakan melalui dua tahap, yakni tingkat kabupaten/kota dan nasional dengan mengikuti standar prosedur pelaksanaan yang ditetapkan oleh Pusat Prestasi Nasional. Adapun penyelenggaraan pada setiap tingkat adalah:

a. Pelaksanaan FLS3N Tingkat Kabupaten/Kota

- 1) FLS3N tingkat kabupaten/kota dilaksanakan untuk memilih 1 (satu) peserta lomba menulis cerita yang berhak maju ke tingkat nasional;
- 2) Lomba tingkat kabupaten/kota dapat dilaksanakan secara daring atau luring sesuai kebijakan kabupaten/kota masing-masing dengan tata cara yang mengacu pada Panduan FLS3N 2026;
- 3) Dalam lomba tingkat kabupaten/kota, peserta harus memilih salah satu tema sebagai berikut:
 - Menjaga bumi;
 - Aku dan pahlawan;
 - Merawat budaya dan tradisi
- 4) Genre tulisan bebas;
- 5) Karya peserta wajib diunggah ke akun *google drive* masing-masing. Pastikan akses *file* diatur ke "Siapa saja yang memiliki *link* dapat melihat".
- 6) *File* diberi nama sebagai berikut:
Nama Peserta_Cabang Lomba_Nama Sekolah;
- 7) Peserta wajib mengunggah tautan/*link* Google Drive karya tersebut ke dalam sistem aplikasi lomba sesuai format yang ditentukan;
- 8) Peserta mengunggah surat pernyataan keaslian karya dibubuhi meterai tempel Rp10.000 dan ditandatangani peserta;
- 9) Surat pernyataan keaslian karya tercantum di lampiran pedoman ini;
- 10) Juri tingkat kabupaten/kota akan menilai semua karya dan menentukan 1 (satu) karya terbaik dari setiap kabupaten/kota yang berhak maju ke tingkat nasional.

b. Pelaksanaan FLS3N Tingkat Nasional

- 1) Seleksi tingkat nasional terdiri atas dua babak: penyisihan dan final.
- 2) Dalam babak penyisihan akan dipilih peserta terbaik dari setiap provinsi dan SILN lolos ke babak final;
- 3) Babak final dilaksanakan secara daring;
- 4) Pada babak final, setiap peserta wajib menyediakan sendiri gawai elektronik (laptop, tablet, komputer, atau telepon pintar) sebagai perangkat untuk menulis karya;
- 5) Pada babak final, setiap peserta wajib menyediakan satu gawai ponsel yang diletakkan di belakang peserta sebagai perangkat untuk memantau proses penulisan karya;
- 6) Kamera *zoom* dari laptop/komputer dan kamera ponsel pemantau harus selalu menyala sepanjang lomba;
- 7) Peserta menulis cerita di Google Docs menggunakan satu akun email yang telah didaftarkan ke panitia;
- 8) Sebelum lomba final, akan diadakan pembekalan teknis (*technical meeting*) yang di dalamnya akan dibacakan aturan-aturan lomba, ketentuan karya, dan cara pengiriman karya;
- 9) Jadwal pembekalan teknis akan diberitahukan melalui surat pengumuman yang dapat dilihat di laman dan instagram Pusat Prestasi Nasional;
- 10) Tema cerita yang dilombakan dalam babak final akan diumumkan sesaat sebelum lomba;
- 11) Naskah lomba harus memuat judul cerita, nama lengkap peserta, sekolah, provinsi;
- 12) Peserta harus menulis di dalam ruangan yang ditentukan ;
- 13) Lomba akan berlangsung selama 4 (empat) jam;
- 14) Peserta boleh mengumpulkan karya sebelum waktu habis;
- 15) Peserta tidak boleh berkomunikasi dengan pendamping atau orang lain selama lomba lewat media percakapan (*chat*) yang mengarah pada pemberian bantuan terkait penulisan karya;
- 16) Panitia akan menyediakan fasilitator yang dapat dimintai bantuan apabila terdapat masalah teknis terkait lomba;

- 17) Peserta tidak diperkenankan meninggalkan ruangan selama mengikuti proses lomba secara daring;
- 18) Juri dan fasilitator akan memantau proses penulisan cerita, terutama untuk memastikan kejujuran peserta;
- 19) Karya harus dikumpulkan dalam tenggat waktu yang ditentukan melalui surel (*e-mail*) yang disediakan dengan judul *file* sebagai berikut: Nama Peserta_Sekolah_Provinsi
- 20) Dalam setiap tahapan, juri berhak melakukan validasi terhadap karya apabila dianggap perlu melalui wawancara dengan peserta;
- 21) Daftar pemenang akan diumumkan setelah penilaian selesai sesuai dengan jadwal yang diatur oleh panitia.

3. Indikator Penilaian pada Seleksi Tingkat Kabupaten/Kota dan Nasional

a. Indikator Penilaian Karya

- 1) Kesesuaian dengan tema (20%)
- 2) Kreativitas pengolahan cerita (30%);
- 3) Bahasa (20%)

b. Kepaduan 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 beberapa aspek, tetapi lemah dalam aspek-aspek lain)
- 81 – 90 : Baik (cukup baik secara keseluruhan, tetapi masih mengandung beberapa ketidaksempurnaan)
- 91 – 100 : Sangat baik (baik dalam segala aspek, mendekati sempurna)

4. Peraturan atau Sanksi dalam Penciptaan Karya

- a. Apabila pada saat lomba atau di kemudian hari, peserta terbukti melakukan plagiarisme, mengirimkan karya yang bukan murni ciptaannya atau dibuat dengan AI, dan/atau melakukan kecurangan lainnya, peserta akan didiskualifikasi serta dilarang untuk ikut serta dalam lomba serupa di masa mendatang dan

hadiah/penghargaan/gelar, apabila telah diterima, akan dicabut serta harus dikembalikan;

- b. Pelanggaran ringan terhadap aturan teknis penulisan dan pengiriman karya dapat berakibat pada pengurangan nilai dan/atau diskualifikasi.

5. 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;
- c. Hak penggandaan/reproduksi/distribusi atau alih wahana karya peserta tingkat nasional baik sebagian atau keseluruhan untuk kepentingan nonkomersial ada pada Pusat Prestasi Nasional, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah dan akan diatur sebagaimana mestinya.

F. PANTOMIM

1. Pengertian

Pantomim merupakan suatu pertunjukan teater tanpa kata- kata (dialog verbal) yang penampilannya lebih mengandalkan pada gerak 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, mendengar dan mengamati (*observe*) membangun murid menjadi lebih kuat dan dapat memahami sesama, akhirnya mereka terlatih untuk bertoleransi.

Pada lomba ini murid akan di ajak 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 murid menjadi pribadi yang percaya diri, sportif dan kreatif.
- b. Mengasah daya imajinasi untuk meningkatkan fokus, daya cipta/kreasi serta berakhlak mulia.
- c. Menumbuh kembangkan 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. Materi Lomba seleksi Tingkat Kabupaten/Kota/Provinsi

- a. Peserta adalah grup: 2 (dua) orang.
- b. Peserta boleh laki-laki atau perempuan atau kombinasi.
- c. Materi karya Lomba wajib mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan.
- d. Kostum dan *make up* pantomim disiapkan oleh peserta.
- e. Tidak diperbolehkan menggunakan properti apa pun.
- f. Peserta wajib menggunakan *music instrumental* / Musik tanpa lirik (menghindari musik yang ber hak 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. Penggunaan latar belakang harap disesuaikan dengan kostum yang akan dipakai penampil supaya tidak senada/kontras untuk lebih memperjelas Gerakan penampil.
- j. Juri berhak mengurangi nilai, menurunkan peringkat dan atau diskualifikasi sebagai sanksi jika peserta tidak mengikuti ketentuan yang sudah ditetapkan*.
- k. Hasil Keputusan Juri tidak dapat diganggu gugat.

4. Teknis Pelaksanaan Lomba Tingkat Kabupaten/Kota

- a. Peserta menampilkan karya pantomim secara daring atau luring sesuai dengan kebijakan masing-masing Dinas Pendidikan dengan merujuk pada Panduan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) 2026 yang diterbitkan oleh PUSPRESNAS.
- b. Durasi penampilan 5 menit sudah termasuk presentasi karya.
- c. Durasi tidak mempengaruhi penilaian.
- d. Kostum dan *Make up* pantomim disiapkan oleh peserta.
- e. Penggunaan latar belakang harap disesuaikan dengan kostum yang akan dipakai penampil supaya tidak senada/kontras untuk lebih memperjelas Gerakan penampil.

- f. Tidak boleh menggunakan properti apa pun.

5. Materi Lomba Tingkat Nasional

a. Persyaratan umum

- 1) Peserta adalah grup : 2 (dua) orang.
- 2) Peserta boleh laki-laki atau perempuan atau kombinasi.
- 3) Materi karya Lomba wajib mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan.
- 4) Kostum dan *make up* pantomim disiapkan oleh peserta.
- 5) Tidak diperbolehkan menggunakan properti apa pun.
- 6) Peserta wajib menggunakan musik instrumental / Musik tanpa lirik (menghindari musik yang ber hak cipta atau *copyright* dari karya orang lain).
- 7) Peserta diperbolehkan memilih / meramu / menyunting musik iringan atau menambahkan efek suara sesuai kreativitas masing-masing.
- 8) Penggunaan latar belakang harap disesuaikan dengan kostum yang akan dipakai penampil supaya tidak senada/kontras untuk lebih memperjelas Gerakan penampil.
- 9) Juri berhak mengurangi nilai, menurunkan peringkat dan atau diskualifikasi sebagai sanksi jika peserta tidak mengikuti ketentuan yang sudah ditetapkan*.
- 10) Untuk mengakses musik iringan, peserta bisa mengunduh tautan sebagai berikut:
https://drive.google.com/drive/folders/1oVihnc5XQ2T_6SkX6_9KAXS70baZqpbN
- 11) Hasil keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat.

b. Teknis Pelaksanaan Lomba Tingkat Nasional

1) Babak Penyisihan (Daring)

Diikuti oleh juara 1 masing-masing dari kabupaten/kota yang lolos dengan ketentuan sebagai berikut:

- (a) Peserta mengirimkan video karya pantomim diunggah ke aplikasi ajang.

- (b) Video Format dalam bentuk mp4 resolusi minimal 720p.
- (c) Peserta diperbolehkan untuk mengembangkan dan memaksimalkan karya.
- (d) Peserta wajib mempresentasikan karya pantomim.
- (e) Durasi penampilan 5 menit sudah termasuk presentasi karya.
- (f) Pada saat presentasi sinopsis karya harus tersampaikan dengar dengan jelas.
- (g) Perkenalan dan presentasi sinopsis tidak perlu menggunakan *make up*, kostum, dan gerakan pantomime.
- (h) Suara pada saat presentasi harus terdengar dengan jelas (memperhatikan mutu/kualitas).
- (i) Materi video harus jelas dan terang sehingga ekspresi dan gerak tubuh murid dapat terlihat jelas.
- (j) Kostum dan make up pantomim disiapkan oleh peserta.
- (k) Penggunaan make up dimohon mengikuti garis muka dan mengikuti wajah asli.
- (l) Penggunaan latar belakang harap disesuaikan dengan kostum yang akan dipakai penampil supaya tidak senada untuk lebih memperjelas Gerakan penampil.
- (m) Kostum yang dipakai memiliki unsur-unsur kedaerahan.
- (n) Durasi tidak mempengaruhi penilaian.

2) Final (Luring)

Diikuti oleh juara 1 dari 38 provinsi dan 1 SILN dengan ketentuan sebagai berikut:

- (a) Peserta menampilkan karya pantomim dengan tema yang sama pada babak Final (daring).
- (b) Video format dalam bentuk MP4 dengan resolusi minimal 720p.
- (c) Peserta diperbolehkan untuk mengembangkan dan memaksimalkan karya.
- (d) Durasi penampilan 7 menit sudah termasuk presentasi karya.
- (e) Pada saat presentasi sinopsis karya harus terdengar dengan jelas ,
- (f) Perkenalan dan presentasi sinopsis tidak perlu menggunakan

- Gerakan, *make up* dan kostum pantomim.
- (g) Penggunaan *make up* dimohon untuk mengikuti garis muka dan mengikuti ornamen wajah asli.
 - (h) Materi video harus jelas dan terang sehingga ekspresi dan Gerak tubuh peserta terlihat dengan jelas.
 - (i) Kostum dan *make up* pantomim disiapkan oleh peserta.
 - (j) Kostum yang dipakai wajib memiliki unsur-unsur kedaerahan.
 - (k) Penggunaan latar belakang harap disesuaikan dengan kostum yang akan dipakai penampil supaya tidak senada untuk lebih memperjelas Gerakan penampil.
 - (l) Durasi tidak mempengaruhi penilaian.

6. 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).
- c. Peserta menyertakan sinopsis karya yang ditampilkan diunggah pada sistem aplikasi ajang berformat .PDF atau .DOCX. dengan mencantumkan format penamaan file (Judul Pantomim_Nama Sekolah_Provinsi).

7. Indikator Penilaian Pada Seleksi Tingkat Wilayah dan Nasional

Indikator Penilaian cabang pantomim Interval 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%

Aspek	Kriteria Unjuk Kerja	Bobot
Ekspresi	a. Mimik wajah b. Penjiwaan c. Kesesuaian karya	30%
Kreativitas	a. Perkenalan b. Menjelaskan cerita c. Kostum	20%
Total		100%

Aspek Penilaian terdiri atas:

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 :

- 60 – 69 : Kurang (kurang /perlu perbaikan ke depan)
- 70 – 79 : Cukup (cukup dan perlu pembinaan lanjutan)
- 80 – 89 : Baik (baik/ dikembangkan dan dimaksimalkan lagi)
- 90 – 100 : Sangat Baik (talenta unggulan)

8. Peraturan Atau Sanksi Dalam Penciptaan Karya

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

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

G. TARI

1. Pengertian

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 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 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 peserta 3 orang.
- b. Peserta mempersiapkan satu karya tari baru.
- c. Materi karya tari baru yang ditampilkan berakar dari budaya lokal masing-masing peserta dan sesuai usia anak.
- 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.
- f. Durasi karya 5 s.d. 7 menit.
- g. Musik iringan menggunakan *recording* dalam bentuk mp3. Musik iringan tari bukan hasil dari potongan-potongan karya tari yang sudah ada dan musik iringan mencerminkan unsur-unsur musik tradisi daerah setempat dan dapat juga memadukannya dengan alat musik modern.
- h. Kostum tari, tata rias, dan penunjang lainnya 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 (Kabupaten/Kota, Babak Penyisihan, dan Babak Final)

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

1) Ide / Gagasan Tema

Tema besar dari FLS3N 2026 adalah "Menumbuhkan Karakter Bangsa melalui Kreativitas dan Apresiasi Seni Budaya". Sub Tema "Keberagaman 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.

2) 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 ketradisiannya.

3) Penampilan

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

4) Kreativitas

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

b. Ketentuan lomba tingkat Kabupaten/Kota

Seleksi tingkat Kabupaten/Kota dapat dilakukan secara daring atau luring dengan ketentuan masing-masing daerah. Bagi kabupaten/Kota yang melaksanakan daring terdapat ketentuan sebagai berikut:

- 1) Peserta membuat video dokumentasi karya berformat MP4.
- 2) Perekaman karya wajib dilakukan di ruang tertutup berukuran sesuai dengan kebutuhan karya koreografinya (*Black box* atau *Procenium*).
- 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 750p.
- 6) Peserta mengirimkan deskripsi karya dalam bentuk PDF.
- 7) Durasi karya 5 s.d 7 menit terhitung dari tarian dimulai
- 8) Dilarang menggunakan iringan musik tari yang sudah ada.
- 9) Hindari spanduk atau *X banner* kegiatan di *backdrop* atau area panggung.
- 10) Video karya tari dikirim ke link panitia yang sudah ditentukan.
- 11) Link video dapat dibuka langsung oleh dewan juri tanpa harus meminta akses.
- 12) Memiliki surat izin pakai musik iringan tari dari komposer yang bersangkutan. File berformat PDF dijadikan satu dengan deskripsi lomba.

c. Ketentuan Babak Penyisihan

- 1) Babak penyisihan dilakukan secara daring;
- 2) Peserta penyisihan merupakan juara hasil kurasi tingkat kabupaten/kota.
- 3) Perekaman karya wajib dilakukan di ruang tertutup berukuran sesuai dengan kebutuhan karya koreografinya (*Black box* atau *Procenium*).
- 4) Mengunggah kembali video hasil karya babak penyisihan yang sama melalui aplikasi ajang FLS3N SD/MI dan pastikan kembali video yang dikirim dapat di akses oleh panitia.
- 5) Peserta dapat memperbaiki hasil video.
- 6) Peserta dapat menyempurnakan karya babak penyisihan tanpa mengubah judul dan konsep garapannya.
- 7) Judul karya, Sinopsis, dan nama penari, dicantumkan pada awal video (tidak termasuk dalam durasi 5-7 menit).
- 8) Pada saat pengambilan gambar tidak perlu ada *banner* atau *x banner* FLS3N.
- 9) Durasi karya 5 – 7 menit.

- 10) Melampirkan deskripsi karya dan surat keterangan izin penggunaan musik iringan dari komposer bersangkutan dalam format PDF.

5. Persyaratan dan Materi Babak Final Tingkat Nasional

Tahap babak final tingkat nasional diikuti oleh tim terbaik setiap provinsi dari hasil seleksi babak penyisihan. Pelaksanaan tahap babak final dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Lomba Tari Kreasi tahap final dilaksanakan secara daring.
- b. Karya yang dikirim merupakan karya yang sama dari seleksi tingkat babak penyisihan.
- c. Dokumentasi karya direkam dalam bentuk video dengan resolusi 750p.
- d. Peserta dapat memaksimalkan kembali karyanya dan mengirimkan video ke panitia FLS3N 2026.
- e. .Perekaman karya dilakukan di ruang tertutup berukuran sesuai dengan kebutuhan karya (*black box* atau *proscenium*).
- f. Posisi kamera dari depan dan tidak boleh bergerak (*statis*) sebagai kebutuhan dokumentasi karya sesuai tampilan di panggung.
- g. Jarak yang cukup antara penari dan kamera, untuk memperlihatkan secara utuh peristiwa karya dari awal hingga akhir.
- h. Durasi karya 5 s.d 7 menit terhitung dari tarian dimulai.
- i. Materi lomba dikirimkan ke link panitia yang sudah ditentukan.
- j. Link video dapat dibuka langsung oleh dewan juri tanpa harus meminta akses.
- k. Hindari spanduk atau *X banner* kegiatan di *backdrop* atau area panggung.
 - l. Peserta mengirimkan deskripsi karya dalam bentuk PDF.

6. Indikator Penilaian

1. Penjelasan Indikator Penilaian Karya

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

2. 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)

Peraturan penciptaan karya

- a. Karya yang diajukan adalah murni karya baru yang belum pernah di pentaskan.
- b. Memiliki surat izin pakai music iringan tari dari komposer yang bersangkutan,
- c. Tidak melebihi durasi yang ditentukan.
- d. Tidak mengandung SARA, pornografi, provokatif, dan politik.

BAB IV PENGADUAN PUBLIK PUSAT

Penyelenggaraan Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS3N) dilaksanakan dengan menjunjung tinggi prinsip kejujuran, sportivitas, keadilan, dan akuntabilitas pada seluruh tahapan kegiatan. Dalam rangka menjaga kredibilitas pelaksanaan serta kepercayaan publik terhadap FLS3N, diperlukan mekanisme pengaduan yang jelas, tertib, dan dapat dipertanggungjawabkan sebagai sarana penanganan atas permasalahan maupun dugaan pelanggaran yang terjadi selama kegiatan berlangsung.

Panduan Pengaduan FLS3N disusun sebagai pedoman teknis bagi peserta, guru pendamping, juri, panitia, serta pihak terkait lainnya dalam menyampaikan pengaduan secara tepat, objektif, dan bertanggung jawab sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Panduan ini memberikan kejelasan mengenai tata cara penyampaian pengaduan, alur penanganan, serta pendokumentasian laporan secara sistematis dan terintegrasi.

Melalui panduan ini, diharapkan proses pengaduan pada ajang Lomba Debat Indonesia dapat dilaksanakan secara efektif, transparan, dan profesional, sehingga mendukung terselenggaranya kompetisi yang berintegritas, adil, serta menjunjung tinggi nilai-nilai sportivitas dan etika debat.

Dalam pelaksanaan Lomba Debat Indonesia, perlu memperhatikan tahapan seleksi tingkat Kabupaten/Kota, Provinsi, dan Nasional. Pengaduan dapat disampaikan dan ditindaklanjuti pada setiap tahapan sesuai dengan kewenangan penyelenggara pada masing-masing tingkat.

A. Ruang lingkup Pengaduan

Pengaduan dapat diajukan terkait:

1. Teknis pelaksanaan lomba tingkat Nasional;
2. Penilaian dan/atau hasil lomba tingkat Nasional;
3. Perilaku tidak sportif serta pelanggaran terhadap tata tertib lomba.
4. Pelayanan panitia selama proses pelaksanaan kegiatan.
5. Penerapan aturan dan tata tertib lomba.
6. Perilaku panitia, juri, atau pihak terkait lainnya.
7. Fasilitas dan keamanan selama pelaksanaan kegiatan.

B. Pihak yang Dapat Mengajukan Pengaduan

Pengaduan dalam Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS3N) dapat diajukan oleh pihak-pihak berikut:

1. Peserta lomba.
2. Orang tua/wali peserta
3. Guru pendamping peserta.
4. Operator sekolah atau perwakilan satuan pendidikan.
5. Perwakilan dinas pendidikan Kabupaten/Kota/Provinsi.
6. Pihak lain yang memiliki keterkaitan langsung dengan pelaksanaan kegiatan, sesuai dengan ketentuan panitia.

C. Prinsip Pengaduan

Pengaduan dalam pelaksanaan Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS3N) dilaksanakan dengan berpedoman pada prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Objektivitas, yaitu pengaduan disampaikan berdasarkan fakta dan data yang dapat dipertanggungjawabkan.
2. Transparansi, yaitu proses penanganan pengaduan dilakukan secara terbuka sesuai ketentuan yang berlaku.
3. Akuntabilitas, yaitu setiap pengaduan ditangani secara profesional dan dapat dipertanggungjawabkan.
4. Keadilan, yaitu pengaduan ditangani secara adil tanpa memihak kepada pihak tertentu.
5. Kerahasiaan, yaitu identitas pelapor dan substansi pengaduan dijaga kerahasiaannya sesuai ketentuan.
6. Ketepatan Waktu, yaitu pengaduan ditangani sesuai dengan batas waktu yang ditetapkan.
7. Kesantunan, yaitu pengaduan disampaikan dengan bahasa yang sopan dan bertanggung jawab.

Pusat Prestasi Nasional dalam melaksanakan tugas dan kewenangannya, termasuk melakukan tindakan investigasi dan pemeriksaan terhadap peserta yang diduga melakukan kecurangan, harus mengedepankan prinsip perlindungan anak, yakni menjunjung tinggi kepentingan terbaik bagi anak,

menghormati harkat dan martabat anak, serta menjamin hak anak untuk memperoleh perlakuan yang adil, manusiawi, bebas dari kekerasan, diskriminasi, maupun stigma. Oleh karena itu, sepanjang proses investigasi atau pemeriksaan dilaksanakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan dan prinsip perlindungan anak yang mengacu pada Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.

Setiap proses klarifikasi atau interogasi terhadap murid terduga curang WAJIB didampingi oleh orang tua/wali atau guru yang netral.

D. Kode Etik Pengaduan

Dalam penyampaian dan penanganan pengaduan pada pelaksanaan Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS3N), seluruh pihak wajib mematuhi kode etik sebagai berikut:

1. Menyampaikan pengaduan secara jujur, objektif, dan bertanggung jawab.
2. Menggunakan bahasa yang sopan serta menghormati pihak lain.
3. Tidak menyampaikan pengaduan yang mengandung unsur fitnah, provokasi, SARA, atau ujaran kebencian.
4. Tidak menyalahgunakan mekanisme pengaduan untuk kepentingan pribadi atau kelompok.
5. Menghormati proses dan keputusan panitia sesuai ketentuan yang berlaku.

E. Kriteria Pengaduan yang Dapat Diproses

Pengaduan dapat diproses oleh panitia apabila memenuhi ketentuan sebagai berikut:

1. Identitas pelapor disampaikan secara jelas dan dapat dipertanggungjawabkan.
2. Pengaduan memiliki keterkaitan langsung dengan pelaksanaan FLS3N.
3. Disampaikan sesuai dengan batas waktu yang telah ditetapkan oleh panitia.
4. Disertai kronologi kejadian yang jelas dan runtut.
5. Didukung oleh bukti pendukung yang relevan, apabila diperlukan.

6. Disampaikan melalui kanal pengaduan resmi yang telah ditetapkan oleh panitia.
7. Tidak mengandung unsur SARA, ujaran kebencian, atau fitnah.
8. Disampaikan dengan bahasa yang sopan dan bertanggung jawab.

F. Pengaduan yang Tidak Dapat Diproses

Pengaduan tidak dapat diproses oleh panitia apabila:

1. Pengaduan tidak disertai identitas pelapor yang jelas dan tidak dapat diverifikasi.
2. Pengaduan tidak disertai kronologi kejadian yang jelas dan/atau bukti pendukung yang relevan.
3. Pengaduan hanya berupa opini, asumsi, atau informasi yang tidak dapat diverifikasi.
4. Pengaduan disampaikan di luar batas waktu yang telah ditetapkan.
5. Pengaduan tidak berkaitan dengan kewenangan panitia FLS3N.
6. Pengaduan disampaikan dengan bahasa yang tidak sopan, mengandung hinaan, ancaman, fitnah, atau menyerang pribadi pihak tertentu.
7. Pengaduan yang sama diajukan berulang kali tanpa disertai informasi atau bukti baru.
8. Pengaduan terhadap permasalahan yang telah diputuskan secara final oleh panitia.
9. Pengaduan yang bersifat anonim dan tidak memungkinkan dilakukan klarifikasi.
10. Pengaduan yang mengandung permintaan di luar ketentuan lomba atau meminta perlakuan khusus.
11. Pengaduan yang bermuatan politik, propaganda, atau kepentingan di luar konteks pelaksanaan lomba.
12. Pengaduan yang sedang diproses atau telah ditangani oleh lembaga hukum lain di luar kewenangan panitia.

G. Tata Cara Pengaduan

Tahapan	Uraian
Penyampaian Pengaduan	Pengaduan disampaikan secara tertulis melalui kanal pengaduan resmi yang ditetapkan oleh panitia.
Identitas Pelapor	Pelapor mencantumkan identitas secara jelas dan dapat dipertanggungjawabkan.
Uraian Permasalahan	Pengaduan memuat uraian permasalahan dan kronologi kejadian secara jelas dan runtut.
Bukti Pendukung	Pelapor melampirkan bukti pendukung yang relevan, apabila diperlukan minimal 2 (chat, foto atau sebagainya).
Batas Waktu	Pengaduan disampaikan sesuai dengan batas waktu yang telah ditetapkan oleh panitia.
Penerimaan	Panitia menerima pengaduan untuk dilakukan proses verifikasi dan tindak lanjut.

H. Mekanisme (Alur) Penanganan Pengaduan

Pengaduan yang telah diterima oleh panitia ditangani melalui mekanisme sebagai berikut:

1. Panitia menerima dan mencatat pengaduan yang masuk melalui kanal resmi.
2. Panitia melakukan verifikasi awal terhadap kelengkapan identitas, kronologi, dan bukti pendukung.
3. Panitia melakukan klarifikasi kepada pelapor dan/atau pihak terkait apabila diperlukan.
4. Panitia melakukan penelaahan dan pembahasan pengaduan sesuai ketentuan yang berlaku.
5. Panitia menetapkan hasil penanganan pengaduan.
6. Panitia menyampaikan hasil penanganan pengaduan kepada pelapor.
7. Keputusan panitia bersifat final dan mengikat.

I. Saluran Pengaduan Resmi

Pengaduan hanya diterima melalui saluran resmi berikut:

1. Formulir Pengaduan Resmi (platform digital/ULT Kemendikdasmen)
<https://pusatinformasi.ult.kemendikdasmen.go.id/hc/id/requests/new>
2. Email layanan pengaduan (puspresnas@kemdikbud.go.id)
3. Helpdesk Kemendikdasmen (wa.me/628528277740)
4. Call Center Layanan Publik Kemendikdasmen (telepon:177)
5. Layanan tatap muka di kantor Puspresnas dan tempat pelaksanaan lomba jam operasional layanan mengikuti jam kerja resmi.

J. Standar Waktu Penanganan Pengaduan

Penanganan pengaduan dalam pelaksanaan Festival Lomba Seni Siswa Nasional (FLS3N) dilakukan dengan standar waktu sebagai berikut:

1. Validasi awal pengaduan: maksimal 3–5 hari kerja
2. Klarifikasi dan verifikasi: maksimal 5–10 hari kerja
3. Penyelesaian dan penyampaian jawaban resmi: maksimal 14 hari kerja

**Waktu penanganan dapat disesuaikan dengan kompleksitas pengaduan.*

K. Penyampaian Pengaduan

Pelapor menyampaikan aduan dengan mencantumkan:

1. Identitas pelapor
2. Data peserta (jika ada)
3. Jenis lomba
4. Kronologi kejadian
5. Bukti pendukung

Format Pengaduan terlampir di poin O.

Catatan:

a. Identitas Pelapor:

- 1) **Perorangan:** Salinan KTP atau identitas lainnya yang absah dan masih berlaku serta surat kuasa bermeterai dari pelapor (jika laporan pengaduan diwakilkan).

- 2) **Pengaduan atas nama lembaga:** Salinan KTP atas nama pengadu, salinan akte pendirian perkumpulan/organisasi/lembaga/badan hukum, dan surat kuasa bermeterai.
- b. Bukti kejadian meliputi lokasi, waktu, dokumen pendukung, dan kronologi.
- c. Pengaduan disampaikan dengan mengisi formulir pengaduan melalui Portal ULT Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Portal:<https://ult.kemendikdasmen.go.id/>) paling lambat **30 hari** sejak pengadu menerima layanan publik.
- d. Penanganan pengaduan, saran, dan masukan dilaksanakan melalui laman pengaduan Pusat Prestasi Nasional <https://pusatinformasi.ult.kemendikdasmen.go.id/hc/id/requests/new>

L. Batas Waktu Pengajuan Pengaduan

1. Pengaduan terkait pelaksanaan lomba
Pengaduan yang berkaitan dengan pelaksanaan lomba dan teknis kegiatan disampaikan paling lambat 2 (dua) hari kalender sejak kejadian atau permasalahan diketahui.
2. Pengaduan terkait hasil dan penilaian lomba
Pengaduan terkait hasil dan/atau penilaian lomba disampaikan paling lambat 1 × 24 jam setelah pengumuman hasil pada tahapan yang dipermasalahkan.
3. Pengaduan terkait integritas dan dugaan kecurangan
Pengaduan yang berkaitan dengan integritas pelaksanaan lomba dan/atau dugaan kecurangan disampaikan paling lambat 2 (dua) hari kalender setelah kejadian atau pengumuman hasil, dengan disertai bukti pendukung yang dapat dipertanggungjawabkan.

M. Hak dan Kewajiban Pelapor

1. Hak Pelapor
 - a) Pelapor mendapatkan layanan yang adil, profesional, dan objektif
 - b) Pelapor mendapatkan jawaban resmi dan penjelasan apabila pengaduan dinyatakan tidak dapat diproses

- c) Identitas pelapor dilindungi dari segala bentuk tindakan diskriminasi, intimidasi, atau pembalasan akibat dari laporan yang disampaikan
2. Kewajiban Pelapor
 - a) Pelapor menyampaikan informasi yang benar berdasarkan data dan fakta (tidak berdasarkan opini atau persepsi pribadi)
 - b) Pelapor menjaga etika dan menggunakan bahasa sopan
 - c) Pelapor menggunakan saluran pengaduan resmi
 - d) Pelapor mematuhi batas waktu pengaduan
 - e) Pelapor tidak menyebarkan informasi yang belum terverifikasi
 - f) Pelapor menghormati keputusan akhir panitia/komite etik

N. Kerahasiaan dan Keamanan Data

1. Semua data pelapor disimpan dengan prinsip perlindungan data pribadi
2. Identitas pelapor dirahasiakan dari pihak yang tidak memiliki akses yang sah
3. Data pribadi yang dikumpulkan hanya boleh digunakan untuk tujuan penanganan pengaduan dan tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan lain di luar konteks lomba
4. Penggunaan platform pelaporan yang aman

O. Format Laporan Pengaduan

Lampiran berisi contoh formulir yang terdiri dari:

1. Email:
2. Nama:
3. No. Handphone:
4. Provinsi dan Kota/Kabupaten:
5. Asal Sekolah/Instansi:
6. Peran: Dinas Pendidikan/Satuan Pendidikan/Umum
7. Jenis laporan: Keluhan & Kendala
8. Jenis lomba:
9. Kronologi kejadian:
10. Bukti pendukung:

P. Dokumentasi dan Arsip

Semua pengaduan diberi nomor tiket dan diarsipkan digital. Data disimpan sesuai ketentuan retensi arsip. Pengarsipan yang lengkap terdiri dari:

1. Laporan (ULT, Gform, dokumen, atau lainnya)
2. Data baik berupa foto, video, berita acara atau bukti lainnya
3. Keputusan buat si pelapor berupa berita acara laporan dari pihak Puspresnas
4. Keputusan buat pelapor dari komite etik (jika dilakukan)

BAB V

PENUTUP

Penyelenggaraan seleksi FLS3N Tahun 2026 merupakan upaya bersama untuk menumbuhkan kreativitas, apresiasi seni, serta karakter murid melalui proses yang profesional dan berintegritas. Oleh karena itu, seluruh pihak yang terlibat diharapkan dapat menjalankan peran dan tanggung jawabnya secara konsisten, objektif, dan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan. Pemahaman yang utuh terhadap panduan ini menjadi landasan penting dalam menjaga kualitas, transparansi, dan akuntabilitas pelaksanaan FLS3N 2026. Kami terbuka terhadap berbagai masukan konstruktif sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan pada pelaksanaan di masa yang akan datang. Semoga panduan ini dapat menjadi pedoman yang efektif dalam mendukung kelancaran seleksi FLS3N 2026 sehingga tujuan pembinaan dan pengembangan potensi seni murid dapat tercapai secara maksimal.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1: Contoh Surat Pernyataan Keaslian Karya Peserta

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA PESERTA
FESTIVAL LOMBA SENI DAN SASTRA SISWA NASIONAL (FLS3N) TAHUN 2026
TINGKAT SD/MI/Sederajat**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

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

menyatakan bahwa benar merupakan peserta **Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) Tingkat SD/MI/Sederajat Tahun 2026** hasil seleksi **Tingkat Kabupaten/Kota**

Dalam hal keaslian dan kebenaran dokumen saya menyatakan bahwa:

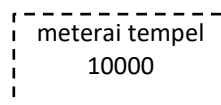
1. Peserta yang didaftarkan ke portal registrasi FLS3N 2026 adalah benar saya sendiri.
2. Karya yang dikirimkan ke panitia penyelenggara FLS3N 2026 dan/atau diunggah pada aplikasi ajang FLS3N SD/MI/Sederajat merupakan karya asli saya sendiri.
3. Saya bertanggung jawab penuh atas segala bentuk penjiplakan yang melanggar hak cipta dan/atau bukan karya asli saya sendiri.
4. Apabila dalam proses penilaian/penjurian ditemui adanya **ketidaksesuaian, ketidakjujuran** dan/atau **upaya kecurangan** dalam bentuk apa pun secara sengaja, maka saya bersedia mempertanggungjawabkannya dan menerima keputusan apa pun yang diberikan oleh juri dan panitia penyelenggara FLS3N 2026.

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

....., 2026

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Yang membuat pernyataan,



(.....)
NIP

(.....)

LAMPIRAN 2: Contoh Surat Keterangan Kepala Sekolah

KOP SURAT SEKOLAH

**SURAT KETERANGAN KEBENARAN DOKUMEN
PESERTA FESTIVAL LOMBA SENI DAN SASTRA SISWA NASIONAL (FLS3N) TAHUN 2026
TINGKAT SD/MI/Sederajat**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

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

dengan ini menerangkan bahwa:

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

benar siswa tersebut di atas adalah siswa yang masih aktif sampai sekarang dan merupakan peserta **Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) Tingkat SD/MI/Sederajat Tahun 2026** hasil seleksi **Tingkat Kabupaten/Kota.....**

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

1. Seluruh dokumen yang diunggah pada aplikasi ajang FLS3N SD adalah benar dan sesuai dengan siswa di atas.
2. Apabila selanjutnya ditemui adanya **ketidaksesuaian, ketidakjujuran** dan/atau **upaya kecurangan** dalam bentuk apa pun secara sengaja, maka saya bersedia mempertanggungjawabkannya dan menerima keputusan apa pun yang diberikan oleh juri dan panitia penyelenggara FLS3N 2026.

Demikianlah surat keterangan ini untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

..... 2026
Kepala Sekolah
meterai tempel
10000
(Nama Lengkap Kepala Sekolah)
NIP

LAMPIRAN 3: Contoh Surat Pernyataan Bukan Penunjukan Langsung

KOP SURAT INSTANSI

**SURAT PERNYATAAN BUKAN PENUNJUKAN LANGSUNG
FESTIVAL LOMBA SENI DAN SASTRA SISWA NASIONAL (FLS3N) 2026
TINGKAT SD/MI/Sederajat**

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama :
Jabatan : Kepala Dinas Pendidikan **Kab./Kota.....(tuliskan nama Kab./Kota)**

dengan ini menerangkan bahwa:

No	Nama	Asal Sekolah	Kab./Kota	Cabang Lomba
1.				
2.				
3.				
4.	dst			

benar nama-nama tersebut adalah pemenang FLS3N SD/MI/Sederajat 2026 Tingkat **Kab./Kota.....(tuliskan nama Kab./Kota)** berdasarkan seleksi yang telah dilakukan.

Demikianlah surat pernyataan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

....., 2026

Yang membuat pernyataan,

meterai tempel
10000

(.....)
NIP (jika ada)

LAMPIRAN 4: Contoh format Berita Acara Hasil Penjurian FLS3N SD Tingkat Kabupaten/Kota

KOP SURAT DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN/KOTA

Nomor :
 Hal : **Berita Acara Hasil Penilaian dan Penetapan Pemenang Festival Lomba Seni Dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) SD/MI/Sederajat Tahun 2026** Tingkat Kabupaten/Kota ... **(tuliskan nama Kab./Kota)**

Pada hari ini, tanggal bulan tahun bertempat di Jalan, telah dilaksanakan penilaian dan penetapan pemenang terhadap Peserta **Festival Lomba Seni Dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) SD/MI/Sederajat Tahun 2026** Tingkat Kabupaten/Kota ... **(tuliskan nama Kab./Kota)** dengan rincian sebagai berikut:

NO	NILAI	NAMA	ASAL SEKOLAH	KAB./KOTA	CABANG LOMBA
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
dst.					

Setelah dilakukan perlombaan dan penilaian, tim juri merekomendasikan peserta yang dinyatakan sebagai pemenang **Festival Lomba Seni Dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) SD/MI/Sederajat Tahun 2026** Tingkat Kabupaten/Kota ... **(tuliskan nama Kab./Kota)** sebagai berikut:

NO	PERINGKAT	NAMA	ASAL SEKOLAH	KAB./KOTA	CABANG LOMBA
1	Juara 1				
2	Juara 2				
3	Juara 3				
4	dst				

Demikian Berita Acara ini dibuat dengan sesungguhnya dan menjadi bahan pertimbangan Dinas Pendidikan Kabupaten/Kota ... **(tuliskan nama Kab./Kota)**.

NO	NAMA TIM JURI	INSTANSI	TANDA TANGAN	
1			1.	
2				2.
3			3.	
dst.				

Mengetahui,

Nama pejabat yang berwenang
Dinas Pendidikan Kab./Kota **(tuliskan nama Kab./Kota)**



Kemendikdasmen
Pusat Prestasi Nasional

Jl. Gardu, Srengseng Sawah, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta.
Unit Layanan Tanya Prestasi ☎0852 8277 7740

📷 📧 🎵 puspresnas 📺 📺 Pusat Prestasi Nasional 🌐 pusatprestasinasional.kemendikdasmen.go.id