



KRIYA SEKOLAH DASAR

PETUNJUK PELAKSANAAN FLS3N
2026





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.



TUJUAN

Kriya tingkat SD pada ajang FLS3N ini bertujuan lebih menggali nilai edukasi, bagaimana peserta dapat memahami nilai kesungguhan, ketelitian, kepekaan, keterampilan terhadap berbagai aktifitas kehidupan, yang dapat dipetik dari aktifitas pembuatan kriya, kriya memiliki sifat dan karakter material dan proses kerja yang unik.

Nilai-nilai tersebut dapat diambil dari cara kerja yang digunakan dalam membuat produk kriya, pemanfaatan nilai tradisi lokal kedaerahan sebagai kekayaan budaya Indonesia dalam menghasilkan karya kriya yang khas dan berkarakter.



MATERI LOMBA SELEKSI TINGKAT KABUPATEN/KOTA

1. 1 Produk Kriya

2.
3. 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.

4. 5. 2. Bahan dan Teknis

6. 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 mekanil, mesin bor, mesin potong atau alat tajam lainnya.



1. 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.

2. **3. Babak Penyisihan (daring)**

3. 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.

4. **4. Babak Final (daring)**

5. 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**.

TEKNIS PELAKSANAAN LOMBA TINGKAT KABUPATEN/KOTA

1. Pembuatan karya dikerjakan sambil direkam video, boleh *timelapse* untuk hal tertentu.
2. Peserta bekerja dengan mengenakan seragam olahraga sekolah masing-masing.
3. Peserta diberi kebebasan dalam memilih material, serta upayakan memilih material yang unik dan memiliki karakter yang sesuai dengan karya yang akan dibuat.
4. Peserta yang menggunakan peralatan dan material berbahaya wajib mengenakan perlengkapan yang sesuai dengan standar keamanan dan keselamatan kerja (masker, sarung tangan, kacamata, dsb).
5. 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.
6. Pembuatan video dilakukan dengan mempertimbangkan pencahayaan, sudut pandang, fokus, dan audio yang baik.



1. 7. Format video MP4 (kualitas HD dengan resolusi 720p) dan perekaman video diambil secara landscape atau horizontal.
1. 8. Link penyimpanan video (google drive) wajib diunggah pada aplikasi ajang FLS3N Dikdas
1. 9. Nama file video wajib mencakup unsur berikut: bidang lomba, nama lengkap peserta, nama sekolah, kabupaten/kota, dan provinsi (contoh: KRIYA_Inta Primasari_SD 3 Cibinong_Kabupaten Bogor_Jawa Barat).
1. 10. Video juga diunggah ke <https://youtube.com> dengan meng-klik pilihan “unlisted” pada menu “visibilitas”.
1. 11. Tautan (link) video youtube dimasukkan (di-insert) ke aplikasi ajang FLS3N-2026 Dikdas.
1. 12. Kriteria penilaian untuk babak penyisihan mengacu pada kriteria yang telah tercantum berikut ini.



1. **Seleksi penyisihan Sekolah Indonesia Luar Negeri (SILN)**
- 2.
3. Seleksi SILN dilaksanakan secara DARING
4. Seleksi SILN bersamaan dengan seleksi tingkat penyisihan Kabupaten/Kota
5. 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).
6. Video juga diunggah ke <https://youtube.com> dengan meng-klik pilihan “unlisted” pada menu “visibilitas”.
7. Tautan (link) video youtube dimasukkan (di-insert) ke aplikasi ajang FLS3N-2026 Dikdas



MATERI LOMBA dan TEKNIS PELAKSANAAN TINGKAT NASIONAL (final)

Peserta tahap final merupakan para peserta yang telah lolos seleksi di tingkat penyisihan sebanyak 39 peserta. (termasuk peserta SILN)

MATERI LOMBA

Materi lomba untuk tingkat Nasional sama dengan materi lomba di tingkat penyisihan kabupaten/kota yaitu tetap berupa pembuatan **mainan anak**, namun **membuat karya baru**.

TEKNIS PELAKSANAAN

Teknis pelaksanaan, proses pembuatan karya kriya dan pembuatan video pada tingkat nasional (final) sama dengan babak penyisihan tingkat kabupaten/kota.

Karya yang dibuat baru untuk babak final direkam video ulang



INDIKATOR PENILAIAN PADA SELEKSI TINGKAT KABUPATEN/KOTA, BABAK PENYISIHAN DAN FINAL

ASPEK	KRITERIA	BOBOT
Estetika	Memiliki karakter dan keindahan bentuk	30%
Kerapihan	Memperlihatkan tingkat penyelesaian akhir, ketelitian, dan ketepatan dalam penyatuan dan penggunaan material	25%
Kreatifitas	Memiliki daya tarik khusus /keunikan	25%
Kualitas Material	Meliputi kekuatan, kekhasan dan proses pengolahan material	10%
Fungsional	Karya memiliki nilai guna dan manfaat	10%
Total		100%

PERATURAN ATAU SANKSI DALAM PENCIPTAAN KARYA

2.

Keikutsertaan peserta :

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

1. **Penetapan atau Keputusan juri :**

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



Terima Kasih

Pusat Prestasi Nasional

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

Unit Layanan Tanya Prestasi ☎ 0852 8277 7740