K3S
Kecamatan Kesambi

PETUNJUK TEKNIS

FESTIVAL KKG
KESAMBI

TAHUN 2026

www.pemberdaya.kombel.id
fkesambikkg@gmail.com

PETUNJUK TEKNIS
FESTIVAL KKG KESAMBI 2026

KETENTUAN UMUM

Jenis Lomba

1. Lomba Menyanyi Solo
2. Lomba Menulis Cerpen
3. Lomba Membaca Puisi
4. Lomba Stand Up Comedy
5. Lomba Membaca Nyaring
6. Lomba InoGTK.AI
7. Lomba Virtual Run
8. Lomba Pidato Berbahasa Cirebon

Ketentuan Peserta

- Peserta adalah Guru atau Tenaga Kependidikan (GTK) SD Negeri/Swasta yang terdaftar dalam keanggotaan komunitas KKG di wilayah Kecamatan Kesambi.
- Lomba bersifat individu, bukan kelompok/group.
- Setiap sekolah wajib mengirimkan minimal 1 peserta untuk setiap jenis lomba.
- Peserta boleh mengikuti paling banyak 2 jenis lomba yang berbeda.
- Peserta yang pernah meraih Juara 1, 2, atau 3 pada Festival KKG 2025 tidak diperkenankan mendaftar kembali pada jenis lomba yang sama.

Mekanisme Lomba

1. **Pendaftaran Calon Peserta**
   - Calon Peserta mendaftar secara kolektif melalui satuan pendidikan (sekolah) masing-masing. (Format A1)
   - Setiap Calon Peserta wajib mengisi dan mengirimkan formulir pendaftaran. (Format A2)
   - **Tidak ada** pengiriman video (karya lomba) dalam proses pendaftaran
   - Satuan pendidikan (sekolah) bertanggung jawab atas kelengkapan berkas pendaftaran kolektif.
   - Berkas pendaftaran kolektif diserahkan oleh satuan pendidikan kepada Panitia Kecamatan melalui Pak Roby Marizki, S.Pd (SDN Karang Mulya). Batas akhir pengumpulan berkas sampai tanggal 30 September 2026.
   - Berkas pendaftaran diverifikasi dan dikelompokkan sesuai jenis lomba oleh Panitia Kecamatan untuk diserahkan kepada masing-masing panitia lomba (Panitia KKG)
   - Pengumuman Daftar Peserta Lomba dilaksanakan pada tanggal 5 Oktober 2026 oleh Panitia Kecamatan. (Format A3)
2. **Pelatihan Peserta**
   - Peserta lomba wajib mengikuti rangkaian pembekalan/pelatihan yang diselenggarakan oleh Panitia Lomba.
   - Rangkaian pembekalan/pelatihan diselenggarakan selama bulan Oktober 2026.
   - Pelatihan dilaksanakan untuk membekali dan mendampingi Peserta dalam mengikuti lomba. Proses pelatihan menjadi bagian yang dinilai dalam lomba.
   - Produk dari pelatihan berupa video karya Peserta selama mengikuti pelatihan.
   - Peserta yang tuntas mengikuti pelatihan berhak mendapatkan e-sertifikat.

3. **Pengiriman Video**
    - Proses pengiriman video dilakukan di akhir rangkaian pelatihan.
    - Pengiriman video melalui media yang disediakan Panitia Kecamatan
4. **Penilaian**
    - Penilaian dilaksanakan dalam rentang tanggal 1 - 13 November 2026.
    - Penilaian dilakukan oleh tim juri masing-masing lomba dan dituangkan dalam berita acara. (Format B)
    - Berita acara hasil penilaian diserahkan oleh Panitia Lomba kepada Panitia Kecamatan tanggal 16 November 2026.
5. **Pengumuman**
    - Pengumuman nominasi juara (3 besar) masing-masing jenis lomba dilakukan oleh Panitia Kecamatan dalam rentang 17 - 20 November 2026.
    - Pengumuman dilakukan melalui Surat Keputusan (SK) Panitia. (Format C1)
6. **Penganugerahan Hadiah**
    - Pengumuman dan penganugerahan hadiah dilaksanakan pada puncak acara pameran Festival KKG 2026
    - Pengumuman dilakukan melalui Surat Keputusan (SK) Panitia. (Format C2)

Penjurian dan Penentuan Pemenang

- Penjurian dilakukan secara tertutup oleh Tim Juri Independen dari praktisi seni yang relevan.
- Aspek penilaian mencakup proses pembekalan/pelatihan (30%) dan penampilan dalam produk/karya(70%).
- Pemenang ditentukan berdasarkan akumulasi nilai tertinggi untuk **Juara 1, 2, dan 3**.
- Keputusan Dewan Juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

KETENTUAN KHUSUS LOMBA

Nama dan Deskripsi Lomba	Materi Lomba	Produk Lomba	Aspek Penilaian
Lomba Menyanyi Solo	Lagu Wajib: 1. Warung Pojok - H. Abdul Ajid 2. Kota Cirebon - Mamae Titin Peserta menyanyikan salah satu lagu wajib.	a. Peserta mengirimkan video bernyanyi dalam posisi landscape dengan single kamera Smartphone/ Handphone yang mengarah ke penyanyi. b. Tampilan gambar pada video memperlihatkan seluruh badan (dari kepala hingga kaki) dengan jarak kamera kurang lebih 2 meter. c. Format long take video, tidak menggunakan microphone/pelantang suara dan tidak diperbolehkan melakukan proses editing melalui aplikasi atau software apapun. d. Video yang dibuat beresolusi tinggi hd (720p). e. Video peserta	● Materi Vokal ○ Warna suara ○ Ketepatan nada ● Teknik ○ Pernapasan ○ Aksen ○ Artikulasi ● Penghayatan ○ Dinamika. ○ Tempo ○ Interpretasi lirik ● Penampilan ○ Kepercayaan Diri ○ Penguasaan Panggung ○ Kerapihan/ Kostum (Pakaian Bebas rapih)

Nama dan Deskripsi Lomba	Materi Lomba	Produk Lomba	Aspek Penilaian
		digabungkan menjadi satu dengan minus one audio iringan yang sudah disediakan panitia f. Dalam video rekaman menyanyi diberi teks berupa keterangan nama peserta, judul lagu, nama sekolah, nama kabupaten/kota dan nama provinsi. g. Video dan audio yang telah digabungkan dapat diunggah pada laman yang telah ditentukan saat pelatihan.	
Lomba Menulis Cerpen Lomba mengarang cerita pendek. Cerpen atau cerita pendek adalah jenis karya sastra berbentuk prosa fiksi yang menceritakan satu peristiwa penting secara singkat dan	Tema dalam Cerpen adalah ”**Pendidikan Karakter dan Kearifan Lokal”** **Fokus Cerita:** Bagaimana seorang guru menyelamatkan nilai-nilai tradisi atau budaya lokal yang mulai luntur di kalangan anak-anak akibat terjangan arus modernisasi global.	1. Panjang tulisan minimal 500 kata, maksimal 1000 kata. 2. Karya Cerpen Peserta menggunakan sistematika penulisan font *Times New Roman, size 12, line spacing 1,5* serta ukuran kertas A4 dengan margins (Left	● Teks dan Bahasa ○ Proporsi ukuran huruf ○ Dapat dibaca dengan jelas (menunjukkan tingkat keterbacaan yang baik) ○ Penggunaan ejaan yang baik dan benar. ○ Penggunaan kosakata dan struktur bahasa yang baik ○ Panjang karangan sesuai dengan ketentuan ● Isi

Nama dan Deskripsi Lomba	Materi Lomba	Produk Lomba	Aspek Penilaian
padat.		: 4, Right : 3, Top : 3, Bottom 3),dan Rata Kanan Kiri. 3. Naskah cerita pendek dalam format Google Docs atau Microsoft Word. Karya Cerpen Peserta di upload dengan ketentuan (JUDUL CERPEN_NAMA LENGKAP_NAMA SD_JABATAN).	○ Kesesuaian isi dengan tema ○ Orisinalitas karangan ○ Pengembangan gagasan ○ Memenuhi unsur intrinsik cerita pendek
Lomba Membaca Puisi Kompetisi seni melisankan, mengomunikasikan, dan mengekspresikan isi serta makna puisi karya penyair	● Peserta membacakan salah satu dari judul puisi yang disediakan oleh panitia ● Pilihan judul puisi: ○ **Sajak Seonggok Jagung** Karya *W.S. Rendra* ○ **"Dari Seorang Guru kepada Murid-Muridnya"** Karya Hartojo Andangdjaja ○ **Di Bawah Selimut Kedamaian Palsu** Karya *Widji Thukul* ○ **"Bahagialah, Selamatlah dan Bebaslah"** Karya *I Gusti Made Astawa-Puisi Filosofi Pemikiran Ki Hajar Dewantara*	● **Durasi Video:** Minimal 3 menit, maksimal 5 menit (toleransi durasi ±15 detik). ● **Orientasi & Format:** Landscape (16:9) atau Portrait (9:16), format MP4, minimal resolusi HD 720p. ● **Kualitas Audio:** Rekaman suara penampil harus terdengar jernih tanpa bising latar belakang	● Tafsir (Pemahaman Isi) ● Vokal ○ Artikulasi ○ Dinamika ○ Tempo ● Penghayatan (Ketepatan struktur emosi) ● Penampilan ○ Penguasaan panggung ○ Kesatuan mimik (gestur)

Nama dan Deskripsi Lomba	Materi Lomba	Produk Lomba	Aspek Penilaian
		(*background noise*) yang mengganggu.	
Lomba Stand Up Comedy Lomba Stand-Up Comedy "Curhat Guru" adalah kompetisi komedi tunggal berbasis video (daring) yang bertujuan memberi ruang *stress release* dan mengapresiasi keahlian komedi pendidik. Lomba ini mengemas suka duka, anekdot kelas, dan dinamika pembelajaran di sekolah dasar menjadi hiburan yang cerdas, segar, dan beretika.	• **Tema Utama:** *"Curhat Guru"* (suka duka mengajar, kelakuan unik siswa/orang tua, cerita mengajar Kurikulum Merdeka, atau dinamika administrasi sekolah). • **Sensor & Privasi:** ○ Dilarang menggunakan nama asli siswa, rekan sejawat, atau nama sekolah secara spesifik jika materi bersifat menyudutkan atau berpotensi perundungan (*bullying*). Gunakan nama samaran/analogi. ○ Dilarang keras membawa unsur SARA, pornografi, ujaran kebencian, politik praktis, dan bahasa kotor/kasar. • **Bahasa:** Menggunakan Bahasa Indonesia atau dapat diselingi Bahasa Daerah Cirebonan yang santun dan dapat dipahami umum.	**Video Stand Up Comedy** • **Durasi Video:** Minimal 2 menit, maksimal 3 menit (toleransi durasi ±15 detik). • **Orientasi & Format:** Landscape (16:9) atau Portrait (9:16), format MP4, minimal resolusi HD 720p. • **Kualitas Audio:** Rekaman suara penampil harus terdengar jernih tanpa bising latar belakang (*background noise*) yang mengganggu. • **Gaya Pengambilan Gambar:** Pengambilan gambar diperbolehkan *one-take* (sekali	**Kualitas Materi & Humor (**40%) Kerapian *set-up* dan *punchline*, keaslian materi (*originality*), serta keterkaitan isu dunia pendidikan (*relatability*). **Performa & Penyampaian (**35%**)** Penguasaan panggung/kamera, *pacing* (ritme bicaranya tidak terlalu cepat/lambat), ekspresi wajah, dan gestur tubuh. **Kualitas Visual & Audio (**15%**)** Kejelasan rekaman vokal, tata cahaya gambar, serta kerapian penyuntingan video. **Etika & Kepatuhan Teknis (**10%**)** Ketepatan durasi waktu, bebas dari unsur SARA/perundungan, dan kerapian berkas pendaftaran.

Nama dan Deskripsi Lomba	Materi Lomba	Produk Lomba	Aspek Penilaian
		rekam) atau hasil penyuntingan. Penggunaan efek suara tertawa (*canned laughter*) diperbolehkan selama tidak mendominasi materi penampil.	
Lomba Membaca Nyaring Lomba Membaca Nyaring merupakan ajang bagi guru SD untuk mengembangkan keterampilan membaca nyaring yang ekspresif, komunikatif, dan menarik. Peserta membacakan teks atau cerita dengan memperhatikan lafal, artikulasi, intonasi, tempo, volume, ekspresi, penghayatan, dan gestur yang sesuai dengan isi bacaan.	1. Peserta membacakan buku non teks/cerita berbahasa Indonesia yang sesuai untuk peserta didik SD 2. Materi dapat berupa cerita anak, dongeng, fabel, cerita inspiratif, atau teks literasi lainnya 3. Teks harus memiliki nilai edukatif dan tidak mengandung unsur SARA, kekerasan, pornografi, ujaran kebencian, atau muatan yang tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik SD.	● Durasi Video: Maksimal 15 menit (toleransi durasi ±15 detik). ● **Orientasi & Format:** Landscape (16:9) atau Portrait (9:16), format MP4, minimal resolusi HD 720p. ● **Kualitas Audio:** Rekaman suara penampil harus terdengar jernih tanpa bising latar belakang (*background noise*) yang mengganggu.	● Kesesuaian video dengan ketentuan persyaratan lomba ● Konsisten menggunakan buku yang dianjurkan ● Kegiatan sebelum membaca nyaring ● Kegiatan selama membaca nyaring ● Kegiatan setelah membaca nyaring

Nama dan Deskripsi Lomba	Materi Lomba	Produk Lomba	Aspek Penilaian
Kegiatan ini diharapkan menjadi sarana meningkatkan kompetensi guru sekaligus memperkuat praktik literasi yang menyenangkan bagi peserta didik.		● **Gaya Pengambilan Gambar:** Pengambilan gambar diperbolehkan *one-take* (sekali rekam) atau hasil penyuntingan.	
InoGTK.AI 2026 adalah lomba inovasi bagi guru dan tenaga kependidikan SD anggota KKG Gugus VI Kecamatan Kesambi dalam rangka memperingati Hari Guru Nasional (HGN) 2026. Melalui lomba ini, peserta diajak menciptakan alat bantu guru/sekolah berbasis software (Aplikasi) dengan optimalisasi pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) — baik berupa perangkat ajar, media pembelajaran,	1. Produk wajib menjawab permasalahan nyata di sekolah pada salah satu kategori (A/B/C), dengan cakupan materi: 2. a. Produk : • Pembelajaran: perangkat ajar (modul ajar, LKPD, bahan bacaan berdiferensiasi), asesmen (bank soal, kisi-kisi, rubrik), media interaktif, analisis hasil belajar. • Administrasi: rapor & deskripsi naratif, presensi, surat-menyurat, penjadwalan, pengelolaan data peserta didik, inventaris. • Layanan: informasi sekolah, komunikasi wali murid, layanan BK/keagamaan, perpustakaan.	Peserta mengumpulkan satu (1) video demo atau manual book dan link produk untuk ditest dengan ketentuan: Aspek Durasi video Maksimal 5 (lima) menit Boleh berupa rekaman layar (screen recording) dengan suara narasi, atau kombinasi tampil di depan kamera + screen recording Penamaan file : **JudulProduk_NamaSekolah.mp4**	● Relevansi Masalah & Kebutuhan ● Orisinalitas & Inovasi ● Fungsionalitas & KualitasProduk

Nama dan Deskripsi Lomba	Materi Lomba	Produk Lomba	Aspek Penilaian
administrasi sekolah, maupun layanan pendidikan lainnya	b. Tools/perangkat yang diperbolehkan (gratis, tanpa biaya berlangganan): ● Google Workspace (Sheets, Forms, Sites, Slides) + Apps Script, ● Aplikasi AI generatif (ChatGPT, Gemini, Claude, Copilot, Canva AI, dsb.), ● • Platform chatbot/form builder gratis, template pintar, dan sejenisnya. 3. Ketentuan Pembuatan : ● Peserta wajib mendokumentasikan proses pembuatan aplikasi (screenshot atau rekaman layar). ● Wajib mencantumkan daftar tools AI yang digunakan beserta perannya; ● Wajib anonimisasi: dilarang memasukkan data asli peserta didik (nama, NISN, foto) — gunakan data dummy.	Ukuran file Maksimal [500 MB] — diunggah ke [Google Drive sesuai link panitia], izin akses "anyone with the link can view"	
Lomba Virtual Run Lomba lari/jalan yang dilakukan secara individu. Pemantauan aktivitas lari menggunakan aplikasi	Lomba Virtual Run ini dilakukan secara mandiri melalui aplikasi pemantau langkah dan durasi berolahraga Ketentuan Umum:	Produk Lomba Virtual Run yaitu : 1. Berupa Catatan Kegiatan Olahraga berlari/berjalan 2. Jarak Tempuh yang	Penilaian pada lomba Virtual Run 1. Mencapai total jarak berolahraga dan berjalan sejauh 20Km 2. Waktu tempuh untuk mencapai target 20Km 3. Jumlah Hari berolahraga untuk

Nama dan Deskripsi Lomba	Materi Lomba	Produk Lomba	Aspek Penilaian
STRAVA. Tujuan lomba ini diharapkan menjadi media sosialisasi terhadap lingkungan GTK Kesambi untuk bergaya hidup sehat dengan berolahraga secara rutin dan teratur.	1. Peserta Merupakan GTK wilayah Kecamatan Kesambi 2. Peserta Wajib Memiliki SmartPhone yang dapat menginstall aplikasi STRAVA 3. Peserta Melakukan Kegiatan berolahraga dalam bentuk berlari ataupun berjalan 4. Setiap Peserta wajib memfollow Akun STRAVA KKGO KESAMBI 5. Peserta Wajib Mengikuti Acara Techmeet dan Kalibrasi	harus dicapai adalah 20KM 3. Total jarak Tempuh sejauh 20KM dapat diselesaikan dalam rentan waktu 14 Hari 4. Kegiatan Berolahraga dan berjalan kaki dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun	mencapai target 20KM
Lomba Pidato Bahasa Cirebon adalah ajang kompetisi menyampaikan gagasan atau orasi secara lisan menggunakan bahasa daerah Cirebon di hadapan publik dan dewan juri.	**Lomba Pidato Bahasa Cirebon** wajib menggunakan Basa Bebasan (Krama) penuh sebagai bentuk *andhap asor* (tata krama/kesantunan). Ketentuan Umum Lomba Pidato Pasanggiri 1. **Penyampaian:** Lisan, **tidak membaca teks** (boleh membawa catatan kecil/outlines). 2. **Durasi:** Minimal **7 menit**, maksimal **8 menit**. 3. **Pakaian:** Busana adat Cirebon resmi (Komprang/Beskap untuk pria, Kebaya Cirebonan untuk wanita).	● Durasi Video: Maksimal 8 menit (toleransi durasi ±15 detik). ● **Orientasi & Format:** Landscape (16:9) atau Portrait (9:16), format MP4, minimal resolusi HD 720p. ● **Kualitas Audio:** Rekaman suara penampil harus	**Kriteria Penilaian:** - Vokal/Artikulasi (25%), - Kesantunan Pilihan Basa Bebasan (25%), - Penghayatan/Ekspresi (20%), - Kesesuaian Isi/Tema (20%) - Penampilan/Busana (10%).

Nama dan Deskripsi Lomba	Materi Lomba	Produk Lomba	Aspek Penilaian
	TEMA LOMBA: 1. **Teknologi & Digitalisasi (Digital & Tech)** Contoh judul: - **"Ngagem Basa Cerbon Digital: Nyebar Kasaean saking Media Sosial"** *(Menggunakan Bahasa Cirebon Digital: Menyebar Kebaikan melalui Media Sosial)* - **"Kecerdasan Buatan (AI) lan Nasib Basa Cerbon wonten Jaman Digital"** *(Kecerdasan Buatan (AI) dan Nasib Bahasa Cirebon di Jaman Digital)* 2. **Kepemimpinan & Generasi Muda (Youth & Leadership)** Contoh judul: - **"Dados Pemimpin Jaman Now ingkang Boten Kesupen kaliyan Oyod Budaya"** *(Menjadi Pemimpin Jaman Now yang Tidak Lupa dengan Akar Budaya)* - **"Generasi Z, Kesehatan Mental, lan Filosofi 'Ingsun Titip Tajug lan Fakir Miskin"** *(Generasi Z,*	terdengar jernih tanpa bising latar belakang (*background noise*) yang mengganggu. ● **Gaya Pengambilan Gambar:** Pengambilan gambar diperbolehkan *one-take* (sekali rekam) atau hasil penyuntingan.	

Nama dan Deskripsi Lomba	Materi Lomba	Produk Lomba	Aspek Penilaian
	Kesehatan Mental, dan Filosofi 'Ingsun Titip Tajug lan Fakir Miskin') 3. **Pariwisata & Ekonomi Kreatif (Creative Economy)** Contoh Judul: - **"Geliat Ekonomi Kreatif: Masarkan Produk Lokal Cerbon mawi Basa Daerah"** *(Geliat Ekonomi Kreatif: Memasarkan Produk Lokal Cirebon menggunakan Bahasa Daerah)* - **"Bangga Dados Wong Cerbon: Ngenalaken Budaya Caruban dumateng Dunia"** *(Bangga Jadi Orang Cirebon: Mengenalkan Budaya Caruban kepada Dunia)* 4. **Isu Sosial & Lingkungan (Eco-Friendly & Social)** Contoh Judul: - **"Nglestariaken Lingkungan Hidup: Warisan Budaya kangge Anak Putu"** *(Melestarikan Lingkungan Hidup: Warisan Budaya untuk Anak Cucu)*		

KEPANITIAAN

Kepanitiaan terdiri dari

1. Panitia Kecamatan
2. Panitia Penyelenggara Lomba (KKG)

JADWAL & LINI MASA

No	Tahapan Kegiatan	Perkiraan Waktu	Keterangan & Pelaksanaan
1	Penyusunan Juklak dan Juknis	Minggu ke-1 dan 2 Bulan September 2026	Rapat pleno pengurus KKG dan perwakilan gugus (Daring/Luring).
2	Sosialisasi dan Pendaftaran Calon Peserta	Minggu ke-3 s.d. Minggu ke-4 Bulan September 2026	Sosialisasi Juklak dan Juknis serta Pendaftaran Calon Peserta dari setiap sekolah
3	Pembekalan dan Pengumpulan Karya	Oktober 2026	Pembekalan/Pelatihan, Pendampingan dan Pembuatan serta Pengumpulan Karya
4	Proses Penjurian Lomba	1 - 13 November 2026	Penilaian oleh Tim Juri Independen secara tertutup.
5	Pelaksanaan Pameran & Micro-Sharing (Luring)	25 - 27 November 2026	Pembukaan resmi, peninjauan stan, dan sesi presentasi karya guru.
6	Puncak Anugerah & Pengumuman Juara	27 November 2026	Penayangan cuplikan karya terbaik, penyerahan piala dan piagam.

PENGAWASAN, AKUNTABILITAS, DAN KEBERLANJUTAN

1. **Pengarsipan Bank Karya Digital Kesambi:** Seluruh karya/ video yang dikumpulkan dalam festival ini akan dikompilasi secara rapi ke dalam perpustakaan digital terintegrasi (Google Drive Publik KKG Kesambi) untuk dapat diakses dan dimanfaatkan oleh seluruh guru SD se-Kota Cirebon.
2. **Hak Cipta & Etika:** Hak cipta karya tetap melekat pada masing-masing guru pembuat karya. Panitia berhak menggunakan cuplikan karya untuk kepentingan edukasi, publikasi dinas, dan diseminasi non-komersial.
3. **Objektivitas Penjurian:** Keputusan Dewan Juri bersifat mutlak, profesional, dan tidak dapat diganggu gugat. Tim juri ditunjuk dari unsur ahli independen di luar pengurus KKG terkait.

PENUTUP

Petunjuk Pelaksanaan ini disusun dengan penuh tanggung jawab sebagai acuan teknis demi terselenggaranya Festival KKG Kecamatan Kesambi Tahun 2026 yang sukses, tertib, berdaya guna, dan membahagiakan. Diharapkan seluruh pihak dapat memberikan dukungan moral, material, dan partisipasi aktif demi kemajuan pendidikan sekolah dasar di Kecamatan Kesambi, Kota Cirebon.

Ditetapkan di : Kota Cirebon
Pada Tanggal : 22 September 2026

Mengetahui,
Ketua FK-KKG Kecamatan Kesambi

Mumu Mujamil, S.Pd., M.Pd
NIP. 19860705 201903 1 004

Panitia Pelaksana,
Ketua Festival KKG 2026

Yuneta Indria Murti, S.Sos., M.Si.
NIP. 19800610 201406 2 008

Menyetujui,
Ketua K3S Kecamatan Kesambi

Dewi Pujiati, S.Pd
NIP. 19750318 200902 2 001

Lampiran 1: Format A1 (untuk sekolah)

KOP SEKOLAH

Rekap Calon Peserta
Festival KKG Kesambi 2026
SD ……..

No	Jenis Lomba	Nama Guru/ Tenaga Kependidikan	Jabatan	Kontak WA
1	Menyanyi Solo			
2	Menulis Cerpen			
3	Membaca Puisi			
4	Stand Up Comedy			
5	Membaca Nyaring			
6	InoGTK.AI			
7	Virtual Run			
8	Pidato Berbahasa Cirebon			
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

Cirebon, September 2026
Kepala Sekolah

……

Lampiran 2: Format A2 (untuk pendaftar)

FORMULIR PENDAFTARAN
FESTIVAL KKG 2026

Nama : .....
Tempat : .....
Tanggal Lahir : .....
NIP/ NUPTK : .....
Nomor Kontak WA : .....
Email : .....
Jabatan : .....
Asal Sekolah : .....
Asal Komunitas : .....
Mendaftar untuk Jenis Lomba :

- ☐ Menyanyi Solo
- ☐ Menulis Cerpen
- ☐ Membaca Puisi
- ☐ Stand Up Comedy
- ☐ Membaca Nyaring
- ☐ InoGTK.AI
- ☐ Virtual Run
- ☐ Pidato Berbahasa Cirebon

Menyatakan dengan sadar dan berkomitmen mengikuti proses pembekalan/pelatihan serta pembuatan karya dalam rangkaian Festival KKG 2026 sampai tuntas.

Mengetahui,	Cirebon, …….. 2026
Kepala Sekolah	Pendaftar
.....	.....

Lampiran 3: Format A3 (untuk panitia kecamatan)

Lampiran 4: Format B (untuk panitia lomba)

BERITA ACARA
HASIL PENILAIAN DAN PENETAPAN JUARA
LOMBA …….

Lampiran 5: Format C1 (untuk panitia kecamatan)

SURAT KEPUTUSAN
PENGUMUMAN NOMINASI LOMBA …….

Lampiran 6: Format C2 (untuk panitia kecamatan)

SURAT KEPUTUSAN
PENGUMUMAN JUARA LOMBA ……..