

PETUNJUK TEKNIS (JUKNIS)

LOMBA STORY TELLING BAHASA INGGRIS

UNTUK SISWA KELAS 4–6 SD

1. Latar Belakang

Lomba Story Telling Bahasa Inggris diadakan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi lisan, kreativitas, dan rasa percaya diri siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris serta mendorong kecintaan terhadap dongeng Nusantara.

2. Tema Lomba

Fairy Tales / Folktales / Fables (Dongeng Berbahasa Inggris)

Cerita yang dibawakan harus merupakan **dongeng Nusantara** yang telah diterjemahkan ke dalam Bahasa Inggris.

3. Peserta

1. Peserta adalah siswa kelas **4 sampai dengan kelas 6 SD**.
2. **Setiap sekolah maksimal mengirimkan 2 peserta.**
3. Pendaftaran dilakukan oleh sekolah masing-masing.

4. Ketentuan Lomba

A. Ketentuan Umum

Cerita wajib disampaikan **dalam Bahasa Inggris**.

Cerita harus berasal dari **dongeng Nusantara**, bukan dongeng luar negeri.

Cerita boleh diadaptasi dan dikembangkan selama tidak mengubah pesan moral utama.

Properti dan kostum sederhana diperbolehkan.

Panitia tidak menyediakan sound system.

Jika peserta ingin menggunakan:

Backsound / audio, atau

Backslide / visual,

maka wajib membawa **peralatan sendiri** (speaker portable, laptop, HP, tablet, kabel, dll).

Semua peralatan harus aman, tidak berbahaya, dan tidak mengganggu jalannya acara.

B. Ketentuan Teknis

1. **Durasi penampilan:** 4–6 menit.
2. **Ukuran panggung terbatas: 2 x 3 meter.**
Peserta harus menyesuaikan gerakan dengan area panggung.
3. Urutan tampil ditentukan melalui undian.
4. Peserta wajib menampilkan:
 - **Opening:** salam, pengenalan singkat, judul cerita
 - **Story telling:** penyampaian isi dongeng
 - **Closing:** penutup dan pesan moral
5. Peralatan audio/visual pribadi disiapkan sebelum peserta tampil, tanpa menghambat jalannya perlombaan.

5. Sistem Penilaian

Aspek Penilaian	Bobot	Keterangan
Content & Creativity	25%	Pengembangan cerita, kreativitas, kesesuaian dengan dongeng Nusantara
Pronunciation & Fluency	25%	Pelafalan Bahasa Inggris, intonasi, kelancaran
Expression & Intonation	20%	Ekspresi wajah, intonasi suara, penghayatan
Performance & Gesture	15%	Bahasa tubuh, kepercayaan diri, penyesuaian ruang panggung
Time Management	10%	Tepat waktu (4–6 menit)
Overall Impact	5%	Kesan keseluruhan penampilan

Total Nilai: 100 poin

6. Tata Tertib Peserta

1. Peserta hadir 30 menit sebelum lomba dimulai.
2. Registrasi ulang dan menyerahkan judul cerita kepada panitia.
3. Peserta menyiapkan peralatan pribadi (speaker, laptop, dsb.) sebelum tampil.
4. Orang tua tidak diperbolehkan mendampingi di area panggung.
5. Menjaga ketertiban, keselamatan, dan kebersihan area lomba.

7. Hadiah & Penghargaan

- Juara 1
- Juara 2
- Juara 3
- Harapan 1 & Harapan 2 (opsional)
- Best Costume (opsional)
- Most Expressive Performer (opsional)

8. Keputusan Juri

Keputusan juri bersifat **final dan tidak dapat diganggu gugat**.