

PETUNJUK TEKNIS KEGIATAN PENGKALANG SD/MI



PERKEMAHAN BESAR BATUJAYA 2026

23-25 Agustus 2026
Bumi Perkemahan Telukambulu, Batujaya



**PETUNJUK TEKNIS KEGIATAN PENGGALANG SD/MI
PERKEMAHAN BESAR
KWARTIR RANTING GERAKAN PRAMUKA BATUJAYA
TAHUN 2026**

A. KOORDINATOR KEGIATAN

1. Pahri Aulawi, S.Pd., MG
2. Ari Irawan, S.Kom., MG

B. JADWAL & RUNDOWN KEGIATAN PENGGALANG SD/MI

Minggu, 23 Agustus 2026

No	Waktu	Kegiatan	Penanggung Jawab (PJ)	Tempat	Keterangan
1	12.30 – 17.00	Pidato Bahasa Indonesia	Asep Tantowi, S.Pd. Dadan Suhendar, S.Pd.	Area Bumi Perkemahan	Kegiatan ditunda pada saat ISOMA ketika sudah masuk waktu Shalat Ashar.
2	13.00 – 17.00	Menaksir Ketinggian	Nadatul Arsy, S.Pd. Koko Koswara, S.Pd.	Area Bumi Perkemahan	-
3	13.00 – 17.00	Sumpitan	Ahmad Midani, S.Pd. Muhamad Arya Dhifah, S.Pd. Ghalib Rizki Fajar, S.Pd. Faisal Amri Asfahani, S.Pd.	Area Bumi Perkemahan	-

Senin, 24 Agustus 2026

No	Waktu	Kegiatan	Penanggung Jawab (PJ)	Tempat	Keterangan
4	09.00 – 17.30	Wide Game / Penjelajahan: • Isyarat Semboyan • LKBBT • Halang Rintang • Pionering Tiang Bendera	Sri Saeningsih, S.Pd. Rahmat Hidayat, S.Pd. Wahidin, S.Pd. Sahri Ramdan Jaenal Arifin, S.Pd. Azmi Septiana, S.Pd. Asep Tantowi, S.Pd. Padli, S.Pd. Muhamad Aga Ardani, S.Pd. Wardatul Ummah, S.Pd.	Area Wide Game / Penjelajahan	Kegiatan Wide Game dilaksanakan pada pagi hari s.d. selesai. Terdapat 4 pos yang harus diselesaikan oleh peserta untuk mengikuti semua perlombaan.



C. PETUNJUK TEKNIS KEGIATAN PENGGALANG SD/MI

1. Lomba Pidato Bahasa Indonesia

- **Hari, Tanggal:** Minggu, 23 Agustus 2026
- **Waktu:** 13.00 – 17.00 WIB
- **Tempat:** Panggung Utama
- **Penjelasan:** Pidato adalah kegiatan menyampaikan gagasan, informasi, pesan, atau ajakan secara lisan di hadapan banyak orang dengan bertujuan untuk menambah pengetahuan dan menumbuhkan semangat bela negara.
- **Peserta:** 1 (satu) orang setiap pangkalan
- **Pakaian:** Menyesuaikan dengan tema
- **Perlengkapan Peserta:** -
- **Perlengkapan Panitia:** 1 rol kabel catu daya, 1 buah peluit penanda waktu, sound system, 1 buah clipboard (papan dada) untuk juri, kursi dan alat tulis, blangko penilaian, spanduk kegiatan / papan.
- **Pelaksanaan:**
 1. Peserta menyampaikan pidato yang sudah dibuat dengan tema "**Pramuka Tangguh, Indonesia Maju**".
 2. Peserta diberi waktu 5 (lima) menit untuk menyampaikan pidatonya.
- **Durasi Perlombaan:** Waktu tampil maksimal 5 menit
- **Kriteria Penilaian:** Kesesuaian dengan tema, intonasi, penguasaan materi, bahasa tubuh, penggunaan bahasa yang baku, ketepatan waktu.
- **Penanggung Jawab:** Asep Tantowi, S.Pd., Dadan Suhendar, S.Pd.

2. Lomba Keterampilan Baris Berbaris Tongkat (LKBBT)

- **Hari, Tanggal:** Senin, 24 Agustus 2026
- **Waktu:** Saat Penjelajahan
- **Tempat:** Area Penjelajahan
- **Penjelasan:** LKBBT adalah lomba baris-berbaris tingkat penggalang yang menguji kekompakan, ketangkasan gerakan dasar PBB (Peraturan Baris-Berbaris), serta kekompakan formasi. Tujuannya menanamkan kedisiplinan, kepemimpinan, dan kerja sama dalam regu pramuka.
- **Peserta:** 7 (tujuh) orang, satuan terpisah
- **Pakaian:** Seragam Pramuka Lengkap
- **Perlengkapan Peserta:** Seragam pramuka lengkap sesuai dengan PP seragam pramuka, tongkat.
- **Perlengkapan Panitia:** 1 buah peluit penanda waktu, 1 buah clipboard (papan dada) untuk juri, lokasi lomba ukuran 10 x 15 meter, kursi dan alat tulis, blangko penilaian, tali untuk pembatas lapangan kurang lebih 250 meter.
- **Pelaksanaan & Ketentuan:**
 1. Gerakan harus sesuai dengan aturan PBB resmi pramuka/TNI.
 2. Tidak diperkenankan menggunakan properti tambahan selain atribut seragam.
 3. Menjaga kerapian dan ketertiban selama lomba.
 4. Rekap nilai hanya bisa diambil oleh pembina pendamping.
 5. Regu yang akan tampil melakukan persiapan di DP AWAL, dengan ketentuan menurut aba-aba sebagai berikut:
 - Laporan
 - Penghormatan
 - Istirahat di tempat
 - Siap
 - Lencang kanan
 - Setengah lengan lencang kanan
 - Berhitung
 - Hadap kanan dan kiri
 - Balik kanan
 - Jalan di tempat
 - Langkah terbatas
 - Maju jalan, langkah tegap maju jalan, langkah biasa, hadap kiri/kanan henti, hadap kiri/kanan jalan
 - Bubar jalan
 - Formasi barisan sesuai keinginan peserta



- **Kriteria Penilaian:** Jenis aba-aba, perintah dengan isyarat dan aba-aba, varian bentuk barisan di tempat dan aba-aba, varian bentuk dengan jalan dan aba-aba, kebenaran gerakan, keseragaman gerakan.
- **Penanggung Jawab:** Wahidin, S.Pd., Sahri Ramdan

3. Lomba Pionering Tiang Bendera

- **Hari, Tanggal:** Senin, 24 Agustus 2026
- **Waktu:** Saat Penjelajahan
- **Tempat:** Area Penjelajahan
- **Penjelasan:** Lomba ini menantang keterampilan regu dalam membangun tiang bendera menggunakan tongkat dan tali (pioneering). Peserta harus membuat konstruksi tiang yang kokoh, stabil, dan mampu mengibarkan bendera dengan baik sesuai prinsip tali-temali dan simpul.
- **Peserta:** 5 (lima) orang, satuan terpisah
- **Pakaian:** Seragam Pramuka Lengkap
- **Ketentuan Teknis:**
 1. Peserta menyiapkan tongkat dari pangkalan masing-masing.
 2. Menyiapkan tali pramuka berdasarkan kebutuhan dari pangkalan masing-masing.
 3. Peserta membuat tiang bendera menggunakan 5 tongkat (panjang tongkat berukuran standar 160 cm).
 4. Tanda peluit panjang 1x: tanda lomba dimulai.
 5. Tanda peluit panjang 2x: tanda waktu habis.
 6. Peserta dilarang memotong tali dalam bentuk apa pun selama lomba berlangsung.
 7. Peserta dilarang memotong tongkat dalam bentuk apa pun selama lomba berlangsung.
 8. Peserta dilarang membawa contoh atau gambar selama lomba berlangsung.
 9. Pembina atau pelatih tidak diperkenankan berada di dekat peserta selama lomba berlangsung.
 10. Pembina atau pendamping dilarang memberikan instruksi selama lomba berlangsung.
 11. Peserta memberi identitas atau melapor sebelum lomba dimulai.
- **Kriteria Penilaian:**
 - Ketepatan simpul dan ikatan : 10 – 25
 - Kekuatan simpul dan ikatan : 10 – 25
 - Kerapian : 10 – 25
 - Kreativitas : 10 – 25
 - **Nilai Maksimal:** 100 | **Nilai Minimal:** 40
- **Penanggung Jawab:** Muhamad Aga Ardani, S.Pd., Wardatul Ummah, S.Pd.

4. Lomba Halang Rintang (Merangkak dan Lompat Kanga)

- **Hari, Tanggal:** Senin, 24 Agustus 2026
- **Waktu:** Saat Penjelajahan
- **Tempat:** Area Penjelajahan
- **Penjelasan:** Halang rintang dalam wide game adalah rintangan atau tantangan yang harus dilalui peserta selama permainan di alam terbuka, yang bertujuan untuk mempertinggi ketangkasan, menanamkan disiplin, dan menambah rasa percaya diri.
- **Peserta:** 1 (satu) orang, satuan terpisah
- **Pakaian:** Seragam Pramuka Lengkap
- **Perlengkapan Peserta:** -
- **Pelaksanaan:**
 1. Peserta mendapatkan arahan dari panitia.
 2. Peserta melintasi halang rintang yang sudah ditentukan oleh panitia.
- **Kriteria Penilaian:** Kecepatan
- **Penanggung Jawab:** Jaenal Arifin, S.Pd., Azmi Septiana, S.Pd., Asep Tantowi, S.Pd., Padli, S.Pd.



5. Lomba Menaksir Ketinggian

- **Hari, Tanggal:** Senin, 24 Agustus 2026
- **Waktu:** Saat Penjelajahan
- **Tempat:** Area Penjelajahan
- **Penjelasan:** Menaksir ketinggian pohon adalah kegiatan memperkirakan tinggi pohon tanpa harus memanjatnya, menggunakan cara atau alat sederhana seperti tongkat, yang bertujuan untuk melatih kemampuan observasi dan ketelitian.
- **Peserta:** 3 (tiga) orang, satuan terpisah
- **Pakaian:** Seragam Pramuka Lengkap
- **Perlengkapan Peserta:** Alat tulis, tongkat, peralatan lomba menaksir.
- **Perlengkapan Panitia:** 1 buah peluit penanda waktu, 1 buah clipboard (papan dada) untuk juri, kursi dan alat tulis, soal, blangko penilaian, spanduk kegiatan / papan.
- **Pelaksanaan:**
 1. Peserta akan diberikan arahan oleh panitia.
 2. Peserta melaksanakan tugas untuk menaksir tinggi pohon.
- **Kriteria Penilaian:** Teknik yang digunakan, deskripsi cara menaksir, hasil menaksir.
- **Penanggung Jawab:** Nadatul Arsy, S.Pd., Koko Koswara, S.Pd.

6. Lomba Isyarat Semboyan

- **Hari, Tanggal:** Senin, 24 Agustus 2026
- **Waktu:** Saat Penjelajahan
- **Tempat:** Area Penjelajahan
- **Penjelasan:** Lomba Isyarat Semboyan adalah kegiatan untuk melatih keterampilan komunikasi menggunakan Semaphore. Peserta akan datang ke pos lomba, melapor, memilih amplop soal, dan mengirim pesan dengan cara yang ditentukan. Penerima pesan harus mencatat hasil dari pesan yang dikirimnya dalam waktu 7 menit. Setelah selesai, Pinru melapor kembali sebelum meninggalkan pos.
- **Peserta:** 3 (tiga) orang, satuan terpisah
- **Pakaian:** Seragam Pramuka Lengkap
- **Perlengkapan Peserta:** Clipboard / papan ujian dan alat tulis, 1 set bendera morse, 1 set semaphore, menggunakan masker, serta perlengkapan lain yang dibutuhkan.
- **Perlengkapan Panitia:** 1 buah clipboard (papan dada) untuk juri, kursi dan alat tulis, blangko penilaian, alat mengirim soal.
- **Pelaksanaan:**
 1. Peserta mendapat arahan dari panitia.
 2. Peserta mengerjakan penugasan yang diberikan oleh panitia.
 3. Orang pertama mengirim berita menggunakan bendera morse kepada orang kedua, orang kedua mengirim berita menggunakan semaphore kepada orang ketiga, orang ketiga menerima berita akhir dan menyerahkan jawaban ke juri.
 4. Durasi 7 menit dan kesempatan mengirim/menerima sebanyak 3 kali.
- **Kriteria Penilaian:**
 - **Jawaban benar:** 5% (Total huruf benar × 2 poin)
 - **Gerakan peraga:** 70% (Kualitas gerakan dan teknik, nilai 9–1)
 - **Adab laporan:** 5% (Kesiapan Pinru, kerapian pasukan, cara melapor, nilai 9–1)
 - **Waktu menjawab:** 20% (Sisa waktu → poin tambahan)
 - **Catatan:** Tidak ada pengurangan poin untuk kelebihan waktu, namun jawaban langsung diambil saat waktu habis.
- **Penanggung Jawab:** Sri Saeningsih, S.Pd., Rahmat Hidayat, S.Pd.

7. Lomba Sumpitan

- **Hari, Tanggal:** Senin, 24 Agustus 2026
- **Waktu:** Saat Penjelajahan
- **Tempat:** Area Penjelajahan
- **Pelaksanaan / Penjelasan:** Lomba Sumpit-sumpitan adalah kompetisi menggunakan blowpipe (sumpitan) untuk menembak target berzona poin dengan ketepatan dan akurasi. Seluruh peserta mengikuti ronde final untuk menentukan juara berdasarkan akumulasi skor tertinggi.
- **Peserta:** 1 (satu) orang, satuan terpisah
- **Pakaian:** Seragam Pramuka Lengkap
- **Perlengkapan Peserta:** 1 buah sumpit beserta pelurunya



- **Perlengkapan Panitia:** 2 buah papan sasaran/target
- **Kriteria Penilaian:** Skor: Akumulasi poin dari setiap tembakan yang berhasil mengenai target. Pemenang ditentukan berdasarkan total skor tertinggi.
- **Penanggung Jawab:** Ahmad Midani, S.Pd., Muhamad Arya Dhifah, S.Pd., Ghalib Rizki Fajar, S.Pd., Faisal Amri Asfahani, S.Pd.

