

PANDUAN PELAKSANAAN **KAWAH K**EPEMIMPINAN **P**ELAJAR (KKP) TAHUN 2018



Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas
Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan



KATA PENGANTAR

Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2018, akan melaksanakan Kawah Kepemimpinan Pelajar (KKP) yang diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa Sekolah Menengah Atas untuk menggali, mengekspresikan dan mengaktualisasikan kreativitas dan karakternya dalam bentuk sikap dan perbuatan.

Tujuan dilaksanakan Kawah Kepemimpinan Pelajar (KKP) antara lain adalah untuk membentuk pemimpin muda yang berkarakter, patriotik, membentuk pola pikir, sikap perilaku yang mulia, berdayaguna bagi agama, nusa dan bangsa, serta menumbuhkan kebersamaan diantara peserta yang berasal dari berbagai pelosok tanah air, melalui lima kegiatan utama, yaitu Kepemimpinan, Kedisiplinan, Kebangsaan, kreativitas, dan Kepedulian.

Pedoman Pelaksanaan Kawah kepemimpinan Pelajar (KKP) tahun 2018 dibuat dengan maksud agar pihak berkepentingan memiliki persepsi yang sama terhadap kegiatan ini, fasilitator, pendamping, peserta dan pihak terkait lainnya dapat memahami dan melaksanakan tugas dengan sebaik-baiknya.



Jakarta, Januari 2018

Direktur,

Surwadi Sutanto

NIP. 196104041985031003

JAUHI
NARKOBA
RAIH
PRESTASI



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	2
B. Dasar Hukum.....	4
C. Tujuan.....	5
D. Hasil yang Diharapkan	5
BAB II DESKRIPSI DAN LINGKUP KEGIATAN	7
A. Deskripsi Kegiatan	10
B. Lingkup Kegiatan	10
C. Rincian Kegiatan	11
1. <i>Ice Breaking</i>	11
2. Program Motivasi.....	12
3. Kepemimpinan	13
4. Kebangsaan	17
5. Aksi Kreativitas	23
6. Aksi Kepedulian	25
7. Kedisiplinan.....	26
8. Penguatan dan Penyematan Pin.....	29
9. Materi Penunjang Kawah Kepemimpinan Pelajar (KKP).....	29

BAB III PELAKSANAAN KEGIATAN

A. Peserta 32

B. Perlengkapan yang Perlu Dibawa oleh Peserta 33

C. Waktu dan Tempat Pelaksanaan 33

D. Tim Fasilitator..... 34

E. Panitia 34

BAB IV PENUTUP..... 36

LAMPIRAN

The background is a light orange color with a white circular area in the center. Surrounding the circle are several colorful squares in shades of yellow, green, blue, and red, arranged in a circular pattern. The squares have a slight shadow effect, giving them a 3D appearance. The overall design is clean and modern.

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Merujuk pada Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan secara eksplisit bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Kondisi hasil pendidikan sebagaimana diharapkan dalam undang-undang tersebut ditempuh melalui jalur kegiatan intrakurikuler, kokurikuler dan ekstrakurikuler, yang ketiganya merupakan satu kesatuan yang harus berjalan secara seimbang dan harmonis.

Dengan diterbitkannya Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan, maka secara formal kegiatan yang dijalankan dalam kerangka kegiatan pembinaan kesiswaan berada dalam kendali peraturan menteri tersebut. Ditegaskan bahwa pembinaan kesiswaan bertujuan untuk 1) mengembangkan potensi siswa secara optimal dan terpadu yang meliputi bakat, minat, dan kreativitas; 2) memantapkan kepribadian siswa untuk mewujudkan ketahanan sekolah sebagai lingkungan pendidikan sehingga terhindar dari usaha dan pengaruh negatif dan bertentangan dengan tujuan pendidikan; 3) mengaktualisasikan potensi siswa dalam pencapaian prestasi unggulan sesuai bakat dan minat; dan 4) menyiapkan siswa agar menjadi warga masyarakat yang berakhlak mulia, demokratis, menghormati hak-hak asasi manusia dalam rangka mewujudkan masyarakat madani (*civil society*).

Secara substantif, ada sepuluh kategori materi pembinaan kesiswaan, yaitu 1) Pembinaan keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang

Maha Esa; 2) Pembinaan budi pekerti luhur atau ahlak mulia; 3) Pembinaan kepribadian unggul, wawasan kebangsaan, dan bela Negara; 4) Pembinaan prestasi akademik, seni, dan/atau olahraga sesuai bakat dan minat; 5) Pembinaan demokrasi, hak asasi manusia, pendidikan politik, lingkungan hidup, kepekaan dan toleransi sosial dalam konteks masyarakat plural; 6) Pembinaan kreativitas, keterampilan dan kewirausahaan; 7) Pembinaan kualitas jasmani, kesehatan dan gizi berbasis sumber gizi yang terdiversifikasi; 8) Pembinaan sastra dan budaya; 9) Pembinaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK); dan 10) Pembinaan komunikasi dalam bahasa Inggris.

Di tengah sorotan terhadap kemandirian dan daya saing bangsa, upaya penemuan kembali, pemberdayaan, dan perekayasaan karakter bangsa merupakan langkah strategis dalam pembangunan bangsa untuk mencapai masyarakat madani. Subjek terpenting dalam pembinaan karakter bangsa adalah generasi muda, khususnya siswa yang akan menjadi subjek pembangunan bangsa pada masa mendatang.

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan, kegiatan kesiswaan yang dilaksanakan di sekolah harus mampu menumbuhkembangkan karakter siswa yang religius, etis dan harmonis, nasionalis, bela negara, berilmu pengetahuan, berprestasi, perkembangan potensi, demokratis, pluralis, berbudaya dan melek sastra, peka lingkungan hidup dan sosial, kreatif, *survival*, sehat, bugar, adaptif, paham teknologi, dan komunikatif. Pembinaan kesiswaan dijalankan dalam koridor kemanusiaan dengan orientasi pada pembinaan karakter bangsa, yang tidak hanya memiliki keunggulan dalam bidang keilmuan tetapi santun dalam bersikap dan sigap dalam bertindak.

Kegiatan Kawah Kepemimpinan Pelajar (KKP) merupakan salah satu wahana dalam mewujudkan agenda prioritas pembangunan ke delapan

dalam Nawa Cita yaitu melakukan revolusi karakter Bangsa yang berbunyi “Pendidikan sejatinya merupakan hakikat revolusi mental, yang bertumpu kepada pembangunan manusia yang berkarakter kuat, berpikir maju, berpadangan modern, serta berperilaku baik sebagai perwujudan warga negara yang baik.” (rencana strategis Kemendikbud 2015-2019).

Mengingat karakter bangsa merupakan substansi dalam pembinaan kesiswaan, maka penting untuk membuka ruang dan kesempatan bagi siswa untuk secara bersama-sama menemukan kembali, memberdayakan dan menumbuhkembangkan karakter bangsa sebagai akumulasi dari kreativitas pembinaan kesiswaan yang dilaksanakan di tingkat sekolah. Untuk itu, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas bermaksud menyelenggarakan kegiatan yang terkait dengan pendidikan karakter melalui Kawah Kepemimpinan Pelajar (KKP).

B. Dasar Hukum

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Presiden Nomor 87 tahun 2017 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter
3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
4. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 34 Tahun 2006 tentang Pembinaan Prestasi Peserta Didik yang Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa;
5. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 19 Tahun 2007 Tentang Standar Pengelolaan Pendidikan dan Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah

6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 39 Tahun 2008 Tentang Pembinaan Kesiswaan
7. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 62 Tahun 2014 Tentang Kegiatan Ekstrakurikuler Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah
8. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 63 Tahun 2014 Tentang Pendidikan Kepramukaan Sebagai Ekstrakurikuler Wajib
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 18 Tahun 2016 Tentang Pengenalan Lingkungan Sekolah Bagi Siswa Baru
10. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 82 Tahun 2015 Tentang Pencegahan Dan Penanggulangan Tindak Kekerasan Di Lingkungan Satuan Pendidikan
11. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor .23 Tahun 2015 Tentang Penumbuhan Budi Pekerti
12. Renstra Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2015—2019; dan
13. DIPA (Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran) Program Penyediaan dan Layanan Pendidikan Sekolah Menengah Atas Tahun 2018.

C. Tujuan

Kegiatan Kawah Kepemimpinan Pelajar (KKP) bertujuan untuk

1. Mengaktualisasikan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
2. Membentuk pemimpin muda yang berkarakter dan patriotik;
3. Mengaplikasikan sikap jujur, peduli, kerjasama, nasionalisme, dan rasa persatuan dan kesatuan bangsa, berpikir kritis, dan positif;

4. Menumbuhkembangkan sikap hormat dan saling menghargai dalam keberagaman;
5. Meningkatkan disiplin diri, tanggung jawab, kesadaran terhadap lingkungan fisik, masyarakat dan kultural;
6. Menjalin silaturahmi antar siswa dari berbagai wilayah untuk memperkokoh persatuan dan kesatuan bangsa;
7. Mampu mengidentifikasi permasalahan dan mencari solusi atas persoalan di lingkungan tempat tinggalnya serta menumbuhkan jiwa kewirausahaan di kalangan generasi muda;
8. Meningkatkan kematangan jiwa dan kestabilan emosi dalam rangka pembentukan sikap dan perilaku terpuji;
9. Meningkatkan pemahaman dan kompetensi dalam pengelolaan organisasi;

D. Hasil yang Diharapkan

Hasil yang diharapkan dari kegiatan Kawah Kepemimpinan Pelajar (KKP) adalah:

1. Teraktualisasinya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa;
2. Teraktualisasinya pemimpin muda yang berkarakter dan patriotik
3. Menguatnya sikap jujur, peduli, kerjasama, nasionalisme, dan rasa persatuan dan kesatuan bangsa, berpikir kritis dan positif di kalangan generasi muda;
4. Mengaplikasikan sikap hormat dan saling menghargai dalam keberagaman di kalangan generasi muda;
5. Meningkatnya disiplin diri, tanggungjawab, kesadaran terhadap lingkungan fisik, masyarakat dan kultural;

6. Terjalannya ikatan silaturahmi antar siswa dari berbagai wilayah untuk memperkokoh persatuan dan kesatuan bangsa;
7. Mampu secara kreatif mengubah barang limbah menjadi bernilai lebih, berdaya guna, dan bernilai ekonomis;
8. Meningkatnya kematangan jiwa dan kestabilan emosi dalam rangka pembentukan sikap dan prilaku terpuji;
9. Meningkatnya pemahaman dan kompetensi dalam pengelolaan organisasi;





18th ASIAN GAMES

Jakarta Palembang 2018

18 Agustus - 2 September 2018

THE ENERGY OF ASIA



The background is a light orange color with a white circular area in the center. Surrounding the circle are several colorful squares (red, green, blue, yellow) of various sizes, some overlapping each other. The squares have a slight 3D effect with shadows. The overall design is modern and vibrant.

BAB II
DESKRIPSI DAN
LINGKUP KEGIATAN

A. Deskripsi Kegiatan

Kawah Kepemimpinan Pelajar (KKP) merupakan wahana bagi pengurus OSIS SMA untuk menggali, mengekspresikan, mengaktualisasikan jiwa kepemimpinan, karakter, keterampilan, dan pengetahuan pengelolaan organisasi. Dalam kegiatan ini siswa melakukan kegiatan yang bermanfaat bagi dirinya, sekolah, maupun masyarakat dalam lima (5) kegiatan utama, yaitu Kepemimpinan, Kedisiplinan, Kebangsaan, Kreativitas, dan Kepedulian.

B. Lingkup Kegiatan

Lingkup Kegiatan KKP OSIS dibangun oleh lima kelompok kegiatan, yaitu 1) Kedisiplinan; 2) Kepemimpinan; 3) Kebangsaan; 4) Kreativitas; dan 5) Kepedulian. Kelompok Kedisiplinan meliputi ibadah, olahraga, kebersihan, apel kegiatan, makan dan kudapan, pakaian, sopan santun, serta ketaatan terhadap tata tertib. Kelompok kegiatan kepemimpinan meliputi manajemen OSIS, manajemen proyek/program, penggagasan ide program, dinamika kelompok dan permainan kepemimpinan. Kelompok kegiatan kebangsaan meliputi praktik Peraturan Baris Berbaris (PBB), praktik Tata Upacara Bendera (TUB), permainan Bela Negara, Salam Nusantara, Pementasan seni dan budaya daerah dan Jelajah Nusantara, kelompok Kreativitas meliputi presentasi karya ilmiah mengangkat tema persoalan fenomenal di daerahnya dan membuat produk dari limbah sekaligus membuat contoh iklan dari produk yang dibuat. Iklan tersebut selanjutnya dapat diunggah melalui media *on line* (*YouTube*) sebagai tugas mandiri. Kelompok Kepedulian meliputi kunjungan ke panti sosial, kerja bakti, menyimak tutur tokoh, bakti sosial, dan penghijauan.

C. Rincian Kegiatan

1. *Ice Breaking*

a. Deskripsi

Ice Breaking merupakan suatu rangkaian kegiatan yang dimaksudkan untuk mencairkan kebekuan dan kekakuan suasana. Pada kegiatan *ice breaking* peserta yang berasal dari berbagai daerah, dan belum mengenal satu sama lainnya, dileburkan menjadi satu kesatuan peserta yang memiliki hak dan kewajiban yang sama sebagai peserta kegiatan.

b. Tujuan

- 1) Saling mengenal
- 2) Mencairkan kebekuan suasana
- 3) Menjalin kebersamaan dan silaturahmi,
- 4) Membuat suasana riang gembira
- 5) Membentuk kelompok, dan
- 6) Menyiapkan fisik dan mental dalam menghadapi kegiatan berikutnya.

c. Materi kegiatan

- 1) Berdoa
- 2) Menyanyikan Lagu Kebangsaan Indonesia Raya
- 3) *Fun game*
- 4) Membentuk kelompok

d. Pelaksana

Tim fasilitator

e. Sifat

Gabungan, dilakukan oleh seluruh peserta

2. Program Motivasi

a. Deskripsi

Program motivasi dimaksudkan untuk membantu peserta menemukan jati diri sebagai personal, kelompok, nasional, dalam kerangka pembinaan karakter serta membangkitkan semangat jiwa, daya juang, untuk mewujudkan cita-citanya.

b. Tujuan

- 1) Membantu siswa menemukan jati dirinya;
- 2) Meningkatkan motivasi siswa untuk menjadi manusia unggul dan berkepribadian;
- 3) Meningkatkan kesadaran siswa tentang eksistensi dirinya, kemampuan kerjasama, tanggungjawab dan disiplin dalam mencapai sukses sebuah tim.

c. Materi Kegiatan

Materi yang diberikan dalam kegiatan ini meliputi :

- 1) Pembinaan keimanan dan akhlak
- 2) Pengembangan keseimbangan potensi diri
- 3) Pembinaan kepercayaan diri
- 4) Apresiasi kesamaan derajat dan status sosial.

d. Pelaksana

Tim Pengembangan Kepribadian

e. Sifat

Umum dan diikuti seluruh peserta dalam waktu yang bersamaan.

3. Kepemimpinan

3.1. Pelatihan Manajemen OSIS

a. Deskripsi Kegiatan

Program Pelatihan Manajemen Organisasi dimaksudkan untuk memberikan kesempatan bagi perwakilan pengurus OSIS SMA dari berbagai daerah di seluruh Indonesia untuk meningkatkan pemahaman dan kompetensinya dalam pengelolaan organisasi serta peningkatan performa kerjanya.

b. Tujuan

Kegiatan pelatihan manajemen organisasi bagi OSIS SMA Se-Indonesia ini bertujuan untuk:

- 1) Meningkatkan pemahaman dan kompetensi pengurus OSIS untuk mengelola OSIS yang transformatif dan sesuai dengan kebutuhan zaman;
- 2) Meningkatkan pemahaman dan kompetensi pengurus OSIS untuk merancang, mengelola, dan mengevaluasi program yang dijalankan;
- 3) Menciptakan sarana berbagi pengalaman dan belajar antara pengurus OSIS di Indonesia.

c. Materi Kegiatan

1. Manajemen OSIS yang transformatif

Peserta akan diberikan pemahaman mengenai kepengurusan OSIS yang transformatif dan unggul, dengan program-program yang inovatif dan dapat dipertanggungjawabkan. Untuk mencapai hal tersebut, peserta akan diajak untuk:

- Mengetahui OSIS dan posisinya dalam sekolah dan masyarakat;

- Melakukan analisis SWOT terhadap organisasinya;
- Mempelajari bagaimana cara menciptakan OSIS yang transformatif dengan prinsip *good governance (organisasi yang bersih)*;

2. Manajemen Program

Salah satu hal yang paling esensial dalam mengelola organisasi, adalah kemampuan manajemen program. Bahkan organisasi seperti OSIS sekalipun, yang hanya bekerja utamanya di lingkup sekolah, tetap harus memiliki kemampuan manajemen program yang baik untuk menciptakan aktivitas-aktivitas yang solutif, inovatif, dan berhasil mencapai targetnya. Untuk mencapai hal tersebut, pada kesempatan ini peserta akan belajar tentang :

- Merancang gagasan program;
- Merancang visi, tujuan, dan target;
- Merancang rencana aksi;
- Merekrut tim dan menggalang sumber daya;
- Mengelola kegiatan, tim, dan sumber daya;
- Mempromosikan kegiatan;
- Mengevaluasi kegiatan;

d. Pelaksana

Tim Kepemimpinan

e. Sifat

Kelompok, gabungan peserta dari berbagai provinsi

3.2 Dinamika Kelompok

3.2.1. Analisis Kasus

a. Deskripsi

Program dinamika kelompok dimaksudkan untuk membantu peserta menemukan jati diri sebagai personal, kelompok, lokal, dan nasional dalam kerangka pembinaan karakter bangsa.

b. Tujuan

Pembelajaran ini bertujuan memberikan pemahaman agar peserta “memiliki ketangguhan rasional” dalam memecahkan masalah.

Diharapkan setelah selesai latihan ini peserta dapat memecahkan masalah atas dasar pertimbangan pemikiran yang dalam, dan prioritas mana yang dipentingkan untuk lebih didahulukan.

c. Materi Kegiatan

Materi yang diberikan dalam kegiatan ini meliputi :

Tiap kelompok mendapatkan 1 lembar penugasan dan harus dipecahkan dengan salah satu metode pemecahan masalah yang telah disampaikan.

d. Pelaksana

Tim Dinamika Kelompok 1 (Analisis Kasus)

e. Sifat

Umum dan diikuti seluruh peserta dalam waktu yang bersamaan.

f. Fasilitas/Alat

Lembar Penugasan

3.2.2. Tindak Lanjut Kegiatan

a. Deskripsi Kegiatan

Sesi ini ditujukan untuk memastikan adanya tindak lanjut dari program Kawah Kepemimpinan Pelajar, khususnya dalam mendorong adanya kolaborasi antar OSIS. Dinamika kelompok ini akan menggunakan metodologi *open space*, yaitu metode diskusi partisipatif dan demokratis, dimana peserta dapat mengajukan topik apapun yang dianggap relevan, dan memimpin diskusi tersebut.

b. Tujuan

Kegiatan Dinamika Kelompok 2 ini ditujukan untuk mendorong kolaborasi antara pengurus OSIS di Indonesia, melalui program kolaboratif yang dapat dikembangkan secara bersama guna membangun Indonesia yang lebih baik.

c. Materi Kegiatan

- Pembahasan permasalahan sosial yang ada di Indonesia;
- Mengidentifikasi posisi dan peranan OSIS dalam situasi tersebut;
- Pembahasan gagasan ide dan rencana aksi yang dapat dikontribusikan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

d. Pelaksana

Tim Kepemimpinan

e. Sifat

Kelompok, gabungan peserta dari berbagai provinsi.

4. Kebangsaan

a. Deskripsi

Program Kebangsaan merupakan aktivitas pembiasaan dan penguatan rasa kebangsaan dan nasionalisme peserta Kawah Kepemimpinan Pelajar (KKP) melalui Praktik Peraturan Baris Berbaris (PBB), Peraktik Tata Upacara Bendera (TUB), Permainan Bela Negara, Salam Nusantara dan Jelajah Nusantara.

b. Tujuan

- 1) Meningkatkan rasa kebangsaan dan nasionalisme
- 2) Meningkatkan disiplin dan tanggungjawab
- 3) Meningkatkan kemampuan kerjasama
- 4) Meningkatkan apresiasi ke-Nusantara-an

c. Materi

- 1) Praktik Peraturan Baris Berbaris (PBB)
- 2) Praktik Tata Upacara Bendera (TUB)
- 3) Permainan Bela Negara
- 4) Jelajah Nusantara

4.1. Praktik Peraturan Baris Berbaris (PBB)

a. Deskripsi

Peraturan Baris Berbaris adalah suatu wujud latihan fisik dan mental yang diperlukan guna menanamkan kebiasaan dalam tata cara kehidupan yang diarahkan kepada terbentuknya suatu perwatakan tertentu, dan mempunyai rasa tanggung jawab, disiplin yang tinggi

dengan melihat hasil lahir dan bathin. Sikap lahir yang diperoleh adalah :

- Ketegaran
- Ketangkasan
- Kelincahan
- Kerapihan
- Ketertiban
- Kekhidmatan
- Kekompakan
- Keseragaman
- Kesigapan
- Keindahan
- Ketanggapan
- Kewajaran tenaga
- Kesopanan
- Ketelitian

Serta Sikap batin yang diperoleh adalah :

- Ketenangan
- Ketaatan
- Keikhlasan
- Kesetiakawanan
- Kebersamaan
- Persaudaraan
- Keyakinan
- Keberanian
- Kekuatan
- Kesadaran
- Konsentrasi
- Kebiasaan
- Berani berkorban
- Persatuan

b. Tujuan

- 1) Membangun jasmani yang tegap dan tangkas
- 2) Meningkatkan rasa disiplin
- 3) Meningkatkan rasa tanggung jawab
- 4) Menumbuhkan rasa dan semangat kebangsaan dan patriotisme yang tinggi sehingga tercipta rasa tanggung jawab yang tinggi pula atau menimbulkan sikap Jasmani yang tegap dan tangkas, rasa persatuan, disiplin dengan senantiasa dapat mengutamakan kepentingan tugas atas kepentingan individu

c. Materi Kegiatan

PBB meliputi beberapa hal, seperti :

1) Baris Berbaris dasar :

- Hadap Kanan,
- Hadap Kiri,
- Balik Kanan,
- Hadap Serong Kanan,
- Hadap Serong Kiri,
- Jalan di tempat,
- Langkah Tegap Maju, dan
- Meluruskan Barisan.

2) Baris Berbaris Tingkat Menengah :

- Perpaduan antara Langkah Tegap Maju dengan Balik Kanan serta keempat jenis hadap-hadapan,
- Perpaduan antara Jalan di Tempat dengan Balik Kanan serta keempat jenis hadap-hadapan, dan
- Buka Tutup Barisan.

3) Baris Berbaris Tingkat Tinggi :

- Langkah Tegap Maju beregu,
- Haluan Kanan beregu,
- Haluan Kiri beregu,
- Belok Kanan beregu, dan
- Perpaduan antara Langkah Tegap Maju, Balik Kanan, keempat jenis hadap-hadapan, dan Jalan di tempat.

4.2. Praktik Tata Upacara Bendera (TUB)

a. Deskripsi

- 1) Merangkaikan suatu tindakan atau gerakan dengan susunan secara baik dan benar
- 2) Tindakan atau gerakan yang dirangkaikan serta ditata dengan tertib dan disiplin
- 3) Jadi Tata Upacara Bendera adalah tindakan dan gerakan yang dirangkai dan di tata dengan tertib dan disiplin. Pada hakekat upacara bendera adalah pencerminan dari nilai-nilai budaya bangsa yang merupakan salah satu pancaran peradaban bangsa, hal ini merupakan ciri khas yang membedakan dengan bangsa lain

b. Tujuan

- 1) Untuk memperoleh suasana yang khidmat, tertib, dan menuntut pemusatan perhatian dari seluruh peserta.
- 2) Meningkatkan daya kemampuan dan ketangguhan terhadap gangguan negatif.

4.3. Permainan Bela Negara

a. Deskripsi

Permainan Bela negara adalah permainan yang mengembangkan sikap dan perilaku peserta yang dijiwai oleh kecintaan kepada Negara Kesatuan Republik Indonesia yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

b. Tujuan

Permainan Bela Negara bertujuan untuk:

- 1) Meningkatkan rasa nasionalisme dan cinta tanah air;

- 2) Meningkatkan kesadaran bernegara dan berbangsa;
- 3) Meningkatkan apresiasi kebangsaan;

c. Materi

- 1) Berbentuk permainan kelompok
- 2) Outbond

4.4. Salam Nusantara

a. deskripsi

Salam nusantara adalah bentuk apresiasi seni budaya nusantara yang diaktualisasikan dalam pertunjukkan yang dikemas dalam bentuk pentas seni.

b. Tujuan

Salam Nusantara bertujuan:

- 1) Mewadahi kreativitas para peserta dalam bidang seni budaya
- 2) Menyalurkan bakat dan minat peserta dalam bidang seni budaya
- 3) Menumbuhkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap seni budaya tradisi Nusantara
- 4) Melestarikan seni tradisi nusantara

c. Materi

Pentas seni dan budaya daerah

d. Pelaksana

Tim kebangsaan

e. sifat

Penampilan daerah/masing-masing provinsi

4.5. Jelajah Nusantara

a. Deskripsi

Jelajah Nusantara merupakan suatu aktivitas *jalan-jalan gembira dan menantang* di lokasi ke-Nusantara-an, yang membawa peserta untuk menyelesaikan permasalahan atau tantangan yang sesuai dengan kekhasan komponen Nusantara.

b. Tujuan

- 1) Mendekatkan suasana batin peserta kepada alam ke-Indonesia-an secara menyeluruh.
- 2) Mengajak peserta untuk belajar secara kolaboratif menyelesaikan tantangan.

c. Materi Kegiatan

Menyelesaikan tugas dan atau tantangan di anjungan Nusantara.

d. Pelaksana

Seluruh Tim

e. Sifat

Kelompok

f. Fasilitas/Alat

Anjungan, bahan *problem solving*/LKS

5. Aksi Kreativitas

a. Deskripsi

Aksi Kreativitas dimaksudkan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan bakat, minat, dan kreativitasnya dalam memahami isu yang berkembang di daerahnya melalui kaji problema, aktualisasi ide dengan solusinya, dan pemaparan, serta peningkatan nilai guna barang.

b. Tujuan

Tujuan Aksi Kreativitas adalah untuk:

- 1) Mengapresiasi kemampuan siswa dalam menyikapi potensi dan masalah di daerahnya;
- 2) Meningkatkan sensitivitas siswa terhadap potensi dan masalah di daerahnya;
- 3) Mendorong siswa untuk berkontribusi dalam mengoptimalkan potensi dan mengatasi masalah di daerahnya.

c. Materi Kegiatan

- 1) Membuat dan presentasi solusi masalah daerah baik masalah social atau lingkungan;
- 2) Membuat produk bernilai dari limbah.

d. Teknik Presentasi

1. Peserta mengkondisikan dan menyiapkan kelompoknya untuk presentasi melalui program *Power Point*. File presentasi disimpan di *flash disk* atau di *lap top* yang dibuat dan dibawa dari daerahnya masing-masing.

2. Peserta melakukan presentasi di depan kelompok dari provinsi lain dengan durasi 10 menit selanjutnya tanya jawab selama 15 menit. . Presentasi meliputi unsur;
3. Melalui tugas mandiri peserta mengunggah hasil persentasi melalui media on line (Yu tube);

JUDUL PRESENTASI

BAB I : Pendahuluan

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Perumusan Masalah

BAB II: Pembahasan

(Pembahasan harus menjawab perumusan masalah terkait potensi daerah atau masalah di daerahnya)

BAB III: Penutup

- 3.1 Kesimpulan
 - 3.2 Saran
4. Sebelum peserta menutup presentasi dan tanya jawab, peserta harus menunjukkan model produk dari kreativitas yang dipresentasikan di depan kelompok baik dalam bentuk kuliner (hasil olahan berupa masakan), karya seni, kerajinan tangan dll. Selain itu peserta juga harus menunjukkan model iklan karya kelompok dari kreativitas yang dipresentasikan dan siap diunggah melalui *media on line (You tube)*.

5. Tanya jawab
6. Penutup, peserta menunjukkan model produk dalam bentuk iklan yang dapat dipasarkan atau diunggah melalui media *on line*

Teknis Pembuatan Produk dari Limbah

Teknis pembuatan produk dari limbah bersifat tantangan kreativitas, adapun bahan baku disiapkan panitia

e. Pelaksana

Tim Kreativitas

f. Tempat

Indoor/Outdoor

g. Waktu

Sehari

h. Sifat

Umum

6. Aksi Kepedulian

a. Deskripsi

Aksi Kepedulian dimaksudkan untuk memberikan kesempatan kepada siswa menunjukkan kepeduliannya terhadap lingkungan sosial dan fisik dengan melakukan aksi nyata. Aksi ini juga termasuk melaksanakan pembelajaran pendidikan lingkungan hidup sehingga dapat meningkatkan pengetahuan, ketrampilan dan kesadaran siswa terhadap masyarakat sekitar tentang nilai-nilai dan etika peduli

b. Tujuan

Tujuan program Aksi Kepedulian adalah:

- 1) Mengapresiasi pemahaman siswa terhadap lingkungan sosial dan fisik;
- 2) Meningkatkan kepekaan siswa terhadap lingkungan sosial dan fisik;
- 3) Memahami sumber permasalahan yang terjadi dalam masyarakat dan solusinya;
- 4) Mendorong siswa membiasakan diri melestarikan lingkungannya.
- 5) Mengapresiasi perjalanan hidup tokoh tertentu;

c. Materi Kegiatan

- 1) Bakti Sosial
- 2) *Game* Kepedulian
- 3) *Kerja Bakti*
- 4) Tuturan dan kilas balik toko

d. Pelaksana

Tim Kepedulian

e. Sifat

Kelompok

7. Kedisiplinan

a. Deskripsi

Mengajak peserta Kawah Kepemimpinan Pelajar untuk membiasakan diri bersikap taat dan patuh pada waktu dan peraturan atau tata tertib yang ada.

Patuh pada peraturan atau tata tertib, sebagai peserta tentunya dirinya mengetahui tata tertib. Di sekolah, sebagai siswa memahami dan mengetahui peraturan sekolah. Di lingkungan masyarakat, sebagai siswa memahami dan mengenal norma yang berlaku. Di dalam keluarga, siswa mengenal sebuah aturan meskipun tidak tertulis.

Disiplin diri memahami peraturan yang bersifat mengikat artinya siapapun yang berada pada lingkungan yang memiliki suatu peraturan atau tata tertib secara tidak langsung siswa/peserta tersebut memiliki tanggung jawab pada peraturan tersebut. Ketika siswa/peserta mematuhi peraturan tersebut maka dirinya telah bersikap disiplin dan ketika berbuat sebaliknya siswa/peserta telah berbuat tidak disiplin dan akan dikenai sanksi sesuai aturan yang berlaku.

b. Tujuan

- 1) Memahami hidup sebagai makhluk sosial, dan untuk mencapai pertumbuhan serta perkembangan dirinya yang optimal.
- 2) Meningkatkan dan melatih daya kontrol siswa dengan mengajarkan bentuk-bentuk tingkah laku yang tidak pantas atau yang masih asing bagi dirinya.
- 3) Memahami perkembangan pengendalian diri (*self control and self direction*) yaitu siswa/peserta dapat mengarahkan diri sendiri tanpa pengaruh pengendalian dari luar. Pengendalian diri berarti menguasai tingkah laku diri sendiri dengan berpedoman pada norma, standar dan aturan yang berlaku.
- 4) Penanaman disiplin pada siswa/peserta merupakan suatu lanjutan perhatian kasih sayang orang tua kepada anak-

anaknya yang diungkapkan secara murni dengan memenuhi segala kebutuhan anak, pada waktu anak sepenuhnya bergantung pada orang tua. Hal itu semua merupakan suatu cara untuk meningkatkan perkembangan jiwa anak dalam menghargai dirinya dari bahaya. Dan mengajarkannya cara-cara bertindak dalam kebiasaan yang diterima oleh masyarakat.

- 5) Menanamkan disiplin untuk menolong siswa/peserta memperoleh keseimbangan antara kebutuhan untuk berdikari dan menghargai hak-hak orang lain.

c. Materi

1) Bangun pagi

- a) Setiap hari peserta disiplin diri untuk bangun pagi. Bangun pagi sangat bermanfaat bagi kesehatan tubuh.
- b) *Bangun pagi*, peserta sudah membantu tubuh dalam menyeimbangkan irama tubuh dengan irama alam. Organ tubuh peserta akan bekerja seimbang yang membuat tubuh menjadi lebih sehat.

2) Bersih Diri dan Bersih Lingkungan

3) Ibadah

4) Olahraga

5) Makan

6) Apel

7) Sikap Belajar

8) Renungan

8. Penguohan dan Penyematan Pin

a. Deskripsi

Penguohan dan Pemasangan pin adalah suatu aktivitas untuk merefleksi perjalanan kegiatan dan antisipasi tantangan, penguatan tekad untuk menjadi sosok berkepribadian Indonesia yang bermanfaat bagi dirinya dan orang lain, yang dikemas dalam suasana renungan dan penguohan.

b. Tujuan

Penguohan dan Penyematan Pin bertujuan untuk;

- 1) Merefleksi perjalanan kegiatan KKP dan menyongsong hari yang akan dilalui
- 2) Mengukuhkan peserta sebagai personal yang telah mengikuti secara lengkap keseluruhan program kegiatan.
- 3) Menguatkan dan menegaskan pentingnya peran alumni kegiatan dalam soasialisasi dan implementasi nilai-nilai karakter di lingkungannya.

c. Pelaksana

Tim Kebangsaan

d. Sifat

Umum

9. Materi Penunjang Kawah Kepemimpinan Pelajar (KKP)

a. Deskripsi

Materi penunjang adalah materi yang melengkapi pengetahuan siswa, berkaitan fenoma aktual. Persoalan yang mengemuka ini tidak hanya menjadi persoalan lokal, nasional, tetapi juga menjadi persoalan internasional. Dalam hal ini peserta akan

mengkaji lebih dalam perihal Kecerdasan Emosional, Wawasan Kebangsaan dan Cinta tanah air, serta Pengembangan Kewirausahaan.

b. Tujuan

Materi penunjang disajikan bertujuan untuk melengkapi dan menyempurnakan suatu materi yang dikaji terkait dengan program KKP. Materi penunjang disajikan juga untuk menambah wawasan pengetahuan peserta atas persoalan yang mengemuka. Selain itu juga menjadi materi penguat dari materi-materi yang telah ada.

c. Pelaksana

Fasilitator dan narasumber

d. sifat

Umum





BAB III
PELAKSANAAN
KEGIATAN

A. Peserta

1. Peserta adalah pengurus Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) atau Majelis Perwakilan Kelas (MPK) pada tahun berjalan baik kelas X atau XI dibuktikan dengan surat keterangan dari sekolah
2. Peserta harus aktif dalam berbagai kegiatan di sekolah
3. Peserta belum pernah mengikuti kegiatan Kawah Kepemimpinan Pelajar (KKP)
4. Peserta adalah hasil seleksi dari masing-masing provinsi dibuktikan dengan sertifikat Kawah Kepemimpinan Pelajar (KKP) tingkat daerah
5. Peserta memiliki prestasi akademik dan nonakademik dibuktikan dengan sertifikat
6. Peserta harus berbadan sehat baik jasmani dan rohani dan bebas dari berbagai penyakit menular seperti HIV/AIDS, hepatitis, cacar dsb dibuktikan dengan surat keterangan dokter
7. Peserta harus mendapat izin dari orangtua dibuktikan dengan surat izin tertulis dari orangtua
8. Peserta tidak terlibat dalam kenakalan remaja dan penyalahgunaan narkoba
9. Peserta diwajibkan membawa surat tugas dari dinas provinsi masing-masing
10. Peserta wajib mengikuti seluruh rangkaian materi kegiatan Kawah Kepemimpinan Pelajar (KKP) dari awal sampai dengan akhir
11. Peserta wajib mematuhi tata tertib yang berlaku selama kegiatan berlangsung
12. Mencantumkan nilai bahasa Inggris ke dalam biodata
13. Setiap provinsi mengirim peserta berjumlah delapan (8) orang yang

terdiri dari empat (4) putra dan empat (4) putri, serta didampingi dua (2) orang guru pendamping, terdiri dari satu (1) orang guru laki-laki dan satu (1) orang guru perempuan.

14. Unsur pendamping adalah pembina OSIS jumlahnya ditentukan berdasarkan rasio peserta yang ditugaskan mengikuti KKP dengan batasan usia di bawah 45 tahun;
15. Pendamping wanita tidak sedang hamil dan menyusui

B. Perlengkapan yang Perlu Dibawa oleh Peserta

- a) Obat-obatan pribadi
- b) Pakaian sekolah (putih-abu)
- c) Pakaian olahraga sekolah
- d) Sepatu olahraga
- e) Pakaian harian
- f) Perlengkapan mandi
- g) Perlengkapan ibadah dan kitab suci
- h) Ponco/jas hujan
- i) Senter (penerangan)
- j) Membawa pakaian adat daerah masing-masing

C. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Waktu dan tempat kegiatan Kawah Kepemimpinan Pelajar (KKP) ditentukan kemudian.

D. Tim Fasilitator

Tim Fasilitator pada kegiatan Kawah Kepemimpinan Pelajar (KKP) adalah para profesional dan akademisi.

E. Panitia

Panitia pelaksana kegiatan Kawah Kepemimpinan pelajar (KKP) jengjang SMA tahun 2018 tingkat nasional terdiri dari unsur terkait. Dan panitia seleksi KKP tingkat provinsi terdiri dari unsur terkait



The background is a light orange color with a white circular area in the center. Surrounding the circle are several colorful squares (red, yellow, green, blue) arranged in a circular pattern. The squares have a slight 3D effect with shadows. The text 'BAB IV' and 'PENUTUP' is centered within the white circle.

BAB IV
PENUTUP

Keberhasilan penyelenggaraan Kawah Kepemimpinan Pelajar (KKP) sangat ditentukan oleh semua unsur yang terkait dalam melaksanakan kegiatan secara tertib, teratur, penuh disiplin, dan rasa tanggung jawab yang tinggi.

Dengan memahami panduan ini, diharapkan panitia dan pihak-pihak lain dapat melaksanakan tugas dengan sebaik-baiknya, sehingga dapat tercapai hasil yang optimal sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Semoga pedoman ini dapat menjadi acuan agar semua kegiatan dapat berjalan dengan baik, efektif, dan efisien.



The background is a light orange gradient with a white circular area in the center. Surrounding the circle are several colorful squares (red, green, blue, yellow) of various sizes, some overlapping. The word "LAMPIRAN" is written in bold, dark blue capital letters inside the white circle.

LAMPIRAN

JADWAL KEGIATAN KKP TAHUN 2018

HARI I:

WAKTU	KEGIATAN	TEMPAT	KETERANGAN	PENANGGUNG JAWAB
13.00 – 16.00	Registrasi	Aula		Panitia
16.00 – 18.00	Ibadah	Tempat masing-masing		Kedisiplinan
	Bersih diri	Tempat masing-masing		Kedisiplinan
18.00 – 18.30	Ibadah dan Bina Rohani	Aula	Pakaian rapi dan sopan	Kedisiplinan
18.30 - 19.00	Makan malam	Restoran		Kedisiplinan
19.00-19.30	Persiapan/ perjalanan			
19.30 – 20.30	Penjelasan teknis	Aula	Pakaian rapi dan sopan, bersepatu	Panitia
20.30 – 22.00	Ice Breaking	Aula		Seluruh Fasilitator
22.00 – 04.00	Istirahat	Ruang masing-masing		Kedisiplinan

HARI II:

WAKTU	KEGIATAN	TEMPAT	KETERANGAN	PENANGGUNG JAWAB
03.30 – 04.00	Bangun pagi, persiapan ibadah			Kedisiplinan
04.00 – 05.30	Ibadah	Aula	Pakaian Ibadah	Kedisiplinan
05.30 – 06.30	Olahraga	Lapangan	Pakaian Olahraga	Kedisiplinan
06.30 – 07.00	Bersih diri	Kamar masing-masing		Panitia
07.00 – 07.30	Sarapan	Restoran	Seragam sekolah	Panitia dan Kedisiplinan
07.30 – 08.00	Apel pagi	Lapangan	Seragam sekolah	Fasilitator

WAKTU	KEGIATAN	TEMPAT	KETERANGAN	PENANGGUNG JAWAB
08.00 – 09.45	Materi 1	Aula	Seragam sekolah	Nara Sumber
09.45– 10.00	Rehat	Aula	Seragam sekolah	Panitia
10.00 – 11.45	Materi 2	Aula	Seragam sekolah	Narasumber
11.45 – 13.00	ISHOMA	Restoran dan aula	Kaos+Training Pakaian ibadah	Panitia Fasilitator
13.00 – 15.00	Kelompok A: Praktik PBB Kelompok B: Praktik TUB	Lapangan	Kaos+Training	Fasilitator
15.00 – 15.30	Ibadah	Aula		Kepemimpinan
15.30 – 17.30	Kelompok A: Praktik TUB Kelompok B: Praktik PBB	Lapangan	Kaos+Training	Fasilitator
17.30 – 19.30	Bersih diri dan ISHOMA	Kamar masing-masing dan Aula	Pakaian rapi dan sopan	Kedisiplinan
19.30 – 21.00	Kelompok 1 : Pelatihan Manajemen OSIS Kelompok 2 : Dinamika Kelompok	Aula	Pakaian rapi dan sopan	Fasilitator
21.00 – 22.30	Kelompok 2 : Pelatihan Manajemen OSIS Kelompok 1 : Dinamika Kelompok	Aula	Pakaian rapi dan sopan	Fasilitator
22.30 – 23.00	Breafing	Aula	Pakaian rapi dan sopan	
22.30 – 04.00	Istirahat	Kamar masing-masing		

HARI III

WAKTU	KEGIATAN	TEMPAT	KETERANGAN	PENANGGUNG JAWAB
04.00 – 05.00	Bangun pagi, ibadah	Aula		Kedisiplinan
05.00 – 06.00	Olahraga Pagi	Lapangan	Pakaian Olahraga	Kedisiplinan
06.00 – 06.30	Bersih diri dan bersih lingkungan	Ruang masing-masing		Kedisiplinan
06.30 – 07.30	Sarapan	Restoran	Kaos putih dari Panitia	Kedisiplinan
07.30 – 08.00	Apel pagi	Lapangan	Kaos putih dari Panitia	Kedisiplinan
08.00– 10.00	Materi 3	Aula	Kaos putih dari panitia	Narasumber
10.00 – 12.00	Dinamika kelompok	Aula	Kaos putih dari panitia	Heni.S ,M.Pd Fasilitator
12.00 – 13.00	ISHOMA	Restoran		Kedisiplinan
13.00 – 15.00	Kelompok 1:Game Kepemimpinan Kelompok 2 : Game Kebangsaan	Lapangan	Kaos putih dari panitia	Fasilitator
15.00 – 15.30	Ibadah	Aula		
15.30 – 17.30	Kelompok 1: Game Kebangsaan Kelompok 2: Game Kepemimpinan	Lapangan	Kaos putih dari panitia	Fasilitator
17.30 – 19.30	Bersih diri dan ISHOMA	Aula	Rapi dan sopan	Fasilitator
19.30 – 22.30	Pentas Seni	Aula	Pakaian pentas	Fasilitator
22.30 – 23.00	<i>Breafing</i>	Aula		
22.30 – 04.00	Istirahat	Ruang masing-masing		Kedisiplinan

HARI IV:

WAKTU	KEGIATAN	TEMPAT	KETERANGAN	PENANGGUNG JAWAB
04.00 – 05.00	Bangun pagi, ibadah	Aula		Kedisiplinan
05.00 – 06.00	Olahraga Pagi	Lapangan	Pakaian Olahraga	Kedisiplinan
06.00 – 06.30	Bersih diri dan bersih lingkungan	Ruang masing-masing		Kedisiplinan
06.30 – 07.30	Sarapan	Restoran		Kedisiplinan
07.30 – 08.00	Apel pagi	Lapangan		Kedisiplinan
08.00– 12.00	Kelompok 1 : Kepedulian	Panti atau Yayasan	Kaos dari panitia	Fasilitator
	Kelompok 2 : Kreativitas	Aula	Kaos dari panitia	Kepemimpinan
12.00 – 13.30	ISHOMA	Aula		Kedisiplinan
13.30 – 17.00	Kelompok 1 : Kreativitas	Aula	Kaos dari panitia	Kepemimpinan
	Kelompok 2 : Kepedulian	Panti atau Yayasan	Kaos dari panitia	Fasilitator
17.00 – 17.30	Ibadah dan Bina Rohani	Aula		Kedisiplinan
17.30 – 18.00	Bersih diri	Ruang masing-masing		Kedisiplinan
18.00– 19.30	Ibadah dan Bina Rohani	Aula		Kedisiplinan
19.30 - 20.00	Makan Malam	Restoran		Kedisiplinan
20.00 – 22.30	Pentas seni	Aula	Pakaian rapi dan sopan	Fasilitator
22.30 – 23.00	Breafing Fasitator	Aula	Pakaian rapi	Fasilitator
22.30 – 04.00	Istirahat	Ruang masing-masing		Kedisiplinan

HARI V:

WAKTU	KEGIATAN	TEMPAT	KETERANGAN	PENANGGUNG JAWAB
04.00 – 05.00	Bangun pagi, ibadah	Aula		Kedisiplinan
05.00 – 06.00	Bersih diri	Kamar masing-masing		Kedisiplinan
06.00 – 06.30	Sarapan	Restoran	Kaos panitia	Kedisiplinan
06.30 – 07.00	Apel pagi	Lapangan		Kedisiplinan
07.00 – 09.00	Perjanan ke Lokasi	Bis masing-masing		Kedisiplinan
09.00 – 11.30	Jelajah Nusantara 1	Tempat wisata dan budaya	Kaos panitia	Kebangsaan
11.30 – 13.00	ISHOMA	Tempat ibadah	Kaos panitia	Kedisiplinan
13.00 – 16.30	Jelajah Nusantara 2 (Presentasi dan tampilan budaya)	Tempat wisata dan budaya	Kaos panitia	Kebangsaan
16.30 – 17.00	Perjalanan kembali ke hotel	Bis masing-masing	Kaos panitia	Kedisiplinan
17.00 – 18.00	Bersih diri	Ruang masing-masing		Kedisiplinan
18.00 – 19.30	Ibadah dan Bina Rohani	Aula		Kedisiplinan
19.30 – 20.00	Makan malam	Restoran	Seragam putih abu abu	Kedisiplinan
20.00 - 22.00	Prosesi Pengukuhan dan Penyematan Pin	Aula	Seragam putih abu abu	Direktorat, Fasilitator dan Panitia
22.00 – 22.30	Penutupan KKP	Aula	Seragam putih abu abu	Direktorat, Fasilitator dan Panitia
22.30 – 04.00	Istirahat	Kamar masing-masing		Kedisiplinan

HARI VI:

WAKTU	KEGIATAN	TEMPAT	KETERANGAN	PENAMGGUNG JAWAB
04.00 – 05.00	Bangun pagi, ibadah			Panitia
05.00 – 06.00	Persiapan pulang			Panitia
06.00-07.00	Sarapan pagi			
07.00 – 12.00	Kembali ke daerah masing-masing			Panitia

Catatan:

Pada hari ke 2 (dua), ke 3 (tiga), dan ke (4) empat disiapkan kegiatan khusus bagi pendamping, berupa Focused Group Discussion (FGD) terkait dengan kegiatan kesiswaan (OSIS, MPLS, Problematika Remaja, Pengembangan Kreativitas, dsb.)

**KEGIATAN IBADAH
KAWAH KEPEMIMPINAN PELAJAH TAHUN 2015**

HARI	KELOMPOK/ PROVINSI	SHALAT	MUADZIN /IQOMAT	IMAM	KULTUM/ TAUSIYAH	KET.
Hari I	1. Sukarno	Asar	Kel. 1	Kel. 1	Kel 1	
	2. Hatta	Maghrib	2	2	2	
	3. Syahrir	Isya	3	3	3	
	4. Kartini	Subuh	4	4	4	
	5. Cut Nya Dien	Duhur	5	5	5	
	6. Imam Bonjol	Asar	6	6	6	
	7. Tengku Umar	Maghrib	7	7	7	
	8. Sudirman	Isya	8	8	8	
Hari II	9. P. Diponegoro	Subuh	9	9	9	
	10. Patimura	Duhur	10	10	10	dijama
	11. Dewi Sartika	Asar	11	11	11	Jama' Taqdim
	12. P. Polim	Maghrib	12	12	12	
	13. A. Yani	Isya	13	13	13	
Hari III	14. Bung Tomo	Subuh	14	14	14	
	15. I. Gusti Ngurah Rai	Duhur	15	15	15	
	16. Sisinga Mangaraja	Asar	16	16	16	
	17. S. Hasanuddin	Maghrib	17	17	17	
	18. Ki Hajar Dewantoro	Isya	18	18	18	
Hari IV	19. A.H. Nasution	Subuh	19	19	19	
	20. P. Antasari	Duhur	20	20	20	
	21. Mongin Sidi	Asar	21	21	21	
	22. WR. Supratman	Maghrib	22	22	22	
	23. Yos Sudarso	Isya	23	23	23	
	24. A. Dahlan	Subuh	24	24	24	

Keterangan :

Muadzin/Iqomat : Peserta dari kelompok yang bertugas

Kultum/Tausiyah : Peserta dari kelompok yang bertugas

Imam : Pendamping Siswa/Pembina (Guru) sesuai kelompok

Penanggung Jawab : ALI ASYIKIN





PANDUAN DAN INSTRUMEN PENILAIAN KAWAH KEPEMIMPINAN PELAJAR (KKP) SMA TAHUN 2018

A. Latar Belakang Penilaian

Kawah Kepemimpinan Pelajar (KKP) SMA 2018 mempunyai tujuan untuk membentuk pemimpin muda yang berkarakter dan patriotik. Dalam usaha mencapai tujuan tersebut dirancanglah serangkaian acara yang memadukan aktivitas *indoor* dan *outdoor*. Aktivitas-aktivitas tersebut diimplementasikan dalam lima aksi yakni aksi kedisiplinan, aksi kebangsaan, aksi kepedulian, aksi kepemimpinan, dan aksi kreativitas. Berkaitan dengan hal di atas komponen penting dalam kegiatan di atas adalah kehadiran fasilitator untuk mempermudah peserta KKP mencapai tujuan kegiatan.

Dalam menjalankan tugasnya, fasilitator menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data evaluasi sehingga penilaian yang dilakukan oleh fasilitator kepada peserta objektif dan dapat dipertanggungjawabkan.

B. Deskripsi Penilaian

Berdasarkan tujuan KKP munculah nilai-nilai yang ingin diinternalisasikan, beberapa nilai dari tujuan KKP antara lain

1. Ketakwaan

Ketakwaan adalah bentuk keimanan seseorang terhadap Tuhannya dan diwujudkan dalam bentuk aktivitas peribadatan sesuai dengan ajaran agamanya masing-masing. Adapun aktivitas dalam KKP peserta wajib mengikuti kegiatan keagamaan Kawah Kepemimpinan Pelajar (KKP)

2. Kejujuran

Kejujuran adalah lurus hati, tidak curang, sesuai atau konsisten antara hal yang diucapkan dengan yang dilaksanakan. Ketika peserta mengaku dan melaksanakan sanksi dengan ikhlas karena melanggar tata tertib adalah salah satu contoh sikap jujur.

3. Kedisiplinan

Kedisiplinan adalah suatu kondisi yang tercipta dan dibentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai-nilai ketepatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan, dan ketertiban. Nilai-nilai kedisiplinan meliputi ketepatan waktu, kesesuaian penggunaan pakaian seragam yang telah diatur, dan ketepatan terhadap aturan yang berlaku.

4. Tanggung jawab

Tanggung jawab adalah kesadaran akan tingkah laku atau perbuatan yang disengaja atau yang tidak disengaja. Bentuk tanggung jawab dari peserta KKP diantaranya harus mampu melaksanakan tugas dan peran baik dalam individu ataupun kelompok.

5. Kepedulian

Kepedulian adalah suatu tindakan yang didasari pada keprihatinan terhadap masalah orang lain baik yang berdampak sosial ataupun lingkungan alam. Peserta KKP harus peka dan peduli terhadap orang-orang dan lingkungan sekitarnya.

6. Kesantunan

Kesantunan merupakan nilai etika dan kepatutan yang ditunjukkan dalam bentuk tutur kata, perilaku, dan penampilan. Perihal kesantunan dapat dilakukan pada saat berkomunikasi dengan peserta lain dan seluruh pendukung kegiatan KKP.

7. Percaya diri

Percaya diri adalah sikap yang timbul dari keinginan mewujudkan diri bertindak dan berhasil. Peserta KKP harus percaya diri dalam setiap kegiatan yang dibebankan dan berani mengambil sikap dan tidak takut salah.

8. Keaktifan

Keaktifan adalah bentuk antusias (keinginan yang tinggi), giat berusaha untuk mencapai tujuan tertentu. Peserta terlibat aktif dalam berbagai kegiatan dengan menunjukkan semangat dalam berbagai kegiatan KKP.

9. Kerjasama

Kerjasama adalah suatu usaha bersama antarpeserta atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Kerjasama peserta dapat ditunjukkan dalam menyelesaikan tugas kelompok

10. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan cara-cara baru dalam pemecahan masalah dan menemukan peluang. Peserta dapat menunjukkan kreativitasnya dalam mengidentifikasi masalah sosial ataupun masalah lingkungan yang menjadi fenomena di daerahnya masing-masing dan mampu mencari solusinya.

C. Indikator Penilaian

Penilaian di tiap aksi yang dilakukan oleh fasilitator bersifat kuantitatif yang merupakan penerjemahan dari aktivitas peserta dalam mengikuti kegiatan, interval angka adalah 1-4. Berikut ini adalah indikator penilaian KKP;

1. Aspek : Ketakwaan

No.	Indikator Ketaatan Menjalankan Agama	Penilaian Ketaatan Menjalankan Agama
1	Disiplin (selalu tepat waktu) dalam menjalankan agamanya	Skor 1 jika terpenuhi satu indikator
2	Teratur dalam menjalankan agamanya	Skor 2 jika terpenuhi dua indikator
3	Bersungguh-sungguh menjalankan ajaran agama	Skor 3 jika terpenuhi tiga indikator
4	Berakhlak/berperilaku santun dan menghargai orang lain	Skor 4 jika terpenuhi semua indikator

2. Aspek : Kejujuran

No.	Indikator Kejujuran	Penilaian Kejujuran
1.	Tidak melakukan kecurangan dalam setiap kegiatan	Skor 1 jika terpenuhi satu indikator
2.	Tidak menjadi plagiat (mengambil/menyalin karya orang lain tanpa menyebutkan sumber) dalam mengerjakan setiap tugas	Skor 2 jika terpenuhi dua indikator
3.	Melaporkan barang , data, dan informasi yang ditemukan	Skor 3 jikaterpenuhi tiga indikator
4.	Mengakui kesalahan atau kekurangan yang dimiliki	Skor 4 jikaterpenuhi semua indikator

3. Aspek : Kedisiplinan

No.	Indikator Disiplin	Penilaian Disiplin
1.	Sama sekali tidak bersikap disiplin penuh selama proses kegiatan .	Kurang (1)
2.	menunjukkan ada sedikit usaha untuk bersikap disiplin selama proses kegiatan tetapi masih belum ajeg/konsisten	Cukup (2)
3.	menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap disiplin selama proses kegiatan tetapi masih belum ajeg/konsisten	Baik (3)
4.	menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap disiplin selama proses kegiatan secara terus menerus dan ajeg/konsisten.	Sangat baik (4)

4. Aspek : Tanggungjawab

No.	Indikator Tanggungjawab	Penilaian Tanggungjawab
1.	Melaksanakan tugas individu dengan baik	Skor 1 jika 1 atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan peserta didik
2.	Menerima risiko dari tindakan yang dilakukan baik individu ataupun kelompok	Skor 2 jika 2 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik
3.	Bertanggung jawab penyediaan barang yang harus disiapkan	Skor 3 jika 3 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik
4.	Meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan	Skor 4 jika 4 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik

5. Aspek : Kepedulian

No.	Indikator Toleran	Penilaian Toleran
1.	Tidak mengganggu teman yang berbeda pendapat dan menghormati teman yang berbeda suku, agama, ras, budaya, dan gender	Skor 1 jika 1 atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan peserta didik
2.	Dapat mememaafkan kesalahan /kekurangan orang lain	Skor 2 jika 2 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik
3.	Menerima kesepakatan meskipun berbeda dengan pendapatnya	Skor 3 jika 3 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik
4.	Melakukan aksi bantuan sosial, pendidikan, bersih lingkungan, tanam pohon, interaksi dengan sesama	Skor 4 jika 4 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik

6. Aspek : Kesantunan

No.	Indikator Santun	Penilaian Santun
1.	Baik budi bahasanya (sopan ucapannya)	Skor 1 jika terpenuhi satu indikator
2.	Menggunakan ungkapan yang tepat	Skor 2 jika terpenuhi dua indikator
3.	Mengekspresikan wajah yang cerah	Skor 3 jika terpenuhi tiga indikator
4.	Berperilaku sopan	Skor 4 jika terpenuhi semua indikator

7. Aspek : Percaya Diri

No.	Indikator Santun	Penilaian Santun
1.	berinisiatif dalam bertindak	Skor 1 jika terpenuhi satu indikator
2.	mampu menggunakan kesempatan	Skor 2 jika terpenuhi dua indikator
3.	memiliki prinsip dalam bertindak (tidak ikut-ikutan)	Skor 3 jika terpenuhi tiga indikator
4.	bertindak dengan penuh tanggung jawab	Skor 4 jika terpenuhi semua indikator

8. Aspek : Keaktifan

No.	Indikator Santun	Penilaian Santun
1.	Antusias dalam mengikuti kegiatan	Skor 1 jika terpenuhi satu indikator
2.	Giat berusaha mencapai target kegiatan	Skor 2 jika terpenuhi dua indikator
3.	Semangat dan merasa senang mengikuti kegiatan	Skor 3 jika terpenuhi tiga indikator
4.	Berperan secara aktif dalam kegiatan	Skor 4 jika terpenuhi semua indikator

9. Aspek : Kerjasama

No.	Indikator Kerjasama	Penilaian Kerjasama
1.	Terlibat aktif dalam bekerja kelompok	Skor 1 jika 1 atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan peserta didik
2.	Kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan	Skor 2 jika 2 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik
3.	Bersedia membantu orang lain dalam satu kelompok yang mengalami kesulitan	Skor 3 jika 3 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik
4.	Rela berkorban untuk teman lain	Skor 4 jika 4 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik

10. Aspek : Kreativitas

No.	Indikator Gotong Royong	Penilaian Gotong Royong
1.	Mampu mengidentifikasi persoalan yang menjadi masalah di lingkungannya baik masalah sosial atau lingkungan alam	Skor 1 jika terpenuhi satu indikator
2.	Mencarikan solusi atas persoalan -persoalan yang berkembang	Skor 2 jika terpenuhi dua indikator
3.	Membuat kreativitas dari limbah/sampah/masalah sosial menjadi barang/jasa bernilai	Skor 3 jika terpenuhi tiga indikator
4.	Mampu mengiklankan produk kreativitas melalui media <i>on line</i>	Skor 4 jika terpenuhi semua indikator