

Festival Anak Gembira: Pelestarian Permainan Tradisional dan Penanaman Nilai Religius Pada Anak-Anak di Kelurahan Pompanua

Happy Children's Festival: Preservation of Traditional Games and Cultivation of Religious Values among Children in Pompanua Urban Village

Ghina Mufidah¹, Muhammad Alim Ihsan² Dhea Mirna Ardelia³, Miftahul Khairiah⁴, Nur Safitri⁵, Firmansyah⁶, Nurul Ikhwana⁷, Andi Kahlil Gibran⁸, Muh Abdi Hidayat⁹, Miftahul Hasanah¹⁰, Dwi Andika Saputra¹¹

Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

Email: ghinamufidahh10@gmail.com
WA number : 083119319272

ABSTRAK

Info Artikel	ABSTRAK
Riwayat artikel Dikirim: 25 Februari 2026 Direvisi: 10 Maret 2026 Diterima: 29 April 2026	ABSTRAK Festival Anak Gembira merupakan program kerja unggulan yang diselenggarakan oleh Mahasiswa KKN Angkatan 78 Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar di Kelurahan Pompanua, Kecamatan Ajangale, Kabupaten Bone. Program ini melibatkan lima sekolah dasar, yaitu SDN 107, SDN 108, SDN 110, SD Inpres 6/75, dan SD Inpres 12/79, dengan mekanisme setiap sekolah mengirimkan satu perwakilan siswa dari masing-masing kelas untuk setiap cabang lomba yang diikuti. Dengan demikian, setiap peserta tampil membawa nama dan kehormatan sekolahnya dalam sebuah kompetisi antarsatuan pendidikan yang sehat dan bergengsi. Tujuan penyelenggaraan festival ini adalah, (1) menumbuhkan kecintaan anak-anak terhadap permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya lokal, (2) meningkatkan semangat belajar agama Islam, (3) meningkatkan rasa percaya diri dan mengembangkan bakat anak, serta (4) menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat dan rasa kebanggaan terhadap sekolah masing-masing. Festival ini terbagi dalam dua sesi: sesi permainan tradisional (tarik tambang, masukan paku dalam botol, lari kelereng menggunakan sendok, dan balap karung) pada 11-12 Mei 2026, serta sesi perlombaan keagamaan (lomba adzan, hifdzil Qur'an, dan pidato Islami) pada 14 Mei 2026. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan nyata dalam antusiasme, rasa percaya diri, dan semangat belajar anak-anak, sekaligus terbangunnya semangat kolektivitas dan kebanggaan identitas sekolah di kalangan peserta.
Kata Kunci: Festival Anak Gembira Permainan Tradisional Nilai Religius Pendidikan Karakter	ABSTRACT

The Festival Anak Gembira (Joyful Children's Festival) is a flagship program organized by UIN Alauddin Makassar KKN Batch 78 students in Pompanua Village, Ajangale District, Bone Regency. The program involves five elementary schools, SDN 107, SDN 108, SDN 110, SD Inpres 6/75, and SD Inpres 12/79 with each school sending one representative student per class for each competition category, so that every participant competes on behalf of their respective school in a healthy and prestigious inter-school competition. The objectives of the festival are: (1) to foster children's love for traditional games as part of local cultural heritage, (2) to increase enthusiasm for learning Islamic religious teachings, (3) to boost self-confidence and develop the talents of the children, and (4) to cultivate a healthy competitive spirit and a sense of school pride among participants. The festival was divided into two sessions: the traditional games session, comprising tug of war, pin in bottle, spoon and marble race, and sack race held on May 11-12, 2026, and the religious competition session, comprising the call to prayer (adhan), Qur'an memorization (hifdzil Qur'an), and Islamic speech competitions held on May 14, 2026. The results demonstrated a significant increase in children's enthusiasm, self-confidence, and eagerness to learn, as well as the development of collective spirit and school identity pride among participants.

© 20xx PPM LP2M, UIN Alauddin Makassar, Indonesia.

PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan salah satu bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang wajib di tempuh oleh mahasiswa sebagai bagian integral dari kurikulum perguruan tinggi. Melalui program ini mahasiswa dituntut untuk terjun langsung ke tengah-tengah masyarakat, mengidentifikasi permasalahan yang ada, serta berperan aktif dalam mencari dan menerapkan solusi yang tepat dan berkelanjutan. Kehadiran mahasiswa KKN di suatu wilayah diharapkan tidak hanya memberikan manfaat nyata bagi masyarakat setempat, tetapi juga menjadi media pembelajaran kontekstual yang memperkaya kompetensi mahasiswa dalam menghadapi tantangan kehidupan nyata (Suyono et al., 2023)

Kelurahan Pompanua, yang terletak di Kecamatan Ajangale, Kabupaten Bone, merupakan salah satu lokasi pelaksanaan KKN Angkatan 78 Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Sebagai bagian dari program KKN, mahasiswa melaksanakan berbagai program kerja lintas bidang yang mencakup bidang keagamaan, pendidikan, lingkungan, sosial, dan kesehatan. Dalam bidang pendidikan dan keagamaan, salah satu program unggulan yang dirancang adalah "Festival Anak Gembira", sebuah kegiatan kompetisi, menggabungkan unsur pelestarian budaya lokal melalui permainan tradisional dan penanaman nilai-nilai Islami pada anak-anak usia sekolah dasar.

Permainan tradisional yang menjadi warisan budaya memiliki nilai edukatif yang tinggi, namun saat ini keberadaannya semakin tergeser oleh masifnya penggunaan gawai dan media digital di kalangan anak-anak. Hasil observasi lapangan di Kelurahan Pompanua menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu luang mereka dengan bermain gawai dibandingkan berinteraksi secara langsung dengan sesama teman melalui permainan tradisional. Kondisi ini berpotensi mengikis nilai-nilai luhur yang terkandung dalam permainan tradisional, seperti kerja sama, sportivitas, dan kebersamaan (Sudaryanti et al., 2024).

Di sisi lain, penguatan pendidikan agama sejak dini merupakan aspek fundamental dalam pembentukan karakter generasi muda yang berakhlak mulia. Penelitian menunjukkan bahwa internalisasi nilai-nilai agama pada anak-anak usia dini dan usia sekolah dasar memiliki dampak yang signifikan terhadap pembentukan kepribadian, moral, dan perilaku mereka di masa dewasa. Namun, fenomena di lapangan menunjukkan masih adanya keengganan sebagian anak untuk tampil dan mengekspresikan kemampuan keagamaannya di depan umum, yang mengindikasikan rendahnya rasa percaya diri mereka dalam bidang tersebut (Santih Anggereni et al., 2023)

Beranjak dari dua persoalan tersebut program Festival Anak Gembira dirancang sebagai Solusi integrative dengan melibatkan Sekolah Dasar yang ada di Kelurahan Pompanua. Pentingnya penelitian ini terletak pada upaya menggabungkan dua aspek pengembangan anak, yakni pelestarian permainan tradisional dan penguatan nilai religius, dalam satu rangkaian kegiatan yang menyenangkan dan kompetitif, sekaligus menumbuhkan kompetisi yang sehat dan kebanggaan terhadap sekolah masing-masing. Dengan format festival yang menghadirkan suasana kegembiraan, anak-anak diharapkan mampu mengembangkan potensi diri, mempererat tali persaudaraan, sekaligus menginternalisasi nilai-nilai budaya dan agama secara organik.

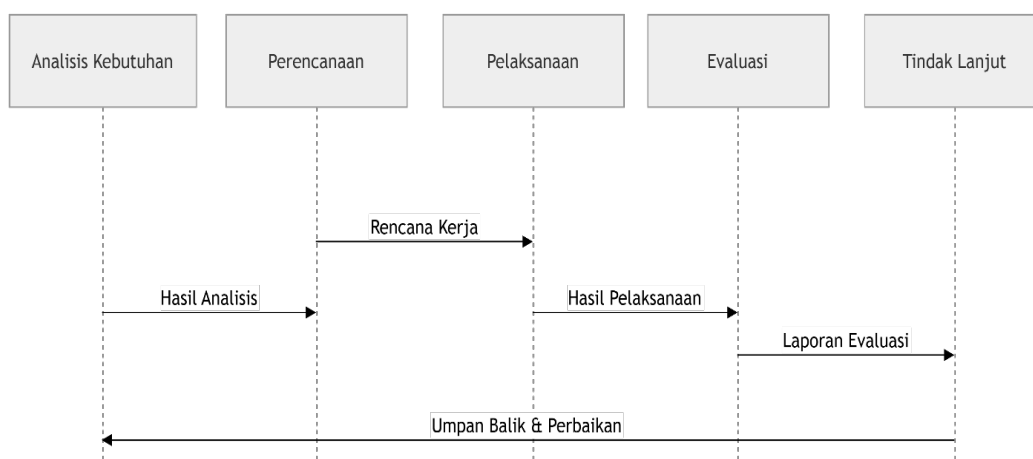
METODE PENELITIAN

Kegiatan Festival Anak Gembira dilaksanakan dalam dua sesi pada tanggal 11-14 Mei 2026 di Kelurahan Pompanua, dengan melibatkan lima sekolah dasar, yaitu SDN 107, SDN 108, SDN 110, SD Inpres 6/75, dan SD Inpres 12/79. Sesi pertama, perlombaan permainan tradisional, diselenggarakan pada Senin-Selasa, 11-12 Mei 2026, pukul 14.00 WITA (setelah jam pulang sekolah), di lapangan terbuka kelurahan. Sesi kedua, perlombaan keagamaan, dilaksanakan pada Kamis, 14 Mei 2026, bertepatan dengan hari cuti bersama nasional, pukul 09.00 WITA hingga selesai, di masjid setempat. Pengumuman pemenang seluruh cabang lomba dilaksanakan bersamaan dengan acara Ramah Tamah KKN Angkatan 78 Kelurahan Pompanua.

Mekanisme kepesertaan dirancang sistematis agar setiap sekolah memiliki representasi yang proporsional dan adil. Setiap sekolah mengirimkan satu perwakilan siswa dari masing-masing kelas (kelas I hingga kelas VI) untuk setiap cabang lomba yang diikuti. Dengan demikian, setiap peserta tampil bukan hanya

atas nama diri sendiri, melainkan sebagai duta dan perwakilan resmi sekolahnya, sehingga seluruh rangkaian kompetisi memiliki nilai prestisius setara kejuaraan antarsatuan pendidikan. Mekanisme ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab, solidaritas, dan kebanggaan identitas sekolah pada diri peserta (Arip et al., 2020). Metode pelaksanaan program Festival Anak Gembira mengacu pada empat tahapan sebagaimana lazimnya digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan Festival Anak Gembira



1. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara tidak terstruktur dengan anak-anak, orang tua, serta tokoh masyarakat di Kelurahan Pompanua. Hasil analisis mengidentifikasi dua kebutuhan utama: pertama, perlunya stimulasi dan wadah bagi anak-anak untuk mengenal kembali permainan tradisional; dan kedua, perlunya sarana bagi anak-anak untuk mengekspresikan kemampuan keagamaan mereka secara kompetitif dan menyenangkan.

2. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, tim KKN menyusun konsep kegiatan, dimulai dari penentuan cabang lomba, penyusunan jadwal teknis, kriteria penilaian, dan mekanisme pelaksanaan setiap lomba. Sosialisasi program dilakukan kepada pihak sekolah dan muridnya, serta pihak kelurahan guna memperoleh dukungan serta memastikan kelancaran teknis kegiatan. Persiapan alat dan bahan perlombaan juga dilakukan pada tahap ini.

3. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dibagi ke dalam dua sesi besar. Sesi permainan tradisional pada 11-12 Mei 2026 terdiri atas empat cabang lomba, yaitu tarik tambang, masukan paku dalam botol, lari kelereng menggunakan sendok, dan balap karung. Sementara itu, sesi keagamaan pada 14 Mei 2026 mencakup lomba adzan, hifdzil Qur'an, dan pidato Islami. Setiap cabang lomba menghasilkan tiga pemenang (Juara 1, Juara 2, dan Juara 3) yang dinilai oleh dewan juri yang terdiri dari mahasiswa KKN dan tokoh masyarakat setempat.

4. Evaluasi dan Tindak Lanjut

Evaluasi dilakukan melalui refleksi bersama di antara anggota tim KKN setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai. Aspek yang dievaluasi meliputi tingkat partisipasi peserta, efektivitas teknis pelaksanaan, respons orang tua dan masyarakat, serta dampak yang dirasakan oleh peserta. Tindak lanjut berupa rekomendasi kepada pihak kelurahan dan lembaga pendidikan setempat untuk menjadikan kegiatan serupa sebagai agenda rutin tahunan (Santih Anggereni et al., 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan festival anak gembira dilaksanakan selama empat hari dalam dua sesi kegiatan. Festival ini melibatkan siswa dari 5 sekolah dasar yang ada di kelurahan Pompanua, Kecamatan Ajangale. Diantaranya SDN 107, SDN 108, SDN 110, Inpres 6/75, dan Inpres 12/79, memberikan dimensi kompetensi yang sehat antarsatuan Pendidikan dan menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta, guru pendamping, orang tua siswa, maupun masyarakat yang turut menyaksikan jalannya perlomba.

Tabel 1. Deskripsi Tabel

Nama Kegiatan	Festival Anak Gembira
Tujuan	Menumbuhkan kecintaan terhadap permainan tradisional, meningkatkan semangat belajar agama Islam, meningkatkan rasa percaya diri dan bakat anak, serta menumbuhkan kompetisi sehat dan kebanggaan terhadap sekolah masing-masing.
Target Waktu	11-14 Mei 2026
Tempat	Lapangan Merdeka Ajangale dan Masjid Nurrurahmah Tangsie
Sasaran	Siswa-Siswa dari Sekolah Dasar Sekelurahan Pompanua: SDN 107, SDN 108, SDN 110, SD Inpres 6/75, SD Impren 12/79. Masing masing kelas di setiap sekolah memberikan satu perwakilan untuk setiap perlombaan. Adapun Lomba Tarik tambang masing masing kelas di setiap sekolah memberikan 2 perwakilan
Cabang Lomba	Permainan Tradisional: Tarik Tambang, Masukan Paku dalam Botol, Lari Kelereng Menggunakan Sendok, Balap Karung. Lomba Keagamaan: Lomba Adzan, Hifdzil Quan, Pidato Islami
Jumlah Peserta	224 peserta dengan rincian 30 peserta pada masing-masing cabang lomba Balap Karung, Lari Kelereng, Memasukan Paku dalam Botol dan lomba Adzan, cabang lomba 60 peserta pada cabang lomba Balap Karung, jumlah peserta mencapai 60 peserta, serta 22 peserta pada cabang lomba Hifdzil Quran dan lomba Pidato Islami
Biaya	1.750.000. Satu Juta tujuh ratus lima puluh ribu rupiah
Sumber Dana	Dana dikumpulkan melalui upaya pengajuan proposal kepada Kelurahan, Instansi, toko-toko, serta masyarakat sekelurahan pompan
Penghargaan	3 Pemenang (Juara 1, Juara 2, dan Juara 3) untuk setiap cabang lomba dan bingkisan untuk setiap peserta lomba

Festival Anak Bahagia dimulai dengan meminta izin kepada Kepala Sekolah Dasar sekelurahan Pompanua untuk melibatkan anak didiknya dalam festivkegiatan Festival Anak Bahagia. Selanjutnya dilakukan sosialisasi langsung kepada siswa dengan mekanisme memasuki satu persatu kelas kemudian menjelaskan kegiatan Festival Anak Bahagia baik terkait cabang perlombaan maupun waktu pelaksanaan perlombaan, sekaligus mencatat nama-nama siswa yang ingin telibat atau menjadi perwakilan. Kemudian di hari perlombaan dilakukan pembinaan terkait mekanisme dan aturan setiap cabang perlombaan. Pembinaan dilakukan 30 menit sebelum masing-masing cabang lomba. Adapun pengumuman perlombaan dan penyerahan hadiah dirangkaikn bersamaan dengan hari Ramah Tamah KKN 78 Kelurahan Pompanua.

Sesi Permainan Tradisional (11-12 Mei 2026)

Sesi permainan tradisional diselenggarakan selama dua hari berturut-turut pada Senin dan Selasa, 11-12 Mei 2026, pukul 14.00-17.00 WITA, di lapangan terbuka Kelurahan Pompanua. Pemilihan waktu sore hari setelah pulang sekolah bertujuan agar tidak mengganggu kegiatan belajar peserta. Antusiasme anak-anak terbukti tinggi, dibuktikan dengan kehadiran peserta yang melebihi target awal.

Terdapat empat cabang lomba permainan tradisional yang diselenggarakan, yaitu:

1. Tarik Tambang

Lomba tarik tambang merupakan permainan tradisional berbasis tim yang mengedepankan kekompakan, kekuatan fisik, dan strategi. Tim akan bersaing untuk menarik tali ke arah masing-masing. Melalui permainan ini, anak-anak belajar nilai kerja sama, kegigihan, dan semangat juang. Pada Festival Anak Gembira, peserta perlombaan Tarik tambang terdiri dari 60 peserta dari kelas 3 hingga kelas 6, setiap sekolah memberikan 10 peserta perwakilan. 10 perwakilan dari masing-masing sekolah kemudian dibagi menjadi dua tim, Tim A dan Tim B. Pada babak penyisihan seluruh tim A dari masing-masing sekolah akan bermain di Vol 1. begitu pula seluruh tim B akan bermain di Vol 2, maka total tim secara keseluruhan 10 tim. Kemudian dari masing-masing vol akan diambil dua pemenang untuk masuk ke tahap semi Final. Adapun tahap Final dilakukan dengan mekanisme tim yang kalah melawan tim yang kalah untuk merebutkan juara 3 (*Runner Up*), dan tim yang menang melawan tim yang menang untuk merebutkan juara 1 dan juara 2.



Gambar 1. Dokumentasi Lomba Tarik Tambang

2. Masukan Paku dalam Botol

Pada perlomba masukan paku dalam botol peserta melatih ketenangan, koordinasi motorik halus, dan konsentrasi. Setiap peserta diikat sebuah paku di ujung tali yang diikatkan di pinggang, dan bertugas memasukkan paku tersebut ke dalam mulut botol tanpa menggunakan tangan. Perlombaan ini diikuti oleh 30 peserta dimana peserta dibagi kedalam 6 batch, setiap batch terdiri dari perwakilan masing-masing sekolah. Pemenang pertam dan kedua dari masing-masing batch akan masuk ke dalam semi final dan bertarung untuk masuk ke final. Adapun tahap final adalah pemenang pertama masing masing batch dari semi final. Pemenag juara ditentukan dari peserta yang pertama memasukkan paku kedalam botol. Permainan ini melatih ketangkasan dan kesabaran anak, sekaligus menjadi hiburan yang mengundang gelak tawa dari penonton dan peserta lainnya, sehingga menciptakan suasana kebersamaan yang positif.



Gambar 2. Dokumentasi Lomba masukan Paku dalam Botol

3. Lari Kelereng Menggunakan Sendok

Lomba lari kelereng menggunakan sendok mengharuskan peserta berlari menuju garis finish sambil menggigit sendok yang di atasnya diletakkan sebutir kelereng tanpa menjatuhkannya. Permainan ini melatih keseimbangan, fokus, dan pengendalian diri. Perlombaan ini juga terdiri dari 30 peserta dari seluruh sekolah dasar di kelurahan Pompanua. Mekanisme perlombaan yang digunakan sama seperti perlombaan Masukan Paku ke dalam Botol. Penelitian (Nur Cahyati Ngaisah et al., 2023) menunjukkan bahwa permainan tradisional berbasis ketangkasan individual seperti ini berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan regulasi diri pada anak.



Gambar 3. Dokumentasi Lomba Lari Kelereng

4. Balap Karung

Balap karung adalah salah satu permainan tradisional yang paling dikenal dan digemari di Indonesia. Peserta berlomba-lomba melompat di dalam karung menuju garis finish. Permainan ini tidak hanya melatih kekuatan fisik dan koordinasi tubuh, tetapi juga menumbuhkan jiwa kompetitif yang sehat dan kemampuan bangkit setelah mengalami kegagalan (Pratiwi et al., 2024). Cabang lomba ini menjadi salah satu yang paling diminati peserta dan mendapat sambutan meriah dari penonton.



Gambar 4. Dokumentasi Lomba Balap Karung

Sesi Perlombaan Keagamaan (14 Mei 2026)

Sesi perlombaan keagamaan dilaksanakan pada Kamis, 14 Mei 2026, yang bertepatan dengan hari cuti bersama nasional. Kegiatan dimulai pukul 09.00 WITA dan berlangsung hingga seluruh rangkaian acara selesai, bertempat di masjid setempat. Pemilihan hari libur nasional bertujuan agar seluruh peserta dapat hadir dan berpartisipasi secara penuh tanpa terhalang kewajiban sekolah. Tiga cabang lomba diselenggarakan dalam sesi ini, yakni:

1. Lomba Adzan

Lomba adzan diikuti oleh peserta laki-laki dari kalangan anak-anak Sekolah Dasar di Kelurahan Pompanua. Penilaian didasarkan pada tiga kriteria utama, yaitu: (1) ketepatan makhraj dan tajwid, (2) keindahan irama dan kualitas suara, serta (3) penjiwaan dan penghayatan dalam melantunkan azan. Peserta adzan yang mendaftar berjumlah 30 peserta, namun peserta yang datang di hari perlombaan hanya berjumlah 21 peserta. Tiga pemenang dipilih berdasarkan akumulasi nilai tertinggi. Kegiatan ini relevan dengan upaya pembentukan karakter religius anak, sebagaimana ditegaskan oleh (Nuri et al., 2024) bahwa kompetisi

keagamaan yang terstruktur mampu meningkatkan internalisasi nilai-nilai Islam pada diri anak secara berkelanjutan.



Gambar 5. Dokumentasi Lomba Adzan

2. Hifdzil Qur'an

Lomba hifdzil Qur'an atau hafalan Al-Qur'an diselenggarakan untuk mengukur dan mengapresiasi kemampuan peserta dalam menghafal ayat-ayat Al-Qur'an. Cabang lomba ini mencakup penilaian terhadap kelancaran hafalan, ketepatan tajwid, kebenaran makhraj huruf, serta kefasihan dalam melantunkan ayat. Program hafalan Al-Qur'an untuk anak sejalan dengan semangat pendidikan Islam yang menekankan pentingnya hubungan anak dengan kitab suci sejak usia dini. Perlombaan Hifdzil Quran mencapai 22 peserta pada tahap pendaftaran dan peserta yang hadir mengikuti perlombaan sebanyak 19 peserta. Kegiatan menghafal Al-Qur'an yang dikemas dalam format kompetisi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan konsistensi anak dalam belajar Al-Qur'an.



Gambar 6. Dokumentasi Lomba Hifdzil Quran

3. Lomba Pidato Islami

Lomba pidato Islami menjadi cabang yang paling menantang sekaligus paling berdampak bagi pengembangan kepercayaan diri peserta. Dalam lomba ini, setiap peserta menyampaikan pidato bertema nilai-nilai Islam di depan audiens. Kriteria penilaian meliputi penguasaan materi, kelancaran dan kejelasan penyampaian, penggunaan bahasa yang baik, serta kemampuan memikat perhatian pendengar. Peserta Pidato Islam berjumlah 22 peserta, pemenang diurut berdasarkan perolehan nilai tertinggi. Perubahan yang paling terlihat dari cabang lomba ini adalah transformasi anak-anak yang semula malu tampil di depan umum menjadi berani dan percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya. Hal ini sejalan dengan temuan (Santih Anggereni et al., 2023) yang menyatakan bahwa kompetisi pidato Islami terbukti efektif sebagai media pembentukan kepercayaan diri dan karakter anak.



Gambar 7. Dokumentasi Lomba Pidato Islami

Dampak dan Evaluasi Kegiatan

Secara keseluruhan, Festival Anak Gembira memberikan dampak nyata terhadap perkembangan anak-anak di Kelurahan Pompanua. Dari aspek sosial-budaya, kegiatan ini berhasil menghidupkan kembali minat anak-anak terhadap permainan tradisional, yang selama ini terancam punah akibat hegemoni teknologi digital. Dari aspek pendidikan karakter, berbagai nilai luhur seperti sportivitas, kerja sama, kejujuran, dan tanggung jawab berhasil ditanamkan secara implisit melalui mekanisme perlombaan yang sehat (Ariesman, 2022)

Dari aspek religius, kompetisi keagamaan yang diselenggarakan menjadi katalis bagi anak-anak untuk lebih aktif belajar agama. Sejumlah anak yang sebelumnya enggan tampil di depan umum dalam konteks keagamaan, pasca kegiatan ini menunjukkan keberanian yang lebih besar untuk mengumandangkan azan dan menyampaikan pidato. Hal ini mengindikasikan bahwa format kompetisi yang dikemas secara menyenangkan dan apresiatif mampu menjadi pendorong motivasi belajar agama yang lebih efektif dibandingkan pendekatan instruktif konvensional (Nuri et al., 2024)

Dampak dan Evaluasi Kegiatan

Secara keseluruhan, Festival Anak Gembira memberikan dampak nyata terhadap perkembangan anak-anak di Kelurahan Pompanua. Dari aspek sosial-budaya, kegiatan ini berhasil menghidupkan kembali minat anak-anak terhadap

permainan tradisional, yang selama ini terancam punah akibat hegemoni teknologi digital. Dari aspek pendidikan karakter, berbagai nilai luhur seperti sportivitas, kerja sama, kejujuran, dan tanggung jawab berhasil ditanamkan secara implisit melalui mekanisme perlombaan yang sehat (Ariesman, 2022)

Dari aspek religius, kompetisi keagamaan yang diselenggarakan menjadi katalis bagi anak-anak untuk lebih aktif belajar agama. Sejumlah anak yang sebelumnya enggan tampil di depan umum dalam konteks keagamaan, pasca kegiatan ini menunjukkan keberanian yang lebih besar untuk mengumandangkan azan dan menyampaikan pidato. Hal ini mengindikasikan bahwa format kompetisi yang dikemas secara menyenangkan dan apresiatif mampu menjadi pendorong motivasi belajar agama yang lebih efektif dibandingkan pendekatan instruktif konvensional (Nuri et al., 2024)



Gambar 8. Dokumentasi Penyerahan Hadiah Festival Anak Bahagia Kelurahan Pompanua

Adapun kendala yang dihadapi selama pelaksanaan antara lain keterbatasan lahan lapangan terbuka untuk perlombaan dengan jumlah peserta yang besar, serta perlunya koordinasi teknis yang lebih matang untuk mengelola antusiasme peserta yang sangat tinggi. Sebagai rekomendasi, kegiatan serupa perlu memperhitungkan kapasitas tempat dan menambah variasi cabang lomba agar lebih banyak anak dapat berpartisipasi secara aktif.

SIMPULAN

Festival Anak Gembira yang diselenggarakan oleh Mahasiswa KKN Angkatan 78 UIN Alauddin Makassar di Kelurahan Pompanua, Kecamatan Ajangale, Kabupaten Bone merupakan program pengabdian yang berhasil menjawab kebutuhan mendasar anak-anak di wilayah tersebut melalui pendekatan kompetisi antarsatuan pendidikan. Dengan melibatkan lima sekolah dasar, SDN 107, SDN 108, SDN 110, SD Inpres 6/75, dan SD Inpres 12/79, menempatkan setiap peserta sebagai representasi resmi sekolahnya, program ini secara efektif menumbuhkan rasa tanggung jawab kolektif, kebanggaan identitas sekolah, dan semangat belajar yang lebih tinggi, baik dalam aspek budaya maupun religius. Keberhasilan program ini tidak lepas dari pendekatan yang tepat, yakni mengemas kegiatan edukatif dalam format yang menyenangkan, kompetitif, dan melibatkan seluruh komunitas satuan pendidikan di kelurahan. Program Festival Anak Gembira diharapkan dapat diadopsi sebagai agenda tahunan antarsatuan pendidikan yang dikoordinasikan oleh pemerintah kelurahan, sehingga menjadi tradisi positif yang secara berkesinambungan memperkuat nilai-nilai budaya lokal dan karakter religius generasi penerus di Kelurahan Pompanua.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan Terima Kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh anggota KKN Angkatan 78 Posko Kelurahan Pompanua atas dedikasi dan kerja samanya sehingga Festival Anak Gembira Kelurahan Pompanua berjalan dengan lancar dan sukses. Terimakasih juga kepada Kelurahan dan Kecamatan serta jajarannya atas dukungan dan fasilitas yang diberikan. Kepada para sponsorship dan masyarakat yang telah membantu pendanaan Festival. Kepada Kepala Sekolah beserta guru-guru SDN 107, SDN 108, SDN 110, SD Inpres 6/75 dan SD Inpres 12/79 atas koordinasi dan kepercayaannya kepada kami, juga kepada seluruh orang tua peserta yang telah memberikan dukungan penuh kepada peserta. Kepada seluruh peserta yang dengan semangat dan gembira mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, Serta kepada Dosen Pembimbing Lapangan atas arahan dan bimbingannya sehingga program ini dapat terlaksana dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariesman, A. (2022). Pembinaan Masyarakat di Kelurahan Bulutana Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa. *Wahdatul Mujtama' Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 93-101. <https://doi.org/10.36701/wahatul.v3i1.545>
- Arip, M., Riandra, N. M. I. K., Kurniawati, E. D., Ina, A., Purwanto, N., Mariyana, R., & Rahayu, M. (2020). *Pentingnya Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Anak*.
- Nur Cahyati Ngaisah, Ayyubi, M. Al, Fajzrina, L. N. W., Aulia, R., Munawarah, Fadillah, C. N., & Zohro, N. P. (2023). Permainan Tradisional Kelereng dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. *Jurnal Ilmia Potensia*, 8(1), 103-113.

- Nuri, R., Noorhalida, N., Rahmah, F., Jannah, R., Andani, R., Fitriana, F., Pransiska, N., Nasrullah, N., Arzaq, F. B., & Fadillah, H. (2024). Pengembangan Spiritual Anak-Anak Madrasah Ibtidaiyah Melalui Program Festival Anak Sholeh 2023. *Menara Riau*, 18(1), 62. <https://doi.org/10.24014/menara.v18i1.25745>
- Pratiwi, F., Papingka, G. K., Lessy, L. Y., Mahmud, N., Basri, M., Djaguna, F., Hayun, S., Sibua, A., Sarman, A., & Dahlan, A. H. (2024). Strategi Melestarikan Permainan Tradisional Indonesia dari Perbatasan dan Pulau Terluar. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian, 2021*, 141-150.
- Santih Anggereni, Zulkarnain Sultan, Tamsil, Annisa Tul Muazirah, Ramlahsari, Muh Asfar Lamma, Muh Nur Wahyu H, Nur Fatimah Azzahrah, Astri Zahri Miftahuljannah R, Nur Indah Salsabilah, Riskeyanti, & Nuraini. (2023). Penyelenggaraan Festival Anak Sholeh Di Lingkungan Damme, Kelurahan Patte'Ne, Kecamatan Polombangkeng Selatan, Kabupaten Takalar. *KHIDMAH: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 59-65. <https://doi.org/10.24252/khidmah.v3i1.34876>
- Sudaryanti, S., Prayitno, P., Arifiyanti, N., & Maharani, O. (2024). Pengembangan Kemampuan Motorik dan Sosial Emosional Anak Usia Dini Menggunakan Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(1), 114-125. <https://doi.org/10.21831/jpa.v13i1.387>
- Suyono, B. A., Nurzaelani, M. M., Syarifuddin, & Zulaika, A. (2023). Pengembangan Masyarakat Desa Bojong Sempu Melalui Kuliah Kerja Nyata. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, 4(8), 119-131. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>