

Festival Laras Cakrawala KKN UNP: Pengembangan Bakat, Kreativitas, dan Sportivitas Anak TK-SD

Hilma Yesi¹ Padila², Najwa Silvia³, Salwa Putri Aulia⁴

Zaki Abdul Gani⁵, Ihlas Nur Rizqi⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Negeri Padang

e-mail: hilmayessi@fik.unp.ac.id

Abstrak

Keterbatasan ruang ekspresi di luar pembelajaran formal dapat menghambat anak mengenali bakat, melatih keberanian, dan belajar menerima hasil kompetisi secara sehat. Festival Laras Cakrawala diselenggarakan oleh mahasiswa Kuliah Kerja Nyata Universitas Negeri Padang sebagai wadah pengembangan potensi anak tingkat taman kanak-kanak dan sekolah dasar melalui lomba mewarnai, solo song, dan Ranking 1. Kegiatan ini bertujuan memfasilitasi kreativitas, kepercayaan diri, kemampuan kognitif, serta sportivitas peserta. Kegiatan dilaksanakan pada 30 Juli 2026 di Balai Salasa IV Koto Aur Malintang dengan pendekatan partisipatif melalui koordinasi dengan pemerintah setempat, sekolah, orang tua, dan masyarakat. Sebanyak 30 peserta dipilih sebagai sampel evaluasi dari keseluruhan peserta, terdiri atas 10 peserta dari setiap cabang lomba. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi, rubrik penilaian juri, angket singkat sebelum dan sesudah kegiatan, serta dokumentasi. Hasil menunjukkan rerata indikator pengembangan diri meningkat dari 62,0 menjadi 89,3. Proporsi peserta yang berani tampil atau menunjukkan karya meningkat dari 53,3% menjadi 86,7%; kreativitas dari 60,0% menjadi 90,0%; kepatuhan terhadap aturan dari 70,0% menjadi 96,7%; kemampuan menerima hasil dari 66,7% menjadi 93,3%; dan apresiasi terhadap peserta lain dari 63,3% menjadi 90,0%. Pelaksanaan lomba berlangsung tertib, melibatkan dukungan masyarakat, dan diakhiri dengan pemberian penghargaan. Festival ini menunjukkan bahwa kegiatan kompetitif yang ramah anak dapat menjadi media pengembangan bakat sekaligus pendidikan karakter. Keberlanjutan kegiatan memerlukan agenda rutin, rubrik yang transparan, dan pendampingan bakat setelah festival.

Kata kunci: Festival Anak, Kreativitas, Bakat, Sportivitas, KKN

Abstract

Limited opportunities beyond formal lessons may restrict children's talent recognition, confidence, and healthy acceptance of competition results. The Laras Cakrawala Festival was organized by Universitas Negeri Padang community service students as a forum for developing the potential of kindergarten and elementary school children through coloring, solo singing, and Ranking 1 competitions. The activity aimed to facilitate creativity, self-confidence, cognitive ability, and sportsmanship. The activity was held on July 30, 2026, at Balai Salasa IV Koto Aur Malintang using a participatory approach through coordination with local

authorities, schools, parents, and community members. A total of 30 participants were selected as the evaluation sample from all festival participants, consisting of 10 participants from each competition category. Data were collected through observation sheets, judges' assessment rubrics, brief pre- and post-activity questionnaires, and documentation. The results showed that the average self-development indicator increased from 62.0 to 89.3. The proportion of participants who were willing to perform or present their work increased from 53.3% to 86.7%; creativity increased from 60.0% to 90.0%; compliance with competition rules increased from 70.0% to 96.7%; acceptance of results increased from 66.7% to 93.3%; and appreciation of other participants increased from 63.3% to 90.0%. The competitions were conducted in an orderly manner, received community support, and concluded with awards for the winners. The festival demonstrates that child-friendly competition can support talent development and character education. Sustainability requires regular programs, transparent rubrics, and follow-up mentoring.

Keywords: *Children Festival, Creativity, Talent, Sportsmanship, Community Service*

LATAR BELAKANG

Pendidikan anak tidak hanya berlangsung melalui pembelajaran di kelas, tetapi juga melalui pengalaman sosial, seni, permainan, dan kompetisi yang dirancang secara sehat. Anak membutuhkan ruang untuk mencoba, menampilkan kemampuan, menerima umpan balik, dan berinteraksi dengan teman sebaya. Ruang tersebut penting karena potensi anak sering kali belum tampak apabila kegiatan pendidikan hanya menekankan capaian akademik. Kegiatan festival dapat menjadi lingkungan belajar nonformal yang mempertemukan unsur kegembiraan, tantangan, penghargaan, dan pembentukan karakter.

Pengembangan bakat pada usia taman kanak-kanak dan sekolah dasar perlu dilakukan melalui kegiatan yang sesuai tahap perkembangan. Anak pada rentang usia tersebut memiliki minat, kemampuan, keberanian, serta pengalaman belajar yang berbeda. Oleh karena itu, penyelenggaraan kegiatan sebaiknya menyediakan pilihan yang beragam. Lomba mewarnai memberi kesempatan kepada anak untuk mengolah warna dan mengekspresikan gagasan visual; solo song memfasilitasi ekspresi musikal dan keberanian tampil; sedangkan Ranking 1 menguji pengetahuan, konsentrasi, ketepatan, dan kemampuan mengambil keputusan dalam suasana permainan.

Kreativitas tidak terbatas pada kemampuan menghasilkan karya seni yang indah, tetapi mencakup keberanian mencoba, memilih alternatif, dan menyampaikan gagasan secara personal. Kegiatan berbasis seni dan proyek dapat membantu anak mengembangkan kreativitas pada tingkat individu dan kelompok (Tran et al., 2021; Cheng et al., 2022). Dalam lomba mewarnai, kreativitas tampak melalui pemilihan warna, keharmonisan, penyelesaian bidang, serta kemampuan memberi karakter pada gambar. Penilaian tetap perlu mempertimbangkan usia peserta agar kompetisi tidak mendorong campur tangan orang dewasa secara berlebihan.

Musik dan kegiatan bernyanyi menyediakan pengalaman yang menghubungkan aspek kognitif, emosional, dan sosial. Pendidikan musik berhubungan dengan ekspresi, perhatian,

memori, dan pengembangan rasa percaya diri (Blasco-Magraner et al., 2021; del Barrio & Arús, 2024; Jiang & Tong, 2025). Solo song dalam festival bukan hanya mencari suara terbaik, tetapi memberi pengalaman kepada anak untuk mengelola rasa gugup, mengingat lirik, mengikuti irama, dan berkomunikasi dengan penonton. Pengalaman tampil juga dapat memperkuat self-efficacy ketika anak memperoleh dukungan yang proporsional dari orang tua dan panitia (Sun, 2022).

Lomba Ranking 1 menggabungkan unsur pengetahuan dan permainan. Format pertanyaan singkat dengan jawaban yang ditampilkan secara serentak dapat meningkatkan keaktifan serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Beberapa kegiatan dan penelitian menunjukkan bahwa permainan Ranking 1 dapat mendorong minat, keaktifan, dan hasil belajar peserta (Aulia, 2022; Eka et al., 2021; Ramadhani & Rosyid, 2023; Yolanda, 2024). Meskipun demikian, pertanyaan harus disusun sesuai tingkat perkembangan dan tidak mempermalukan anak yang gugur lebih awal.

Kompetisi anak perlu ditempatkan sebagai proses belajar, bukan hanya proses menentukan juara. Sportivitas tercermin melalui kepatuhan terhadap aturan, kejujuran, penghormatan kepada juri, kemampuan menerima hasil, dan kesediaan mengapresiasi peserta lain. Lingkungan yang mendukung dan kompetisi yang objektif dapat berkontribusi terhadap pembentukan karakter siswa (Pramono et al., 2023). Intervensi berbasis tanggung jawab personal dan sosial juga menunjukkan bahwa aktivitas kompetitif dapat diarahkan untuk mengembangkan rasa hormat, tanggung jawab, inklusi, dan perilaku prososial (Carreres-Ponsoda et al., 2021; Muñoz-Llerena et al., 2022).

Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata memiliki posisi strategis untuk menghubungkan perguruan tinggi dengan kebutuhan masyarakat. Program tidak hanya diarahkan pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada penciptaan ruang partisipasi masyarakat. Festival Laras Cakrawala dirancang sebagai kegiatan kolaboratif yang melibatkan mahasiswa KKN Universitas Negeri Padang, pemerintah setempat, sekolah, orang tua, tokoh masyarakat, dan anak-anak. Kolaborasi ini dibutuhkan untuk memastikan kegiatan aman, tertib, dapat diterima masyarakat, dan memiliki peluang dilanjutkan setelah masa KKN berakhir.

Berdasarkan pengamatan awal tim, kegiatan pengembangan bakat anak di lokasi KKN masih memerlukan wadah yang menggabungkan unsur seni, akademik, dan pendidikan karakter. Kegiatan yang tersedia cenderung berdiri sendiri dan belum selalu dilengkapi indikator evaluasi. Festival Laras Cakrawala kemudian disusun dalam tiga cabang lomba, yaitu mewarnai, solo song, dan Ranking 1. Ketiga lomba dipilih karena dapat diikuti anak dengan karakter kemampuan yang beragam serta dapat dilaksanakan menggunakan sarana yang relatif mudah dijangkau.

Kegiatan ini bertujuan menyediakan wadah pengembangan bakat dan kreativitas anak, melatih keberanian dan kepercayaan diri, meningkatkan keterlibatan kognitif melalui permainan edukatif, serta menanamkan sportivitas. Artikel ini mendeskripsikan tahapan pelaksanaan, hasil evaluasi terhadap sampel, kontribusi masing-masing cabang lomba, dukungan masyarakat, kendala, dan rencana keberlanjutan kegiatan. Sebanyak 30 peserta dipilih sebagai sampel evaluasi dari keseluruhan peserta.

METODE

Festival Laras Cakrawala dilaksanakan pada 30 Juli 2026 di Balai Salasa IV Koto Aur Malintang dalam rangka program Kuliah Kerja Nyata Universitas Negeri Padang. Sasaran kegiatan adalah anak tingkat taman kanak-kanak dan sekolah dasar yang mengikuti lomba mewarnai, solo song, atau Ranking 1. Sebanyak 30 peserta dipilih sebagai sampel evaluasi dari keseluruhan peserta, yaitu 10 peserta dari setiap cabang lomba. Pembagian yang seimbang digunakan agar setiap jenis kegiatan memperoleh representasi yang sama dalam analisis deskriptif.

Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif. Tahap persiapan meliputi pemetaan minat anak, koordinasi dengan pemerintah setempat dan sekolah, penyusunan petunjuk teknis, penentuan kategori usia, pendaftaran, penyiapan lokasi, penyusunan soal Ranking 1, penentuan juri, dan sosialisasi kepada orang tua. Panitia juga menyiapkan alur registrasi, nomor peserta, perlengkapan lomba, konsumsi, dokumentasi, hadiah, serta prosedur keamanan anak.

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas pembukaan, pengarahan aturan, pelaksanaan tiga cabang lomba, penilaian, pengumuman, dan penyerahan penghargaan. Lomba mewarnai dinilai berdasarkan kesesuaian tema, kreativitas, harmonisasi warna, kerapian, dan kemandirian. Solo song dinilai berdasarkan ketepatan nada dan ritme, artikulasi, ekspresi, penguasaan panggung, dan kepercayaan diri. Ranking 1 dinilai berdasarkan ketepatan jawaban, kepatuhan terhadap waktu, kejujuran, kedisiplinan, dan penerimaan terhadap keputusan panitia.

Data dikumpulkan melalui lembar observasi panitia, rubrik penilaian juri, angket singkat sebelum dan sesudah kegiatan, serta dokumentasi foto. Angket terdiri atas lima indikator, yaitu keberanian tampil atau menunjukkan karya, kreativitas, kepatuhan terhadap aturan, kemampuan menerima hasil, dan apresiasi kepada peserta lain. Jawaban dikategorikan positif dan belum positif, kemudian dihitung dalam jumlah dan persentase. Rerata skor pengembangan diri dihitung pada skala 0-100 dari keseluruhan indikator.

Analisis dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah kegiatan, menghitung perubahan persentase, merangkum skor setiap cabang lomba, serta menelaah catatan lapangan. Keberhasilan ditetapkan apabila sedikitnya 80% sampel menunjukkan capaian positif pada mayoritas indikator setelah kegiatan dan seluruh cabang lomba dapat diselesaikan sesuai alur. Identitas anak tidak dicantumkan dalam naskah, sedangkan penggunaan foto kegiatan perlu memperoleh persetujuan penyelenggara dan pihak terkait.

Tabel 1. Distribusi sampel evaluasi Festival Laras Cakrawala

No.	Cabang Lomba	Jumlah	Persentase
1	Mewarnai	10	33,3%
2	Solo song	10	33,3%
3	Ranking 1	10	33,3%
	Total	30	100%

Tabel 2. Tahapan pelaksanaan kegiatan

Tahap	Kegiatan Utama	Luaran
-------	----------------	--------

Persiapan	Koordinasi, penyusunan petunjuk teknis, pendaftaran, penyiapan juri dan sarana	Jadwal dan perangkat lomba
Pelaksanaan	Registrasi, pengarahan, lomba mewarnai, solo song, dan Ranking 1	Partisipasi peserta
Penilaian	Penggunaan rubrik dan rekapitulasi nilai	Nilai dan peringkat
Evaluasi	Angket, observasi, refleksi panitia, dan dokumentasi	Data capaian kegiatan
Tindak lanjut	Penyampaian hasil dan rekomendasi pengembangan bakat	Rencana keberlanjutan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Festival Laras Cakrawala dilaksanakan pada 30 Juli 2026 di Balai Salasa IV Koto Aur Malintang. Tahap persiapan dimulai dengan koordinasi antara mahasiswa KKN, pemerintah setempat, sekolah, dan perwakilan masyarakat. Koordinasi membahas tujuan festival, kelompok usia, jadwal, tempat, kebutuhan perlengkapan, keamanan, dan mekanisme penilaian. Pembagian tugas dilakukan agar setiap cabang lomba memiliki penanggung jawab, juri, pembawa acara, petugas registrasi, dokumentasi, dan pendamping peserta. Kejelasan tugas membantu mengurangi penumpukan peserta dan mempercepat perpindahan dari satu tahapan ke tahapan berikutnya.

Sebanyak 30 peserta dipilih sebagai sampel evaluasi dari keseluruhan peserta dan dibagi secara seimbang pada tiga cabang lomba. Dengan demikian, angka 30 merupakan jumlah sampel evaluasi, bukan jumlah keseluruhan peserta Festival Laras Cakrawala. Pembagian sampel digunakan untuk menilai pengalaman peserta secara lebih terarah. Peserta mewarnai dinilai terutama pada dimensi kreativitas visual dan kemandirian, peserta solo song pada ekspresi musikal dan keberanian tampil, sedangkan peserta Ranking 1 pada konsentrasi, ketepatan, dan sportivitas.

Pada lomba mewarnai, panitia menyediakan gambar dan memastikan peserta bekerja dalam waktu yang sama. Pendamping dan orang tua diarahkan untuk tidak mengambil alih pekerjaan anak. Peserta menunjukkan variasi pilihan warna dan strategi penyelesaian. Beberapa anak memulai dari objek utama, sementara lainnya menyelesaikan latar terlebih dahulu. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan memberi ruang untuk keputusan individual. Juri memberikan nilai berdasarkan rubrik, bukan semata-mata berdasarkan kemiripan dengan contoh tertentu.

Lomba solo song menjadi ruang bagi peserta untuk menampilkan kemampuan vokal dan keberanian di depan publik. Panitia memberi waktu persiapan, pemeriksaan musik pengiring, dan pengarahan posisi tampil. Anak yang tampak gugup diberi dukungan tanpa mengubah prinsip keadilan. Musik dapat menjadi media ekspresi yang mengembangkan rasa percaya diri dan hubungan sosial apabila pengalaman belajar berlangsung suportif (Good et al., 2022; Jiang & Tong, 2025). Oleh karena itu, apresiasi diberikan tidak hanya kepada juara, tetapi juga kepada seluruh peserta yang berani tampil.

Pelaksanaan Ranking 1 berlangsung melalui pertanyaan bertahap. Peserta mengangkat kartu jawaban setelah aba-aba dan panitia melakukan pemeriksaan secara serentak. Gambar 1 menunjukkan keterlibatan peserta ketika memberikan jawaban. Format tersebut membentuk suasana aktif karena anak harus mendengarkan pertanyaan, mempertimbangkan jawaban,

menulis, dan menunjukkan hasil dalam waktu terbatas. Panitia menjaga agar proses eliminasi berlangsung tertib dan tidak disertai ejekan kepada peserta yang belum menjawab benar.



Gambar 1. Peserta menunjukkan kartu jawaban pada pelaksanaan lomba Ranking 1

Hasil observasi menunjukkan perubahan positif pada lima indikator. Rerata skor pengembangan diri meningkat dari 62,0 menjadi 89,3 atau bertambah 27,3 poin. Peningkatan terbesar terdapat pada keberanian tampil atau menunjukkan karya, yaitu dari 16 peserta menjadi 26 peserta. Perubahan ini dapat dipahami karena festival memberikan pengalaman langsung untuk berada di depan orang lain, menerima perhatian, dan menyelesaikan tugas sampai akhir.

Tabel 3. Perubahan indikator pengembangan diri pada 30 peserta sampel

Indikator	Sebelum	Sesudah	Perubahan
Rerata skor pengembangan diri	62,0	89,3	+27,3 poin
Berani tampil atau menunjukkan karya	53,3% (16)	86,7% (26)	+33,4 poin persentase
Menunjukkan kreativitas	60,0% (18)	90,0% (27)	+30,0 poin persentase
Mematuhi aturan lomba	70,0% (21)	96,7% (29)	+26,7 poin persentase
Menerima hasil kompetisi	66,7% (20)	93,3% (28)	+26,6 poin persentase

Mengapresiasi peserta lain	63,3% (19)	90,0% (27)	+26,7 poin persentase
----------------------------	------------	------------	--------------------------

Indikator kreativitas meningkat dari 18 peserta menjadi 27 peserta. Pada cabang mewarnai, peningkatan tampak dari keberanian memilih kombinasi warna dan menambahkan karakter pada hasil karya. Pada solo song, kreativitas dan ekspresi terlihat melalui interpretasi lagu, gestur, dan penguasaan panggung. Kegiatan seni yang memberi ruang keputusan dan produk nyata dapat mendorong kreativitas serta creative self-efficacy anak (Tran et al., 2021; Cheng et al., 2022).

Kepatuhan terhadap aturan mencapai 96,7% setelah kegiatan. Capaian ini didukung oleh penjelasan aturan yang singkat, contoh praktik, penggunaan nomor peserta, dan pengawasan panitia. Aturan yang jelas membantu anak memahami batas perilaku sekaligus mengurangi perdebatan. Pembentukan karakter melalui kegiatan tidak cukup hanya dengan nasihat, tetapi perlu pengalaman konkret untuk mempraktikkan disiplin dan tanggung jawab (Agustini, 2021; Hayati & Utomo, 2022).

Kemampuan menerima hasil meningkat menjadi 93,3%, sedangkan apresiasi terhadap peserta lain menjadi 90,0%. Panitia menekankan bahwa juara ditentukan berdasarkan rubrik dan keputusan juri. Peserta yang belum menang tetap memperoleh penguatan dan kesempatan berfoto bersama. Sportivitas pada anak berhubungan dengan kemampuan melakukan usaha terbaik, menghormati pihak lain, dan menunjukkan perilaku prososial (Jeon & Kim, 2023). Kompetisi yang proporsional juga dapat mendukung pembentukan karakter ketika lingkungan, aturan, dan pendampingan tersedia secara memadai (Pramono et al., 2023).

Skor rubrik setiap cabang menunjukkan bahwa aspek sportivitas dan kedisiplinan memperoleh nilai relatif tinggi. Pada mewarnai, skor tertinggi terdapat pada penyelesaian tugas dan kepatuhan terhadap waktu. Pada solo song, penguasaan panggung dan ekspresi mengalami perbedaan antar peserta, tetapi seluruh peserta menyelesaikan penampilan. Pada Ranking 1, kejujuran dan kepatuhan mengangkat kartu setelah aba-aba menjadi capaian yang menonjol.

Tabel 4. Rerata skor rubrik berdasarkan cabang lomba

Cabang Lomba	Aspek Dominan yang Dinilai	Rerata Skor
Mewarnai	Kreativitas, harmoni warna, kerapian, kemandirian, ketepatan waktu	87,8
Solo song	Nada dan ritme, artikulasi, ekspresi, penguasaan panggung, percaya diri	86,9
Ranking 1	Ketepatan, kecepatan, disiplin, kejujuran, menerima keputusan	90,1

Pemberian penghargaan dilakukan setelah rekapitulasi penilaian. Gambar 2 memperlihatkan dokumentasi bersama para pemenang, panitia, masyarakat, dan pemangku kepentingan. Trofi dan penghargaan berfungsi sebagai pengakuan atas usaha, tetapi panitia tetap perlu menjaga agar nilai utama kegiatan tidak terbatas pada kemenangan. Anak yang belum memperoleh juara diarahkan untuk melihat pengalaman festival sebagai kesempatan belajar dan motivasi mengembangkan kemampuan.



Gambar 2. Penyerahan penghargaan kepada pemenang dan dokumentasi bersama panitia serta masyarakat

Dukungan masyarakat menjadi faktor penting dalam kelancaran festival. Kehadiran orang tua, tokoh masyarakat, aparat, dan warga menciptakan suasana apresiatif. Kegiatan juga menjadi ruang pertemuan antarkeluarga serta memperkuat hubungan mahasiswa KKN dengan masyarakat. Kolaborasi tersebut memberi legitimasi sosial dan memungkinkan agenda serupa dikembangkan oleh komunitas setelah program KKN selesai.

Ditinjau dari cabang mewarnai, festival memberi ruang yang relatif aman bagi anak yang belum siap tampil di panggung. Anak dapat mengekspresikan pilihan secara tenang melalui warna dan komposisi. Panitia menemukan bahwa waktu yang cukup, bahan yang seragam, dan larangan campur tangan langsung dari orang dewasa membantu menjaga keadilan. Pada kegiatan berikutnya, hasil karya dapat dipamerkan agar seluruh peserta memperoleh bentuk apresiasi yang terlihat, bukan hanya peserta yang masuk peringkat juara.

Pada cabang solo song, capaian tidak hanya tampak pada kualitas vokal, tetapi juga pada keberanian menyelesaikan penampilan. Beberapa peserta memerlukan waktu untuk menyesuaikan posisi mikrofon dan musik pengiring. Pengalaman ini menunjukkan pentingnya gladi singkat, pengecekan nada dasar, serta komunikasi yang menenangkan. Penilaian yang proporsional perlu memisahkan kemampuan teknik dengan keberanian dan ekspresi sehingga anak tidak merasa gagal hanya karena keterbatasan teknis.

Pada cabang Ranking 1, suasana kompetitif muncul lebih cepat karena peserta dapat langsung membandingkan jawaban. Oleh sebab itu, peran pembawa acara dan pendamping sangat penting untuk menjaga bahasa yang positif. Peserta yang gugur tetap diarahkan duduk di area penonton dan memberikan dukungan. Format ini efektif untuk melatih konsentrasi, tetapi kualitas pertanyaan harus diuji agar tingkat kesulitan meningkat secara bertahap dan tidak menimbulkan ketimpangan karena perbedaan kelas.

Tabel 5. Capaian pendidikan dan tindak lanjut setiap cabang lomba

Cabang Lomba	Capaian Pendidikan	Tindak Lanjut
Mewarnai	Ekspresi visual, ketekunan, pilihan warna, dan kemandirian	Pameran karya dan kelas seni sederhana
Solo song	Keberanian, ekspresi musikal, artikulasi, dan penguasaan diri	Latihan vokal dan kesempatan tampil berkala
Ranking 1	Konsentrasi, ketepatan, kejujuran, dan penerimaan hasil	Kuis tematik dengan tingkat kesulitan bertahap

Ketiga cabang lomba saling melengkapi. Mewarnai menampung ekspresi visual, solo song menampung ekspresi musikal, sedangkan Ranking 1 menampung kemampuan kognitif. Keberagaman cabang membuat festival lebih inklusif terhadap variasi potensi anak. Dari sudut pendidikan masyarakat, desain multiaktivitas juga memperluas keterlibatan orang tua dan sekolah karena setiap anak dapat memilih ruang partisipasi yang sesuai dengan minat serta kesiapan dirinya.

Kendala yang ditemukan meliputi perbedaan usia dan kemampuan, rasa gugup peserta, kebutuhan penyesuaian teknis musik, keterbatasan waktu penilaian, serta kepadatan penonton. Panitia mengatasi kendala melalui pengelompokan, pengarahan ulang, pengecekan perangkat, penggunaan rubrik, dan pembatasan area peserta. Pada kegiatan berikutnya, registrasi dapat dilengkapi informasi usia, pengalaman lomba, kebutuhan khusus, dan kontak orang tua agar pendampingan lebih tepat.

Tabel 6. Kendala dan tindak perbaikan pelaksanaan festival

Kendala	Tindakan yang Dilakukan	Rekomendasi Berikutnya
Perbedaan usia dan kemampuan	Pengarahan sesuai kelompok dan pendampingan panitia	Kategori usia dibuat lebih rinci
Peserta gugup saat tampil	Pemberian waktu persiapan dan dukungan verbal	Sediakan sesi gladi singkat
Penyesuaian musik pengiring	Pengecekan file dan perangkat sebelum tampil	Batas pengumpulan file H-1
Kepadatan penonton	Pembatasan area peserta dan pengaturan posisi	Gunakan jalur masuk-keluar terpisah
Waktu rekapitulasi nilai	Pembagian tugas juri dan petugas rekap	Gunakan lembar rekap digital

Hasil festival mendukung pandangan bahwa kegiatan seni, musik, permainan edukatif, dan kompetisi dapat menjadi satu kesatuan program pengembangan anak. Pendidikan musik dapat berkaitan dengan perkembangan emosional, self-efficacy, dan self-esteem (Blasco-Magraner et al., 2021; Sun, 2022; Jiang & Tong, 2025). Permainan Ranking 1 dapat meningkatkan keaktifan dan menghadirkan pembelajaran yang menarik (Aulia, 2022; Eka et al., 2021; Ramadhani & Rosyid, 2023). Pada saat yang sama, aturan serta penghormatan kepada peserta lain memperkuat dimensi karakter.

Meskipun hasil evaluasi menunjukkan perubahan positif, festival satu kali belum cukup untuk membuktikan perkembangan bakat jangka panjang. Perubahan yang terukur terutama menggambarkan pengalaman langsung dan persepsi peserta setelah kegiatan. Pengembangan bakat memerlukan latihan, pendampingan, kesempatan tampil berulang, serta dukungan keluarga dan sekolah. Oleh karena itu, festival sebaiknya diikuti dengan pemetaan minat, rekomendasi kegiatan lanjutan, dan komunikasi hasil kepada orang tua.

Keberlanjutan kegiatan dapat dilakukan melalui Festival Laras Cakrawala tahunan, kelas latihan singkat, kelompok seni anak, kuis edukatif berkala, dan pameran karya. Rubrik penilaian perlu diumumkan sebelum lomba agar peserta dan orang tua memahami kriteria. Panitia berikutnya juga dapat menyediakan penghargaan kategori, seperti peserta terfavorit, penampilan paling ekspresif, karya paling kreatif, atau peserta paling sportif, tanpa mengurangi penghargaan juara utama.

Secara keseluruhan, kegiatan mencapai tujuan sebagai wadah bakat, kreativitas, dan sportivitas. Festival tidak hanya menghasilkan pemenang, tetapi membangun pengalaman sosial bagi peserta, panitia, orang tua, dan masyarakat. Kombinasi tiga cabang lomba memberi ruang bagi potensi yang berbeda. Capaian paling penting adalah keberanian anak berpartisipasi, kepatuhan terhadap aturan, penghormatan terhadap proses, dan kemauan untuk mencoba kembali.

Evaluasi kepuasan menunjukkan bahwa peserta dan pendamping memberikan tanggapan positif terhadap suasana, kejelasan aturan, perlakuan panitia, dan pemberian penghargaan. Aspek yang memperoleh penilaian paling tinggi adalah keramahan panitia dan kesempatan anak untuk berpartisipasi. Sementara itu, aspek waktu tunggu memperoleh nilai lebih rendah karena proses penilaian dan persiapan penyerahan hadiah memerlukan waktu. Temuan ini penting karena pengalaman anak tidak hanya dipengaruhi cabang lomba, tetapi juga oleh kualitas pelayanan selama menunggu dan berpindah kegiatan.

Transparansi penilaian menjadi unsur yang perlu dipertahankan. Rubrik sebaiknya disampaikan dalam bentuk ringkas kepada peserta dan orang tua sejak pendaftaran. Juri perlu memberikan nilai secara independen, kemudian panitia melakukan rekapitulasi dan pemeriksaan. Untuk cabang yang bersifat subjektif seperti mewarnai dan solo song, penggunaan beberapa indikator dapat mengurangi penilaian yang terlalu bergantung pada selera pribadi. Hasil akhir juga perlu diumumkan dengan bahasa yang menghargai semua peserta.

Festival memberikan pengalaman belajar bagi mahasiswa KKN. Panitia belajar menyusun program, berkomunikasi dengan berbagai pihak, mengelola risiko, membagi tugas, menyelesaikan masalah teknis, dan mempertanggungjawabkan keputusan. Interaksi langsung dengan anak menuntut bahasa yang sederhana dan sikap yang sabar. Pengalaman ini menunjukkan bahwa program KKN dapat membangun kompetensi sosial mahasiswa sekaligus menghasilkan kegiatan yang bermanfaat bagi masyarakat.

Peran orang tua perlu dikelola secara seimbang. Dukungan orang tua membantu anak hadir, menyiapkan perlengkapan, dan merasa aman. Namun, dukungan tidak boleh berubah menjadi pengambilalihan karya atau tekanan untuk menang. Panitia dapat menyampaikan panduan pendampingan yang menekankan bahwa tujuan utama festival adalah pengalaman,

keberanian, dan pembelajaran. Orang tua juga dapat dilibatkan dalam apresiasi tanpa memasuki area lomba ketika proses penilaian berlangsung.

Keterbatasan evaluasi terletak pada jumlah sampel sebanyak 30 peserta yang dipilih dari keseluruhan peserta festival, waktu pengukuran yang berdekatan dengan kegiatan, dan belum adanya pemantauan jangka panjang. Data sesudah kegiatan dapat dipengaruhi suasana gembira dan pemberian penghargaan. Karena itu, hasil tidak digunakan untuk menyatakan bahwa festival secara tunggal menyebabkan perubahan permanen. Evaluasi lanjutan dapat dilakukan satu sampai tiga bulan kemudian melalui orang tua dan sekolah untuk mengetahui apakah anak melanjutkan latihan, mengikuti kegiatan lain, atau menunjukkan kepercayaan diri yang lebih baik.

Tabel 7. Hasil kepuasan peserta dan pendamping terhadap pelaksanaan festival

Aspek yang Dinilai	Baik-Sangat Baik	Catatan
Kejelasan informasi dan aturan	90,0%	Petunjuk mudah dipahami
Keramahan dan bantuan panitia	96,7%	Pendampingan dinilai responsif
Kesesuaian cabang lomba	93,3%	Pilihan kegiatan cukup beragam
Keadilan proses penilaian	90,0%	Rubrik perlu diumumkan lebih awal
Ketepatan waktu pelaksanaan	83,3%	Waktu tunggu perlu dipersingkat
Kepuasan keseluruhan	93,3%	Kegiatan diharapkan berlanjut

Tabel 8. Rencana keberlanjutan Festival Laras Cakrawala

Program Lanjutan	Pelaksana Potensial	Indikator
Festival tahunan anak TK-SD	Pemerintah setempat, sekolah, pemuda, dan masyarakat	Kegiatan masuk agenda tahunan
Kelas latihan seni dan vokal	Guru, pelatih lokal, dan komunitas	Pertemuan latihan berkala
Kuis edukatif berkala	Sekolah dan organisasi pemuda	Peningkatan partisipasi belajar
Pameran karya anak	Sekolah, orang tua, dan masyarakat	Karya ditampilkan dan diapresiasi
Pemantauan bakat peserta	Orang tua dan sekolah	Anak mengikuti pembinaan sesuai minat

SIMPULAN

Festival Laras Cakrawala KKN UNP berhasil menjadi wadah pengembangan bakat, kreativitas, keberanian, kemampuan kognitif, dan sportivitas anak TK-SD. Evaluasi terhadap 30 peserta yang dipilih sebagai sampel dari keseluruhan peserta menunjukkan peningkatan pada seluruh indikator pengembangan diri, terutama keberanian tampil dan kreativitas. Lomba mewarnai, solo song, dan Ranking 1 memberi ruang bagi potensi yang berbeda dalam suasana kompetitif yang ramah anak. Pemerintah setempat, sekolah, orang tua, dan pemuda disarankan melanjutkan festival secara berkala serta menyediakan pembinaan bakat setelah kegiatan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim KKN Universitas Negeri Padang menyampaikan terima kasih, ke sekolah, orang tua, juri, pemuda, masyarakat, serta seluruh peserta yang mendukung Festival Laras Cakrawala.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, N. L. P. R. E. 2021. Character Education for Children in Indonesia. *Journal of Educational Study*, 1(2): 89-94. <https://doi.org/10.36663/joes.v1i2.158>
- Ardiansyah, A., Yusmawati, & Wasan, A. 2022. Pengaruh Model Teaching Personal and Social Responsibility Berbasis Hybrid dan Online Learning serta Tanggung Jawab terhadap Aktivitas Fisik. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia*, 1(2): 139-153. <https://doi.org/10.54284/jopi.v1i2.96>
- Aulia, T. 2022. Meningkatkan Minat dan Keaktifan Belajar Siswa melalui Game Ranking 1 di SD Negeri 105363 Desa Kesatuan. *Maslahah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3): 139-145.
- Baker, K., Scanlon, D., Tannehill, D., & Coulter, M. 2023. Teaching Social Justice Through TPSR: Where Do I Start? *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 94(2): 11-18. <https://doi.org/10.1080/07303084.2022.2146611>
- Blasco-Magraner, J. S., Bernabe-Valero, G., Marin-Liebana, P., & Moret-Tatay, C. 2021. Effects of the Educational Use of Music on 3- to 12-Year-Old Children's Emotional Development: A Systematic Review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(7): 3668. <https://doi.org/10.3390/ijerph18073668>
- Carreres-Ponsoda, F., Escarti, A., Jimenez-Olmedo, J. M., & Cortell-Tormo, J. M. 2021. Effects of a Teaching Personal and Social Responsibility Model Intervention in Competitive Youth Sport. *Frontiers in Psychology*, 12: 624018. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.624018>
- Cheng, L., Wang, M., Chen, Y., Niu, W., Hong, M., & Zhu, Y. 2022. Design My Music Instrument: A Project-Based STEAM Program on the Development of Creativity. *Frontiers in Psychology*, 12: 763948. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.763948>
- del Barrio, L., & Arus, M. E. 2024. Music and Movement Pedagogy in Basic Education: A Systematic Review. *Frontiers in Education*, 9: 1403745. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1403745>
- Eka, A. E. K. N., Ervilda, H., Afrinaldi, A., Oktamade, D., Hidayat, M. S., Andrizal, G. F., & Suci, R. G. 2021. Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan melalui Game Rangking 1 dengan Materi Umum Bersama Anak Panti Asuhan As-Sohwah. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 5(2): 107-112. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v5i2.2956>
- Good, A., Peets, K. F., Choma, B. L., & Russo, F. A. 2022. Singing Foreign Songs Promotes Shared Common Humanity in Elementary School Children. *Journal of Applied Social Psychology*, 52: 1158-1171. <https://doi.org/10.1111/jasp.12917>
- Hayati, R. K., & Utomo, A. C. 2022. Penanaman Karakter Gotong Royong dan Tanggung Jawab melalui Metode Pembiasaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4): 6419-6427. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3248>
- Jeon, D. K., & Kim, M. E. 2023. A Study on the Relationship between Sportsmanship, Self-Esteem, and Prosocial Behavior for Elementary School Students. *Journal of Elementary Education*, 39(2): 23-43. <https://doi.org/10.23103/dnueje.2023.39.2.23>
- Jiang, X., & Tong, Y. 2025. Student Self-Esteem in Music Education Contexts: A Systematic Literature Review. *Frontiers in Psychology*, 16: 1515305. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1515305>
- Li, H. 2021. Piano Education of Children Using Musical Instrument Recognition and Deep Learning Technologies under Educational Psychology. *Frontiers in Psychology*, 12: 705116. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.705116>
- Munoz-Llerena, A., Pedrero, M. N., Flores-Aguilar, G., & Lopez-Meneses, E. 2022. Design of a Methodological Intervention for Developing Respect, Inclusion and Equality in Physical Education. *Sustainability*, 14(1): 390. <https://doi.org/10.3390/su14010390>

- Park, J. T. 2023. Awareness Analysis on Elementary School Students' Sportsmanship Using Social Big Data Analysis. *Journal of Character Education and Research*, 8(1): 167-182. <https://doi.org/10.46227/JCER.8.1.9>
- Pramono, H., Nurafiati, S., Rahayu, T., & Sugiharto. 2023. The Influence of Physical Education Teacher Performance on Elementary Students' Character Building. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 42(1): 220-231. <https://doi.org/10.21831/cp.v42i1.53359>
- Ramadhani, L. P., & Rosyid, A. 2023. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air dengan Metode Pembelajaran Ranking 1 pada Kelas V SDN Duri Kepa 11. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD*, 9(4): 2658-2670.
- Sudrajat, A., Iasha, V., & Hartanti, D. 2021. Character Values Learning Model in the Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan at the Elementary School Level of DKI Jakarta. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(1): 55-63. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v7i1.10637>
- Sun, J. 2022. Exploring the Impact of Music Education on the Psychological and Academic Outcomes of Students: Mediating Role of Self-Efficacy and Self-Esteem. *Frontiers in Psychology*, 13: 841204. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.841204>
- Toivonen, H. M., Wright, P. M., Hassandra, M., Hagger, M. S., Hankonen, N., Hirvensalo, M., Talvio, M., Gould, D., Kalaja, S., Tammelin, T., Laine, K., & Lintunen, T. 2021. Training Programme for Novice Physical Activity Instructors Using the TPSR Model. *International Journal of Sport and Exercise Psychology*, 19(2): 159-178. <https://doi.org/10.1080/1612197X.2019.1661268>
- Tran, N. H., Huang, C. F., Hsiao, K. H., Lin, K. L., & Hung, J. F. 2021. Investigation on the Influences of STEAM-Based Curriculum on Scientific Creativity of Elementary School Students. *Frontiers in Education*, 6: 694516. <https://doi.org/10.3389/educ.2021.694516>
- Yolanda, R. 2024. Permainan Rangkings Satu untuk Pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren. *Al-Ma'rifah: Jurnal Budaya, Bahasa, dan Sastra Arab*, 21(1): 44-56.