



BAB II

PELAKSANAAN PROGRAM DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Program

1. Program 1 *Workshop* Digital Marketing Produk Manik-Manik (8 Juli 2025)

Program *workshop* digital marketing produk manik-manik ini dilaksanakan dengan survey pengamatan awal di wilayah RW 04 kelurahan kutisari. Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan, didapatkan potensi besar yang dimiliki ibu-ibu PKK dalam mengembangkan keterampilan menjadi peluang usaha. Banyak anggota PKK yang memiliki waktu luang dan minat pada kerajinan tangan, namun belum menemukan ide usaha yang tepat serta belum terpapar strategi pemasaran digital. Melalui pelatihan ini, diharapkan ibu-ibu dapat menjadikan kerajinan manik-manik sebagai produk bernilai jual tinggi yang dapat dipasarkan secara online, sehingga dapat menunjang perekonomian keluarga dan mendukung pemberdayaan perempuan di lingkungan RW 04.

Program *workshop* digital marketing produk manik-manik ini dilaksanakan dalam pada hari selasa, tanggal 8 Juli 2025 dalam bentuk pemaparan materi terkait digital marketing dan praktik secara langsung membuat kerajinan tangan dari manik-manik selama satu hari di Balai RW 4 Kelurahan Kutisari. Kegiatan ini dimulai pada pukul 09.00 – 12.00 yang dihadiri oleh ibu-ibu PKK dari lingkungan RW 04 kelurahan kutisari dan



mahasiswa KKN SDGs Bela Negara UPN “Veteran” Jawa Timur kelompok 72.

Kegiatan ini diawali oleh pembukaan yang dilanjutkan dengan sambutan dari Muhammad Farhan Mujtaba selaku ketua kelompok KKN 72 UPN “Veteran” Jawa Timur dan Ibu Yorani selaku ketua PKK di RW 04 kelurahan kutisari. Kemudian pemaparan materi disampaikan oleh salah satu mahasiswa KKN kelompok 72 dengan judul “Digital Marketing dan Kreasi Manik-Manik”. Materi ini berisikan pengetahuan terkait apa itu digital marketing, *platform* digital marketing, serta langkah-langkah memulai digital marketing. Setelah pemaparan materi selesai, dilanjutkan dengan sesi *ice breaking* guna menciptakan suasana menyenangkan di acara tersebut. Selanjutnya acara dilanjutkan dengan praktik membuat kerajinan tangan berupa gelang dan *strap handphone* dari manik-manik. Kegiatan ini diakhiri dengan pemberian hadiah menarik pada 3 kerajinan tangan terbaik yang telah dibuat oleh ibu PKK.

Kegiatan *workshop* digital marketing produk manik-manik menjadi langkah awal bagi ibu PKK di lingkungan RW 04 kelurahan kutisari untuk mengenalkan strategi marketing secara digital, melatih kreativitas dan dapat menjadi ide peluang usaha.

2. Program 2 Sosialisasi Penggunaan QRIS, Pembukuan UMKM, Pencegahan Penipuan Online, Serta Desain Dan Rebranding Untuk Meningkatkan Citra Usaha (9 Juli 2025)

Sosialisasi penggunaan qris, pembukuan UMKM, pencegahan penipuan online, serta desain dan rebranding untuk meningkatkan citra usaha di



UMKM kelurahan kutasari merupakan program kerja yang dirancang oleh kelompok 72 dengan tujuan untuk meningkatkan ketahanan dan daya saing UMKM di kelurahan kutasari. Kegiatan sosialisasi ini menjadi wadah edukasi sekaligus pendampingan bagi para pelaku usaha dikelurahan kutasari agar lebih siap menghadapi tantangan di era digital. Para pelaku UMKM diberikan pemahaman mengenai pentingnya transaksi digital yang aman dan efisien melalui QRIS. Selain itu, mereka juga dilatih menyusun laporan keuangan sederhana dan mendesain ulang branding usaha agar lebih menarik bagi konsumen.

Kegiatan sosialisasi penggunaan qris, pembukuan UMKM, pencegahan penipuan online, serta desain dan rebranding untuk meningkatkan citra usaha di UMKM kelurahan kutasari dilaksanakan pada hari rabu, tanggal 9 Juli 2025 dengan mendatangi lokasi UMKM yang menjadi sasaran program penyuluhan ini. Kegiatan ini dimulai pada pukul 09.00 – 15.00 yang melibatkan 4 UMKM yang tersebar di wilayah kelurahan kutasari. Adapun 4 UMKM yang menjadi sasaran sosialisasi penggunaan qris, pembukuan UMKM, pencegahan penipuan online, serta desain dan rebranding untuk meningkatkan citra usaha yaitu UMKM Mamamia’s Corner, UMKM Klaapertart, Moy Laundry, dan Deps’s Kitchen.

Mamamia’s Corner merupakan usaha kue basah milik ibu Sandra dengan rebranding banner dan sosialisasi terkait penipuan online. Adapun UMKM Klaapertart dengan pembuatan media pembayaran melalui QRIS, sosialisasi pembukuan keuangan dan penipuan online. Selanjutnya yaitu ibu sari pemilik UMKM Moy Laundry berupa pengarahan terkait pembukuan



keuangan, penipuan online dan pembuatan media pembayaran melalui QRIS. Kemudian UMKM ke 4 yaitu Deps's Kitchen berupa pembuatan desain ulang kemasan untuk produk kotak kue dan pengarahan terkait penipuan online.

Kegiatan sosialisasi penggunaan qris, pembukuan UMKM, pencegahan penipuan online, serta desain dan rebranding untuk meningkatkan citra usaha di UMKM kelurahan kutisari diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan kemampuan pelaku UMKM dalam mengelola usaha secara modern, aman, dan berkelanjutan.

3. Workshop Pembuatan Eco Enzyme (12 Juli 2025)

Workshop pembuatan eco enzyme merupakan salah satu program kerja yang dirancang oleh Kelompok 72 KKN dengan tujuan untuk meningkatkan kesadaran dan partisipasi masyarakat dalam pelestarian lingkungan melalui pemanfaatan limbah organik rumah tangga. Kegiatan ini menyasar warga kelurahan kutisari terutama ibu-ibu PKK RW 04 Kelurahan Kutisari sebagai peserta utama, dengan harapan mereka dapat menjadi agen perubahan lingkungan di lingkungannya masing-masing. Program kerja Eco enzyme dipilih karena selain ramah lingkungan, juga mudah dibuat dari bahan sisa dapur seperti kulit buah dan sayur. Program ini juga bertujuan untuk memberikan solusi sederhana yang aplikatif bagi masyarakat dalam mengurangi limbah organik dan menciptakan produk serbaguna yang bermanfaat.

Kegiatan workshop ini dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 12 Juli 2025, bertempat di Balai RW 04 untuk sesi edukasi dan materi, serta dilanjutkan praktik langsung menggunakan bahan dan alat yang telah disediakan.

Kegiatan dimulai pada pukul 09.00 – 12.00 dan dihadiri oleh sekitar 25



peserta yang terdiri dari warga setempat dan anggota Ibu PKK. Dalam kegiatan ini, peserta dibekali dengan teori dasar mengenai eco enzyme, termasuk definisi, manfaat, serta cara pembuatan dan cara penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari, seperti sebagai cairan pembersih alami, pupuk cair, hingga pengusir hama. Materi disampaikan secara interaktif agar peserta lebih mudah memahami konsep dan kegunaan eco enzyme.

Setelah sesi pemaparan teori, kegiatan dilanjutkan dengan praktik langsung pembuatan eco enzyme menggunakan bahan-bahan yang sudah disiapkan sebelumnya. Seluruh peserta dibagi kedalam tiga kelompok dengan masing-masing kelompok akan mendapatkan satu set bahan dan alat berupa botol galon bekas, sisa kulit buah, molase, dan air dalam takaran tertentu. Peserta diajak mencampur bahan-bahan tersebut dalam wadah tertutup yaitu galon bekas dan diberi label waktu fermentasi. Dalam proses ini, fasilitator dari kelompok KKN 72 turut mendampingi peserta secara aktif untuk memastikan proses pembuatan dilakukan dengan benar dan sesuai prosedur.

Workshop ini tidak hanya mengedukasi peserta mengenai pentingnya pengelolaan sampah organik, tetapi juga mengajak warga RW 04 kelurahan kutisari untuk ikut menjaga kelestarian lingkungan melalui aksi nyata. Indikator keberhasilan dari kegiatan ini adalah peserta dapat memahami proses pembuatan eco enzyme dan menunjukkan ketertarikan untuk mengaplikasikannya di rumah. Dengan terlaksananya kegiatan ini, diharapkan semangat gotong royong dan kepedulian terhadap lingkungan dapat terus ditumbuhkan di tengah masyarakat Kelurahan Kutisari.



4. Sosialisasi dan Pembuatan Bank Sampah, Biopori Sampah Organik Serta Aktivitas Penghijauan (TTG) (14 Juli 2025)

Sebagai bentuk implementasi dari luaran teknologi tepat guna (TTG) dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, dilaksanakan program pembuatan dua unit bank sampah yang masing-masing difungsikan untuk menampung sampah botol plastik dan sampah kardus. Program ini dilaksanakan di wilayah RW 6, Kelurahan Kutisari, Kecamatan Tenggilis Mejoyo, Surabaya. Inisiasi program ini merupakan respons terhadap permintaan langsung dari Ketua RW setempat, namun juga dilandasi oleh pengamatan di lapangan bahwa hingga saat ini belum terdapat sistem pengelolaan sampah yang berbasis pemilahan di tingkat warga. Meskipun terdapat aktivitas dari para pemulung yang mengambil sampah-sampah bernilai ekonomis, namun mayoritas masyarakat masih membuang sampah dalam kondisi tercampur, tanpa proses pemisahan antara sampah organik dan anorganik.

Kondisi ini menjadi perhatian khusus dalam rangka mendukung tujuan pembangunan berkelanjutan di bidang lingkungan. Bank sampah dirancang sebagai solusi awal untuk mengedukasi dan membiasakan warga agar mulai memilah sampah dari rumah. Bentuknya yang sederhana memudahkan penggunaan sehari-hari, masyarakat cukup memasukkan sampah melalui celah di bagian atas, dan pengambilan kembali dapat dilakukan dengan membuka bagian bawah wadah. Selama masa KKN berlangsung, keberadaan bank sampah ini dipantau secara berkala oleh tim mahasiswa, sembari memberikan edukasi ringan kepada warga mengenai jenis-jenis sampah yang



dapat dimasukkan, serta potensi manfaat ekonomis dari kegiatan memilah sampah, seperti penjualan ke pengepul atau pemanfaatan ulang.

Kegiatan diawali dengan pembuatan bank sampah dan biopori pada tanggal 9-11 Juli 2025. Selanjutnya diadakan sosialisasi yang dilaksanakan pada hari Senin, 14 Juli 2025, bertempat di Balai RW 06 untuk pemaparan materi terkait bank sampah dan biopori. Kegiatan dimulai pukul 09.00 hingga 13.00 dengan melibatkan ibu-ibu PKK dari lingkungan RW 06 Kelurahan Kutisari. Tim KKN memberikan pemaparan materi mengenai konsep dan manfaat bank sampah, cara kerja sistem tabungan sampah, serta manfaat pembuatan lubang biopori dalam mengatasi genangan air dan meningkatkan kualitas tanah. Kegiatan dilanjutkan dengan menghias plastik untuk dijadikan pot tanaman hias guna penghijauan di lingkungan RW 06. Adapun pada hari selanjutnya di tanggal 17 Juli 2025 dilakukan uji coba pemanfaatan bank sampah dengan melakukan pengkolektifan sampah plastik dari rumah ke rumah warga RW 06 kelurahan kutisari.

Program ini diharapkan tidak hanya menjadi proyek jangka pendek yang selesai bersama berakhirnya masa KKN, tetapi dapat terus berlanjut dan memberikan dampak positif dalam jangka panjang. Melalui kebiasaan memilah sampah, diharapkan akan tumbuh kesadaran kolektif warga akan pentingnya pengelolaan lingkungan yang berkelanjutan. Selain itu, bank sampah ini juga dapat menjadi cikal bakal terbentuknya sistem pengelolaan sampah mandiri di tingkat RW, yang nantinya bisa diperluas ke wilayah-wilayah lain. Dengan adanya dukungan dari tokoh masyarakat dan partisipasi warga, keberadaan teknologi tepat guna ini menjadi bukti nyata bahwa KKN



tidak hanya meninggalkan kenangan, tetapi juga kontribusi yang fungsional dan bermanfaat bagi masyarakat.

5. Pembelajaran Sains Dasar Melalui Pengenalan Benda Dan Pembuatan Kolase Dari Biji-Bijian (Mengajar Ipa Dasar) (15 Juli 2025)

Pembelajaran sains dasar melalui pengenalan benda dan pembuatan kolase dari biji-bijian merupakan program kerja yang dirancang oleh Kelompok 72 KKN dengan tujuan untuk menumbuhkan minat dan pemahaman siswa terhadap sains sejak dini. Program ini menyasar siswa sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas 3 di SDN 2 Kutisari, yang masih berada pada tahap konkret operasional dalam perkembangan kognitifnya. Kegiatan ini menggabungkan pendekatan pembelajaran tematik dan kreatif melalui pengenalan berbagai jenis benda di sekitar serta praktik membuat kolase menggunakan biji-bijian alami. Tujuan utamanya adalah agar siswa mampu mengidentifikasi perbedaan benda hidup dan tak hidup, serta melatih motorik halus, kreativitas, dan kemampuan observasi.

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Selasa, 15 Juli 2025, bertempat ruang kelas 3 di SDN 2 Kutisari dengan pelaksanaan di dalam kelas dan area halaman sekolah. Kegiatan dimulai pukul 07.00 hingga 12.00, dengan melibatkan siswa kelas 3 sebagai peserta utama. Pada tahap awal, siswa dikenalkan dengan konsep dasar IPA seperti pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan. Materi disampaikan dengan bahasa sederhana dan diselingi dengan sesi tanya jawab interaktif agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran.



Setelah pemaparan materi, kegiatan dilanjutkan dengan praktik membuat kolase menggunakan biji-bijian seperti kacang hijau, jagung, dan kedelai. Setiap siswa diberikan kertas bergambar objek sederhana seperti bunga, kupu-kupu, atau pohon, yang kemudian dihias menggunakan biji-bijian tersebut. Tim KKN mendampingi siswa secara langsung untuk memastikan proses berjalan dengan lancar, sekaligus memberikan penjelasan tentang asal-usul biji yang digunakan. Kegiatan ini tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap materi sains dasar, tetapi juga melatih kreativitas dan kesabaran mereka dalam menyusun kolase.

Indikator keberhasilan dari kegiatan ini adalah meningkatnya antusiasme dan pemahaman siswa terhadap materi IPA dasar serta kemampuan mereka dalam membedakan jenis-jenis benda dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, hasil karya kolase yang ditampilkan di kelas menjadi bentuk apresiasi terhadap kreativitas siswa dan mendorong rasa percaya diri. Diharapkan kegiatan ini mampu menjadi salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan dan inspiratif bagi siswa sekolah dasar, sekaligus memperkaya strategi mengajar bagi guru-guru di SDN 2 Kutisari.

6. Pengenalan Keanekaragaman Hayati Dengan Kegiatan Kreatif Teknik Ecoprint Daun (Mengajar Lingkungan Hidup Keanekaragaman Hayati) (16 Juli 2025)

Pengenalan keanekaragaman hayati melalui kegiatan kreatif teknik ecoprint daun merupakan program kerja edukatif yang dirancang oleh Kelompok 72 KKN dengan tujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap pentingnya pelestarian lingkungan dan mengenal kekayaan hayati di



sekitar mereka. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk program mengajar yang menyoar siswa sekolah dasar, khususnya kelas 4, sebagai peserta utama. Metode pengenalan dilakukan dengan pendekatan kreatif, yaitu teknik ecoprint menggunakan daun asli, sehingga siswa dapat memahami manfaat dan keindahan keanekaragaman hayati secara langsung dan menyenangkan. Selain sebagai media edukasi lingkungan, ecoprint juga dikenalkan sebagai potensi keterampilan yang bernilai ekonomis.

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 16 Juli 2025, bertempat di SDN Kutisari 2. Kegiatan dimulai pukul 07.00 hingga 12.00 dan diikuti oleh siswa kelas 4 SDN 2 Kutisari. Pada awal kegiatan, salah satu anggota kelompok KKN 72 memberikan materi pengantar mengenai keanekaragaman hayati, berupa tingkat keanekaragaman hayati, manfaatnya dan persebaran flora dan fauna. Materi disampaikan secara interaktif melalui gambar dalam materi presentasi, permainan kuis singkat, dan diskusi ringan agar siswa lebih mudah memahami topik yang disampaikan.

Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan praktik ecoprint menggunakan daun-daunan yang telah dikumpulkan sebelumnya. Siswa dibimbing untuk memilih daun dengan berbagai bentuk dan tekstur, kemudian diajarkan langkah-langkah membuat pola ecoprint pada kain atau kertas dengan teknik tumbuk dan pewarnaan alami. Siswa dibagi ke dalam 3 kelompok dalam tiap kelas dan tiap kelompok diberi kesempatan untuk membuat satu karya ecoprint sebagai hasil akhir kegiatan. Anggota kelompok KKN 72 mendampingi setiap tahap agar siswa dapat mengikuti proses dengan baik dan merasakan pengalaman belajar yang bermakna.



Kegiatan ini menjadi salah satu upaya edukasi lingkungan yang menyenangkan dan kreatif bagi siswa sekolah dasar. Indikator keberhasilan kegiatan ini adalah meningkatnya pengetahuan siswa tentang keanekaragaman hayati, kemampuan mereka dalam menyebutkan jenis-jenis daun di lingkungan sekitar, serta antusiasme mereka dalam mengikuti praktik ecoprint. Hasil karya ecoprint juga dipajang di kelas sebagai bentuk apresiasi atas kreativitas siswa. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa dapat lebih mencintai alam dan menjadi generasi muda yang peduli terhadap pelestarian lingkungan sejak dini.

7. Pemahaman Konsep Bangun Ruang Melalui Aktivitas Menyusun Jaringan-Jaring Kubus (Mengajar Bangun Ruang Sisi Datar) (17 Juli 2025)

Pemahaman konsep bangun ruang melalui aktivitas menyusun jaring-jaring kubus merupakan program kerja yang disusun oleh Kelompok 72 KKN sebagai bentuk program mengajar berbasis praktik visual untuk siswa kelas 5 SDN 2 Kutisari. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk membantu siswa memahami materi bangun ruang sisi datar, khususnya kubus, melalui metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Pendekatan ini dipilih karena banyak siswa yang masih kesulitan membayangkan bentuk tiga dimensi dari jaring-jaring dua dimensi secara abstrak. Melalui praktik langsung, siswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan visual-spasial serta logika bentuk geometri dengan lebih baik.

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Kamis, 17 Juli 2025, bertempat di ruang kelas 5 SDN 2 Kutisari dan diikuti oleh siswa kelas 5. Kegiatan dimulai



pukul 07.00 hingga 12.00 dan difokuskan pada pengenalan unsur-unsur bangun ruang serta proses penyusunan jaring-jaring kubus dari kertas karton. Pada awal kegiatan, tim KKN memberikan penjelasan dasar mengenai ciri-ciri kubus, seperti jumlah sisi, rusuk, dan titik sudut, serta contoh penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Materi disampaikan secara interaktif menggunakan alat peraga visual dan tanya jawab singkat agar siswa lebih mudah memahami.

Selanjutnya yaitu praktik menyusun jaring-jaring kubus. Siswa dibagikan kertas bergambar jaring-jaring kubus untuk dipotong dan dirakit menjadi bentuk kubus utuh. Proses ini dilakukan secara individu agar siswa dapat secara mandiri menyusun bangun ruang tersebut. Anggota kelompok KKN 72 mendampingi siswa selama proses berlangsung, memastikan bahwa setiap kelompok dapat memahami hubungan antara bentuk datar dan bentuk ruang melalui aktivitas tersebut.

Indikator keberhasilan dari kegiatan ini adalah meningkatnya pemahaman siswa mengenai bentuk dan struktur bangun ruang kubus, serta kemampuan mereka dalam menyusun jaring-jaring menjadi bentuk tiga dimensi. Selain itu, siswa juga menunjukkan antusiasme tinggi selama proses pembelajaran berlangsung, yang menandakan bahwa metode praktik langsung ini efektif dan menarik. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan proses pembelajaran matematika, khususnya materi bangun ruang, dapat menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.



8. Pengenalan Teknologi Melalui Kegiatan Mendesain Poster Digital Interaktif Menggunakan Canva (18 Juli 2025)

Pengenalan teknologi melalui kegiatan mendesain poster digital interaktif menggunakan Canva merupakan program kerja edukatif dari Kelompok 72 KKN yang bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa sekolah dasar. Dalam era digital saat ini, penguasaan keterampilan dasar desain grafis menjadi salah satu kompetensi penting, baik untuk kepentingan edukatif maupun pengembangan diri. Kegiatan ini dirancang sebagai bentuk pembelajaran kreatif yang memperkenalkan siswa pada media digital yang ramah pengguna, yaitu Canva, sehingga mereka dapat menyalurkan ide dan pesan melalui media visual yang menarik. Program ini juga diharapkan dapat menumbuhkan minat siswa terhadap dunia desain dan teknologi sejak usia dini.

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Jumat, 18 Juli 2025, bertempat di ruang kelas 6 SDN 2 Kutisari dan diikuti oleh siswa siswi dari kelas 6. Kegiatan dimulai pukul 07.00 hingga 11.00. Pada awal kegiatan, tim KKN memberikan pengenalan tentang apa itu Canva, fungsi-fungsinya, serta contoh-contoh poster digital yang bisa dibuat. Siswa diperlihatkan demo langsung cara menggunakan Canva melalui proyektor, mulai dari memilih template, menambahkan teks, mengatur warna, hingga menyisipkan gambar. Materi disampaikan dengan bahasa yang sederhana dan visual agar mudah dipahami oleh siswa.

Setelah pemaparan materi, kegiatan dilanjutkan dengan praktik langsung. Seluruh siswa dibagi ke dalam 3 kelompok yang kemudian diarahkan untuk



membuat minimal satu poster digital bertema “Cintai Lingkungan” menggunakan laptop dan akun Canva yang telah disiapkan. Dalam prosesnya, siswa diberi kebebasan berekspresi dalam memilih desain, warna, dan isi pesan. Anggota kelompok KKN 72 memberikan bimbingan kepada tiap kelompok untuk memastikan setiap siswa mampu mengoperasikan aplikasi dengan baik dan memahami langkah-langkah dasar dalam mendesain. Kegiatan ini tidak hanya melatih keterampilan digital, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan menyampaikan pesan positif melalui media visual.

Indikator keberhasilan kegiatan ini adalah meningkatnya pemahaman siswa mengenai penggunaan teknologi desain sederhana, kemampuan mereka dalam menghasilkan satu karya poster digital secara mandiri, serta munculnya minat untuk mencoba kembali di luar sesi pelatihan. Hasil karya siswa dipresentasikan di depan kelas dan diberi apresiasi sebagai bentuk penghargaan atas usaha dan kreativitas mereka. Dengan terlaksananya kegiatan ini, diharapkan siswa dapat lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi serta memiliki wawasan baru tentang potensi dunia digital sebagai media edukatif dan ekspresi diri.

B. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Dalam pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) SDGS Bela Negara di Kelurahan Kutisari dilakukan secara luring dengan melaksanakan program kerja yang telah direncanakan. Program kerja dari kelompok KKN 72 “SHEVIA” berfokus pada pembangunan berkelanjutan melalui penerapan SDGS (*Sustainable*



Development Goals) 8 yaitu pekerjaan layak dan pertumbuhan ekonomi, SDGS 4 yaitu pendidikan berkualitas, dan SDGS 11 yaitu kota dan permukiman yang berkelanjutan.

C. Pembahasan Pelaksanaan Program

Berikut merupakan pembahasan pelaksanaan program KKN Kelompok 72 yaitu sebagai berikut.

1. Program 1 *Workshop* Digital Marketing Produk Manik-Manik (8 Juli 2025)

- Hasil kegiatan berupa jenis kegiatan yang telah dilaksanakan

Kegiatan *workshop* digital marketing produk manik-manik dilaksanakan pada tanggal 8 Juli 2025 di Balai RW 04 Kelurahan Kutisari. *Workshop* ini ditujukan kepada Ibu-Ibu PKK sebagai peserta utama. Dalam kegiatan ini, peserta diperkenalkan dengan dasar-dasar pemasaran digital, termasuk cara memanfaatkan media sosial seperti Instagram, Facebook, dan Tiktok untuk mempromosikan produk secara efektif. Kegiatan dilanjutkan dengan praktik langsung membuat kerajinan tangan dari manik-manik sebagai ide usaha. Peserta juga mengikuti sesi diskusi terkait strategi promosi yang sesuai dengan karakteristik produk manik-manik yang dimiliki.

- Hambatan dan tantangan dalam pelaksanaan tiap program.

Hambatan yang terjadi yaitu kegiatan tidak bisa dimulai dengan waktu yang ditentukan dikarenakan sulit mengumpulkan warga agar datang tepat waktu.



- Peran serta masyarakat dalam pelaksanaan program KKN.

Masyarakat terutama dari Ibu PKK RW 04, menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti workshop. Mereka aktif bertanya, berdiskusi, dan menunjukkan keingintahuan besar terhadap pemasaran digital. Dukungan dari pengurus RW juga sangat membantu dalam memfasilitasi tempat, peralatan, dan koordinasi peserta.

- Keterlibatan Mahasiswa dalam aktivitas di Masyarakat

Mahasiswa KKN terlibat secara langsung mulai dari tahap perencanaan, persiapan materi, hingga pelaksanaan dan evaluasi kegiatan. Selain sebagai fasilitator *workshop*, mahasiswa juga mendampingi peserta secara individual dalam praktik pembuatan produk kerajinan tangan dari manik-manik. Mahasiswa aktif berinteraksi dengan peserta, menjawab pertanyaan, serta memberikan masukan konstruktif atas strategi pemasaran yang dibahas selama kegiatan berlangsung.

- Temuan Baru, karya-karya inovatif, teknologi tepat guna dalam hal pemanfaatan kekayaan alam, budaya lokal, dan potensi lokal yang ada di masyarakat.

Kegiatan ini membuka wawasan bahwa produk manik-manik yang dihasilkan oleh ibu-ibu PKK memiliki potensi ekonomi lokal yang tinggi jika dikemas dan dipasarkan dengan strategi yang tepat. Mahasiswa menemukan bahwa desain gelang dan *strap phone* buatan warga memiliki nilai seni lokal yang dapat dijadikan identitas visual merek. Ini dapat dikembangkan lebih lanjut sebagai produk usaha, dan berpeluang untuk dibuat katalog digital berbasis e-commerce lokal.



- Potensi pengembangan program dan kemungkinan keberlanjutan program

Program ini memiliki peluang besar untuk dikembangkan menjadi usaha rumahan yang dapat di pasarkan melalui media sosial. Selain itu, pengembangan produk manik-manik dengan identitas lokal dapat diarahkan menjadi bagian dari promosi ekonomi kreatif kelurahan Kutisari.

- Pengayaan batin dan petualangan kemanusiaan yang dialami oleh mahasiswa (individu atau kelompok).

Kegiatan ini menjadi pengalaman berharga bagi mahasiswa dalam memahami langsung dinamika sosial masyarakat, khususnya bagaimana keterbatasan akses dan pengetahuan digital masih menjadi tantangan nyata. Mahasiswa belajar bagaimana menyampaikan materi dengan pendekatan yang inklusif dan sabar, serta bagaimana membangun komunikasi efektif dengan kelompok usia yang berbeda. Dari pengalaman ini, mahasiswa merasakan kepuasan batin saat melihat antusiasme warga yang mulai percaya diri menggunakan media digital untuk mempromosikan produk mereka dan menciptakan ide usaha baru baru dari kegiatan mmembuat manik-manik. Hal ini menjadi pembelajaran nyata bahwa pengabdian kepada masyarakat memberikan pengaruh dua arah-baik bagi warga maupun bagi pengabdi.



2. Program 2 Sosialisasi Penggunaan QRIS, Pembukuan UMKM, Pencegahan Penipuan Online, Serta Desain Dan Rebranding Untuk Meningkatkan Citra Usaha (9 Juli 2025)

- Hasil kegiatan berupa jenis kegiatan yang telah dilaksanakan

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan dalam bentuk kunjungan langsung ke empat UMKM yang tersebar di wilayah Kelurahan Kutisari. Jenis kegiatan yang dilakukan meliputi pendampingan penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital, pelatihan penyusunan laporan keuangan sederhana, edukasi tentang ciri-ciri penipuan online serta pencegahannya, dan *rebranding* visual usaha melalui pembuatan desain sederhana seperti banner, kemasan, dan logo. Kegiatan berlangsung secara interaktif dengan pendekatan praktikal agar pelaku UMKM dapat langsung menerapkan materi yang diberikan. Empat UMKM yang menjadi sasaran kegiatan ini adalah Mamamia’s Corner, Klaapertart, Moy Laundry, dan Deps’s Kitchen.

- Hambatan dan tantangan dalam pelaksanaan tiap program.

Adapun hambatan yang dialami yaitu waktu pelaksanaan yang terbatas sehingga materi harus disampaikan secara padat namun tetap efektif. Selain itu adanya variasi kebutuhan setiap UMKM yang berbeda membuat pendekatan harus lebih fleksibel.

- Peran serta masyarakat dalam pelaksanaan program KKN.

Masyarakat, khususnya pelaku UMKM di Kelurahan Kutisari, menunjukkan antusiasme dan keterbukaan terhadap pelaksanaan program ini. Mereka aktif berpartisipasi dalam sesi diskusi, praktik penggunaan



QRIS, serta turut memberikan ide dan saran dalam pembuatan desain visual usaha. Beberapa pelaku UMKM bahkan memberikan masukan atas kendala yang mereka alami dalam mengelola usahanya, sehingga diskusi menjadi dua arah dan lebih aplikatif. Dukungan dari pihak RW dan kelurahan juga sangat membantu dalam menjembatani komunikasi antara mahasiswa dan pelaku UMKM.

- Keterlibatan Mahasiswa dalam aktivitas di Masyarakat

Mahasiswa terlibat secara aktif mulai dari tahap persiapan materi, observasi kebutuhan UMKM, hingga pelaksanaan kegiatan secara langsung di lapangan. Mahasiswa juga berperan sebagai fasilitator dan pendamping yang membantu para pelaku usaha memahami dan mempraktikkan setiap materi yang disampaikan. Dalam pelaksanaan desain *rebranding*, mahasiswa turut membantu membuat contoh desain menggunakan aplikasi Canva, serta melakukan konsultasi desain secara langsung dengan pemilik usaha. Keterlibatan ini mempererat hubungan mahasiswa dengan warga serta memperkuat semangat kolaborasi.

- Temuan Baru, karya-karya inovatif, teknologi tepat guna dalam hal pemanfaatan kekayaan alam, budaya lokal, dan potensi lokal yang ada di masyarakat.

Dari hasil observasi di lapangan, ditemukan bahwa beberapa UMKM telah memiliki produk yang khas dan berpotensi untuk dikembangkan secara lebih luas, seperti kue tradisional basah dan olahan rumahan. Mahasiswa turut mengembangkan desain kemasan baru yang mencerminkan produk maupun jasa yang ditawarkan para pelaku UMKM



dan lebih menarik secara visual. Teknologi tepat guna yang diperkenalkan berupa pembuatan desain produk UMKM yang akan digunakan secara berkelanjutan sebagai logo kemasan usaha. Adapun sistem QRIS sebagai solusi praktis dan aman dalam transaksi keuangan. Meskipun sederhana, pendekatan ini sangat aplikatif dan sesuai dengan kebutuhan serta kondisi pelaku UMKM lokal.

- Potensi pengembangan program dan kemungkinan keberlanjutan program

Program ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan secara berkelanjutan, khususnya dalam pendampingan digitalisasi UMKM secara bertahap. Diperlukan kerja sama lanjutan antara pihak kelurahan, mahasiswa, dan lembaga lain seperti bank atau platform digital untuk mendorong lebih banyak UMKM menggunakan QRIS. Selain itu, *rebranding* visual dapat dikembangkan menjadi program pelatihan desain produk dan pemasaran digital. Dengan dukungan sumber daya dan pelatihan berkala, kegiatan ini dapat bertransformasi menjadi program pengembangan UMKM yang berkelanjutan dan berdampak luas.

- Pengayaan batin dan petualangan kemanusiaan yang dialami oleh mahasiswa (individu atau kelompok).

Melalui pelaksanaan program ini, mahasiswa tidak hanya memperoleh pengalaman akademik tetapi juga pengayaan batin yang bermakna. Mahasiswa belajar langsung mengenai tantangan yang dihadapi pelaku UMKM dalam mengembangkan usahanya. Dengan adanya Interaksi langsung dengan pelaku usaha selama kegiatan KKN membuka wawasan



baru mengenai tantangan dan hambatan dalam merintis usaha. Program ini menjadi bentuk nyata dan pengalaman bagi mahasiswa dalam usaha dalam kewirausahaan.

3. *Workshop* Pembuatan Eco Enzyme (12 Juli 2025)

- Hasil kegiatan berupa jenis kegiatan yang telah dilaksanakan

Kegiatan *workshop* pembuatan eco enzyme dilaksanakan dalam bentuk penyuluhan singkat dan praktik langsung di Balai RW 04 Kelurahan Kutisari. Materi yang disampaikan meliputi pengertian eco enzyme, manfaatnya bagi lingkungan, dan langkah-langkah pembuatannya menggunakan limbah organik rumah tangga seperti kulit buah, gula merah, dan air serta kegunaan eco enzyme di kehidupan sehari-hari. Setelah sesi penyampaian materi, seluruh peserta dibagi ke dalam 3 kelompok dan tiap kelompok secara langsung mempraktikkan pembuatan eco enzyme dengan pendampingan dari tim mahasiswa. Setiap kelompok membuat satu galon eco enzyme yang dapat mereka bawa pulang sebagai hasil karya dan motivasi untuk melanjutkan praktik di rumah.

- Hambatan dan tantangan dalam pelaksanaan tiap program.

Hambatan yang terjadi yaitu kegiatan tidak bisa dimulai dengan waktu yang ditentukan dikarenakan sulit mengumpulkan warga agar datang tepat waktu.

- Peran serta masyarakat dalam pelaksanaan program KKN.

Masyarakat menunjukkan antusiasme tinggi terhadap kegiatan ini. Hal ini karena tema yang diangkat berkaitan langsung dengan permasalahan lingkungan rumah tangga. Warga dan Ibu PKK tidak hanya hadir sebagai



peserta pasif, tetapi juga aktif bertanya, berdiskusi, serta menyampaikan pengalaman mereka dalam mengelola limbah rumah tangga. Warga antusias dan terlibat langsung dalam proses pembuatan eco enzyme dengan mencampur bahan-bahan pembuatan eco enzim. Dukungan dari ketua RW 04 dan pengurus ibu PKK juga sangat membantu dalam penyediaan lokasi dan koordinasi peserta.

- Keterlibatan Mahasiswa dalam aktivitas di Masyarakat

Mahasiswa berperan sebagai fasilitator dan pendamping selama kegiatan berlangsung, mulai dari perencanaan, pengumpulan bahan, hingga pelaksanaan *workshop*. Mahasiswa dilibatkan dalam pemaparan materi dan secara aktif mendampingi warga saat praktik. Selain itu, mahasiswa memberikan motivasi dan menjelaskan pentingnya peran masyarakat dalam menjaga lingkungan dengan tindakan sederhana dan murah. Keterlibatan ini mendorong hubungan kolaboratif yang erat antara mahasiswa dan warga.

- Temuan Baru, karya-karya inovatif, teknologi tepat guna dalam hal pemanfaatan kekayaan alam, budaya lokal, dan potensi lokal yang ada di masyarakat.

Dari kegiatan ini, ditemukan bahwa limbah organik rumah tangga seperti kulit buah dan sayuran ternyata masih dibuang begitu saja oleh sebagian besar warga. Melalui *workshop* ini, warga diperkenalkan pada eco enzyme sebagai teknologi tepat guna yang mudah, murah, dan bermanfaat. Inovasi yang muncul dari kegiatan ini adalah yaitu terciptanya produk eco enzyme yang mampu memanfaatkan limbah rumah



tangga yaitu kulit buah dan penggunaan galon bekas air mineral sebagai wadah fermentasi. Potensi lokal dalam bentuk limbah organik kini mulai dilihat sebagai sumber daya, bukan sekadar sampah.

- Potensi pengembangan program dan kemungkinan keberlanjutan program

Program ini sangat berpotensi untuk dikembangkan menjadi gerakan lingkungan. Dengan pembinaan lanjutan dan pendampingan berkala, warga dapat membentuk komunitas eco enzyme yang memproduksi secara massal untuk kebutuhan rumah tangga atau bahkan sebagai produk ekonomi. Selain itu, keterlibatan Ibu PKK membuka peluang pelatihan lanjutan seperti pembuatan produk dengan nilai jual dari eco enzyme berupa pengolahan pupuk cair untuk tanaman dan lainnya. Jika difasilitasi oleh pemerintah setempat, program ini bisa menjadi bagian dari upaya pengurangan limbah organik di tingkat kota.

- Pengayaan batin dan petualangan kemanusiaan yang dialami oleh mahasiswa (individu atau kelompok).

Mahasiswa mendapatkan pengalaman berharga melalui kegiatan ini, terutama dalam menanggapi isu lingkungan akibat limbah rumah tangga. Proses penjelasan materi dengan bahasa yang mudah dipahami serta melihat antusiasme warga memberi kepuasan tersendiri secara emosional. *Workshop* ini dapat meningkatkan rasa tanggung jawab sosial mahasiswa dalam menjaga lingkungan.



4. Sosialisasi dan Pembuatan Bank Sampah, Biopori Sampah Organik Serta Aktivitas Penghijauan (TTG) (14 Juli 2025)

- Hasil kegiatan berupa jenis kegiatan yang telah dilaksanakan

Terwujudnya teknologi tepat guna berupa dua unit bank sampah permanen yang difungsikan untuk menampung sampah botol plastik dan kardus di wilayah RW 6, Kelurahan Kutisari, Kecamatan Tenggilis Mejoyo. Adapun terciptanya biopori yang berhasil disalurkan ke beberapa rumah warga di lingkungan RW 6 serta pot hias yang dihias sendiri oleh ibu-ibu PKK RW 06 Kelurahan Kutisari. Bank sampah ini diharapkan dapat mendorong masyarakat untuk mulai memilah sampah dari rumah, serta menjadi langkah awal dalam membentuk budaya pengelolaan sampah yang lebih bertanggung jawab dan berkelanjutan.

- Hambatan dan tantangan dalam pelaksanaan tiap program.

Tidak terdapat hambatan besar dalam pelaksanaan program ini karena telah didukung penuh oleh Ketua RW dan warga sekitar. Tantangan yang dihadapi adalah membangun kesadaran masyarakat mengenai pentingnya memilah sampah. Hal ini diatasi dengan pendekatan langsung kepada warga serta edukasi ringan saat pemasangan bank sampah, agar mereka memahami jenis sampah yang dapat dimasukkan ke dalam masing-masing wadah.

- Peran serta masyarakat dalam pelaksanaan program KKN.

Program ini terwujud melalui kerja sama dengan kelurahan kutisari Ketua RW 6 selaku fasilitator di lapangan. Dukungan dari warga juga berperan penting dalam menentukan lokasi strategis peletakan bank



sampah serta komitmen mereka untuk menjaga keberlangsungan penggunaan fasilitas ini setelah masa KKN berakhir. Program ini menjadi wujud nyata kolaborasi antara mahasiswa dan masyarakat dalam menyelesaikan persoalan lingkungan secara kolektif.

- Keterlibatan Mahasiswa dalam aktivitas di Masyarakat

Mahasiswa terlibat secara menyeluruh, mulai dari perancangan materi sosialisasi, menyiapkan alat dan bahan, hingga memfasilitasi kegiatan praktik. Dalam praktik biopori, mahasiswa berperan dalam proses pembuatan lubang biopori dan menanam biopori ke halaman warga. Mahasiswa juga melakukan uji coba bank sampah dengan usaha pengkolektifan sampah non organic dari rumah-rumah warga. Di sesi penghijauan, mahasiswa mendampingi warga dalam menghias pot hias yang akan digunakan sebagai media tanam tanaman hias. Peran aktif mahasiswa menciptakan hubungan kerja sama yang harmonis dengan masyarakat.

- Temuan Baru, karya-karya inovatif, teknologi tepat guna dalam hal pemanfaatan kekayaan alam, budaya lokal, dan potensi lokal yang ada di masyarakat.

Program ini menemukan potensi lokal dalam hal adaptasi teknologi sederhana untuk menjawab kebutuhan nyata masyarakat. Meskipun tidak dibuat langsung secara manual, rancangan bank sampah yang digunakan memiliki keunikan berupa mekanisme sederhana yang memungkinkan warga mengambil dan memasukkan sampah tanpa kesulitan. Di samping itu, keberadaan bank sampah turut mendorong perubahan pola pikir warga



terhadap nilai ekonomi sampah, yang selama ini hanya bergantung pada aktivitas pemulung.

- Potensi pengembangan program dan kemungkinan keberlanjutan program

Bank sampah ini memiliki potensi untuk terus dikembangkan menjadi sistem pengelolaan sampah terpadu di tingkat RW, misalnya melalui pembentukan kelompok pengelola atau kerja sama dengan pengepul sampah lokal. Ke depan, program ini dapat dijadikan percontohan untuk wilayah RW lain di Kelurahan Kutisari agar kesadaran dan praktik pemilahan sampah dapat diterapkan secara luas.

- Pengayaan batin dan petualangan kemanusiaan yang dialami oleh mahasiswa (individu atau kelompok).

Bagi mahasiswa, program ini menjadi pengalaman yang tidak hanya bersifat edukatif, tetapi juga menguatkan empati dan nilai-nilai kepedulian terhadap lingkungan. Mahasiswa belajar bahwa perubahan lingkungan bukan hanya soal teori, tetapi juga soal keteladanan, komunikasi yang baik, dan kesabaran. Kegiatan ini menjadi momen refleksi akan peran kecil yang bisa berdampak besar jika dilakukan bersama masyarakat.

5. Pembelajaran Sains Dasar Melalui Pengenalan Benda Dan Pembuatan Kolase Dari Biji-Bijian (Mengajar Ipa Dasar) (15 Juli 2025)

- Hasil kegiatan berupa jenis kegiatan yang telah dilaksanakan

Kegiatan pembelajaran sains dasar ini dilaksanakan dalam bentuk pengenalan mengenai pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan dan



pembuatan kolase dari biji-bijian, dengan sasaran siswa kelas 3 SDN 2 Kutisari. Kegiatan dibagi menjadi dua sesi, yaitu pemaparan materi terkait pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan dan kemudian dilanjutkan dengan kegiatan kreatif berupa pembuatan kolase dari aneka biji-bijian seperti kacang hijau, jagung, dan beras merah. Materi disampaikan secara interaktif dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari agar siswa lebih mudah memahami konsep sains dasar. Kegiatan ini dirancang untuk melatih daya observasi, kreativitas, serta pengenalan sifat benda melalui kegiatan yang menyenangkan dan aplikatif.

- Hambatan dan tantangan dalam pelaksanaan tiap program.

Tidak terdapat hambatan dalam pelaksanaan program kerja ini. Akan tetapi mahasiswa mendapatkan tantangan untuk memastikan siswa tetap fokus mengikuti pembelajaran dengan baik.

- Peran serta masyarakat dalam pelaksanaan program KKN.

Pihak sekolah, khususnya guru kelas dan kepala sekolah, berperan besar dalam mendukung kelancaran kegiatan ini. Guru-guru turut membantu dalam pengelolaan kelas dan memastikan kegiatan berjalan sesuai jadwal. Dukungan masyarakat sekolah ini menjadi faktor penting dalam keberhasilan kegiatan karena menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan kondusif.

- Keterlibatan Mahasiswa dalam aktivitas di Masyarakat

Mahasiswa bertugas sebagai fasilitator utama yang menyampaikan materi, memberikan contoh, dan mendampingi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Mahasiswa juga bertanggung jawab dalam



menyiapkan bahan-bahan pembelajaran, menyiapkan desain lembar kerja siswa, dan mendampingi siswa secara langsung dalam pembuatan kolase. Keterlibatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan mengajar mahasiswa, tetapi juga memperkuat interaksi mereka dengan lingkungan sekolah.

- Temuan Baru, karya-karya inovatif, teknologi tepat guna dalam hal pemanfaatan kekayaan alam, budaya lokal, dan potensi lokal yang ada di masyarakat.

Kegiatan ini memperlihatkan bahwa bahan sederhana seperti biji-bijian ternyata bisa menjadi media edukatif yang efektif dalam pembelajaran IPA dasar. Penggunaan biji lokal yang mudah ditemukan di pasar atau dapur rumah tangga mencerminkan pemanfaatan potensi lokal secara kreatif dan ramah lingkungan. Hal ini menjadi potensi untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dengan pemanfaatan objek visual di masa depan.

- Potensi pengembangan program dan kemungkinan keberlanjutan program

Program ini sangat memungkinkan untuk dijadikan kegiatan rutin atau ekstrakurikuler kreatif di sekolah dasar. Guru dapat melanjutkan kegiatan serupa dengan tema lain seperti mengenal organ tubuh, rantai makanan, atau lingkungan sekitar dengan pendekatan seni. Kegiatan ini dapat menjadi metode belajar berbasis proyek yang menyenangkan bagi siswa.



- Pengayaan batin dan petualangan kemanusiaan yang dialami oleh mahasiswa (individu atau kelompok).

Kegiatan ini memberikan pengalaman dan pembelajaran untuk lebih sabar, komunikatif, dan fleksibel dalam menyampaikan materi kepada anak-anak dengan berbagai karakter. Pengalaman ini memperkuat rasa tanggung jawab sosial dan memperluas pemahaman mereka bahwa pendidikan adalah bagian penting dari pengabdian kepada masyarakat.

6. Pengenalan Keanekaragaman Hayati Dengan Kegiatan Kreatif Teknik Ecoprint Daun (Mengajar Lingkungan Hidup Keanekaragaman Hayati) (16 Juli 2025)

- Hasil kegiatan berupa jenis kegiatan yang telah dilaksanakan

Kegiatan ini dilaksanakan dengan tujuan memperkenalkan keanekaragaman hayati lokal kepada siswa melalui teknik kreatif ecoprint menggunakan daun. Siswa diajak untuk mengenal berbagai jenis daun dari tumbuhan sekitar, mengamati bentuk, tekstur, dan aromanya, kemudian mencetaknya di atas kain sebagai media seni. Proses pembuatan ecoprint dilakukan secara sederhana, menggunakan alat dan bahan yang ramah lingkungan seperti palu, kain katun, dan daun segar. Selain mengenalkan konsep keanekaragaman hayati, kegiatan ini juga mendorong kesadaran lingkungan dan kreativitas siswa.

- Hambatan dan tantangan dalam pelaksanaan tiap program.

Tidak terdapat hambatan dalam pelaksanaan program kerja. Namun terdapat tantangan terkait waktu pelaksanaan yang terbatas untuk membuat karya ecoprint yang memerlukan ketelitian dan kesabaran. Akan



tetapi dengan pengerjaan bersama-sama oleh beberapa siswa di tiap kelompok dan pengarahan langsung dari mahasiswa membuat program kerja ini dapat berjalan tepat waktu.

- Peran serta masyarakat dalam pelaksanaan program KKN.

Kegiatan ini mendapat dukungan langsung dari pihak sekolah dalam mengatur jalannya kegiatan, penyediaan ruang kelas, dan koordinasi dengan siswa kelas 4. Kolaborasi ini menunjukkan bahwa pihak sekolah mendukung kegiatan edukatif yang kreatif dan ramah lingkungan, serta terbuka terhadap pendekatan baru dalam pendidikan berbasis keanekaragaman hayati.

- Keterlibatan Mahasiswa dalam aktivitas di Masyarakat

Mahasiswa aktif dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari mengumpulkan daun dari lingkungan sekitar, mempersiapkan kain dan alat, hingga memberikan pendampingan langsung kepada siswa dalam membuat karya ecoprint. Mahasiswa juga memberikan penjelasan tentang keanekaragaman hayati baik itu keanekaragaman hayati hewan dan tumbuhan. Kegiatan ini menjadi sarana bagi mahasiswa untuk menerapkan keterampilan mengajar, membangun komunikasi dengan siswa, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

- Temuan Baru, karya-karya inovatif, teknologi tepat guna dalam hal pemanfaatan kekayaan alam, budaya lokal, dan potensi lokal yang ada di masyarakat.

Penggunaan daun sebagai media ecoprint memperlihatkan bahwa keanekaragaman hayati lokal dapat dimanfaatkan menjadi karya seni



edukatif yang menarik dan ramah lingkungan. Beberapa siswa bahkan berhasil menciptakan motif yang unik dari jenis daun yang berbeda. Teknik ecoprint ini juga menunjukkan potensi sebagai keterampilan yang bisa dikembangkan lebih lanjut untuk kerajinan tangan dan produk bernilai ekonomi, terutama jika dikombinasikan dengan budaya lokal dan narasi pelestarian alam.

- Potensi pengembangan program dan kemungkinan keberlanjutan program

Program ecoprint ini sangat potensial untuk dikembangkan sebagai kegiatan rutin di sekolah, seperti kelas seni atau ekstrakurikuler lingkungan hidup. Dalam jangka panjang, teknik ecoprint dapat dijadikan pelatihan keterampilan berbasis kewirausahaan ramah lingkungan yang melibatkan masyarakat sekitar dan sekolah.

- Pengayaan batin dan petualangan kemanusiaan yang dialami oleh mahasiswa (individu atau kelompok).

Kegiatan ini memberi pengalaman emosional dan pembelajaran berharga bagi mahasiswa. Proses mengajak anak-anak mengenal dan mencintai alam melalui pendekatan seni mengajarkan mahasiswa untuk lebih peka terhadap potensi lingkungan sekitar. Kegiatan ini memperkuat rasa tanggung jawab sosial dan nilai kemanusiaan dalam pengabdian kepada masyarakat.



7. Pemahaman Konsep Bangun Ruang Melalui Aktivitas Menyusun Jaring-Jaring Kubus (Mengajar Bangun Ruang Sisi Datar) (17 Juli 2025)

- Hasil kegiatan berupa jenis kegiatan yang telah dilaksanakan

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bangun ruang sisi datar, khususnya kubus, melalui metode pembelajaran aktif. Siswa diajak untuk mengenali sifat-sifat bangun ruang dan menyusun sendiri jaring-jaring kubus menggunakan kertas karton yang akan dipotong mengikuti pola. Kegiatan ini mendorong siswa untuk belajar secara visual dan kinestetik, memahami hubungan antara sisi, rusuk, dan titik sudut secara langsung melalui praktik menyusun bentuk tiga dimensi.

- Hambatan dan tantangan dalam pelaksanaan tiap program.

Tidak terdapat hambatan dalam pelaksanaan program kerja. Namun terdapat tantangan dalam memberikan arahan dan prosedur pembuatan bangun ruang kubus karena beberapa siswa belum familiar dalam pembuatan bangun ruang kubus. Akan tetapi hal ini dapat diatasi dengan pengarahan intensif dari mahasiswa kepada siswa yang belum cukup memahami alur pembuatan. Sehingga proses merakit kubus dapat terselesaikan dengan baik.

- Peran serta masyarakat dalam pelaksanaan program KKN.

Peran serta pihak sekolah sangat membantu kelancaran kegiatan ini. Guru kelas turut serta dalam memfasilitasi ruang belajar dan koordinasi dengan siswa sebelum kegiatan berlangsung. Dukungan ini menciptakan



suasana belajar yang kondusif dan memungkinkan kegiatan berjalan lebih efektif. Kegiatan ini menunjukkan adanya keterbukaan dari sekolah dalam menerima metode pembelajaran yang kreatif dan aplikatif.

- Keterlibatan Mahasiswa dalam aktivitas di Masyarakat

Mahasiswa terlibat secara aktif dalam proses perencanaan dan pelaksanaan kegiatan belajar. Mereka menyusun materi pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran, hingga mendampingi siswa satu per satu dalam proses menyusun jaring-jaring kubus. Selain memberikan materi, mahasiswa juga mengarahkan diskusi kelompok kecil, memberikan umpan balik langsung, serta membangun interaksi yang menyenangkan dengan siswa agar suasana belajar menjadi lebih hidup dan komunikatif.

- Temuan Baru, karya-karya inovatif, teknologi tepat guna dalam hal pemanfaatan kekayaan alam, budaya lokal, dan potensi lokal yang ada di masyarakat.

Kegiatan ini menghasilkan karya bangun ruang kubus buatan siswa yang dapat digunakan sebagai media ajar ulang di sekolah. Selanjutnya siswa dapat menggunakan bangun ruang kubus tersebut sebagai media belajar yang visualis dan mampu meningkatkan pemahaman siswa.

- Potensi pengembangan program dan kemungkinan keberlanjutan program

Program ini memiliki peluang besar untuk dilanjutkan sebagai bagian dari metode pembelajaran matematika kreatif. Kegiatan menyusun jaring-jaring bangun ruang bisa diperluas ke bentuk lain seperti balok, limas, atau prisma.



- Pengayaan batin dan petualangan kemanusiaan yang dialami oleh mahasiswa (individu atau kelompok).

Melalui kegiatan ini, mahasiswa merasakan langsung bagaimana tantangan mengajar anak-anak dengan latar belakang pengetahuan yang beragam. Proses menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan namun tetap edukatif menjadi pengalaman yang memperkaya kemampuan komunikasi dan pedagogis mahasiswa.

8. Pengenalan Teknologi Melalui Kegiatan Mendesain Poster Digital Interaktif Menggunakan Canva (18 Juli 2025)

- Hasil kegiatan berupa jenis kegiatan yang telah dilaksanakan

Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk sesi pemaparan materi dan pelatihan desain poster digital menggunakan *platform* Canva. Sasaran dari program ini adalah siswa sekolah dasar kelas 6 SDN 2 Kutisari yang diberikan pemahaman dasar mengenai pentingnya desain visual dan cara penggunaannya untuk menyampaikan informasi secara menarik. Mahasiswa memberikan arahan mulai dari cara mengakses Canva, memilih template, hingga mengatur elemen desain seperti teks, gambar, dan warna. Siswa kemudian diajak membuat poster bertema "Cinta Lingkungan" sebagai hasil akhir.

- Hambatan dan tantangan dalam pelaksanaan tiap program.

Terdapat hambatan dan tantangan yaitu terkait keterbatasan jumlah laptop yang dimiliki tidak mampu mencukupi seluruh siswa kelas 6 di kelas SDN 2 Kutisari. Sehingga siswa dibagi kedalam 3 kelompok agar



siswa masih dapat melakukan praktik pembuatan poster menggunakan canva walaupun dengan keterbatasan laptop yang dimiliki.

- Peran serta masyarakat dalam pelaksanaan program KKN.

Peran serta pihak sekolah sangat membantu kelancaran kegiatan ini. Guru kelas turut serta dalam memfasilitasi ruang belajar dan koordinasi dengan siswa sebelum kegiatan berlangsung. Dukungan ini menciptakan suasana belajar yang kondusif dan memungkinkan kegiatan berjalan lebih efektif. Kegiatan ini menunjukkan adanya keterbukaan dari sekolah dalam menerima metode pembelajaran yang kreatif dan aplikatif.

- Keterlibatan Mahasiswa dalam aktivitas di Masyarakat

Mahasiswa berperan aktif sebagai pemateri sekaligus pendamping dalam kegiatan ini. Mahasiswa menyesuaikan metode penyampaian agar mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar, sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kegiatan ini juga menjadi sarana bagi mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan digital literacy dan pedagogi teknologi.

- Temuan Baru, karya-karya inovatif, teknologi tepat guna dalam hal pemanfaatan kekayaan alam, budaya lokal, dan potensi lokal yang ada di masyarakat.

Penggunaan Canva sebagai teknologi dalam bidang pendidikan terbukti mampu menjembatani keterbatasan alat dengan kreativitas siswa. Dalam proses pembuatan poster, beberapa siswa mulai menuangkan ide-ide mereka dalam pembuatan poster bertemakan lingkungan. Hal ini menjadi



temuan menarik bahwa siswa sekolah dasar sebaiknya sudah diasajarkan mengenai penggunaan teknologi digital.

- Potensi pengembangan program dan kemungkinan keberlanjutan program

Kegiatan ini dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi kelas ekstrakurikuler desain digital di sekolah, atau menjadi bagian dari pelajaran TIK. Dengan pengembangan yang tepat, siswa dapat belajar desain grafis sejak dini dan memiliki keterampilan yang relevan untuk masa depan. Pihak sekolah juga dapat bekerja sama dengan mahasiswa atau komunitas digital lokal untuk menyelenggarakan pelatihan lanjutan bagi siswa dan guru.

- Pengayaan batin dan petualangan kemanusiaan yang dialami oleh mahasiswa (individu atau kelompok).

Bagi mahasiswa, pengalaman mengajarkan teknologi kepada siswa sekolah dasar merupakan tantangan sekaligus kebahagiaan tersendiri. Melihat antusiasme siswa dalam membuat poster dan bangga menunjukkan hasil karyanya memberikan makna mendalam bahwa pendidikan tidak harus rumit, namun bisa menyenangkan dan berkesan. Kegiatan ini memperkuat keyakinan mahasiswa bahwa teknologi dapat menjadi jembatan untuk mencerdaskan anak-anak bangsa di era digital.