

SINERGI EKSPLOLATIF DAN INOVATIF DALAM REALISASI OPTIMAL

Nurul Wahdini¹, Fadly Azmi², Nurwulan Kusuma Devi³, M. Haikal Palupi⁴, M. Ubaidah Batistuta⁵, Nina Apriliani⁶, Rayda Bunga Adinda⁷, Amalia Sekar Utami⁸, Nurul Hasanah⁹, Ahmad Anwari¹⁰, Adhitya Nugroho¹¹

Universitas Mitra Bangsa¹²³⁴⁵⁶⁷⁸⁹¹⁰¹¹

E-mail : nurulwahdini@umiba.ac.id¹, fadlyazmy@umiba.ac.id²,
Nurwulan@umiba.ac.id³, haikalpalupi65@gmail.com⁴, Ninapriliani02@gmail.com⁵,
ahmadanwari134@gmail.com⁶, adhityanugroho688@gmail.com⁷,
raydabunga27.rb@gmail.com⁸, ameliasekar839@gmail.com⁹,
Muhhammadubaidah08@gmail.com¹⁰, nurulhasanaaz12@gmail.com¹¹

Abstrak

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan bentuk implementasi nyata Tri Dharma Perguruan Tinggi dalam bidang pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk mengintegrasikan pengetahuan akademis dengan realitas sosial. Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan peran aktif mahasiswa dalam pemberdayaan masyarakat melalui tiga pilar utama: pendidikan, kesehatan lingkungan, dan ketahanan pangan rumah tangga. Program ini dilaksanakan secara intensif di dua lokasi mitra, yaitu Yayasan Bina Insan Karimah dan lingkungan Jl. Pringgodani RT 013/003, Kelurahan Pondok Labu, Jakarta Selatan. Metode yang digunakan meliputi edukasi interaktif, demonstrasi praktik langsung, serta partisipasi aktif masyarakat secara kolektif. Di Yayasan Bina Insan Karimah, kegiatan difokuskan pada literasi digital melalui seminar edukatif bertajuk “HP: Teman atau Musuh?” untuk memitigasi risiko *Digital Eye Strain* (DES), yang disertai dengan *games* edukatif *pos to pos* untuk melatih fokus serta kerjasama tim tanpa ketergantungan pada gawai. Sementara itu, di lingkungan masyarakat, program diwujudkan melalui pelatihan penanaman hidroponik sebagai solusi ketahanan pangan di lahan sempit, partisipasi dalam program Jumantik (Juru Pemantau Jentik) guna pencegahan demam berdarah, serta revitalisasi fisik berupa perbaikan sarana prasarana gawang sepak bola. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman anak-anak terhadap penggunaan teknologi secara bijak serta peningkatan intensitas aktivitas fisik non-digital. Masyarakat juga berhasil mengadopsi teknik hidroponik dan menunjukkan penguatan kesadaran terhadap kebersihan lingkungan. Program ini tidak hanya memberikan dampak positif jangka pendek terhadap peningkatan pengetahuan masyarakat, tetapi juga membangun kemandirian lokal dan mengasah kompetensi komunikasi sosial serta kepemimpinan mahasiswa. Dengan demikian, KKN ini menjadi sarana kolaboratif yang strategis antara perguruan tinggi dan masyarakat dalam menciptakan pemberdayaan yang berkelanjutan.

Kata kunci: literasi digital, hidroponik, KKN, pemberdayaan masyarakat

Abstract

The Community Service Program (KKN) serves as a tangible implementation of the Tri Dharma of Higher Education in the field of community service, aimed at integrating academic

knowledge with social reality. This initiative is designed to enhance the active role of students in community empowerment through three main pillars: education, environmental health, and household food security. The program was intensively carried out at two partner locations, namely the Bina Insan Karimah Foundation and the neighborhood of Jl. Pringgodani RT 013/003, Pondok Labu, South Jakarta. The methods employed included interactive education, hands-on practical demonstrations, and active collective community participation. At the Bina Insan Karimah Foundation, activities focused on digital literacy through an educational seminar titled "Cellphones: Friend or Foe?" to mitigate the risk of Digital Eye Strain (DES), accompanied by "pos to pos" educational games designed to train focus and teamwork without reliance on devices. Meanwhile, in the local community, the program was realized through training in hydroponic cultivation as a solution for food security in limited spaces, participation in the Jumantik (Larva Monitor) program for dengue fever prevention, and physical revitalization through the repair of soccer goalposts. The results indicated a significant increase in children's understanding of wise technology use and an increase in the intensity of non-digital physical activities. The community also successfully adopted hydroponic techniques and demonstrated a heightened awareness of environmental hygiene. This program provided not only positive short-term impacts on increasing public knowledge but also built local independence and sharpened students' social communication and leadership competencies. Thus, this KKN program stands as a strategic collaborative platform between universities and the community in fostering sustainable empowerment.

Keywords: *community service, digital literacy, hydroponics, community empowerment*

1. PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan salah satu bentuk implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya pada aspek pengabdian kepada masyarakat. Melalui KKN, mahasiswa tidak hanya mengembangkan kompetensi akademik, tetapi juga meningkatkan kepekaan sosial, kemampuan komunikasi, kepemimpinan, kerja sama tim, serta keterampilan dalam memecahkan permasalahan masyarakat secara langsung. Selain itu, KKN merupakan analisis konseptual yang menggabungkan pendidikan, penelitian, dan kegiatan pengabdian masyarakat (Maryadi & Fitria, 2024). Kuliah Kerja Nyata (KKN) juga program akademik yang dirancang untuk mengintegrasikan pembelajaran, keterlibatan masyarakat, dan pengembangan diri (Damayanti et al., 2024).

Kegiatan KKN pada program ini dilaksanakan di dua lokasi berbeda, yaitu Yayasan Bina Insan Karimah dan lingkungan Jl. Pringgodani RT 013/003 Pondok Labu, Jakarta Selatan. Pemilihan lokasi didasarkan pada hasil observasi awal serta diskusi dengan pihak mitra yang sudah disetujui. Pada lokasi Yayasan Bina Insan Karimah, permasalahan utama yang teridentifikasi adalah meningkatnya penggunaan gawai pada anak-anak. Sementara itu, di

lingkungan Jl. Pringgodani, masyarakat memiliki kepedulian sosial dan kebersihan lingkungan yang cukup baik.

Namun demikian, masih terdapat kebutuhan dalam penguatan ketahanan pangan skala rumah tangga, pencegahan penyakit berbasis lingkungan seperti demam berdarah, serta perawatan sarana prasarana umum. Keterbatasan lahan di wilayah perkotaan juga menuntut adanya metode bercocok tanam alternatif yang efisien, seperti hidroponik.

Berdasarkan kondisi tersebut, program KKN dirancang dalam bentuk edukasi literasi digital, permainan edukatif, penanaman hidroponik, partisipasi dalam kegiatan Jumantik (Juru Pemantau Jentik), serta perbaikan fasilitas olahraga. Kegiatan ini diharapkan mampu menjawab kebutuhan pendidikan dan lingkungan secara terpadu sekaligus mendorong partisipasi aktif masyarakat.

2. METODE

Metode pengabdian yang digunakan dalam kegiatan ini bersifat partisipatif dan edukatif; yaitu pendekatan yang mendorong partisipasi aktif di antara siswa, guru, dan komunitas sasaran dalam setiap kegiatan. Metode ini dipilih karena efektif dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kohesi komunitas melalui pembelajaran bahasa. Pengabdian dilaksanakan dalam tiga tahap: (1) persiapan, (2) pelaksanaan, dan (3) evaluasi.

Hal pertama yang dilakukan adalah melakukan observasi lapangan dan mengidentifikasi kebutuhan mitra di Yayasan Bina Insan Karimah dan wilayah sekitar Jl. Pringgodani RT 013/003 Pondok Labu, Jakarta Selatan.

Tahap pelaksanaan mencakup beberapa kegiatan utama. Di bidang pendidikan, metode pengajaran interaktif diterapkan melalui seminar edukasi dengan tema “HP: Teman atau Musuh?”. Selain itu, permainan edukatif digunakan sebagai alat belajar non-digital untuk meningkatkan konsentrasi, kerja sama tim, dan interaksi sosial di antara anak-anak (Rumahloine et al., 2024). Di antara alat yang digunakan dalam kegiatan ini adalah media presentasi, perlengkapan permainan kelompok, balok ekspresi, dan kertas gambar.

Untuk melindungi lingkungan dan kesehatan masyarakat, metode praktis diterapkan melalui kegiatan hidroponik, partisipasi Jumantik (Juru Pemantau Jentik), dan perbaikan lingkungan. Pipa paralon, net pot, media tanam (rockwool), bibit tanaman kangkung, nutrisi hidroponik, alat kebersihan, cat, kuas, dan perlengkapan pendukung merupakan beberapa alat

dan bahan yang digunakan. Pendampingan dan metode gotong royong digunakan agar masyarakat dapat memahami setiap kegiatan dengan cara yang jelas dan mudah dipahami.

Evaluasi dilakukan untuk menentukan efektivitas tujuan pengabdian melalui pengamatan langsung terhadap partisipasi peserta dan perubahan pemahaman masyarakat setelah keterlibatan. Evaluasi ini menjadi dasar untuk rekomendasi program agar kegiatan pengabdian dapat terus memberikan manfaat.

Gambar

1) Yayasan Bina Insan Karimah



Gambar 1.1 Foto bersama kegiatan Seminar "Hp: Teman atau Musuh?"



Gambar 1.2 Kegiatan Seminar Edukasi "Hp: Teman atau Musuh?"



Gambar 1.3 Foto bersama kegiatan Games Pos to Pos



Gambar 1.4 Kegiatan Games Pos to Pos

2) Lingkungan Jl. Pringgodani RT 013/003 Pondok Labu



Gambar 2.1 Penanaman Hidroponik Kangkung



Gambar 2.2 Penanaman Hidroponik Pakcoy



Gambar 2.3 Foto Bersama kegiatan Jumantik



Gambar 2.4 Kegiatan Jumanrik



Gambar 2.5 Perbaikan Gawang



Gambar 2.6 Foto bersama setelah kegiatan Perbaikan Gawang

Tabel

Tabel 1. Jumlah Kartu Keluarga Lingkungan Pringgodani RT 013/003

No.	Jumlah KK	Keterangan
-----	-----------	------------

1.	136 KK	Sebagian besar penduduk berusia produktif dan bekerja di sektor informal maupun formal, seperti karyawan swasta, wiraswasta, pegawai negeri, serta pekerja jasa.
----	--------	--

Tabel 2. Jumlah Siswa Yayasan Bina Insan Karimah

No.	Data Siswa Yayasan	Jenis Kelamin
1.	136 Orang	Laki laki
2.	128 Orang	Perempuan
Jumlah Siswa		264

Table

3.

Rincian Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

No	Program Kerja	Keterangan
1	Seminar Edukasi “Hp: Teman atau Musuh?”	Dilaksanakan dengan metode penyampaian materi secara interaktif menggunakan bahasa sederhana dan animasi – animasi yang mudah dipahami anak-anak. Materi berisi penjelasan mengenai manfaat handphone sebagai sarana belajar, komunikasi, dan pencarian informasi, serta dampak negatif apabila digunakan secara berlebihan seperti berkurangnya waktu belajar dan interaksi sosial.
2	Games Edukatif Pos to Pos	Dirancang sebagai media pembelajaran non-digital. Anak-anak dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil, kemudian bergiliran mengikuti

		<p>tiga pos permainan. Pada Pos 1 anak-anak melakukan permainan koordinasi tangan untuk melatih fokus, Pos 2 berisi permainan gerakan bersama untuk membangun kekompakan tim, dan Pos 3 berupa penyusunan balok untuk melatih fokus dan kecepatan kelompok</p>
3	Menanam Hidroponik	<p>Kegiatan menanam hidroponik dan Sosialisasi dan pelatihan teknik penanaman hidroponik sederhana. Kelompok mahasiswa terlebih dahulu menyiapkan alat dan bahan seperti wadah tanam, media tanam, bibit kangkung, serta nutrisi tanaman. Kemudian membersihkan paralon dan media tanam yang sudah tersedia.</p>
4	Jumantik	<p>Dilaksanakan bersama warga dengan melakukan pemeriksaan tempat penampungan air di sekitar rumah. Mahasiswa belajar mengenai pentingnya menjaga kebersihan lingkungan, menutup tempat penampungan air, serta rutin menguras bak mandi untuk mencegah berkembangnya jentik nyamuk penyebab demam berdarah.</p>

5	Perbaikan Sarana Prasarana Gawang	Dilakukan melalui pembersihan, pengamplasan bagian yang berkarat, dan pengecatan ulang gawang sepak bola. Kegiatan ini melibatkan mahasiswa dan warga sehingga menumbuhkan rasa kebersamaan serta kepedulian terhadap fasilitas umum.
---	-----------------------------------	---

3. HASIL PEMBAHASAN

Pelaksanaan program KKN memiliki dampak positif terhadap pendidikan dan lingkungan. Dalam rangka kegiatan yayasan, seminar tentang literasi digital meningkatkan pemahaman anak-anak tentang penggunaan smartphome. Anak-anak mampu membuat keputusan tentang penggunaan yang bermanfaat atau merugikan. Metode interaktif mendorong anak-anak untuk berpartisipasi secara lebih aktif. Games edukatif mendorong kerja sama, koordinasi, dan kolaborasi, sekaligus mengurangi resistensi terhadap aktivitas berbasis gadget. Salah satu kelebihan utama game edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata.(Anik, 2021)

Program hidroponik memperkenalkan masyarakat pada metode budidaya hidroponik yang sesuai dengan peraturan setempat. Penduduk memperoleh pengetahuan baru tentang budidaya dan perawatan tanaman. Untuk mencegah demam berdarah, upaya Jumantik dalam meningkatkan kesadaran masyarakat sangatlah penting. Keuntungan lain dari hidroponik adalah kemampuannya untuk menciptakan keindahan dan nilai artistik tanpa memerlukan lahan yang luas. Selain itu, tanaman dapat dipanen sepanjang tahun tanpa perlu melakukan rotasi tanaman.(Alhanannasir et al., 2021)

Di sisi lain, perbaikan gawang sepak bola memberikan lebih banyak kesempatan bagi anak-anak dan remaja untuk belajar dan meningkatkan interaksi sosial mereka. Secara keseluruhan, program ini menunjukkan bahwa partisipasi dapat meningkatkan pengetahuan, kesadaran lingkungan, dan keterlibatan masyarakat. Pengelolaan lingkungan tidak dipengaruhi oleh partisipasi aktif masyarakat. Setiap individu memiliki hak yang samamatas lingkungan

yang sehat dan nyaman.(Wibowo & Belia, 2023). Latihan praktis juga lebih efektif dalam meningkatkan kesadaran dan keterampilan.

4. SIMPULAN

Pelaksanaan program “Kuliah Kerja Nyata” (KKN) yang berfokus pada literasi digital, kesehatan lingkungan, dan pengelolaan sarana prasarana telah menghasilkan hasil yang positif dan relevan. Seminar edukasi “HP: Teman atau Musuh?” dan permainan pos ke pos dapat meningkatkan pemahaman anak-anak tentang penggunaan perangkat elektronik secara alami dan mendorong aktivitas fisik dan kognitif yang lebih banyak serta kerja sama tim yang lebih baik dengan menggunakan media pembelajaran non-digital.

Selain itu, program hidroponik memberikan pengetahuan praktis kepada masyarakat sekitar tentang metode pertanian terbatas sebagai sarana untuk menambah pangan. Partisipasi dalam kegiatan Jumantik juga meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya perlindungan lingkungan dan pencegahan demam berdarah. Perbaikan infrastruktur lapangan sepak bola memiliki dampak sosial dengan meningkatkan kesadaran akan fasilitas umum dan mendorong aktivitas fisik anak-anak dan remaja di lingkungan setempat.

Secara keseluruhan, metode pendidikan dan partisipatif yang digunakan dalam program ini efektif dalam meningkatkan kesadaran, pembelajaran, dan keterlibatan masyarakat. Program KKN ini tidak hanya memiliki dampak jangka pendek dalam bentuk peningkatan pengetahuan, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan masyarakat dan peningkatan keterampilan sosial di kalangan mahasiswa.

5. SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian KKN, disarankan agar program literasi digital untuk anak-anak dilaksanakan secara bertahap dengan bantuan guru atau orang dewasa lainnya untuk memaksimalkan penggunaan perangkat elektronik. Kegiatan hidroponik juga harus diperluas ke berbagai jenis tanaman dan dilengkapi dengan bimbingan lebih lanjut agar masyarakat umum dapat lebih aktif berpartisipasi dalam ketahanan pangan rumah tangga dan berharap bisa menghasilkan uang dengan menjual hasil panen.

Selain itu, program Jumantik dilaksanakan secara rutin melalui kerja sama antara masyarakat dan lingkungan untuk meningkatkan kebersihan lingkungan. Untuk memperkuat

rasa tanggung jawab bersama, pemeliharaan infrastruktur publik juga harus dilakukan secara rutin.

Bagi pelaksanaan KKN selanjutnya, disarankan untuk melakukan evaluasi yang lebih mendalam terhadap kebutuhan masyarakat dan mengembangkan program-program keberlanjutan agar dampak dari kegiatan sosial dapat dirasakan dalam jangka panjang..

6. DAFTAR PUSTAKA

- Alhanannasir, Sisvaberti, A., Rahmat, K., & Novi, A. (2021). PEMANFAATAN PEKARANGAN RUMAH DENGAN MENANAM SECARA HIDROPONIK DI KELURAHAN 2 ULU KECAMATAN SEBERANG ULU 1 KOTA PALEMBANG. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 51–56.
- Anik, V. V. (2021). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Teknologi*, 1.
- Damayanti, A. I., Fitrah, M., & Akbar, R. (2024). PENGEMBANGAN DIRI DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT BENEFITS AND CHALLENGES OF KKN AS A CONVENIENCE FOR SELF- DEVELOPMENT AND COMMUNITY SERVICE. *JURNAL INTELEK INSAN CENDIKIA*, 1, 6676–6688.
- Maryadi, N. L., & Fitria. (2024). Pengabdian Kepada Masyarakat Melalui Kuliah Kerja Nyata (KKN). *PENGABDIAN MASYARAKAT BANGSA*, 2(8), 3419–3428.
- Rumahloine, J., Asmin, E., Wakano, M. Z., Anabella, S., Wattimena, Rusdin, D. A. M., & Tahitu, R. (2024). EDUKASI BAHAYA PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI MALUKU TENGAH. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(6), 751–758.
- Wibowo, M. S., & Belia, L. A. (2023). *Partisipasi Masyarakat dalam Pengembangan Pariwisata Berkelanjutan*. 6(1), 25–32.