



PROGRAM KERJA KKN ANGKATAN 117
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
KELOMPOK 171
PADUKUHAN TARUDAN-KELURAHAN BANGUNHARJO

1. "SACUMI" Sabun Cuci Piring Alami

- Bentuk kegiatan:
Pembuatan sabun cuci piring alami ekstrak jeruk nipis dan daun pandan.
- Audiens kegiatan:
Ibu-ibu (perwakilan setiap RT 2 orang)
- Tujuan Kegiatan:
 - a. Untuk membangun pemahaman yang lebih baik di kalangan masyarakat Dusun Tarudan tentang dampak negatif bahan kimia dalam produk sehari-hari, khususnya sabun cuci piring, terhadap kesehatan dan lingkungan.
 - b. Memotivasi masyarakat untuk beralih menggunakan produk pembersih yang lebih aman dan berkelanjutan, seperti sabun cuci piring alami dari ekstrak jeruk nipis dan daun pandan.
 - c. Mengurangi pencemaran lingkungan akibat penggunaan bahan kimia berbahaya yang terkandung dalam sabun cuci piring konvensional.
 - d. Menumbuhkan keterampilan masyarakat dalam membuat produk pembersih sendiri dari bahan-bahan alami yang mudah didapat di sekitar mereka.
 - e. Menciptakan peluang ekonomi baru bagi masyarakat melalui penjualan sabun alami.
 - f. Menghasilkan keuntungan finansial dan mendorong orang lain untuk menjadi wirausahawan.

2. Pemilahan Sampah Anorganik

- Bentuk kegiatan:
Sosialisasi pemilahan sampah anorganik.
- Audiens kegiatan:
Seluruh masyarakat dari berbagai sektor, baik individu maupun institusi.
- Tujuan kegiatan:
 - a. Meningkatkan efisiensi daur ulang
 - b. Mengurangi volume sampah yang dibuang ke TPA
 - c. Menghemat Sumber Daya Alam
 - d. Menciptakan nilai ekonomi
 - e. Menciptakan lingkungan yang lebih bersih dan sehat
 - f. Pengelompokan sampah bertujuan untuk mempermudah dan mengoptimalkan pengelolaan sampah agar lebih ramah lingkungan dan berkelanjutan. Tujuan utamanya adalah agar sampah tersebut bisa ditangani secara lebih efektif dan efisien sesuai dengan jenis dan potensinya.

3. Explore dan Creative Robotik

- Bentuk kegiatan:

Pemaparan dasar robotika:

a. Definisi robotik

- Apa itu robotika (robotika itu tentang bagaimana caranya kita merancang, membangun, mengoperasikan, dan menggunakan robot untuk membantu berbagai pekerjaan, dari yang sederhana sampai yang rumit)
- Jenis Robotika (Robot Industri, Humanoid (asimo), Rumah tangga (pel otomatis)
- Komponen dasar robot (sebagaimana robot bisa kita ibaratkan sebuah tubuh, maka dia juga mempunyai sensor sebagai mata, motor DC sebagai penggerak, servo sebagai penggerak engsel, micro controler (ICE) sebagai otak dari gerak robot, Coding (separangkat perintah yang di upload kedalam ICE yang diterima dari sensor kemudian di olah, dilaksanakan, dan di lakukan berulang ulang.

b. Dasar Pemograman robot

- Logika pemograman (input, proses, output, percabangan dan pengulangan)
- Aplikasi (arduino IDE, arduinodroid (HP), Vscode dengan menginstall exstension platform)
- Arduino nano, arduino uno, arduino mega, node mcu

c. Pengaplikasian potensi robotik

- Contoh robot digunakan untuk memecah suatu masalah (COVID-19, pekerjaan berat, membantu manusia diberbagai sektor)
- Peluang karir (programmer)
- Paling tidak kita bisa berkreasi dengan imajinasi kita sendiri

d. Perakitan dan simulasi robot sederhana

- Perkenalan komponen (kabel jumper, arduino, node mcu)
- Contoh: robot tong sampah otomatis, dan kontrol elektronik berbasis IOT (jarak jauh)

- Audiens kegiatan:

Pemuda Karangtaruna Tarudan

- Tujuan kegiatan:

- a. Kita sebagai orang yang awam juga bisa berkreasi dengan bahan dan alat sederhana disekitar kita
- b. Mengembangkan keterampilan kreatif dan inovasi
- c. Belajar bersama, melek dengan teknologi yang berkembang pesat

4. Pembuatan QRIS untuk UMKM

- Bentuk kegiatan:

Mendatangi setiap UMKM di Padukuhan Tarudan dan menawarkan pembuatan QRIS

- Audiens kegiatan:
Seluruh UMKM Padukuhan Tarudan
- Tujuan kegiatan:
 - a. Mempermudah dan mempercepat transaksi pembayaran
 - b. Menjangkau konsumen lebih luas
 - c. Menjamin keamanan transaksi

5. Pengenalan Profesi dan Public Speaking Siswa-Siswi Sekolah Dasar

- Bentuk kegiatan:
 - a. Pembukaan dan pengenalan anggota kelompok KKN
 - b. Ice Breaking
 - c. Menulis cita-cita dan pemaparan materi
 - d. Forum Group Discussion, pembuatan nama kelompok dan jargon
 - e. Sesi menceritakan profesi impian
 - f. Ice Breaking
 - g. Games “Tebak Siapa Aku”
 - h. Penempelan kertas cita-cita dan foto bersama
- Audiens kegiatan:
Siswa-siswi Sekolah Dasar
- Tujuan Kegiatan:
Mengenalkan berbagai profesi dan melatih kemampuan public speaking siswa-siswi sekolah dasar dengan menceritakan apa cita-cita mereka. Anak-anak dilatih untuk berani tampil, berbicara dengan percaya diri, dan menyampaikan ide atau pendapat di depan teman-temannya.

6. Resep Bumbu Ranah Minang

- Bentuk kegiatan:
 - a. Sesi penjelasan bumbu masakan padang (bumbu-bumbu yang umum digunakan)
 - Bumbu dasar : cabai, bawang merah, bawang putih, jahe, kunyit, kemiri
 - Bumbu cemplung : daun salam, daun jeruk purut, serai, lengkuas, asam kandis dan daun kunyit
 - Rempah rempah khas : bunga lawang, kapulaga, cengkeh, ketumbar, kayu manis dan buah pala.
 - b. Sesi demo masak
 - Perkenalan resep : Ayam Gulai Padang (perbedaan antara **gulai**, **kalio** dan **rendang**)
 - Penyampaian bahan
 - Langkah dan prosedur
- Audiens kegiatan:
Ibu-ibu PKK Tarudan

- Tujuan kegiatan:
 - a. Kegiatan ini dirancang untuk memperkenalkan kekayaan bumbu-bumbu khas Minang dan cara penggunaannya dalam masakan, disertai dengan demonstrasi masak secara langsung. Tujuannya agar para ibu mendapatkan pengetahuan dan keterampilan praktis dalam mengolah masakan Minang.
 - b. Mengembangkan keterampilan kreatif dan inovasi
 - c. Mendorong kreativitas ibu-ibu di dapur

7. Pelatihan dan Bimbingan Teknis Pemulasaraan Jenazah Sesuai Syariat Islam

- Bentuk kegiatan:
Kegiatan ini akan diselenggarakan dalam bentuk workshop (loka karya) yang menggabungkan teori dan praktik secara seimbang untuk memastikan pemahaman yang komprehensif dan keterampilan yang aplikatif.
 - a. Sesi Teori (pemaparan materi):
 - Filosofi & Adab: penjelasan mengenai kedudukan jenazah dalam Islam, pentingnya menghormati dan memuliakan jenazah.
 - Aspek Hukum (Fiqih): pembahasan dalil-dalil Al-Qur'an dan Hadis, serta hukum-hukum terkait penyelenggaraan jenazah (hukum memandikan, mengafani, menyalatkan, dan menguburkan).
 - b. Prosedur Teknis:
Penjelasan langkah demi langkah secara teoritis mulai dari persiapan alat, memandikan, mengafani (untuk laki-laki dan perempuan), hingga persiapan untuk disalatkan.
 - c. Sesi Demonstrasi oleh Instruktur:
Instruktur akan memperagakan seluruh proses perawatan jenazah menggunakan alat peraga (manekin). Setiap langkah akan dijelaskan secara detail agar mudah diikuti oleh peserta. Seperti praktik memandikan jenazah, praktik mengafani jenazah laki-laki, praktik mengafani jenazah perempuan.
 - d. Sesi Tanya Jawab dan Diskusi
Peserta diberi kesempatan untuk bertanya mengenai kesulitan atau keraguan yang ditemui selama sesi praktik, serta mendiskusikan studi kasus tertentu.
 - e. Penutupan:
Rangkuman materi, pembagian sertifikat (e-sertifikat).
- Audiens kegiatan:
 - a. Pengurus masjid/mushola.
 - b. Tokoh agama di lingkungan masyarakat.
 - c. Pengurus Rukun Tetangga (RT)
 - d. Perwakilan organisasi pemuda (Karang Taruna, Remaja Masjid).
 - e. Individu yang ingin memiliki keterampilan mengurus jenazah sebagai bagian dari kewajiban fardu kifayah.
- Tujuan kegiatan:

- a. Meningkatkan jumlah kader di masyarakat yang mampu dan siap melaksanakan penyelenggaraan jenazah secara baik, benar, dan terhormat sesuai dengan tuntunan syariat Islam dan standar kesehatan.
- b. Memahami landasan hukum (fiqih), adab, dan hikmah di balik setiap prosesi penyelenggaraan jenazah.
- c. Mampu mempraktikkan tata cara memandikan, mengafani, dan menyolatkan jenazah dengan benar. sesuai dengan sunnah.
- d. Meningkatkan kepercayaan diri dalam menangani jenazah.

8. PETUALANGAN IMAJINASI: Belajar Sambil Bermain

- Bentuk kegiatan:
 - a. Sesi Pemutaran Gambar dan Video Interaktif:
Menayangkan serangkaian gambar dan video pendek yang dirancang khusus untuk merangsang daya ingat, kemampuan berpikir, dan keterampilan motorik anak-anak.
 - b. Sesi Diskusi dan Tanya Jawab:
Setelah setiap pemutaran, fasilitator akan memandu sesi diskusi singkat untuk menguji pemahaman anak-anak tentang materi yang baru saja mereka lihat.
Sesi ini juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk bertanya, berbagi pendapat, dan berinteraksi satu sama lain.
 - c. Sesi Evaluasi dan Pemberian Hadiah:
Di akhir acara, diadakan sesi evaluasi singkat untuk mengukur tingkat pemahaman dan partisipasi anak-anak.
Memberikan hadiah atau penghargaan kepada semua peserta sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi aktif mereka.
- Audiens kegiatan:
Anak-anak PAUD/KB dan TK
- Tempat kegiatan:
Paud/KB Puspasari
- Tujuan kegiatan:
 - a. Meningkatkan daya ingat anak
 - b. Merangsang kemampuan berpikir anak
 - c. Mengembangkan keterampilan motorik anak
 - d. Meningkatkan minat belajar anak
 - e. Membangun kepercayaan diri anak

9. Literasi dan Numerasi

- Bentuk kegiatan:
 - a. Membuat beberapa poster seperti poster anggota tubuh, alfabet, 5S, nama-nama hari, 4 kata ajaib (tolong, maaf, terimakasih, permisi)
 - b. Membuat APE (Alat Peraga Edukatif) dengan tema "Petualangan Warna Bola"
 - c. Membuat APE tema "Ulat angka ditempel ditembok"
 - d. Sebelum jadwal kegiatan PAUD dimulai, kami menempelkan poster edukasi.

- e. Ada dua pertemuan saat jadwal PAUD, yg pertama kegiatan literasi dengan membacakan cerita dongeng.
 - f. Pertemuan selanjutnya bermain numerasi dengan menggunakan APE "Petualangan Warna Bola" untuk melatih pengenalan warna dan perpaduan warna.
 - g. Menggunakan APE "Ulat Angka" menempelkan sesuai warna angka, tujuannya siswa dapat mengenalkan urutan angka.
- Audiens kegiatan:
Siswa PAUD, pada saat kegiatan pembelajaran dimulai.
 - Tujuan Kegiatan:

Literasi numerasi menjadi sangat penting karena literasi numerasi juga menjadi salah satu modal utama bagi peserta didik semenjak usia dini dan pendidik untuk menghadapi tantangan di abad ke-21 sebagai warga negara global.

Literasi sendiri adalah kemampuan membaca dan menulis. Namun, seiring perkembangan zaman, literasi rupanya tak hanya soal membaca dan menulis. Literasi juga mencakup kemampuan bertutur kata, memperkaya kosa kata, melatih penginderaan anak dengan arti lain apa yang pernah mereka lihat, raba, hirup, dengar, rasakan.

Numerasi adalah kemampuan mengaplikasikan konsep bilangan dan simbol dalam matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari

Selain itu, literasi numerasi juga memberikan pengetahuan untuk memahami dunia yang penuh dengan informasi dalam bentuk angka-angka, mengenal warna, serta mengenal abjad.

10. (MABAR) Main Bareng: Dolanan Bocah Nusantara

- Bentuk Kegiatan:
 - a. Sesi Pengenalan (30 menit)
Cerita sejarah dan makna dolanan bocah (diselingi pertunjukan/tayangan), dilanjutkan dengan sesi tanya jawab ringan.
 - b. Sesi Praktik & Bermain Langsung (1,5–2 jam)
Anak-anak dibagi dalam kelompok kecil setiap kelompok berkeliling mencoba 4–5 permainan tradisional: Engklek, Gobak Sodor, Cublak-Cublak Suweng, Egrang, Congklak/Dakon, Petak Umpet/Jamuran didampingi oleh fasilitator/pemandu dari komunitas budaya.
 - c. Sesi Refleksi dan Kreasi (45 menit)
Anak-anak membuat versi modern dari dolanan: menggambar, membuat alat main sederhana, atau menciptakan lagu sederhana dari permainan. Dilanjutkan dengan diskusi singkat tentang apa yang mereka pelajari/dapatkan.
 - d. Penutup dan Pentas Mini (Opsional)
Anak-anak menampilkan hasil kreativitas mereka. Kemudian diakhiri dengan penyerahan kenang-kenangan (sertifikat atau mainan tradisional kecil).
- Audiens kegiatan:
Anak-anak usia 6–12 tahun, terbuka untuk keluarga atau sekolah.

- Fasilitator kegiatan:
Seniman tradisional, guru PAUD/SD, pegiat budaya, atau komunitas pecinta dolanan bocah.
- Perlengkapan & logistik kegiatan:
 - a. Alat main tradisional: batu, kapur, dakon, egrang, tali, dll.
 - b. Ruang terbuka, halaman atau aula.
 - c. Sound system untuk musik pengiring dan pengumuman.
 - d. Dokumentasi (foto/video).
- Tujuan/output kegiatan lokakarya:
 - a. Anak mengenal minimal 3–5 permainan tradisional baru.
 - b. Orang tua mendapat pemahaman akan pentingnya permainan tradisional.
Meningkatkan minat terhadap kegiatan budaya lokal.

11. Senam GERCEP (Gerakan Ceria dan Produktif)

- Makna:
Sebuah kegiatan senam bersama yang bertujuan membentuk masyarakat yang aktif, sehat, dan produktif melalui gerakan yang menyenangkan dan penuh semangat kebersamaan.
- Bentuk kegiatan:
 - a. Sesi Pemanasan dan Pengenalan Gerakan Dasar (10–15 menit)
 Kegiatan diawali dengan pemanasan ringan seperti menggerakkan leher, bahu, tangan, pinggang, dan kaki untuk menghindari cedera otot.
 Fasilitator memandu gerakan secara perlahan agar semua peserta, terutama lansia dan anak-anak, dapat mengikuti dengan nyaman.
 Pada sesi ini juga dikenalkan beberapa gerakan senam dasar yang akan digunakan dalam senam inti.
 - b. Senam Inti “Gerak Ceria” (20–30 menit)
 Peserta diajak melakukan rangkaian senam dengan iringan musik ceria yang familiar dan membangkitkan semangat (contoh: lagu anak, lagu daerah, atau musik populer yang di-remix untuk senam).
 Gerakan dirancang agar bisa diikuti oleh seluruh kalangan usia, dengan kombinasi gerakan kardio ringan, peregangan, dan koordinasi tubuh.
 Senam dilakukan dalam formasi kelompok agar menciptakan suasana kebersamaan dan kekompakan. Instruktur/fasilitator senam akan berada di depan untuk memandu seluruh gerakan.
 - c. Sesi Mini Games Gerak Kompak (15 menit) [Opsional sesuai waktu dan kondisi peserta]
 Setelah senam utama, peserta diajak mengikuti permainan ringan yang tetap mengandung unsur gerakan fisik.

Contoh permainan:

"Tebak Gerakan": Fasilitator menunjukkan gerakan tertentu, peserta menebak maksud atau mengikuti secara cepat.

"Senam Cerminkan": Berpasangan, satu peserta membuat gerakan, pasangannya harus menirukan seperti bayangan.

"Gerak Bersambung": Peserta membentuk barisan, lalu gerakan senam dikirim dari depan ke belakang secara estafet. Permainan ini bertujuan meningkatkan konsentrasi, kekompakan, dan interaksi antarwarga dalam suasana santai.

d. Sesi Pendinginan dan Relaksasi (5–10 menit)

Gerakan perlahan dilakukan untuk menurunkan detak jantung dan menenangkan tubuh. Termasuk pernapasan dalam, peregangan ringan, dan ajakan refleksi akan manfaat hidup sehat. Diselingi pesan-pesan motivasi singkat dari fasilitator untuk menjaga semangat peserta dalam menerapkan pola hidup aktif di kehidupan sehari-hari.

e. Penutupan dan Dokumentasi (5 menit)

Kegiatan ditutup dengan ucapan terima kasih kepada peserta dan pengingat bahwa senam bisa dilakukan secara rutin di rumah.

Dokumentasi foto bersama sebagai bentuk kenangan dan evaluasi kegiatan. Jika ada tokoh masyarakat atau kepala dusun yang hadir, dapat memberikan sedikit sambutan penutup.

- Tempat kegiatan:
Balai Desa, Lapangan Terbuka atau Aula Serbaguna
- Audiens kegiatan:
Seluruh warga masyarakat tanpa batasan usia — mulai dari anak-anak, remaja, orang dewasa hingga lansia — yang ingin meningkatkan kesehatan, kebugaran, serta menjalin kebersamaan melalui kegiatan senam yang menyenangkan.
- Tujuan Kegiatan:
 - a. Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya aktivitas fisik dan pola hidup sehat.
 - b. Menumbuhkan semangat hidup aktif dan produktif di kalangan warga.
 - c. Membiasakan kebiasaan berolahraga dalam kehidupan sehari-hari.
 - d. Mempererat hubungan sosial antarwarga melalui kegiatan positif dan menyenangkan.
 - e. Memberikan ruang hiburan edukatif yang ramah usia dan inklusif.

12. SAHABAT BELAJAR (Santai, Harmonis, dan Bermanfaat dalam Belajar)

- Bentuk kegiatan:
 - a. Pembukaan & Ice Breaking (10 menit)
 - b. Sesi Belajar Terfokus (60 menit)
 - c. Belajar Interaktif dan Kreatif (30 menit)
 - d. Refleksi dan Motivasi (10 menit)

e. Penutupan dan Dokumentasi (10 menit)

- Audiens kegiatan:
Anak-anak usia Sekolah Dasar (kelas 1–6 SD) yang membutuhkan pendampingan belajar, baik dalam memahami materi, mengerjakan tugas sekolah, maupun membangun kebiasaan belajar mandiri.
- Tujuan kegiatan:
 - a. Memberikan akses bimbingan belajar gratis dan ramah anak di lingkungan masyarakat
 - b. Membantu anak-anak mengatasi kesulitan belajar melalui pendekatan yang santai namun fokus
 - c. Membangun kebiasaan belajar mandiri dan meningkatkan motivasi anak untuk terus berkembang
 - d. Mendorong kedekatan emosional antara fasilitator dan peserta didik agar anak merasa nyaman belajar
 - e. Menanamkan nilai kebersamaan, percaya diri, dan semangat belajar sejak dini.