



PEMBERDAYAAN MASYARAKAT BERBASIS PARTISIPATIF MELALUI PROGRAM INOVASI PAKAN TERNAK, DIGITALISASI UMKM, DAN PENDIDIKAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL PADA UNNES GIAT 16 DI DESA BOJA

Diego Arya Jayawardhana^{1*}, Hibatullah², Aqil Syahrizal², Shafa' Salsabila³, Sa'adatun Nisa⁴, Vanesa Shindy Hanuraningtyas⁵, Tulus Eko Sriyandoyo⁶, Sasa Audina⁷, Cempho Ratuarum Gurindra⁸, Vivianto Nur Anas Grasiya⁹, Aufaa Maitsaa Mukhtar¹⁰, Jumanto¹¹, Rofik Anwar¹²

¹Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

²Manajemen, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

³Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

⁴Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

⁵Akuntansi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

⁶Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

⁷Teknik Kimia, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

⁸Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

⁹Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

¹⁰Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

¹¹Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

¹²Desa Boja, Kabupaten Kendal, Indonesia

*Korespondensi : jumanto@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

The UNNES GIAT 16 program in Boja Village, Kendal Regency, was implemented as a community service utilizing a participatory-based empowerment approach. This article aims to comprehensively describe the implementation and results of three main programs developed based on local potential and community needs: livestock feed innovation, MSME digitalization, and children's education. The method utilized a descriptive-participatory approach carried out through five systematic stages: education, practice, participation, mentoring, and evaluation. Data were collected through direct observation and documentation during the activities, then analyzed using a qualitative descriptive method. The results indicate tangible success in all three target sectors. First, in the livestock sector, farming groups collaboratively practiced making silage from corn leaves and forage to improve independent feed preservation skills. Second, in the economic sector, seven MSME actors received intensive mentoring through the UMKM GO Marketplace program, covering catalog creation, product photography, and digital store management to expand their market reach. Third, in the education sector, the Posko Sinau program facilitated 16 children through learning assistance innovatively integrated with traditional games (engklek, jump rope, and ABC Lima Dasar) to stimulate physical activity and social interaction. In conclusion, the integration of these three programs proves that well-targeted and participatory community empowerment provides concrete skill improvements for local residents while offering highly meaningful direct learning experiences for university students.

Keywords: Community Empowerment, Participatory, Silage, MSME Digitalization, Traditional Games



ABSTRAK

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) UNNES GIAT 16 di Desa Boja, Kecamatan Boja, Kabupaten Kendal, dilaksanakan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat dengan pendekatan pemberdayaan berbasis partisipatif. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara komprehensif pelaksanaan dan hasil dari tiga program utama yang disusun berdasarkan potensi dan kebutuhan lokal masyarakat, yaitu: inovasi pakan ternak, digitalisasi UMKM, dan pendidikan anak. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan deskriptif-partisipatif yang dijalankan melalui lima tahapan operasional sistematis, yakni edukasi, praktik, partisipasi, pendampingan, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi langsung dan dokumentasi selama kegiatan, lalu dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil pengabdian menunjukkan keberhasilan nyata pada ketiga sektor sasaran. Pertama, pada bidang peternakan, kelompok ternak mempraktikkan pembuatan silase dari daun jagung dan hijauan secara kolaboratif guna meningkatkan keterampilan pengawetan pakan mandiri. Kedua, pada sektor ekonomi, sebanyak tujuh pelaku UMKM berhasil menerima pendampingan intensif program UMKM GO Marketplace, mencakup pembuatan katalog, foto produk, dan pengelolaan toko digital guna memperluas jangkauan pasar. Ketiga, pada bidang pendidikan, program Posko Sinau berhasil memfasilitasi 16 anak melalui pendampingan belajar yang secara inovatif dipadukan dengan permainan tradisional (engklek, lompat tali, dan *ABC Lima Dasar*) guna merangsang aktivitas fisik dan interaksi sosial. Kesimpulannya, integrasi ketiga program ini membuktikan bahwa pemberdayaan masyarakat yang tepat sasaran dan partisipatif terbukti memberikan peningkatan keterampilan konkret bagi warga setempat, sekaligus memberikan pengalaman belajar langsung yang sangat bermakna bagi mahasiswa.

Kata Kunci: Pemberdayaan Masyarakat, Partisipatif, Silase, Digitalisasi UMKM, Permainan Tradisional

PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama perkuliahan. Hariana et al. (2021) menjelaskan bahwa KKN juga menjadi sarana bagi mahasiswa untuk mengenali potensi desa dan terlibat dalam kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Oleh karena itu, pelaksanaan KKN tidak hanya berorientasi pada penyelesaian program kerja, tetapi juga menjadi proses pembelajaran bagi mahasiswa untuk memahami kondisi masyarakat secara langsung. Pendekatan tersebut dapat dilakukan melalui program yang disusun berdasarkan potensi lokal serta permasalahan yang ditemukan di lingkungan masyarakat.

Salah satu bidang yang dapat dikembangkan dalam kegiatan pemberdayaan masyarakat adalah peternakan. Ketersediaan bahan pakan di lingkungan masyarakat perlu diikuti dengan pengetahuan mengenai pengolahan dan pengawetan agar pemanfaatannya dapat dilakukan secara lebih optimal. Maryadi dan Fitria (2024) menyatakan bahwa kegiatan KKN memberikan ruang bagi mahasiswa untuk berkontribusi secara langsung dalam membantu masyarakat melalui program yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan di lapangan. Dalam konteks kegiatan UNNES GIAT 16, salah satu bentuk kegiatan tersebut dilakukan melalui pembuatan silase sebagai alternatif pengolahan dan pengawetan bahan pakan. Kegiatan praktik secara langsung dipilih agar masyarakat tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teori, tetapi juga memiliki pengalaman dalam melakukan setiap tahapan pembuatan silase.

Pembuatan silase dilakukan secara berkelompok dengan melibatkan peserta dalam beberapa tahapan, seperti membawa bahan, memindahkan, mencacah, mencampur, mengisi, dan memadatkan bahan. Aktivitas tersebut secara tidak langsung mendorong keterlibatan peserta melalui pembagian tugas, koordinasi gerak, dan kerja sama kelompok. Menurut Hariana et al. (2021), keterlibatan masyarakat dalam kegiatan KKN menjadi bagian penting karena program pengabdian dapat dilaksanakan dengan menyesuaikan kondisi dan kebutuhan masyarakat. Dalam kegiatan ini, aktivitas



fisik bukan ditempatkan sebagai bentuk pengukuran kebugaran, melainkan sebagai bagian dari proses praktik dan partisipasi masyarakat dalam menyelesaikan pembuatan silase.

Selain bidang peternakan, sektor UMKM menjadi bagian yang penting dalam pengembangan ekonomi masyarakat. Produk lokal yang dimiliki pelaku usaha memiliki peluang pemasaran yang lebih luas apabila didukung dengan pemanfaatan teknologi digital. Qomar et al. (2022) menunjukkan bahwa pendampingan digital dapat membantu pelaku UMKM memahami penggunaan teknologi dalam kegiatan pemasaran serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pengembangan usaha. Namun, pemanfaatan marketplace masih membutuhkan pendampingan, terutama dalam membuat katalog, mengambil foto produk, menyusun deskripsi, dan mengelola toko digital. Kondisi tersebut menjadi dasar pelaksanaan program UMKM GO Marketplace sebagai bentuk pendampingan kepada pelaku usaha dalam mengenal dan mempraktikkan pemasaran produk melalui media digital.

Bidang pendidikan juga menjadi bagian dari kegiatan pengabdian melalui pendampingan anak-anak di sekitar lokasi kegiatan. Mahendra et al. (2022) menunjukkan bahwa mahasiswa melalui kegiatan KKN dapat terlibat dalam pendampingan kegiatan yang berkaitan dengan pendidikan dan perkembangan anak di lingkungan masyarakat. Pendampingan belajar dalam kegiatan UNNES GIAT 16 kemudian dikembangkan melalui Posko Sinau agar anak-anak memperoleh ruang belajar yang lebih fleksibel. Kegiatan tidak hanya diarahkan pada pembelajaran akademik, tetapi juga dipadukan dengan aktivitas bermain sehingga anak dapat belajar sekaligus berinteraksi dengan teman.

Permainan tradisional seperti engklek, lompat tali, dan ABC Lima Dasar digunakan sebagai bagian dari kegiatan Posko Sinau. Irawan et al. (2024) menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media kegiatan yang tidak hanya memberikan pengalaman bermain, tetapi juga mendorong aktivitas gerak dan interaksi antarpeserta. Engklek dan lompat tali memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan aktivitas gerak serta melatih koordinasi, sedangkan ABC Lima Dasar mendorong interaksi, komunikasi, dan keterlibatan antarpemain. Penggunaan permainan tersebut juga memberikan alternatif kegiatan bagi anak-anak di tengah perkembangan teknologi digital. Dengan memasukkan permainan tradisional ke dalam kegiatan belajar, Posko Sinau tidak hanya berfungsi sebagai tempat pendampingan akademik, tetapi juga menjadi ruang untuk bermain, berinteraksi, dan mengenal kembali permainan yang berkembang di lingkungan masyarakat.

Ketiga program tersebut kemudian menjadi satu rangkaian kegiatan pemberdayaan masyarakat melalui UNNES GIAT 16 di Desa Boja. Pembuatan silase berfokus pada peningkatan keterampilan melalui praktik dan kerja kelompok, UMKM GO Marketplace diarahkan pada penguatan keterampilan digital dan pemasaran, sedangkan Posko Sinau menggabungkan pendidikan, aktivitas bermain, dan permainan tradisional. Maryadi dan Fitria (2024) menempatkan KKN sebagai bentuk pengabdian yang memberikan ruang bagi mahasiswa untuk berkontribusi sekaligus memperoleh pengalaman langsung bersama masyarakat. Berdasarkan hal tersebut, kegiatan UNNES GIAT 16 dilaksanakan dengan pendekatan edukasi, praktik, partisipasi, pendampingan, dan evaluasi. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan dan hasil tiga program tersebut sebagai bentuk pemberdayaan masyarakat yang melibatkan mahasiswa dan masyarakat secara langsung.

METODE

Kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui program UNNES GIAT 16 di Desa Boja, Kecamatan Boja, Kabupaten Kendal. Sasaran kegiatan meliputi masyarakat yang mengikuti pembuatan silase, pelaku UMKM, serta anak-anak peserta Posko Sinau. Pelaksanaan menggunakan pendekatan deskriptif-partisipatif, sehingga masyarakat terlibat secara langsung dalam proses kegiatan. Pendekatan



partisipatif memberikan ruang kepada masyarakat untuk ikut berperan dalam pelaksanaan program sesuai dengan kondisi dan kebutuhan di lapangan (Khafsoh & Riani, 2024) .

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui lima tahapan, yaitu edukasi, praktik, partisipasi, pendampingan, dan evaluasi. Tahap edukasi dilakukan melalui penyampaian materi dan demonstrasi, kemudian dilanjutkan dengan praktik secara langsung. Pada pembuatan silase, peserta terlibat dalam penyiapan dan pengolahan bahan pakan. Program UMKM GO Marketplace dilakukan melalui pendataan produk, pembuatan katalog, foto produk, dan pendampingan pemasaran digital. Sementara itu, Posko Sinau dilaksanakan melalui pendampingan belajar yang dipadukan dengan permainan engklek, lompat tali, dan ABC Lima Dasar. Tahapan pemberdayaan melalui identifikasi, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi juga digunakan dalam kegiatan pengabdian berbasis partisipatif (Rifah & Ilma, 2022).

Data kegiatan diperoleh melalui observasi dan dokumentasi selama pelaksanaan program. Observasi digunakan untuk melihat proses dan keterlibatan peserta, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai bukti pelaksanaan kegiatan. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menguraikan proses, bentuk partisipasi, dan hasil dari setiap program. Analisis tersebut digunakan untuk memberikan gambaran mengenai pelaksanaan kegiatan dan keterlibatan masyarakat selama program UNNES GIAT 16.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program UNNES GIAT 16 di Desa Boja dilakukan melalui beberapa kegiatan yang disesuaikan dengan potensi dan kebutuhan masyarakat. Kegiatan utama meliputi pembuatan silase, pendampingan UMKM melalui program UMKM GO Marketplace, serta Posko Sinau yang dipadukan dengan permainan tradisional. Setiap kegiatan dilaksanakan dengan melibatkan masyarakat dan peserta secara langsung melalui edukasi, praktik, pendampingan, dan evaluasi. Pendekatan tersebut memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan sekaligus mendorong masyarakat berpartisipasi dalam setiap kegiatan. Menurut Maryadi dan Fitria (2024), kegiatan KKN menjadi salah satu bentuk pengabdian yang memberikan ruang bagi mahasiswa untuk berkontribusi secara langsung dalam kegiatan masyarakat. Hasil dan pembahasan dari masing-masing program diuraikan sebagai berikut.

Pembuatan Silase dan Aktivitas Fisik

Kegiatan pembuatan silase dilaksanakan bersama kelompok ternak Desa Boja sebagai sasaran utama program. Bahan yang digunakan berupa daun jagung dan hijau-hijauan yang tersedia di lingkungan sekitar. Kegiatan diawali dengan penjelasan mengenai pengolahan bahan pakan, kemudian dilanjutkan dengan demonstrasi dan praktik secara berkelompok. Menurut Hariana et al. (2021), kegiatan KKN dapat menjadi sarana bagi mahasiswa untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan yang sesuai dengan potensi dan kebutuhan masyarakat.



Gambar 1. Praktik Pembuatan Silase Bersama Kelompok Ternak Desa Boja

Pada tahap praktik, anggota kelompok ternak terlibat dalam membawa dan memindahkan bahan, mencacah, mencampur, memasukkan bahan, serta melakukan pemadatan. Rangkaian kegiatan tersebut dilakukan melalui pembagian tugas sehingga terdapat interaksi dan kerja sama antarpeserta. Aktivitas fisik yang muncul dalam proses tersebut merupakan bagian dari keterlibatan peserta selama praktik, bukan sebagai pengukuran tingkat kebugaran. Pembagian tugas juga membantu kegiatan berjalan secara bersama dan memberikan pengalaman langsung kepada kelompok ternak dalam proses pembuatan silase.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa kelompok ternak dapat mengikuti tahapan pembuatan silase secara langsung dengan pendampingan mahasiswa. Penggunaan daun jagung dan hijau-hijauan juga memberikan contoh pemanfaatan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar untuk diolah menjadi pakan. Pendekatan praktik langsung seperti ini sejalan dengan prinsip pemberdayaan partisipatif, yaitu masyarakat dilibatkan dalam proses kegiatan sehingga pengetahuan yang diperoleh dapat langsung diterapkan (Rifah & Ilma, 2022).

UMKM GO Marketplace

Program UMKM GO Marketplace dilaksanakan dengan melibatkan 7 pelaku UMKM di Desa Boja. Pendampingan dilakukan melalui beberapa kegiatan, yaitu pendataan produk, penyusunan informasi produk, pembuatan katalog, pengambilan foto, dan pengunggahan produk ke marketplace. Setiap pelaku UMKM didampingi secara langsung selama proses sehingga mahasiswa dapat membantu ketika terdapat kesulitan dalam menyiapkan materi pemasaran digital.



Gambar 2. Pendampingan Pelaku UMKM Dalam Pemasaran Digital

Kegiatan tersebut memberikan pengalaman kepada pelaku UMKM dalam mengenal tahapan dasar pemasaran melalui marketplace. Qomar et al. (2022) menunjukkan bahwa pendampingan berbasis partisipasi dapat membantu pelaku UMKM memahami pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pemasaran. Dalam pelaksanaan di Desa Boja, pendampingan tidak hanya berfokus pada pengenalan marketplace, tetapi juga pada cara menampilkan produk melalui foto dan informasi yang lebih jelas.

Hasil pendampingan menunjukkan bahwa 7 pelaku UMKM telah mendapatkan pengalaman dalam menyiapkan produk untuk dipasarkan melalui media digital. Kegiatan ini menjadi langkah awal untuk meningkatkan pemahaman pelaku usaha terhadap pemasaran digital. Pendampingan secara langsung juga diharapkan dapat membantu pelaku UMKM melanjutkan pengelolaan produk secara mandiri setelah program selesai.

Posko Sinau Berbasis Permainan Tradisional

Kegiatan Posko Sinau diikuti oleh 16 anak di sekitar lokasi pengabdian. Kegiatan dilaksanakan melalui pendampingan belajar yang kemudian dipadukan dengan aktivitas bermain. Pola tersebut digunakan agar kegiatan tidak hanya berfokus pada pembelajaran akademik, tetapi juga memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dan melakukan aktivitas gerak. Mahendra et al. (2022) menunjukkan bahwa kegiatan KKN dapat diwujudkan melalui pendampingan anak dalam kegiatan pendidikan di lingkungan masyarakat.



Gambar 3. Kegiatan Posko Sinau



Permainan tradisional yang digunakan dalam kegiatan terdiri atas engklek, lompat tali, dan ABC Lima Dasar. Engklek dan lompat tali memberikan aktivitas yang melibatkan gerak dan koordinasi, sedangkan ABC Lima Dasar lebih menekankan interaksi dan komunikasi antarpemain. Irawan et al. (2024) menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media kegiatan yang mendorong keterlibatan dan interaksi peserta. Penggunaan permainan tersebut juga menjadi bagian dari upaya mengenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak.

Keterlibatan 16 anak terlihat selama proses pendampingan belajar dan permainan. Anak-anak tidak hanya mengikuti kegiatan belajar, tetapi juga berpartisipasi dalam permainan secara bersama-sama. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa Posko Sinau dapat menjadi ruang yang menggabungkan kegiatan pendidikan, aktivitas bermain, interaksi sosial, dan pengenalan permainan tradisional. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran menjadi lebih beragam dan memberikan pengalaman langsung kepada anak.

Sinergi Program Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Partisipatif

Keberhasilan ketiga program pokok, yakni pembuatan silase, UMKM GO Marketplace, dan Posko Sinau, menegaskan bahwa pendekatan partisipatif sangat relevan dan efektif diterapkan dalam berbagai sektor pemberdayaan masyarakat. Meskipun ketiga program tersebut memiliki sasaran demografi yang berbeda kelompok ternak, pelaku UMKM, dan anak-anak prinsip dasar pelaksanaannya tetap seragam, yaitu menempatkan masyarakat sebagai subjek aktif yang terlibat langsung, bukan sekadar objek penerima program. Pola yang dimulai dari tahap edukasi, praktik, hingga pendampingan terbukti mampu menjembatani pemahaman teoretis menjadi keterampilan praktis yang aplikatif.

Secara keseluruhan, pelaksanaan UNNES GIAT 16 di Desa Boja membuktikan bahwa pengabdian masyarakat yang holistik idealnya mampu menyentuh berbagai pilar krusial kehidupan desa. Program ini secara komprehensif telah menyentuh aspek ketahanan pakan melalui pemanfaatan sumber daya lokal pada sektor peternakan, mendorong kemandirian ekonomi adaptif melalui digitalisasi UMKM, serta mendukung pembentukan karakter dan motorik generasi penerus melalui pendidikan yang memadukan kearifan lokal permainan tradisional.

Proses dan hasil dari rangkaian kegiatan ini sangat selaras dengan pandangan Maryadi dan Fitria (2024), di mana kehadiran mahasiswa KKN memberikan ruang kontribusi nyata untuk memecahkan permasalahan di lapangan melalui kolaborasi bersama warga. Sinergi antara mahasiswa dan masyarakat ini tidak hanya berorientasi pada penyelesaian program kerja, tetapi juga diharapkan mampu menciptakan keberlanjutan (*sustainability*). Pengetahuan mengenai pengawetan pakan, kemampuan mengelola pemasaran digital, serta metode belajar yang interaktif ini diharapkan dapat terus diadopsi, dipertahankan, dan dikembangkan secara mandiri oleh masyarakat Desa Boja ke depannya.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program UNNES GIAT 16 di Desa Boja telah terlaksana dengan baik melalui tiga program utama yang saling berintegrasi, yaitu pembuatan silase, UMKM GO Marketplace, dan Posko Sinau. Ketiga program tersebut berhasil dieksekusi dengan menyesuaikan potensi serta kebutuhan masyarakat setempat. Program pembuatan silase secara efektif berhasil meningkatkan keterampilan kelompok ternak dalam mengolah bahan pakan alternatif secara praktik dan berkelompok. Pada sektor ekonomi, program UMKM GO Marketplace berhasil membekali 7 pelaku UMKM dengan pengetahuan dan praktik langsung mengenai pemasaran digital, mulai dari pembuatan katalog hingga pengelolaan toko di *marketplace*. Sementara itu, pada bidang pendidikan,



Posko Sinau berhasil menciptakan ruang pendampingan belajar yang interaktif bagi 16 anak dengan mengintegrasikan permainan tradisional (engklek, lompat tali, dan *ABC Lima Dasar*) untuk melatih gerak motorik, komunikasi, dan interaksi sosial.

Secara keseluruhan, pelaksanaan UNNES GIAT 16 dengan pendekatan deskriptif-partisipatif (melalui tahap edukasi, praktik, partisipasi, pendampingan, dan evaluasi) terbukti efektif dalam memberdayakan masyarakat Desa Boja. Keterlibatan aktif dari elemen masyarakat menunjukkan bahwa program ini tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada proses transfer pengetahuan yang berkelanjutan. Selain memberikan dampak nyata berupa peningkatan keterampilan masyarakat, program ini juga sukses memberikan ruang dan pengalaman langsung bagi mahasiswa untuk berkontribusi secara nyata di tengah masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Pusat Pengembangan Kuliah Kerja Nyata, Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Semarang (UNNES) yang telah memfasilitasi dan mendanai pelaksanaan program UNNES GIAT 16 ini. Apresiasi yang setinggi-tingginya juga disampaikan kepada Bapak Ir. Jumanto, S.Kom., M.Cs., selaku Dosen Pembimbing Lapangan, atas arahan dan bimbingannya selama proses pengabdian. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Rofik Anwar, selaku Kepala Desa Boja, beserta seluruh jajaran perangkat desa atas izin, dukungan, dan fasilitas yang diberikan selama pelaksanaan program. Terima kasih yang tak terhingga ditujukan kepada seluruh elemen masyarakat Desa Boja, khususnya kelompok ternak, pelaku UMKM, dan anak-anak peserta Posko Sinau, atas keterlibatan dan partisipasi aktifnya dalam menyukseskan seluruh rangkaian kegiatan pemberdayaan ini. Semoga program yang telah dilaksanakan dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi masyarakat.

DAFTAR REFERENSI

- Amelia, R., Safitri, R., & Puspita, I. (2020). *Peningkatan Sumber Daya Manusia Melalui Program Kuliah Kerja Nyata-Pembelajaran dan Pemberdayaan (KKN-PPM) Desa Penagan Kabupaten Bangka*. 5. <http://mediteg.politala.ac.id/index.php/mediteg>
- Fadilah, N., & Hidayat, R. (2023). *SOSIALISASI DAN PELATIHAN PEMBUATAN SILASE KELOMPOK PETERNAK KAMBING PKK DESA PERSIL RAYA , KECAMATAN SERUYAN HILIR Socialization and Training for Silage Making of Goat Farmer Groups PKK Persil Raya Village , Seruyan Hilir District*. III(01), 20–26. <https://ejournal.poltes.ac.id/index.php/PKMAgri/id/article/view/148>
- Hadinugroho, B., Maret, U. S., Firdaus, B. R., Maret, U. S., & Surakarta, K. (2023). *Pemberdayaan UMKM Digital Tingkat Desa : Pengabdian KKN Melalui Pendampingan Digitalisasi UMKM di Desa Gaum , Tasikmadu , Karanganyar*. I(4). <https://doi.org/10.59024/jumek.v1i4.217>
- Hariana, Herinda Mardin, T. L. (2021). *Peranan mahasiswa knn dalam melaksanakan kegiatan tambahan di lokasi pengabdian desa botuwombato*. I(1), 10–16. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/22687>
- Irawan, F. A., Fajar, D., Permana, W., Hidayah, T., Kusuma, W., Huang, W. C., Arlita, T., Prastiwi, S., Rahesti, N., Syarafina, D., Suciati, N., & Irawan, F. A. (2023). *IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL PADA MAHASISWA SIT-IN NTUNHS TAIWAN DI*



- INDONESIA). *Journal of Sport Education (JOPE)*, 6, 39–48.
<https://doi.org/10.31258/jope.6.1.39-48>
- Kurnia, M., Jaya, I., Jalil, A. R., Arya, N., & Ilham, M. (2020). *KKN Tematik Pemberdayaan Masyarakat melalui Penerapan Teknologi Untuk Peningkatan Taraf Hidup Masyarakat Di Kecamatan Pulau Sembilan Kabupaten Sinjai. 1*(1), 1–9.
<https://journal.unhas.ac.id/index.php/jpmh/article/view/9579>
- Mahendra, M., Azizah, A. N., Rahmawati, Z. S., Astuti, E. P., & Widyanti, I. (2022). *Kuliah Kerja Nyata : Pengabdian Kepada Masyarakat Melalui Kegiatan Pendampingan TPA dan Posyandu Balita di Desa Ngadirejo Universitas Muhammadiyah Surakarta*. 231–235.
<https://proceedings.ums.ac.id/nhcos/article/view/1184>
- Muharam, I. N., Putri, A. A., Hakim, H., Mustika, A., Tamangunde, A., Surya, M. A., Alfazri, I., Sinduano, S. M., Ghozali, M., & Angga, S. (2025). *KKN Sebagai Upaya Pengembangan Potensi Desa : Optimalisasi UMKM , Pendidikan , dan Lingkungan di Desa Cimenyan*. 4(1), 4384–4391. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2310>
- Nur, A. K., & Nur, R. (2024). *Implementation of Participatory Action Research (PAR) In Community Service Program 238) Implementation of Participatory Action Research (PAR) In Community Service Program ,*. 237–253. <https://doi.org/10.32815/jpm.v5i1.2034>
- Nurul Lutfia Maryadi, F. (2024). *Pengabdian Kepada Masyarakat Melalui Kuliah Kerja Nyata (KKN)*. 2(8), 3419–3428.
<https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmmba/index%0APengabdian>
- Qomar, M. N., Dara, L., Karsono, P., Aniqoh, F. Z., Nor, C., & Anjani, Y. (2022). *PENINGKATAN KUALITAS UMKM BERBASIS DIGITAL DENGAN METODE PARTICIPATORY ACTION RESEARCH (PAR)*. 3(1), 74–81. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i1.3494>
- Ridwan, R., Mudakir, U., Romansyah, R., & Fadillatunnisa, S. (2025). *Desa Berdaya di Era Digital : Integrasi UMKM , Keuangan , dan Pendidikan melalui Program KKN Desa Condong*. 5, 971–983. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v5i3.2694>
- Rif, S. (2022). *POTENSI LOKAL DENGAN METODE PARTICIPATORY ACTION*. 1(2), 95–107.
<https://ejournal.iai-tabah.ac.id/Participatory/article/view/1836>
- Rohani, F., Endah, U., & Aini, N. (2026). *Jurnal Bina Desa Pelatihan Pembuatan Kerajinan Tangan Bros dari Kain Perca pada Ibu-Ibu PKK Sebagai Agen Wanita Pancasila : Meningkatkan Kreativitas dan Pemanfaatan Limbah Konveksi Pendahuluan*. 8(2), 320–328.
<https://journal.unnes.ac.id/journals/jurnalbinadesa/article/view/13033>
- Sari, Maya Yulia and Irawan, F. A. (2024). *Peran Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Nilai Sosial Emosional Anak Tingkat Dasar. Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 8(2), 632--644.
<https://doi.org/10.37058/sport.v8i2.11372>
- Syahfina Agustin Purba, Widia Ulan Dary DN, Nur Hidayah, A. S. (2024). *Peranan Mahasiswa KKN 17 UINSU dalam Meningkatkan Mutu Desa Kelompok Kampung, Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang Berbasis Agama, Pendidikan, Ekonomi, Teknologi, dan Kesehatan*. 4(2), 1291–1300. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v4i2.5234>