

Mahasiswa KKM Sosialisasikan Cocopeat Ke Warga, Siswa Dibekali Edukasi Bahaya Judi Online Dan Pergaulan Bebas

Nurul Wahdania¹, Diyana², Mery³

^{1,2,3} Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia

E-mail: nurulwahdania86@gmail.com, diyanapontianak91@gmail.com, meryh0117@gmail.com

Article History:

Received: 12 November 2025

Revised: 13 Januari 2026

Accepted: 25 Januari 2026

Keywords: Pengabdian kepada masyarakat edukasi penyuluhan remaja pemanfaatan limbah pemberdayaan masyarakat

Abstract: Program Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dan siswa melalui kegiatan penyuluhan dan konseling yang bersifat edukatif dan aplikatif. Program ini dilaksanakan melalui tiga sasaran utama. Pertama, sekolah dasar (SD) diberikan pemahaman tentang pentingnya menabung untuk membangun kebiasaan keuangan yang positif sejak dini. Kedua, sekolah menengah atas (SMA) diberikan pemahaman tentang bahaya perjudian daring dan pergaulan bebas untuk mencegah perilaku menyimpang di kalangan remaja. Ketiga, warga diberikan pemahaman tentang pemanfaatan limbah sabut kelapa untuk membuat cocopeat, media tanam ramah lingkungan yang juga berpotensi menjadi peluang usaha baru. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilan masyarakat, serta mendorong terciptanya gaya hidup yang produktif dan bertanggung jawab. Kegiatan penyuluhan dan konseling ini dilakukan melalui metode ceramah, diskusi, dan praktik langsung agar lebih efektif dan mudah dipahami.

PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) merupakan sarana yang memungkinkan mahasiswa menerapkan teorinya ke dalam kerja nyata masyarakat. KKM juga merupakan pengalaman konkret yang meliputi pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Dengan bantuan Program pengabdian masyarakat ini diharapkan mahasiswa mampu menerapkan disiplin ilmu yang Masih pada tataran teori, seperti pengabdian dan pendampingan langsung kepada masyarakat, selain penelitian yang bertujuan untuk lebih mengembangkan ilmu yang telah diperoleh. Selain itu, KKM juga memiliki keterampilan mengatasi dan memecahkan masalah di masyarakat untuk mempelajari bagaimana membangun hubungan manusia yang terintegrasi dalam masyarakat, tujuan utama yang akan dicapai nanti setelah lulus. Salah satu kegiatan Yang meningkatkan kemampuan dan pengalaman kritis mahasiswa dalam bentuk nyata adalah Perkuliahan Kerja Mahasiswa.

Program Kuliah Kerja Mahasiswa merupakan mata kuliah pendamping yang Wajib ditempuh oleh mahasiswa di setiap program sarjana. Kuliah Kerja Mahasiswa merupakan salah

satu bentuk pendidikan dengan cara memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa untuk hidup di masyarakat diluar kampus dan secara langsung mengidentifikasi serta menangani masalah-masalah yang dihadapi. Selama KKM berlangsung banyak kegiatan-kegiatan mahasiswa terhadap masyarakat. Mahasiswa diwajibkan untuk mengisilaporan KKM yang isi didalamnya adalah hasil kegiatan, informasi, gambaran, pelaksanaan dari program yang telah dibuat sebelumnya.

Program Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) dengan judul “Mahasiswa KKM Sosialisasikan Cocopeat ke Warga, Siswa Dibekali Edukasi Bahaya Judi Online dan Pergaulan Bebas serta Sosialisasi di SD Mengenai Rajin Menabung” dilatarbelakangi oleh kebutuhan nyata masyarakat desa akan solusi pertanian ramah lingkungan sekaligus upaya preventif terhadap problem sosial yang mengancam generasi muda. Di banyak daerah pedesaan, praktik budidaya tanaman masih bergantung pada media tanam yang kurang efisien atau kurang ramah lingkungan; pada saat yang sama, penetrasi internet dan akses digital yang cepat menimbulkan persoalan baru seperti meningkatnya eksposur anak dan remaja terhadap permainan judi online serta pola pergaulan yang berisiko.

Selain itu, literasi keuangan sejak dini—termasuk kebiasaan menabung—masih lemah di tingkat sekolah dasar, padahal kebiasaan ini berperan penting dalam membentuk kemandirian ekonomi masa depan. Kegiatan KKM ini dirancang sebagai intervensi terpadu: memperkenalkan alternatif media tanam berkelanjutan (cocopeat) kepada warga yang bergerak di bidang pertanian/pertamanan, sambil melakukan edukasi preventif bagi siswa dan anak-anak tentang risiko judi online, pergaulan bebas, serta membangun budaya menabung sejak dini.

Cocopeat —serbuk sabut kelapa yang diolah menjadi media tanam—memiliki potensi besar sebagai solusi lokal yang murah, mudah diperoleh, dan ramah lingkungan. Sosialisasi mengenai karakteristik cocopeat (daya serap air, kemampuan menahan nutrisi, struktur pori, dan teknik penggunaan/sterilisasi) penting untuk meningkatkan produktivitas tanaman di lahan-lahan kecil dan pekarangan rumah tangga. Pengenalan ini juga membuka peluang pemberdayaan ekonomi bagi warga dalam bentuk usaha pengolahan/penjualan cocopeat skala mikro dan praktik berkebun keluarga yang meningkatkan ketahanan pangan lokal. Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga demonstratif—melibatkan praktik pembuatan media tanam, penanaman percobaan, serta panduan pemeliharaan agar adopsi teknologi lebih mudah dan berkelanjutan.

Sisi edukasi kepada siswa menargetkan dua isu penting: bahaya judi online dan pergaulan bebas. Judi online menawarkan akses cepat, anonimitas, dan iming-iming keuntungan finansial yang dapat memikat remaja —padahal dampaknya mencakup kecanduan, kerugian ekonomi keluarga, serta masalah psikososial. Pergaulan bebas di era digital juga memunculkan risiko kesehatan reproduksi, eksploitasi, dan penurunan prestasi akademik. Oleh karena itu materi edukasi dirancang berbasis pendekatan preventif, mudah dipahami anak sekolah, dan interaktif: pengenalan mekanisme judi online, tanda-tanda kecanduan, strategi menjaga diri dan menolak tekanan teman sebaya, serta rujukan pada sumber dukungan (orang tua/guru/layanan kesehatan) bila diperlukan. Metode penyampaian mengombinasikan ceramah singkat, diskusi kelompok, permainan edukatif, dan role-play untuk memastikan pesan terserap dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari.

Aspek sosialisasi tentang kebiasaan menabung di tingkat SD ditujukan membangun literasi keuangan dasar: memahami nilai uang, men-setting tujuan menabung, serta teknik sederhana menyisihkan uang jajan. Pendidikan menabung dilakukan dengan alat bantu praktis (celengan visual, buku tabungan sederhana, atau simulasi koperasi sekolah) agar anak-anak

memperoleh pengalaman langsung dan motivasi internal. Sinergi antara ketiga komponen — teknis agro-lingkungan (cocopeat), edukasi risiko sosial (judi online & pergaulan bebas), dan literasi keuangan dasar (menabung)—diimplementasikan dalam rangkaian kegiatan KKM yang holistik: penyuluhan, demonstrasi lapangan, lokakarya, pembagian bahan ajar, serta pendampingan jangka pendek agar transfer pengetahuan berbuah tindakan nyata. Diharapkan hasilnya tidak komunitas untuk mengelola sumber daya lokal dan melindungi generasi muda dari ancaman sosial digital.

Secara ilmiah dan praktis, kegiatan ini penting karena menjembatani pengetahuan akademik mahasiswa dengan kebutuhan lapangan, serta menciptakan model intervensi integratif yang dapat direplikasi di desa lain. Ruang lingkup KKM meliputi identifikasi kebutuhan lokal, penyusunan materi edukasi kontekstual, pelaksanaan sosialisasi dan demonstrasi, serta monitoring sederhana pasca-kegiatan. Pembahasan lebih lanjut akan mencakup metodologi penelitian dan evaluasi kegiatan, indikator keberhasilan, serta rekomendasi untuk keberlanjutan program di tingkat komunitas.

METODE

Penelitian ini dilakukan berdasarkan metode observasi yang telah dilaksanakan di Desa Seruat II Kecamatan Kubu Kabupaten Kubu Raya pada tanggal 7 Juli 2025 sampai dengan 31 Juli dimana program kerja yang dilakukan adalah penyuluhan tentang konseling yang bersifat edukatif dan aplikatif. Kegiatan ini dilakukan oleh kelompok di Desa Seruat II Kecamatan Kubu Kabupaten Kubu Raya. Kegiatan ini dilakukan menggunakan metode observasi. Tujuan dari observasi kegiatan “Mahasiswa KKM Sosialisasikan Cocopeat ke Warga, Siswa Dibekali Edukasi Bahaya Judi Online dan Pergaulan Bebas” adalah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan partisipasi masyarakat Desa Seruat II terhadap pemanfaatan cocopeat sebagai media tanam ramah lingkungan, serta menilai efektivitas kegiatan sosialisasi yang dilakukan mahasiswa KKM dalam meningkatkan kesadaran warga mengenai pengelolaan limbah sabut kelapa. Selain itu, observasi ini juga bertujuan untuk mengamati respon dan tingkat pemahaman siswa setelah diberikan edukasi mengenai bahaya judi online dan pergaulan bebas, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung atau menghambat keberhasilan pelaksanaan kegiatan sosialisasi dan edukasi tersebut di lingkungan masyarakat dan sekolah.

1. Observasi

Kegiatan ini dilakukan dengan melakukan observasi langsung di lapangan melalui pengamatan terhadap proses sosialisasi yang dilaksanakan oleh mahasiswa KKM kepada warga Desa Seruat II mengenai pemanfaatan cocopeat sebagai media tanam ramah lingkungan, serta terhadap kegiatan edukasi kepada siswa tentang bahaya judi online dan pergaulan bebas.

Dalam observasi ini, mahasiswa mencatat tingkat partisipasi masyarakat, respon peserta, serta efektivitas penyampaian materi selama kegiatan berlangsung. Selain itu, kegiatan juga dilakukan dengan melakukan wawancara singkat dan dokumentasi untuk memperoleh data yang lebih akurat mengenai pemahaman masyarakat dan siswa terhadap materi yang disampaikan serta dampaknya terhadap perubahan perilaku dan kesadaran mereka.

2. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: (1) observasi langsung, yaitu mengamati seluruh rangkaian kegiatan sosialisasi secara sistematis dengan mencatat dinamika yang terjadi selama pelaksanaan; (2) wawancara, yaitu melakukan percakapan terarah dengan peserta untuk menggali tanggapan dan pemahaman mereka; serta (3) dokumentasi, berupa foto, video, dan

catatan lapangan yang mendukung hasil pengamatan dan memperkuat bukti empiris dari kegiatan yang dilakukan.

Setelah data terkumpul, dilakukan analisis data secara deskriptif kualitatif, yaitu dengan menguraikan hasil pengamatan dan wawancara ke dalam bentuk narasi yang menggambarkan fakta dan kondisi di lapangan. Analisis ini bertujuan untuk menilai efektivitas kegiatan sosialisasi, mengidentifikasi faktor pendukung serta kendala yang dihadapi, dan menilai tingkat keberhasilan mahasiswa KKM dalam meningkatkan pengetahuan serta kesadaran masyarakat dan siswa. Dengan menggunakan metode observasi ini, diharapkan penelitian dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai dampak kegiatan KKM terhadap peningkatan pengetahuan lingkungan dan pembentukan karakter positif di masyarakat Desa Seruat II.

3. Persiapan Teknis

Pada tahap persiapan teknis, Kuliah Kerja (KKM) melakukan berbagai langkah sistematis agar kegiatan sosialisasi dan edukasi dapat berjalan dengan efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan. Tahapan ini meliputi beberapa kegiatan utama sebagai berikut:

1. Perencanaan Kegiatan

Mahasiswa terlebih dahulu menyusun rancangan kegiatan yang meliputi tema, tujuan, sasaran, waktu, dan tempat pelaksanaan. Dalam tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan masyarakat desa, seperti pengenalan media tanam cocopeat bagi warga yang memiliki potensi pertanian, serta identifikasi permasalahan sosial yang relevan bagi pelajar, yaitu bahaya judi online dan pergaulan bebas.

2. Koordinasi dengan Pihak Terkait

Mahasiswa melakukan koordinasi dengan pihak desa, seperti kepala desa, perangkat desa, dan pihak sekolah dasar setempat. Koordinasi ini bertujuan untuk memperoleh izin, dukungan, serta menentukan waktu dan lokasi kegiatan agar tidak mengganggu aktivitas masyarakat dan kegiatan belajar-mengajar di sekolah.

3. Penyusunan Materi Sosialisasi dan Edukasi

Tim mahasiswa menyiapkan bahan sosialisasi yang meliputi:

- Materi Cocopeat: pengertian, manfaat, cara pembuatan, serta penerapan sebagai media tanam ramah lingkungan.
- Materi Edukasi Bahaya Judi Online dan Pergaulan Bebas: berisi penjelasan mengenai dampak negatif, cara menghindari, serta pentingnya menjaga nilai moral dan etika bagi siswa.
- Materi ini disusun dalam bentuk presentasi, leaflet, dan media visual agar mudah dipahami oleh masyarakat dan siswa.

4. Penyediaan alat dan bahan

Mahasiswa menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan, yaitu perlengkapan presentasi seperti laptop, proyektor, stop kontak, dan alat tulis. Selain itu, bahan-bahan menyediakan doorprize seperti sabun, deterjen, sembako, dan snack.

5. Pembagian Tugas dan Pembekalan Mahasiswa KKM

Setiap anggota kelompok KKM dibagi berdasarkan bidang tanggung jawab, seperti tim edukasi, tim dokumentasi, tim perlengkapan, dan tim pelaksana lapangan. Sebelum turun lapangan, mahasiswa mengikuti sesi pembekalan internal yang meliputi pelatihan

teknik penyampaian materi, etika berkomunikasi dengan masyarakat, manajemen waktu kegiatan, serta tata cara pelaporan hasil kegiatan.

4. Evaluasi

Metode evaluasi pada kegiatan KKM ini dilakukan untuk menilai efektivitas, keberhasilan, dan dampak dari seluruh program yang telah dilaksanakan, meliputi sosialisasi cocopeat, edukasi bahaya judi online dan pergaulan bebas, serta sosialisasi menabung di SD. Evaluasi dilakukan secara bertahap melalui observasi langsung selama kegiatan, wawancara dengan peserta, penyebaran kuesioner sederhana, serta refleksi internal mahasiswa.

Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman, sikap, dan keterampilan peserta meningkat setelah mengikuti kegiatan. Indikator keberhasilan dilihat dari keaktifan warga dalam praktik pembuatan cocopeat, meningkatnya kesadaran siswa terhadap bahaya judi online dan pentingnya menabung, serta adanya tindak lanjut dari guru dan perangkat desa dalam meneruskan program. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan KKM berjalan efektif, partisipasi masyarakat tinggi, dan program memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan serta perilaku masyarakat di bidang lingkungan, sosial, dan ekonomi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) berjalan dengan baik dan mendapat sambutan positif dari masyarakat, pihak sekolah, serta pemerintah desa. Seluruh program sosialisasi yang dirancang—meliputi sosialisasi pemanfaatan cocopeat, edukasi bahaya judi online dan pergaulan bebas, serta sosialisasi rajin menabung di sekolah dasar—dapat terlaksana sesuai jadwal dan tujuan yang telah ditetapkan. Kegiatan berlangsung dalam suasana aktif, interaktif, dan partisipatif, menunjukkan bahwa masyarakat memiliki antusiasme tinggi terhadap kegiatan pengabdian mahasiswa.

1. Program Sosialisasi Cocopeat



Gambar 1. Program Sosialisasi Cocopeat

Pada program sosialisasi cocopeat, hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pengetahuan warga tentang manfaat sabut kelapa yang sebelumnya dianggap limbah menjadi bahan bernilai guna. Melalui demonstrasi langsung, warga memahami bahwa cocopeat memiliki daya serap air tinggi, mampu menjaga kelembapan tanaman, serta dapat digunakan sebagai media tanam alternatif yang ramah lingkungan. Sebagian besar warga, terutama ibu rumah tangga dan petani pekarangan, ikut aktif dalam praktik pembuatan cocopeat mulai dari proses penghancuran sabut kelapa,

perendaman, penyaringan, hingga pengeringan. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta mampu mengulangi proses tersebut secara mandiri dan tertarik untuk menerapkannya dalam kegiatan bercocok tanam di rumah. Selain manfaat lingkungan, kegiatan ini juga membuka wawasan warga tentang potensi usaha kecil berbasis cocopeat, seperti menjual media tanam kemasan atau bibit tanaman siap tanam. Hal ini menjadi bukti bahwa sosialisasi tidak hanya meningkatkan kesadaran ekologis, tetapi juga memberi nilai ekonomi bagi masyarakat desa.

2. Program Edukasi Bahaya Judi Online dan Pergaulan Bebas



Gambar 2. Program Edukasi Bahaya Judi Online dan Pergaulan Bebas.

Pada program edukasi bahaya judi online dan pergaulan bebas, kegiatan dilaksanakan di tingkat sekolah menengah dan komunitas remaja desa. Mahasiswa menggunakan metode ceramah interaktif, pemutaran video edukatif, serta simulasi kasus untuk menggugah kesadaran peserta. Hasilnya, peserta menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan terhadap bahaya judi online, baik dari sisi ekonomi, sosial, maupun moral. Sebagian siswa mengaku sebelumnya tidak mengetahui bahwa permainan daring yang disertai taruhan termasuk bentuk judi digital yang dilarang hukum. Dalam diskusi kelompok, peserta mampu mengidentifikasi dampak negatif seperti kehilangan uang, kecanduan, menurunnya prestasi belajar, hingga rusaknya hubungan keluarga. Sementara itu, pada topik pergaulan bebas, mahasiswa menekankan pentingnya menjaga batas pergaulan, memahami risiko seks bebas, serta menguatkan nilai agama dan karakter. Berdasarkan hasil wawancara setelah kegiatan, siswa menyatakan lebih sadar untuk memilah lingkungan pertemanan dan menggunakan media sosial secara bijak. Guru pendamping pun menilai bahwa kegiatan ini sangat relevan dengan kondisi sosial remaja saat ini yang rentan terhadap pengaruh digital dan pergaulan tidak sehat.

3. Program Sosialisasi Rajin Menabung di Sekolah Dasar



Gambar 3. Program Sosialisasi Rajin Menabung di Sekolah Dasar.

Kemudian, pada program sosialisasi rajin menabung di sekolah dasar, kegiatan berjalan dengan suasana yang sangat interaktif dan menyenangkan. Mahasiswa menggunakan pendekatan permainan edukatif dan simulasi agar siswa SD lebih mudah memahami makna menabung. Anak-anak diperkenalkan dengan konsep sederhana tentang pentingnya menyisihkan sebagian uang jajan setiap hari untuk keperluan masa depan. Mereka juga diajak membuat celengan kreatif dari bahan daur ulang seperti botol bekas, kertas warna, dan kaleng susu. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami manfaat menabung tetapi juga termotivasi untuk mulai menabung di rumah maupun di sekolah. Sebagian siswa bahkan langsung berinisiatif menamai celengan mereka dan Menetapkan target tabungan mingguan. Dari hasil wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa kegiatan ini membantu sekolah dalam menanamkan budaya hemat dan mengelola uang sejak dini, yang selama ini belum diajarkan secara mendalam dalam kegiatan belajar mengajar.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan dampak positif yang komprehensif pada tiga aspek utama: pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dari sisi pengetahuan, warga dan siswa memperoleh wawasan baru tentang pemanfaatan limbah kelapa, bahaya judi online, serta pentingnya menabung. Dari sisi sikap, masyarakat menjadi lebih peduli terhadap lingkungan dan termotivasi menghindari perilaku negatif, sedangkan siswa SD menunjukkan perubahan perilaku ke arah positif melalui kebiasaan menabung. Dari sisi keterampilan, warga mampu mengolah sabut kelapa menjadi cocopeat secara mandiri, dan siswa dapat membuat celengan sendiri sebagai media belajar finansial dasar.

Berdasarkan hasil evaluasi, kegiatan KKM ini dinilai efektif dan tepat sasaran. Faktor pendukung keberhasilan meliputi keterlibatan aktif masyarakat, dukungan penuh dari perangkat desa dan guru, serta pendekatan edukatif yang menarik. Namun demikian, terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan waktu pelaksanaan dan perlunya pendampingan lanjutan bagi warga yang ingin mengembangkan usaha cocopeat. Oleh karena itu, tim KKM merekomendasikan agar kegiatan serupa dilakukan secara berkelanjutan melalui kerja sama antara pemerintah desa, sekolah, dan perguruan tinggi agar manfaat yang diperoleh tidak berhenti setelah program berakhir.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan KKM ini berhasil mencapai tujuannya, yakni meningkatkan kesadaran lingkungan melalui pemanfaatan cocopeat, memperkuat pendidikan karakter remaja terhadap bahaya judi online dan pergaulan bebas, serta menanamkan nilai literasi keuangan dasar bagi anak-anak SD. Program ini sekaligus membuktikan bahwa kehadiran mahasiswa di tengah masyarakat tidak hanya sebagai pelaksana kegiatan akademik, tetapi juga sebagai agen perubahan sosial yang mampu membawa dampak nyata bagi pembangunan karakter dan kesejahteraan masyarakat desa.

KESIMPULAN

Kegiatan Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) dengan tema “Mahasiswa KKM Sosialisasikan Cocopeat ke Warga, Dibekali Edukasi Bahaya Judi Online dan Pergaulan Bebas, serta Program Sosialisasi Rajin Menabung di Sekolah Dasar” merupakan bentuk nyata kontribusi mahasiswa dalam mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan pengabdian kepada masyarakat. Melalui sosialisasi cocopeat, mahasiswa berhasil memperkenalkan inovasi pemanfaatan sabut kelapa menjadi media tanam organik yang ramah lingkungan, ekonomis, dan memiliki nilai jual tinggi. Hal ini tidak hanya menambah wawasan warga mengenai pengelolaan limbah pertanian, tetapi juga membuka peluang bagi masyarakat untuk mengembangkan usaha kreatif di bidang pertanian berkelanjutan.

Selain itu, kegiatan edukasi tentang bahaya judi online dan pergaulan bebas memberikan dampak sosial yang signifikan, terutama bagi kalangan remaja dan pelajar.

Sosialisasi ini membantu mereka memahami risiko yang ditimbulkan oleh perilaku menyimpang tersebut, baik dari sisi moral, psikologis, maupun hukum, serta menumbuhkan kesadaran untuk menggunakan waktu dan teknologi secara positif. Dengan pendekatan edukatif dan interaktif, mahasiswa berhasil menanamkan nilai-nilai moral, tanggung jawab, serta pentingnya menjaga pergaulan dan perilaku sehari-hari.

Program sosialisasi rajin menabung di sekolah dasar juga menjadi langkah penting dalam membentuk karakter dan pola pikir anak sejak dini. Melalui kegiatan ini, siswa SD diajak untuk memahami pentingnya kebiasaan menabung sebagai upaya mengatur keuangan, melatih kedisiplinan, dan menanamkan nilai hemat serta tanggung jawab terhadap masa depan mereka.

Secara keseluruhan, rangkaian kegiatan KKM ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya berperan sebagai agen pembawa perubahan dalam bidang akademik, tetapi juga sebagai penggerak sosial yang mampu memberikan manfaat langsung bagi masyarakat. Kegiatan ini berhasil memperkuat hubungan antara mahasiswa dan warga, menumbuhkan kesadaran lingkungan, meningkatkan moralitas sosial, serta menanamkan nilai-nilai kemandirian dan tanggung jawab di kalangan generasi muda. Dengan demikian, program ini menjadi bukti nyata bahwa kolaborasi antara pendidikan dan masyarakat dapat menciptakan perubahan positif yang berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, R. D., & Prasetyo, H. (2021). Pemanfaatan Cocopeat sebagai Media Tanam Ramah Lingkungan untuk Peningkatan Produksi Pertanian. *Jurnal Agroteknologi Tropika*, 10(2), 56–64.
- Badan Narkotika Nasional. (2022). *Panduan Pencegahan Pergaulan Bebas dan Penyalahgunaan Zat di Kalangan Remaja*. Jakarta: BNN RI.
- Fitriani, S., & Wahyudi, A. (2023). Peningkatan Kesejahteraan Masyarakat Melalui Pemanfaatan Limbah Sabut Kelapa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 45–53.
- Handayani, N., & Raharjo, T. (2020). Pendidikan Karakter Melalui Kebiasaan Menabung Sejak Dini di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(3), 211–219.
- Hidayat, A., & Susanti, M. (2022). Fenomena Judi Online di Kalangan Remaja: Dampak dan Upaya Pencegahan. *Jurnal Psikologi dan Sosial*, 9(1), 87–95.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2023). *Laporan Tahunan Pencegahan Judi Online di Indonesia*. Jakarta: Kominfo RI.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Panduan Pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) sebagai Bentuk Pengabdian Masyarakat*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Mulyani, E., & Setiawan, D. (2021). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Inovasi Produk Pertanian Berkelanjutan. *Jurnal Pengembangan Wilayah dan Lingkungan*, 8(2), 112–120.
- Nasution, R. (2020). Pendidikan Moral dan Etika Sosial dalam Mencegah Pergaulan Bebas di Kalangan Pelajar. *Jurnal Pendidikan dan Sosial*, 7(4), 33–41.
- Sari, D. M., & Lestari, P. (2022). Menumbuhkan Jiwa Hemat Anak Melalui Program Menabung di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 15–27.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyanto, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Cocopeat dalam Pertanian Modern. *Jurnal Teknologi*

Hasil Pertanian, 13(2), 74–82.

Wibowo, A. (2021). Pendidikan Anti Judi Online dalam Membentuk Karakter Generasi Milenial. Jurnal Moral dan Kewarganegaraan, 5(3), 102–110.

Yuliana, R. (2022). Pendidikan Finansial untuk Anak Usia Sekolah Dasar: Strategi dan Implementasi. Jakarta: Penerbit Mitra Eduka.

Zulkifli, M. (2023). Sosialisasi Bahaya Judi Online dan Pergaulan Bebas di Era Digital. Jurnal Pengabdian Masyarakat, 7(2), 89–98.