

LAPORAN AKHIR KELOMPOK
KULIAH KERJA NYATA



**OPTIMALISASI PENGEMBANGAN WISATA EDUKASI
GEOPARK PADA MUSEUM 13 DESA PANJUNAN MELALUI
INTEGRASI TEKNOLOGI**

Oleh:

Andy Yanuar Putra Riyadi

Kelompok 10

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS BOJONEGORO
2025**

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN AKHIR KELOMPOK KULIAH KERJA NYATA 2025

Dengan ini telah diselesaikan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik Kolaboratif Universitas Bojonegoro Tahun Akademik 2024/2025 berdasarkan informasi sebagai berikut:

1. Sub Tema : **Optimalisasi Potensi Desa Dalam Mendukung Pengembangan Geopark Untuk Mewujudkan Pembangunan Berkelanjutan**
2. Judul Kegiatan : **Optimalisasi Pengembangan Wisata Edukasi Geopark Pada Museum 13 Desa Panjuran Melalui Integrasi Teknologi**
3. Ketua
Nama Lengkap : **Andy Yanuar Putra Riyadi**
NIM : **22.22201.1.001**
Fakultas : **Teknik Sipil**
No.HP : **082237889367**
4. Nama DPL : **M. Rizqi Agustino, S.Kom.,MBA.**
5. Sumber Dana : **LPPM Universitas Bojonegoro Tahun 2025**

Bojonegoro, 20 Agustus 2025
Ketua Kelompok 10

Menyetujui,
Dosen Pendamping Lapangan

M. Rizqi Agustino, S.Kom.,MBA.

NIDN. 0715089401

Andy Yanuar Putra Riyadi

NIM. 22.22201.1.001

Mengetahui,
Ketua LPPM

Laily Agustina Rahmawati, S.Si., M.Sc.

NIDN. 0721088601

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb.

Pertama-tama kami mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, karena hanya dengan bimbingan dan petunjuk-Nya sehingga laporan Kuliah Kerja Nyata Tematik Universitas Bojonegoro tahun 2025 di Museum 13, SDN Panjunan 2, Desa Panjunan, Kecamatan Kalitidu Kabupaten Bojonegoro ini dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan ini berisi tentang keseluruhan informasi mengenai penyelenggaraan Kuliah Kerja Nyata Tematik Universitas Bojonegoro dimana diharapkan mahasiswa yang mengikuti KKN ini dapat mengaplikasikan ilmu yang didapat di bangku kuliah dengan dunia kerja yang sebenarnya. Di dalam laporan ini kami juga memberikan agenda kegiatan penyelenggaraan Kerja Kuliah Nyata Tematik kelompok kami.

Selama penyusunan dan penulisan laporan ini kami banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak-pihak yang membantu menyelesaikan laporan ini.

Kami menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini masih banyak terdapat kekurangan dan keterbatasan, oleh karena itu kami memohon maaf atas ketidak sempurnaan ini karena sesungguhnya kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT, serta kritik dan saran yang bersifat membangun sangat kami harapkan untuk perbaikan dan penyempurnaan laporan ini. Wassalamualaikum wr.wb

Bojonegoro, 20 Agustus 2025

Kelompok KKN 10 UNIGORO

RINGKASAN

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Bojonegoro mengadakan kegiatan KKN tahun 2025. Kegiatan yang bertema “Optimalisasi Potensi Desa Dalam Mendukung Pengembangan Geopark Untuk Mewujudkan Pembangunan Berkelanjutan”, Dalam laporan ini, tempat sebagai mitra sekaligus lokasi pelaksanaan KKN ialah Museum 13 yang berlokasi di lingkungan sekolah SDN Panjunan II, Desa Panjunan, Kecamatan Kalitidu, Kabupaten Bojonegoro. Alasan memilih Museum 13, Desa Panjunan dikarenakan kami mengetahui bagaimana kondisi saat ini di desa Panjunan dan potensi yang terdapat di desa tersebut yaitu Museum 13 yang merupakan sebagai mitra sekaligus lokasi pelaksanaan KKN. Maka dari itu, Kami telah mengusung Sub Tema yang berjudul “Optimalisasi Pengembangan Wisata Edukasi Geopark Pada Museum 13 Desa Panjunan Melalui Integrasi Teknologi”.

Secara garis besar kondisi yang terlihat di Museum 13 sebagai potensi desa Panjunan yaitu mengenai kurangnya informasi tentang terdapatnya Museum 13 di desa Panjunan yang bahkan warga Panjunan sendiripun tidak tahu kalau di desa mereka memiliki Museum sebagai aset potensi desa sekaligus Geopark Bojonegoro. Maka dari itu, Kami mengadakan kegiatan Edukasi Tentang Geopark dan Museum 13 untuk generasi bangsa dan juga untuk warga setempat, Pembuatan QR Code fosil Museum 13 untuk dapat dijangkau dikalangan masyarakat luas secara online, serta pembuatan neonbox museum 13 agar masyarakat tau tentang tepatnya lokasi museum 13.

Kegiatan yang telah dilaksanakan pada KKN kali ini adalah dengan melaksanakan beberapa program kegiatan yang terdiri dari program kerja utama, seperti pembuatan Neonbox Museum 13 agar warga sekitar bahkan luar sekitar desa panjunan mengetahui keberadaan Museum 13 secara jelas dengan adanya Neonbox tersebut. Pembuatan Inventaris berupa Rak Kayu untuk penyimpanan Fosil, karena dari hasil revalidasi UNESCO bahwa dalam Museum 13 tidak diperbolehkan terdapat Inventaris penyimpanan dari bahan Plastik. Mahasiswa

KKN juga mengadakan Event Gladak yang diikuti oleh peserta Gladak, DISBUDPAR Bojonegoro, serta LPPM Unigoro, agar dikalangan lain juga mengetahui dan ikut merasakan tentang sensasi mencari fosil.

Kemudian diikuti dengan beberapa program pendamping lainnya seperti Pembuatan Desdain TPA Desa Panjunan agar Desa Panjunan memiliki Tempat Pembuangan Akhir yang memadai. Mahasiswa KKN melaksanakan Program *Lern by Doing* (belajar sambil melakukan) di MI Rodlotut Tholibin dengan tujuan anak-anak MI paham tentang bagaimana caranya membuat filtrasi air dan menyelipi materi tentang hewan-hewan purba serta bagaimana kita tahu kalau hewan purba itu ada. Pembuatan modul Green House Melon, dan Pembuatan modul Kompos dengan tujuan Green House milik Desa bisa menerapkan sesuai rekomendasi secara teknis.

Serta Terdapat Program Tambahan yaitu Eduksi dan Sosialisasi tentang Geopark dan Museum 13 untuk warga desa dan juga anak-anak penerus Bangsa dengan tujuan agar peserta dapat mengetahui dan paham akan pentingnya menjaga asset Geopark sekaligus menjadi potensi desa dengan cara mengenalkan Museum 13. Mahasiswa KKN juga membuat Video dokumenter sebagai sarana pengenalan terhadap Museum 13. Pembuatan akun media sosial museum 13 dengan tujuan memudahkan akses informasi seputar museum 13, serta Pembuatan Brosur Museum 13 agar menjadi saran informasi secara offline. Mahasiswa KKN juga membuat Remarke viudeo dokumenter dengan subttaille 2 bahasa (bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris) dengan tujuan ketika warga asing datang dan melihat secara langsung ataupun melihat secara online mereka paham apa yang dibicarakan dalam video tersebut.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
RINGKASAN	iv
DAFTAR ISI	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Gambaran Umum Daerah Sasaran	2
1.2.1 Permasalahan dan Solusi.....	3
1.3 Tujuan Kegiatan	5
1.3.1 Tujuan Umum	5
1.3.2 Tujuan Khusus	5
BAB II RUMUSAN PROGRAM	6
2.1 Program Kerja Kelompok Utama.....	6
Pembuatan Rak Beserta Neon Box Museum 13.....	7
2.2 Program Kerja Kelompok Penunjang.....	8
Revisi Peta Penemuan Fosil.....	Error! Bookmark not defined.
Learn & Play dan Sosialisasi Geopark	Error! Bookmark not defined.
2.3 Program Kerja Kelompok Tambahan.....	Error! Bookmark not defined.
Sosialisasi Geopark Bersama Dinas Kebudayaan dan Pariwisata	Error!
Bookmark not defined.	
2.4 Metode Pelaksanaan	9
2.4.1 Rencana Anggaran dan Belanja	9

BAB III.....	12
PEMBAHASAN DAN PELAKSANAAN PROGRAM	12
3.1 Program Kerja Kelompok Utama.....	12
3.1.1 Pembuatan Akun Sosial Media Musuem 13	12
3.1.2 Pembuatan Rak Beserta Neon Box Museum 13	14
3.1.3 Pembuatan Nametag Fosil Museum 13 dengan QR Code.....	16
3.1.4 Pembuatan Design TPA	18
3.1.5 Event Pencarian Fosil “GLADAK”	22
3.2 Program Kerja Kelompok Penunjang.....	24
3.2.1 Revisi Peta Penemuan Fosil.....	24
3.2.2 Modul Kompos	26
3.2.3 Modul Greenhouse	27
3.2.4 Learn & Play dan Sosialisasi Geopark.....	Error! Bookmark not defined.
3.3 Program Kerja Kelompok Tambahan.....	Error! Bookmark not defined.
3.3.1 Sosialisasi Geopark Bersama Dinas Kebudayaan dan Pariwisata	Error! Bookmark not defined.
3.4 Ketercapaian Tujuan Kegiatan	29
3.5 Realisasi Anggaran dan Belanja.....	34
BAB IV PENUTUP	37
4.1 Kesimpulan.....	37
4.2 Saran	37

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan salah satu wujud pengabdian mahasiswa kepada masyarakat. Program ini adalah bentuk perwujudan Tri Dharma Perguruan Tinggi yang terdiri dari pendidikan dan pengajaran, penelitian, serta pengabdian masyarakat. KKN merupakan suatu bentuk kegiatan yang mewajibkan mahasiswa untuk turun langsung dalam kehidupan masyarakat, guna menerapkan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang telah diperoleh di perguruan tinggi. Hal ini juga bertujuan untuk membantu memecahkan permasalahan-permasalahan yang sedang dihadapi oleh masyarakat secara akademis, khususnya masyarakat daerah yang sedang berkembang.

Kehadiran mahasiswa KKN dalam kehidupan masyarakat memiliki beberapa fungsi. Pertama, inisiator yakni mahasiswa diharapkan mampu memiliki inisiatif dan pola pikir yang maju dalam upaya memecahkan permasalahan pembangunan di masyarakat. Kedua, fungsi inovator yang berarti mengaharapkan agar mahasiswa dapat menyampaikan inovasi-inovasinya kepada masyarakat, sehingga tercipta sebuah gerakan baru yang kreatif dan mampu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan di masyarakat. Ketiga, fungsi motivator yang memposisikan mahasiswa sebagai pemberi dorongan (*force agent*) kepada masyarakat untuk dapat sehingga dapat bergerak secara kolektif untuk memanfaatkan berbagai potensi yang dimiliki untuk menyelesaikan berbagai hambatan yang dihadapi oleh komunitas.

Setali dengan tujuan dan semangat tersebut, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Bojonegoro mengadakan kegiatan KKN tahun 2025. Kegiatan yang bertema “Optimalisasi Potensi Desa Dalam Mendukung Pengembangan Geopark Untuk Mewujudkan Pembangunan Berkelanjutan”, kali ini dilaksanakan pada bulan Juli sampai Agustus 2025. Dalam pelaksanaannya, KKN dilakukan bersama-sama dengan desa dan situs

Geopark yang telah ditentukan baik oleh LPPM, maupun mahasiswa secara mandiri sebagai mitra sekaligus lokasi mahasiswa menggelar KKN. Dalam laporan ini, desa dan situs Geopark sebagai mitra sekaligus lokasi pelaksanaan KKN ialah Museum 13 yang berlokasi di SDN Panjunan 2, Desa Panjunan, Kecamatan Kalitidu, Kabupaten Bojonegoro. KKN-Tematik Universitas Bojonegoro kelompok 10 diikuti oleh 32 mahasiswa yang terdiri dari 5 Fakultas yang ada di Universitas Bojonegoro yaitu Fakultas Ekonomi, Fakultas Sains dan Teknik, Fakultas Hukum, Fakultas Pertanian, dan Fakultas Ilmu sosial dan Ilmu Politik yang telah bekerja sama mengabdikan kepada masyarakat untuk menyelesaikan masalah terkait branding media yang kurang di Museum 13. dan membantu masyarakat desa untuk bisa lebih paham tentang pentingnya melestarikan Geopark Bojonegoro yaitu Museum 13 sebagai potensi desa dan warisan Geologi. Pembuatan name Tag Fosil berupa QR Code, pembuatan Neonbox, edukasi dan sosialisasi, serta berbagai program-program yang telah dilaksanakan.

1.2 Gambaran Umum Daerah Sasaran

Pada pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik Tahun 2025, Kelompok 10 Universitas Bojonegoro ditempatkan di Museum 13 Desa Panjunan, yang berlokasi di lingkungan SDN II Panjunan, Kecamatan Kalitidu, Kabupaten Bojonegoro. Lokasi ini dipilih berdasarkan potensi yang dimiliki kawasan Panjunan sebagai bagian dari wilayah yang berada di zona potensi Geopark Bojonegoro, khususnya dalam bidang edukasi geologi dan pelestarian warisan bumi (geoheritage).

Museum 13 Desa Panjunan merupakan inisiatif berbasis masyarakat yang bertujuan menjadi pusat informasi dan pembelajaran mengenai fosil, geologi, dan sejarah alam Bojonegoro. Sesuai namanya, museum ini merupakan representasi dari potensi geologi yang ditemukan di wilayah 13 desa sekitar, termasuk keberadaan berbagai jenis fosil laut purba, batuan sedimen, serta struktur geologi unik yang terbentuk jutaan tahun lalu. Museum ini difungsikan tidak hanya

sebagai tempat penyimpanan koleksi, tetapi juga sebagai media edukatif yang dapat dimanfaatkan oleh pelajar, mahasiswa, peneliti, hingga masyarakat umum.

Kawasan Panjuran sendiri merupakan daerah yang masih memiliki lingkungan pedesaan yang cukup kuat, dengan masyarakat yang dominan bekerja di sektor pertanian dan perkebunan. Namun demikian, adanya museum ini membuka peluang baru dalam sektor pariwisata edukatif, terutama dalam mendukung program pengembangan Geopark di Bojonegoro. Dengan aksesibilitas yang cukup baik serta dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah desa, lokasi ini menjadi pilihan strategis dalam pelaksanaan KKN bertema pengembangan wisata edukasi berbasis teknologi digital.

Melalui kegiatan KKN Tematik ini, kelompok mahasiswa diharapkan mampu menggali potensi lokal, memberikan solusi berbasis teknologi informasi, serta memperkuat peran Museum 13 sebagai sarana edukasi yang relevan, menarik, dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

1.2.1 Permasalahan dan Solusi

Berdasarkan analisis situasi diperoleh beberapa permasalahan yang bisa diidentifikasi dan menjadi prioritas untuk dipecahkan solusinya, antara lain :

Tabel 1. 1 Permasalahan dan Solusi

PERMASALAHAN	SOLUSI
Museum 13 belum berkembang secara optimal karena masih bersifat manual dan minim pemanfaatan teknologi. Hal ini berdampak pada kurangnya informasi yang tersebar luas mengenai keberadaan museum, serta terbatasnya akses masyarakat untuk mengenal koleksi yang ada.	Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan langkah-langkah integrasi teknologi melalui digitalisasi museum, seperti pembuatan akun media sosial (Instagram, YouTube, dan Website), pembuatan QR Code yang terhubung dengan website resmi Museum 13, serta revisi peta penemuan fosil dengan penambahan foto dokumentasi. Upaya ini akan mempermudah penyebaran

	<p>informasi secara digital dan meningkatkan daya tarik museum.</p> <p>Selain itu, pendampingan terhadap pengelola museum juga sangat penting, baik dalam hal pelatihan penggunaan media digital, manajemen koleksi, maupun branding dan publikasi agar pengelolaan museum lebih profesional. Pengadaan fasilitas tambahan juga dibutuhkan, seperti pembuatan rak fosil berbahan kayu sesuai standar UNESCO untuk menggantikan rak plastik, serta pemasangan Neon Box Museum 13 sebagai identitas visual dan penanda lokasi.</p>
<p>Masih terdapat temuan fosil yang dijual bebas secara ilegal karena rendahnya pemahaman masyarakat tentang pentingnya menjaga aset geologi tersebut.</p>	<p>Masalah penjualan fosil ilegal dapat diminimalisir melalui sosialisasi kepada masyarakat terkait larangan tersebut, serta edukasi tentang pentingnya melestarikan aset Geopark. Kegiatan ini didukung dengan pembuatan brosur, penyelenggaraan sosialisasi Geopark, serta pembuatan video dokumenter edukatif dengan subtitle dua bahasa agar informasi dapat menjangkau masyarakat lokal maupun internasional. Dengan langkah-langkah tersebut, Museum 13 diharapkan dapat berkembang menjadi pusat edukasi dan wisata berbasis teknologi yang mampu mendukung potensi desa Panjunan secara</p>

	berkelanjutan.
--	----------------

1.3 Tujuan Kegiatan

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari pelaksanaan KKN-T di Museum 13, Desa Panjunan, Kecamatan Kalitidu, Kabupaten Bojonegoro adalah untuk mengoptimalkan perkembangan Museum 13 melalui integrasi teknologi, peningkatan kapasitas pengelola, serta penyediaan fasilitas yang sesuai standar. Dengan demikian, kegiatan ini merupakan perwujudan Tri Dharma Perguruan Tinggi, yaitu pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat, sekaligus mendukung upaya pelestarian Geopark dan pembangunan berkelanjutan desa.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari KKN-T di Museum 13, Desa Panjunan, Kecamatan Kalitidu, Kabupaten Bojonegoro adalah sebagai berikut :

1. Membantu proses digitalisasi Museum 13 melalui pembuatan akun media sosial, website, QR Code pada koleksi fosil, serta revisi peta penemuan fosil.
2. Melakukan pendampingan dan pelatihan bagi pengelola museum terkait penggunaan media sosial, website, QR Code, serta teknik branding dan publikasi digital.
3. Membantu penyediaan fasilitas yang sesuai standar konservasi seperti pembuatan Neon Box sebagai identitas museum dan rak fosil berbahan kayu sesuai arahan UNESCO.
4. Melaksanakan sosialisasi kepada masyarakat dan sekolah terkait pentingnya menjaga aset Geopark, khususnya terkait maraknya penjualan fosil secara ilegal. Sosialisasi ini dilakukan melalui penyuluhan langsung, penyebaran brosur, serta pembuatan video dokumenter dengan subtitle dua bahasa agar informasi dapat tersampaikan lebih luas.

BAB II

RUMUSAN PROGRAM

2.1 Program Kerja Kelompok Utama

Berdasarkan masalah-masalah yang ditemukan, maka dengan ini peserta KKN Tematik Kolaboratif Universitas Bojonegoro 2025 di Musuem 13 di SDN 2 Panjunan, Desa Panjunan, Kecamatan Kalitidu, Kabupaten Bojonegoro telah melaksanakan rancangan program kerja utama yang difokuskan pada integrasi teknologi, pendampingan pengelola, pengadaan fasilitas, sertra sosialisasi pada masyarakat. Program ini dirancang agar museum dapat berkembang secara berkelanjutan dan sesuai dengan standar pengelolaan yang baik. Sehingga Program Kerja Kelompok Utama yang telah dilaksanakan KKN ini dapat diuraikan sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Program Kerja Kelompok Utama

TANGGAL	KEGIATAN	TEMPAT	PENANGGUNG JAWAB
14 Juli – 05 Agustus 2025	Pembuatan Website dan Akun Sosial Media Museum 13 (Instagram, YouTube, dan Facebook) sebagai sarana publikasi dan promosi serta pendampingan dan pelatihan pengelolaan media sosial agar akun yang dibuat dapat	Posko	Muhjib Dwi Cahyono

	dikelola secara keberlanjutan.		
21 Juli – 05 Agustus 2025	Pembuatan Neon Box Museum 13 sebagai identitas dan penanda lokasi museum serta pembuatan rak plastic yang kurang sesuai untuk konservasi.	Lingkungan SDN Panjunan 2	Bagas Pramudya Yudistira dan Farid Aziz Ardiyanto
14 Juli – 14 Agustus 2025	Pembuatan QR Code pada setiap koleksi fosil yang terhubung ke website, serta Pendampingan dan pelatiha penggunaan dan pembuatan QR Code.	Museum 13	M. Irfan Alfanan
20 Juli 2025 dan 12 Agustus 2025	Revisi Peta Penemuan Fosil	Posko	Andy Yanuar Putra Riyadi
21 Juli – 8 Agustus 2025	Lern & play serta Sosialisasi Geopark untuk generasi Bangsa	MI Rodlotut Tholibin	Wulan Rahayu Septyaningtyas
23 Juli 2025	Sosialisasi Geopark Bersama Dinas Kebudayaan dan	Balai Desa Panjunan	Ajeng Dyah Ayu Rindani

	Pariwisata		
27 Juli 2025 dan 8 Agustus 2025	Event Pencarian Fosil (Gladak)	Situs Perahu Prahu besi dan area tepi bengawan solo Desa Ngraho, Kecamatan Gayam	Dewa Bayu Krisna

2.2 Program Kerja Kelompok Penunjang

Selain itu demi memanfaatkan sisa waktu yang tersisa selama 1 bulan, kami juga menggunakannya dengan kegiatan masyarakat sehingga kegiatan KKN ini juga dapat dirasakan oleh warga sekitar Kegiatan kami melalui beberapa tahapan kegiatan, seperti yang tertera dalam tabel dibawah ini :

Tabel 2. 2 Program Kerja Kelompok Penunjang

TANGGAL	KEGIATAN	TEMPAT	PENANGGUNG JAWAB
18 Juli – 25 Juli2025	Pembuatan Design TPA	Posko	Febrian Andre Prayogi
8 Agustus - 11 Agustus 2025	Pembuatan Modul Kompos	Posko	Husain Abdur Rozak
8 Agustus - 11 Agustus 2025	Pembuatan Modul Green House	Posko	Husain Abdur Rozak

2.3 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam kegiatan KKN Tematik ini adalah metode ABCD (Asset Based Community Development) yaitu salah satu metode pendekatan yang melibatkan Sumber Daya Manusia (SDM) dalam rangka meningkatkan pengetahuan dan kualitas. Data yang digunakan berasal dari observasi, dokumentasi dan wawancara secara langsung yang dilakukan pada Masyarakat Desa Panjunan (Siti Indah Purwaning Yuwana., 2022)

Dimana pada perencanaan dan pelatihan ini melibatkan secara aktif Penanggung Jawab Museum 13 dan juga Masyarakat Desa Panjunan. Dengan berpartisipasi secara aktif dalam pengabdian ini diharapkan proses perencanaan dan pelatihan ini dapat berjalan optimal dan dapat mengidentifikasi bersama-sama serta dapat mencari solusi dari permasalahan-permasalahan yang ada di Desa Panjunan.

2.4.1 Rencana Anggaran dan Belanja

Tabel 2. 3 Rencana Anggaran dan Belanja Program Kerja Utama KKN-TK
Kelompok 10 Universitas Bojonegoro

No.	Jenis Kebutuhan	Jumlah	Satuan (Rp)	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1.	Pembuatan Rak Museum dan Neon Box				
	- Neon Box	1	Buah	700.000	700.000
	- Stiker Neon Box	1	Buah	72.000	72.000
	- Rak dan Penyimpanan Kayu	1	Set	1.805.000	1.805.000
	- Kabel	10	Meter	7.500	75.000
	- Pylox	1	Buah	27.000	27.000
	- Solasi	1	Buah	2.000	2.000
	- Transport	1	Paket	100.000	100.000
Sub Total					2.781.000
2.	Pembuatan Nametag Fosil Museum 13 dengan QR Code				
	- Flashdisk	1	Buah	75.000	75.000
	Sub Total				

3.	GLADAK				
	- Konsumsi	6	Kotak	20.000	120.000
	- Snack Peserta	1	Paket	54.000	54.000
Sub Total					174.000
4.	Desain Perencanaan TPS Desa Panjunan				
	- Soft file	-	-	-	-
	Sub Total				
Total 1 + 2+ 3 + 4 (Rp)					3.030.000

Tabel 2. 4 Rencana Anggaran dan Belanja Program Kerja Pendampingan KKN-
TK Kelompok 10 Universitas Bojonegoro

No.	Jenis Kebutuhan	Jumlah	Satuan (Rp)	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1.	Revisi Peta Penemuan Fosil				
	- Cetak Peta	10	Lembar	4.450	44.500
	- Soft file	-	-	-	-
Sub Total					44.500
2.	Modul Greenhouse				
	- Cetak Modul	1	Paket	200.000	200.000
	- Soft file	-	-	-	-
Sub Total					200.000
3.	Modul Kompos				
	- Cetak Modul	4	Paket	100.000	400.000
	- Soft file	-	-	-	-
Sub Total					400.000
4.	Learn & Play dan Sosialisasi Geopark				
	- Doorprize	1	Kali	50.000	50.000
	- Cetak Brosur	1	Paket	652.500	652.500
	- Figura + Foto	1	Paket	30.000	30.000
Sub Total					732.500
5.	Lain-lain				
	- Transport	1	Paket	300.000	300.000
	- Submit Jurnal	1	Jurnal	450.000	450.000
Sub Total					750.000
Total 1 + 2+ 3 + 4 + 5 (Rp)					2.127.000

Tabel 2. 5 Rencana Anggaran dan Belanja Program Kerja Tambahan KKN-TK
Kelompok 10 Universitas Bojonegoro

No.	Jenis Kebutuhan	Jumlah	Satuan (Rp)	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1.	Sosialisasi Geopark Bersama Dinas Pariwisata				
	- Banner	1	Buah	37.000	37.000
	- Paper Bag + Plakat	1	Paket	56.000	56.000
	Sub Total				93.000
2.	Lain-lain				
	- Plakat + Box	2	Paket	100.000	200.000
	Sub Total				200.000
Total 1 + 2 (Rp)					293.000

Tabel 2. 6 Rekapitulasi Rencana Anggaran dan Belanja Program Kerja KKN-TK
Kelompok 10 Universitas Bojonegoro

Program Kerja Utama	3.030.000
Program Kerja Pendampingan	2.127.000
Program Kerja Tambahan	293.000
Total 1 + 2 + 3 (Rp)	5.450.000

BAB III

PEMBAHASAN DAN PELAKSANAAN PROGRAM

3.1 Program Kerja Kelompok Utama

Program kerja KKN-T Universitas Bojonegoro difokuskan pada Pengembangan Geopark. Salah satu geopark yang menjadi sasaran KKN-Tematik Universitas Bojonegoro adalah Musuem 13 di SDN 2 Panjunan, Desa Panjunan, Kecamatan Kalitidu, Kabupaten Bojonegoro. Berdasarkan masalah-masalah yang ditemukan di museum 13, kami dari peserta KKN-Tematik Kelompok 10 telah melaksanakan beberapa program selama 1 bulan. Rencana kegiatan dalam KKN-T berfokus pada integrasi teknologi, pendampingan pengelola, pengadaan fasilitas, serta sosialisasi pada masyarakat. Berikut adalah beberapa hal yang dapat kami uraikan dalam pembahasan ini akan terinci sebagai berikut :

3.1.1 Pembuatan Akun Sosial Media Musuem 13

Salah satu strategi utama dalam memperluas jangkauan informasi dan meningkatkan keterlibatan masyarakat terhadap Museum 13 adalah melalui pemanfaatan media digital. Dalam era digital saat ini, sosial media menjadi sarana komunikasi yang efektif untuk menyebarkan informasi secara cepat, interaktif, dan mudah diakses oleh berbagai kalangan. Oleh karena itu, Museum 13 membuat akun resmi pada beberapa platform digital, yaitu Instagram, YouTube, serta website berbasis Blogspot.

Akun Instagram Museum 13 berfungsi sebagai media publikasi visual yang menampilkan foto-foto koleksi, potret kegiatan, informasi singkat mengenai fosil, serta konten edukatif lainnya. Platform ini dipilih karena Instagram memiliki basis pengguna yang luas dan sangat efektif dalam menyebarkan pesan melalui gambar dan video singkat. Dengan tampilan visual yang menarik, diharapkan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap sejarah dan ilmu pengetahuan yang ditampilkan di Museum 13.

Selain itu, akun YouTube Museum 13 dibuat untuk memuat konten video dengan durasi yang lebih panjang dan bersifat mendalam. Konten yang

ditayangkan meliputi dokumentasi kegiatan museum, penjelasan naratif mengenai koleksi fosil, wawancara dengan narasumber ahli, hingga publikasi acara yang diselenggarakan. Kehadiran kanal YouTube ini memungkinkan masyarakat untuk mendapatkan pengalaman pembelajaran virtual yang lebih komprehensif, seakan sedang mengikuti tur museum secara daring.

Sebagai pelengkap, Museum 13 juga mengembangkan website berbasis Blogspot yang berfungsi sebagai pusat informasi resmi. Website ini memuat artikel, berita terkini, jadwal kegiatan, serta katalog singkat mengenai koleksi museum. Dibandingkan media sosial lainnya, website memiliki fungsi arsip digital sehingga masyarakat dapat mengakses informasi secara lebih sistematis dan mendalam. Dengan demikian, Blogspot menjadi wadah dokumentasi sekaligus media informasi jangka panjang bagi pengunjung dan peneliti.

Kombinasi antara Instagram, YouTube, dan Blogspot diharapkan dapat membangun ekosistem informasi yang saling melengkapi. Instagram berfokus pada publikasi singkat yang menarik perhatian, YouTube menyajikan konten visual edukatif yang lebih mendetail, sedangkan Blogspot menjadi basis data informasi yang terstruktur. Strategi ini dirancang agar Museum 13 dapat terus hadir dalam ruang digital sekaligus memperluas jangkauan edukasi kepada masyarakat luas.

Tidak hanya berhenti pada pembuatan akun, mahasiswa juga melakukan pendampingan dan pelatihan pengelolaan media sosial kepada pengurus museum. Hal ini dilakukan agar akun yang telah dibuat dapat terus dikelola secara berkelanjutan setelah kegiatan KKN berakhir. Proses pendampingan mencakup cara membuat konten, mengunggah informasi terkait museum, serta teknik dasar interaksi dengan audiens melalui media sosial.

Bentuk Kegiatan : Kegiatan ini diawali dengan membuat akun sosial youtube, Instagram dan Facebook kemudian disusul dengan pembuatan website terkait museum 13, serta melaksanakan

	pendampingan dan pelatihan secara langsung tentang pengelolaan sosial media kepada pengurus museum
Tujuan	: Untuk membantu pihak museum 13 terkait branding di sosial media
Sasaran	: Pengurus Musuem 13
Waktu	: 14 Juli – 05 Agustus 2025
Penanggung Jawab	: Muhjib Dwi Cahyono
Pelaksana	: Divisi Medinfo
Anggaran	: -
Indikator	: - Pembuatan akun youtube beserta pendampingan dan pelatihan pembuatan dan pengembangan akun tersebut - Pembuatan akun Instagram beserta pendampingan dan pelatihan pembuatan dan pengembangan akun tersebut - Pembuatan Website beserta pendampingan dan pelatihan pembuatan dan pengembangan Website tersebut
Output	: Musuem 13 memiliki media sosial dan website yang bisa di akses oleh semua orang secara digital, serta pengurus museum dapat mengembangkan akun-akun yang telah dibuat sehingga terjadi keberlanjutan.

3.1.2 Pembuatan Rak Beserta Neon Box Museum 13

Dalam upaya meningkatkan standar tata kelola dan penataan koleksi, Museum 13 melaksanakan pembuatan rak khusus penyimpanan fosil serta pemasangan neon box sebagai identitas visual museum. Langkah ini merupakan bagian penting dari pengembangan fasilitas, baik dari sisi konservasi koleksi maupun promosi keberadaan museum kepada masyarakat luas.

Pembuatan rak penyimpanan didasarkan pada arahan UNESCO yang menegaskan pentingnya penggunaan material ramah lingkungan dan tahan lama dalam konservasi benda bersejarah. Fosil tidak diperbolehkan disimpan menggunakan wadah atau rak berbahan plastik karena dapat menimbulkan reaksi kimia tertentu yang berpotensi merusak struktur asli fosil dalam jangka panjang. Oleh karena itu, Museum 13 merancang rak dengan bahan alternatif yang lebih aman, kokoh, dan sesuai dengan kaidah konservasi. Rak ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan, tetapi juga mendukung aspek display sehingga koleksi dapat ditata dengan rapi, mudah diamati, sekaligus terlindungi.

Selain aspek konservasi, Museum 13 juga memperhatikan aspek visibilitas publik melalui pemasangan neon box berbentuk logo resmi Museum 13. Neon box ini ditempatkan di area strategis sebagai tanda pengenal sekaligus elemen branding museum. Kehadirannya bertujuan untuk menonjolkan eksistensi Museum 13, memudahkan pengunjung dalam mengenali lokasi, serta memberikan kesan profesional dan modern. Neon box yang bercahaya pada malam hari juga berfungsi sebagai penarik perhatian masyarakat sekitar, sehingga keberadaan museum semakin dikenal luas.

Dengan adanya rak penyimpanan fosil yang sesuai standar internasional serta neon box sebagai media identitas visual, Museum 13 menunjukkan komitmen dalam menjaga kualitas pengelolaan koleksi sekaligus memperkuat citra sebagai lembaga edukasi publik. Kedua aspek ini diharapkan mampu mendukung keberlanjutan fungsi museum, baik dalam melestarikan warisan geologi maupun dalam meningkatkan daya tarik kunjungan masyarakat.

- | | |
|-----------------|--|
| Bentuk Kegiatan | : Kegiatan ini dimulai dari pembuatan rak dan palet untuk menyimpan fosil dan pembuatan neonbox |
| Tujuan | : Untuk membantu pihak museum 13 terkait arahan unesco dan memberikan identitas pada gedung sekolah terkait adanya museum 13 |

Sasaran	: Musuem 13 dan SDN 2 Panjunan
Waktu	: 21 Juli – 05 Agustus 2025
Penanggung Jawab	: Bagas Pramudya Yudistira dan Farid Aziz Ardiyanto
Pelaksana	: Seluruh Anggota Kelompok 10
Anggaran	: Rp 2.781.000
Indikator	: - Pembuatan Rak - Pembuatan Palet penyimpan fosil - Pembuatan Neonbox
Output	: Musuem 13 mengikuti arahan dari unesco perihal tidak diperbolehkannya plastic di museum dan memberikan identitas pada gedung sekolah terkait adanya museum 13

3.1.3 Pembuatan Nametag Fosil Museum 13 dengan QR Code.

Sebagai bagian dari upaya modernisasi dan digitalisasi informasi koleksi, Museum 13 melaksanakan pembuatan nametag fosil yang dilengkapi dengan QR Code. Inovasi ini bertujuan untuk memberikan pengalaman edukasi yang lebih interaktif kepada pengunjung serta mempermudah akses informasi secara mendalam mengenai setiap fosil yang dipamerkan.

Nametag konvensional pada umumnya hanya memuat informasi dasar seperti nama fosil, jenis, dan asal temuan. Namun, informasi yang terbatas sering kali belum cukup untuk memenuhi kebutuhan pengunjung yang ingin mengetahui lebih detail terkait latar belakang ilmiah maupun nilai sejarah dari koleksi tersebut. Oleh karena itu, Museum 13 mengembangkan nametag dengan tambahan QR Code yang dapat dipindai menggunakan perangkat ponsel pintar.

Setiap QR Code pada nametag terhubung langsung dengan website resmi Museum 13 berbasis Blogspot, yang berfungsi sebagai pusat informasi digital. Melalui tautan tersebut, pengunjung dapat mengakses penjelasan lebih lengkap, seperti deskripsi ilmiah fosil, usia geologis, lokasi penemuan, proses konservasi,

hingga artikel edukasi yang relevan. Integrasi ini tidak hanya memperkaya pengetahuan pengunjung, tetapi juga mendukung misi museum dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan layanan publik.

Selain aspek edukasi, pembuatan nametag dengan QR Code juga memperkuat sistem dokumentasi digital museum. Setiap koleksi memiliki identitas unik yang terhubung dengan arsip daring, sehingga mempermudah pengelolaan data dan pelaporan koleksi oleh pengelola museum. Dengan demikian, nametag fosil berfungsi ganda, yakni sebagai media informasi untuk pengunjung sekaligus sebagai alat manajemen koleksi yang efisien.

Inovasi ini diharapkan mampu menarik minat generasi muda yang akrab dengan teknologi digital, sehingga interaksi mereka dengan koleksi museum menjadi lebih menarik dan bermakna. Penerapan QR Code pada nametag fosil juga menjadikan Museum 13 semakin relevan dengan perkembangan era digital, tanpa meninggalkan fungsi utama sebagai lembaga pelestarian dan edukasi warisan geologi.

Tidak hanya berhenti pada pembuatan QR Code, mahasiswa juga melakukan pendampingan dan pelatihan pembuatan serta penggunaan QR Code pada fosil kepada pengurus museum. Hal ini dilakukan agar pembuatan QR Code tetap berjalan apabila terdapat penemuan fosil terbaru sehingga dapat terus dikelola secara berkelanjutan setelah kegiatan KKN berakhir. Proses pendampingan mencakup cara membuat narasi di Website dan membuat QR Code .

- | | |
|-----------------|--|
| Bentuk Kegiatan | : Kegiatan ini dimulai dari pembuatan narasi di website dilanjutkan pembuatan QR Code serta pendampingan dan pelatihan cara membuatnya |
| Tujuan | : Untuk membantu pihak museum 13 terkait arahan unesco dan memberikan identitas pada gedung sekolah terkait adanya museum 13 |
| Sasaran | : Museum 13 dan SDN 2 Panjunan |

Waktu	: 14 Juli – 14 Agustus 2025
Penanggung Jawab	: MOHAMAD IRFAN ALFANAN
Pelaksana	: Seluruh Anggota Kelompok 10
Anggaran	: Rp 75.000
Indikator	: - Pembuatan Narasi - Pembuatan QR code
Output	: Musuem 13 memiliki nametag fosil dengan QR Code yang berupa softfile serta pengurus Museum 13 dapat membuat QR Code sendiri

3.1.4 Revisi Peta Penemuan Fosil

Sebagai upaya peningkatan kualitas dokumentasi dan pengelolaan data, Museum 13 melakukan revisi terhadap Peta Penemuan Fosil. Peta ini sebelumnya telah berfungsi sebagai media informasi untuk menunjukkan lokasi-lokasi ditemukannya fosil di sekitar wilayah penelitian. Namun, berdasarkan arahan dari UNESCO, diperlukan adanya penyempurnaan agar peta tidak hanya menampilkan titik koordinat temuan, tetapi juga dilengkapi dengan foto dokumentasi setiap penemuan fosil.

Penambahan foto pada setiap titik penemuan memiliki peran penting dalam memperkuat validitas data sekaligus meningkatkan nilai informatif dari peta tersebut. Dengan adanya foto, pengunjung maupun peneliti dapat memperoleh gambaran visual yang lebih jelas mengenai kondisi lapangan saat fosil ditemukan. Hal ini juga membantu dalam proses identifikasi awal, membedakan jenis temuan, serta menjadi arsip digital yang bermanfaat untuk kepentingan konservasi jangka panjang.

Revisi peta dilakukan dengan memadukan data spasial (koordinat lokasi) dengan data visual berupa foto lapangan. Integrasi ini menghasilkan peta yang lebih interaktif dan mudah dipahami, baik oleh masyarakat umum maupun kalangan akademisi. Selain itu, penyajian peta yang dilengkapi foto juga menjadi bentuk transparansi informasi, sehingga keberadaan fosil dapat didokumentasikan dengan baik tanpa harus selalu menampilkan fisik fosil secara langsung.

Dengan adanya revisi ini, Peta Penemuan Fosil Museum 13 tidak hanya berfungsi sebagai media informasi geografis, tetapi juga sebagai sarana edukasi visual yang memperkaya pengalaman belajar pengunjung. Penyempurnaan ini sejalan dengan prinsip UNESCO yang menekankan pentingnya dokumentasi menyeluruh, akurat, serta berbasis bukti visual dalam upaya pelestarian warisan geologi dunia.

Bentuk Kegiatan	: Kegiatan ini dimulai penginputan data yang ada di lokasi penemuan yang udah dan melakukan revisi dengan penambahan foto yang ada
Tujuan	: Melaksanakan revisi dari pihak unesco terkait peta penemuan perlu adanya penambahan foto
Sasaran	: Musuem 13
Waktu	: 20 Juli 2025 dan 12 Agustus 2025
Penanggung Jawab	: Andy Yanuar Putra Riyadi
Pelaksana	: Andy Yanuar Putra Riyadi
Anggaran	: Rp.44.500
Indikator	: - Pendaataan Penemuan - Pembuatan peta di QGIS
Output	: Menghasilkan peta yang di print A3 dan softfile yang diberikan ke pihak museum 13

3.1.5 Learn & Play dan Sosialisasi Geopark

Sebagai bagian dari kegiatan edukasi masyarakat, peserta KKN melaksanakan program Learn & Play yang dipadukan dengan Sosialisasi Geopark di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Desa Panjunan. Kegiatan ini dirancang dengan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, di mana siswa-siswi tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga terlibat aktif melalui permainan

edukatif yang bertujuan memperkuat pemahaman mereka mengenai pentingnya geopark dan pelestarian lingkungan.

Metode Learn & Play dipilih untuk menyesuaikan dengan karakteristik anak-anak usia sekolah dasar, yang cenderung lebih mudah menyerap pengetahuan melalui aktivitas interaktif dan permainan. Peserta KKN menyusun berbagai game edukatif seperti kuis cepat, puzzle gambar fosil, hingga permainan kelompok yang mengandung pesan terkait konservasi alam. Dengan demikian, materi yang diberikan tidak terasa membosankan, melainkan lebih menarik, mudah dipahami, dan meninggalkan kesan positif bagi para siswa.

Sementara itu, sosialisasi mengenai Geopark dilakukan dengan menjelaskan konsep dasar geopark, manfaat keberadaannya bagi masyarakat, serta pentingnya menjaga warisan geologi, seperti fosil dan bentang alam. Pesan utama yang disampaikan adalah bahwa geopark tidak hanya menjadi kebanggaan desa, tetapi juga memiliki potensi untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui pendidikan, konservasi, dan pariwisata berkelanjutan.

Kegiatan Learn & Play dan Sosialisasi Geopark ini memiliki dampak ganda: di satu sisi, siswa MI Desa Panjunan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menambah wawasan baru; di sisi lain, pesan tentang pentingnya geopark dapat tersampaikan secara efektif kepada generasi muda sebagai penerus yang akan menjaga kelestarian lingkungan desa.

Bentuk Kegiatan	: Kegiatan ini dimulai dengan mengajar di MI dan secara langsung mengajarkan tentang apa itu geopark kepada siswa MI
Tujuan	: Mengenalkan geopark ke MI dengan cara bermian dan belajr
Sasaran	: Siswa Didik MI
Waktu	: 21 Juli – 8 Agustus 2025
Penanggung Jawab	: WULAN RAHAYU SEPTYANINGTYAS
Pelaksana	: Seluruh anggota KKN

Anggaran	: Rp. 732.500
Indikator	: - Pembelajaran dan Pengenalan Geopark ke MI
Output	: Mengkenalkan geopark secara edukatif dengan cara bermain secara fun dengan siswa MI

3.1.6 Sosialisasi Geopark Bersama Dinas Kebudayaan dan Pariwisata

Sosialisasi geopark ditujukan kepada masyarakat umum dengan pendekatan yang lebih komunikatif dan partisipatif dibandingkan dengan sosialisasi kepada siswa sekolah. Kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran kolektif bahwa keberadaan geopark bukan hanya aset geologi semata, tetapi juga memiliki potensi besar dalam bidang pendidikan, konservasi, dan pengembangan ekonomi desa melalui sektor wisata berkelanjutan.

Dalam pelaksanaannya, peserta KKN menggunakan metode diskusi kelompok, pemutaran video singkat, serta penyajian materi dengan bahasa sederhana agar mudah dipahami oleh masyarakat dari berbagai kalangan. Materi yang disampaikan mencakup: pengertian geopark, pentingnya melestarikan fosil dan warisan geologi, serta peluang yang dapat dimanfaatkan masyarakat apabila geopark dikelola secara baik, seperti peningkatan kunjungan wisata dan peluang usaha lokal.

Bentuk Kegiatan	: Kegiatan ini merupakan sosialisasi terkait penjualan fosil yang illegal kepada masyarakat desa Panjunan
Tujuan	: Memberikan informasi tentang larangannya penjualan fosil secara illegal kepada masyarakat panjunan
Sasaran	: Masyarakat Desa Panjunan
Waktu	: 23 Juli 2025
Penanggung Jawab	: Ajeng Diah Ayu Rindani
Pelaksana	: Seluruh anggota KKN
Anggaran	: Rp. 93.000

Indikator	: - Pembuatan modul Greenhouse
Output	: Mengedukasi warga desa Panjunan terkait larangan penjualan fosil secara ilegal

3.1.7 Event Pencarian Fosil “GLADAK”

Salah satu kegiatan edukatif yang rutin dilaksanakan dalam rangka menumbuhkan minat dan kepedulian generasi muda terhadap warisan alam adalah event pencarian fosil “GLADAK”. Kegiatan ini merupakan agenda tahunan yang diselenggarakan oleh ekstrakurikuler kerpubakalaan SDN 2 Panjunan, bekerja sama dengan Museum 13. Melalui kegiatan ini, siswa diberikan kesempatan untuk belajar secara langsung di lapangan mengenai fosil, geologi, serta pentingnya pelestarian lingkungan.

Event “GLADAK” tidak hanya berbentuk pengenalan teori di kelas, tetapi juga menekankan pada praktik pencarian fosil secara langsung di alam. Pada pelaksanaan kali ini, kegiatan difokuskan di lokasi Prau Besi, yang dikenal memiliki potensi geologi dan keberadaan fosil yang cukup melimpah. Lokasi ini dipilih untuk memberikan pengalaman nyata kepada siswa dalam melakukan eksplorasi, pengamatan, serta pengenalan jenis-jenis fosil yang dapat ditemukan di sekitar area tersebut.

Tujuan utama dari kegiatan ini adalah memberikan edukasi berbasis pengalaman (*experiential learning*), di mana siswa dapat mengaitkan teori yang diperoleh di sekolah dengan praktik lapangan. Selain itu, event ini juga diharapkan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, keterampilan observasi, serta kesadaran akan pentingnya menjaga dan melestarikan peninggalan geologi. Pendekatan semacam ini diyakini lebih efektif dalam menanamkan pengetahuan dibandingkan hanya melalui pembelajaran di kelas.

Selain aspek edukatif, event pencarian fosil “GLADAK” juga memiliki nilai sosial karena mendorong keterlibatan komunitas sekolah, museum, serta masyarakat sekitar. Sinergi ini menjadi sarana pembentukan karakter anak, seperti kerja sama tim, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap lingkungan. Dengan

demikian, kegiatan ini tidak hanya memperkaya wawasan ilmiah, tetapi juga membentuk generasi yang memiliki kesadaran akan pentingnya pelestarian alam dan budaya.

Melalui penyelenggaraan rutin event “GLADAK”, diharapkan Desa Panjunan dapat menjadi contoh desa yang mengintegrasikan pendidikan, lingkungan, dan budaya dalam satu kegiatan yang berkesinambungan. Kegiatan ini sekaligus menegaskan peran Museum 13 sebagai pusat edukasi dan mitra strategis sekolah dalam pengembangan pembelajaran berbasis konservasi alam.

Bentuk Kegiatan	: Kegiatan ini dimulai dari survey lokasi di prau besi dilanjutkan melaksanakan diskusi dengan PJ museum 13 perihal lokasi dan dilanjutkan ke acara gladak yang di ikuti oleh LPPM, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Bidang Kebudayaan, dan Peserta KKN
Tujuan	: Melaksanakan kegiatan rutinan dan edukasi secara langsung kepada ekstrakurikuler kerpubakalaan dan mengenalkan kegiatan ini kepada beberapa pihak.
Sasaran	: The Bone Hunter Tim
Waktu	: 27 Juli 2025 dan 8 Agustus 2025
Penanggung Jawab	: DEWA BAYU KRISNA
Pelaksana	: Kelompok 10 dan The Bone Hunter Tim
Anggaran	: Rp.174.000
Indikator	: - Survey Lokasi - Pelaksanaan event gladak
Output	: Melaksanakan kegiatan rutinan edukasi dan pencairan langsung fosil di lapangan

3.2 Program Kerja Kelompok Penunjang

Program kerja KKN-T Universitas Bojonegoro secara garis besar difokuskan pada pengembangan potensi Geopark yang terdapat di wilayah Desa Panjunan. Akan tetapi, sebagai bentuk pengabdian yang lebih luas, peserta KKN juga menyusun dan melaksanakan sejumlah program penunjang. Program penunjang ini dimaksudkan untuk memberikan manfaat tambahan bagi masyarakat desa, baik dalam aspek pendidikan, lingkungan, maupun dokumentasi akademik, sehingga keberadaan mahasiswa KKN dapat dirasakan lebih nyata dan menyentuh berbagai lapisan masyarakat.

Pelaksanaan program penunjang ini juga merupakan strategi untuk memanfaatkan waktu selama satu bulan penuh di lokasi KKN. Program-program tersebut tidak hanya mendukung keberlanjutan program utama, tetapi juga menjadi wadah bagi mahasiswa untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan sekaligus memberdayakan masyarakat Desa Panjunan.

3.2.1 Pembuatan Design TPA

Pengelolaan sampah merupakan salah satu tantangan utama dalam pembangunan berkelanjutan di tingkat desa. Desa Panjunan sebagai salah satu wilayah yang terus berkembang membutuhkan sistem pengelolaan sampah yang terstruktur, terutama terkait keberadaan Tempat Pembuangan Akhir (TPA). Selama ini, permasalahan sampah masih menjadi kendala karena belum adanya fasilitas TPA yang memenuhi standar kelayakan. Hal ini berpotensi menimbulkan pencemaran lingkungan, menurunkan kualitas kesehatan masyarakat, serta mengganggu estetika desa.

Sebagai bentuk solusi, dilakukan pembuatan desain TPA untuk Desa Panjunan yang bertujuan memberikan rekomendasi konkret mengenai lokasi, tata letak, serta sistem pengelolaan sampah yang lebih terarah. Desain TPA ini dirancang dengan memperhatikan aspek teknis, lingkungan, dan sosial, sehingga dapat menjadi acuan bagi pemerintah desa dalam merencanakan pembangunan fasilitas pengelolaan sampah yang berkelanjutan.

Dalam perencanaan desain TPA, beberapa prinsip dasar yang diperhatikan antara lain: pemilihan lokasi yang jauh dari permukiman penduduk, pengaturan zona pembuangan organik dan anorganik, penyediaan sistem drainase untuk mencegah pencemaran air tanah, serta rencana pengelolaan pasca pembuangan seperti pemilahan dan daur ulang. Desain ini juga diarahkan agar sesuai dengan konsep TPA Sanitary Landfill, yaitu sistem pembuangan akhir yang ramah lingkungan, mengurangi dampak pencemaran, serta memaksimalkan potensi pengelolaan sampah secara terpadu.

Pembuatan desain ini tidak hanya memberikan gambaran teknis mengenai bentuk TPA, tetapi juga menjadi rekomendasi strategis bagi Desa Panjunan dalam menyusun kebijakan pengelolaan sampah. Dengan adanya desain TPA yang layak, diharapkan desa mampu mengatasi permasalahan sampah secara sistematis, meningkatkan kualitas lingkungan hidup, serta mendukung kesejahteraan masyarakat.

Bentuk Kegiatan	: Kegiatan ini dimulai dari survey lokasi dan pembuatan rencana design TPA
Tujuan	: Untuk memberikan rekomendasi TPA yang cukup memadai untuk pihak Desa Panjunan
Sasaran	: Desa Panjunan
Waktu	: 18 Juli – 25 Juli2025
Penanggung Jawab	: FEBRIAN ANDRE PRAYOGI
Pelaksana	: FEBRIAN ANDRE PRAYOGI
Anggaran	: -
Indikator	: - Survey Lokasi - Pembuatan Design
Output	: Desa Panjunan memiliki rekomendasi TPA yang cukup memadai

3.2.2 Modul Kompos

Pengelolaan limbah organik menjadi salah satu isu penting dalam mendukung pertanian berkelanjutan, khususnya di tingkat desa. Desa Panjunan yang memiliki fasilitas greenhouse memerlukan sumber pupuk organik yang ramah lingkungan, murah, serta berkelanjutan guna menunjang produktivitas tanaman. Menjawab kebutuhan tersebut, disusun Modul Kompos yang ditujukan kepada Penanggung Jawab (PJ) Greenhouse Desa Panjunan sebagai panduan praktis dalam pembuatan dan pemanfaatan kompos dari bahan-bahan lokal yang mudah didapat.

Modul ini berisi penjelasan mengenai konsep dasar kompos, manfaat penggunaan kompos bagi tanaman greenhouse, hingga tahapan teknis pembuatan kompos yang sederhana namun efektif. Bahan utama yang digunakan dalam pembuatan kompos adalah limbah organik rumah tangga, dedaunan, serta sisa hasil pertanian desa. Dengan metode pengomposan yang tepat, limbah tersebut dapat diolah menjadi pupuk organik berkualitas yang mampu memperbaiki struktur tanah, meningkatkan kandungan hara, serta mengurangi ketergantungan terhadap pupuk kimia.

Bagi PJ greenhouse, modul ini tidak hanya berfungsi sebagai panduan teknis, tetapi juga sebagai bahan edukasi yang dapat ditularkan kepada petani dan masyarakat desa. Dengan penerapan modul, pengelolaan limbah organik menjadi lebih terarah, serta hasilnya dapat langsung dirasakan dalam peningkatan kualitas dan kuantitas produksi tanaman di greenhouse. Selain itu, pemanfaatan kompos juga mendukung prinsip pertanian ramah lingkungan dan berkontribusi terhadap pengurangan sampah organik di Desa Panjunan.

Penyusunan modul ini diharapkan mampu menjadi pijakan awal bagi Desa Panjunan dalam mengembangkan sistem pertanian berkelanjutan berbasis partisipasi masyarakat. Ke depan, modul kompos dapat dikembangkan lebih lanjut dengan inovasi teknologi sederhana, sehingga pengelolaan greenhouse menjadi

lebih produktif, efisien, dan selaras dengan prinsip pembangunan desa berwawasan lingkungan.

Bentuk Kegiatan	: Kegiatan ini dimulai pembuatan modul kompos untuk penanggung jawab Greenhouse
Tujuan	: Melaksanakan pembuatan modul kompos yang diberikan ke penanggung jawab greenhouse
Sasaran	: Penanggung Jawab Green house desa Panjunan
Waktu	: 8 Agustus - 11 Agustus 2025
Penanggung Jawab	: Husain Abdur Rozak
Pelaksana	: Husain Abdur Rozak
Anggaran	: Rp.50.000
Indikator	: - Pembuatan modul Kompos
Output	: Menghasilkan modul kompos untuk penanggung jawab greenhouse

3.2.3 Modul Greenhouse

Sebagai upaya mendukung optimalisasi pemanfaatan fasilitas greenhouse yang telah dimiliki Desa Panjunan, disusun Modul Greenhouse yang berfungsi sebagai panduan praktis bagi pengelola maupun masyarakat yang terlibat dalam kegiatan pertanian modern di desa. Modul ini dirancang untuk memberikan pemahaman komprehensif mengenai pengelolaan greenhouse, mulai dari konsep dasar, manfaat, teknik budidaya, hingga strategi pemeliharaan tanaman secara berkelanjutan.

Modul Greenhouse berisi informasi mengenai fungsi dan keunggulan sistem greenhouse, antara lain mampu menciptakan lingkungan tumbuh yang lebih terkontrol, melindungi tanaman dari hama serta cuaca ekstrem, dan meningkatkan produktivitas pertanian. Selain itu, modul ini memuat petunjuk teknis mengenai pengaturan suhu, kelembapan, pencahayaan, serta sistem irigasi yang sesuai dengan kebutuhan tanaman yang dibudidayakan.

Bagi Desa Panjunan, modul ini sangat penting karena greenhouse menjadi salah satu sarana utama dalam mendukung ketahanan pangan sekaligus membuka peluang usaha pertanian modern. Dengan adanya panduan yang terstruktur, Penanggung Jawab (PJ) Greenhouse dapat mengelola fasilitas dengan lebih efektif serta menularkan pengetahuan tersebut kepada petani lokal. Modul ini juga dilengkapi dengan bagian khusus mengenai pemanfaatan pupuk organik hasil pengolahan kompos desa, sehingga tercipta integrasi antara modul kompos dan modul greenhouse dalam praktik pertanian berkelanjutan.

Lebih jauh, modul ini dirancang untuk memotivasi masyarakat desa agar melihat greenhouse bukan hanya sebagai fasilitas budidaya, tetapi juga sebagai sumber inovasi dan edukasi pertanian. Melalui pemanfaatan greenhouse secara optimal, diharapkan Desa Panjunan mampu menghasilkan produk pertanian berkualitas tinggi, ramah lingkungan, serta memiliki nilai jual yang lebih baik di pasaran.

Dengan adanya Modul Greenhouse, Desa Panjunan memiliki pedoman yang jelas dan praktis dalam mengembangkan sistem pertanian modern yang produktif, berkelanjutan, dan berbasis kearifan lokal.

Bentuk Kegiatan	: Kegiatan ini dimulai pembuatan modul greenhouse secara teknis untuk penanggung jawab Greenhouse
Tujuan	: Melaksanakan pembuatan modul greenhouse secara teknis yang diberikan ke penanggung jawab greenhouse
Sasaran	: Penanggung Jawab Green house desa Panjunan
Waktu	: 8 Agustus - 11 Agustus 2025
Penanggung Jawab	: Husain Abdur Rozak
Pelaksana	: Husain Abdur Rozak
Anggaran	: Rp.100.000

Indikator : - Pembuatan modul Greenhouse
 Output : Menghasilkan modul greenhouse penamaan melon untuk penanggung jawab greenhouse

3.3 Ketercapaian Tujuan Kegiatan

Pada ketercapaian dalam KKN Tematik ini kelompok kami telah menjalankan beberapa program kerja dengan baik dikarenakan respon warga desa Panjunan dan pemerintah desa yang baik dalam menerima kegiatan yang kami programkan. Dalam pelaksanaan program, peserta KKN langsung bekerja sama dengan berbagai pihak seperti pemerintah desa, karang taruna dan ibu-ibu PKK desa Panjunan guna menjalankan program kerja serta menentukan output yang ingin dicapai sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Ketercapaian Tujuan Kegiatan

No	Program Kerja	Hasil	Uraian Kegiatan
1.	Pembuatan akun sosial media Museum 13	Terlaksana	Peserta KKN-TK 10 memanfaatkan media teknologi digital Untuk memperluas jangkauan informasi dan meningkatkan keterlibatan masyarakat. Berbagai platform telah dibuat sebagai sarana komunikasi yang efektif. Akun Instagram digunakan untuk publikasi visual seperti foto koleksi dan potret kegiatan, dengan tujuan menarik perhatian, khususnya dari generasi muda. Sementara itu, kanal YouTube dibuat untuk

			<p>konten video yang lebih mendalam, berfungsi sebagai tur museum virtual. Sebagai pusat informasi resmi dan arsip digital, sebuah website berbasis Blogspot juga dikembangkan untuk memuat artikel, berita, dan katalog koleksi secara lebih terstruktur. Kombinasi ketiga platform ini dirancang untuk saling melengkapi dan memperluas jangkauan edukasi museum ke masyarakat luas.</p>
2.	<p>Pembuatan rak beserta neonbox Museum 13</p>	<p>Terlaksana</p>	<p>Dalam upaya meningkatkan standar pengelolaan, KKN-TK 10 melakukan dua kegiatan utama: pembuatan rak penyimpanan fosil dan pemasangan neonbox. Rak penyimpanan dibuat sesuai arahan UNESCO, menggunakan bahan ramah lingkungan dan tahan lama untuk mencegah kerusakan pada fosil. Rak ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan, tetapi juga sebagai sarana <i>display</i> yang rapi dan terproteksi. Selain itu, neonbox berbentuk logo</p>

			Museum 13 dipasang di area strategis untuk meningkatkan visibilitas dan <i>branding</i> . <i>Neonbox</i> ini berfungsi sebagai penanda lokasi, menarik perhatian, dan memberikan kesan profesional, sehingga keberadaan museum semakin dikenal luas.
3.	Pembuatan Nametag Museum 13 dengan QR Code	Terlaksana	KKN-TK 10 membuat <i>nametag</i> fosil yang dilengkapi dengan QR Code untuk memberikan informasi yang lebih interaktif dan mendalam. Setiap <i>QR Code</i> terhubung ke website museum, memungkinkan pengunjung mengakses detail ilmiah, usia geologis, dan lokasi penemuan fosil. Inovasi ini tidak hanya memperkaya pengalaman edukasi, tetapi juga mempermudah dokumentasi dan pengelolaan koleksi secara digital, menjadikan museum lebih relevan bagi generasi muda.
4.	Pembuatan Design TPA	Terlaksana	Sebagai solusi masalah sampah di Desa Panjunan, tim KKN membuat desain TPA

			berdasarkan prinsip <i>Sanitary Landfill</i> yang ramah lingkungan. Desain ini mencakup penentuan lokasi, zonasi sampah, dan sistem drainase, yang akan menjadi rekomendasi konkret bagi pemerintah desa.
5.	Event Pencarian Fossil (Gladak)	Terlaksana	Tim KKN membantu pelaksanaan acara tahunan " GLADAK ", di mana siswa SDN 2 Panjunan diajak langsung mencari fosil di lokasi Prau Besi. Kegiatan ini bertujuan memberikan edukasi praktis dan menumbuhkan kesadaran akan pentingnya pelestarian warisan geologi di kalangan anak-anak.
6.	Revisi Peta Penemuan Fossil	Terlaksana	Berdasarkan arahan UNESCO, Peta Penemuan Fossil direvisi dengan menambahkan foto dokumentasi pada setiap titik temuan. Hal ini membuat peta lebih informatif dan menjadi arsip visual yang memperkuat validitas data bagi pengunjung maupun peneliti.
7.	Pembuatan Modul Kompos	Terlaksana	Untuk mendukung pertanian berkelanjutan, tim KKN

			membuat Modul Kompos sebagai panduan praktis pembuatan pupuk organik dari limbah lokal. Modul ini diberikan kepada penanggung jawab Greenhouse Desa Panjunan untuk meningkatkan produktivitas tanaman dan mengurangi ketergantungan pada pupuk kimia.
8.	Pembuatan Modul Greenhouse	Terlaksana	Tim KKN membuat Modul Greenhouse untuk penanggung jawab greenhouse Desa Panjunan. Modul ini berisi panduan praktis pengelolaan greenhouse, termasuk teknik budidaya, yang bertujuan meningkatkan produktivitas tanaman dan mendukung pertanian berkelanjutan di desa.
9.	Learn & play dan sosialisasi Geopark	Terlaksana	Peserta KKN mengadakan kegiatan Learn & Play di MI Rodlotut Tholibin Desa Panjunan. Mereka menggunakan permainan edukatif untuk menyosialisasikan konsep geopark dan pentingnya pelestarian lingkungan kepada

			siswa dengan cara yang menyenangkan, tujuannya agar materi lebih mudah dipahami oleh anak-anak.
10.	Sosialisasi Geopark bersama Dinas Kebudayaan dan Pariwisata	Terlaksana	Tim KKN menyelenggarakan sosialisasi kepada masyarakat Desa Panjunan untuk menumbuhkan kesadaran bahwa geopark adalah aset desa yang penting untuk edukasi, konservasi, dan ekonomi. Fokus utama sosialisasi ini adalah edukasi mengenai pengertian geopark, pentingnya pelestarian, dan larangan penjualan fosil secara ilegal.

3.5 Realisasi Anggaran dan Belanja

Tabel 3. 2 Laporan Anggaran dan Belanja Program Kerja Utama KKN-TK Kelompok 10 Universitas Bojonegoro

No.	Jenis Kebutuhan	Jumlah	Satuan (Rp)	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1.	Pembuatan Rak Museum dan Neon Box				
	- Neon Box	1	Buah	700.000	700.000
	- Stiker Neon Box	1	Buah	72.000	72.000
	- Rak dan Penyimpanan Kayu	1	Set	1.805.000	1.805.000
	- Kabel	10	Meter	7.500	75.000
	- Pylox	1	Buah	27.000	27.000
	- Solasi	1	Buah	2.000	2.000
	- Transport	1	Paket	100.000	100.000
	Sub Total				2.781.000
2.	Pembuatan Nametag Fosil Museum 13 dengan QR Code				

	- Flashdisk	1	Buah	75.000	75.000
	Sub Total				75.000
3.	GLADAK				
	- Konsumsi	6	Kotak	20.000	120.000
	- Snack Peserta	1	Paket	54.000	54.000
	Sub Total				174.000
4.	Desain Perencanaan TPS Desa Panjungan				
	- Soft file	-	-	-	-
	Sub Total				-
Total 1 + 2+ 3 + 4 (Rp)					3.030.000

Tabel 3. 3 Laporan Anggaran dan Belanja Program Kerja Pendampingan KKN-TK Kelompok 10 Universitas Bojonegoro

No.	Jenis Kebutuhan	Jumlah	Satuan (Rp)	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1.	Revisi Pemetaan Penemuan Fosil				
	- Cetak Peta A3	10	Lembar	4.450	44.500
	- Soft file	-	-	-	-
	Sub Total				44.500
2.	Modul Greenhouse				
	- Cetak Modul	1	Paket	100.000	100.000
	- Soft file	-	-	-	-
	Sub Total				100.000
3.	Modul Kompos				
	- Cetak Modul	1	Paket	50.000	50.000
	- Soft file	-	-	-	-
	Sub Total				50.000
4.	Learn & Play dan Sosialisasi Geopark				
	- Doorprize	1	Kali	50.000	50.000
	- Cetak Brosur	1	Paket	652.500	652.500
	- Figura + Foto	1	Paket	30.000	30.000
	Sub Total				732.500
5.	Lain-lain				
	- Transport	1	Paket	300.000	300.000
	- Submit Jurnal	1	Jurnal	450.000	450.000
	Sub Total				750.000

Total 1 + 2 + 3 + 4 + 5 (Rp)	1.677.000
-------------------------------------	------------------

Tabel 3. 4 Laporan Anggaran dan Belanja Program Kerja Tambahan KKN-TK
Kelompok 10 Universitas Bojonegoro

No.	Jenis Kebutuhan	Jumlah	Satuan (Rp)	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1.	Sosialisasi Geopark Bersama Dinas Pariwisata				
	- Banner	1	Buah	37.000	37.000
	- Paper Bag + Plakat	1	Paket	56.000	56.000
	Sub Total				93.000
2.	Lain-lain				
	- Plakat + Box	2	Paket	100.000	200.000
	Sub Total				200.000
Total 1 + 2 (Rp)					293.000

Tabel 3. 5 Rekapitulasi Rencana Anggaran dan Belanja Program Kerja KKN-TK
Kelompok 10 Universitas Bojonegoro

Program Kerja Utama	3.030.000
Program Kerja Pendampingan	1.677.000
Program Kerja Tambahan	293.000
Total 1 + 2 + 3 (Rp)	5.000.000

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata adalah suatu bentuk pendidikan dengan cara memberikan pengalaman empiris kepada mahasiswa untuk hidup ditengah-tengah masyarakat luar kampus, dan secara langsung mengajarkan kepada mahasiswa mengenai berbagai hal. Yang pertama adalah identifikasi masalah sosial, kedua adalah keterlibatan masyarakat secara aktif, ke tiga adalah keberlanjutan dan pengembangan, dan yang ke empat adalah bertumpu pada sumber daya lokal. Dengan adanya program KKN ini, mahasiswa KKN bisa mengoptimalkan pengembangan potensi Geopark melalui sektor digitalisasi. Kami telah melakukan program kerja yang dilaksanakan selama 1 bulan diantaranya yaitu pembuatan akun sosial media museum 13, Pembuatan Rak Beserta Neon Box Museum 13, Pembuatan Name Tag Fosil beserta QR Code, Pembuatan design TPA, Event Pencairan Fosil “Gladak”, Revisi Peta Penemuan Fosil, Modul Kompos, Modul Greenhouse, Learn dan Play beserta sosialisasi geopark di MI, dan terakhir sosialisasi geopark Bersama Dinas Kebudayaan dan Pariwisata

4.2 Saran

Kami menyadari bahwa dalam pelaksanaan KKN Tematik ini masih banyak terdapat kekurangan sehingga diperlukan adanya langkah untuk penyempurnaan. Maka dari itu kami menyampaikan saran-saran untuk kebaikan bersama :

1. Mahasiswa

Sebelum pelaksanaan KKN, hendaknya mahasiswa mempersiapkan diri semaksimal mungkin baik pengetahuan, keterampilan terutama sikap bagaimana menempatkan diri sesuai dengan kondisi dimana mahasiswa tinggal. Diharapkan juga selama

menjadi mahasiswa KKN, untuk tetap terbuka dan sospan dalam menerima kritik dan saran dari masyarakat untuk memudahkan mahasiswa KKN berbaur dan memahami karakter setiap individu yang berbeda.

2. Penanggung Jawab Musuem 13

Penanggung Jawab Musuem 13 sebaiknya harus lebih mencari seseorang yang memiliki minat terhadap fosil dan museum agar museum 13 menjadi lebih berkembang lagi.

Hendaknya komunikasi dan koordinasi terkait fosil yang belum memiliki nama ke pihak dinas terkait agar bisa didata lebih lanjut.