

Peningkatan Keterampilan Guru PAUD Melalui Kewirausahaan Kreatif Dan Edukatif

Mahardika Agung Madepo^{1*}, Lina Budiarti², Lidya Verawati³

^{1,2,3}Digital Business Study Program, Faculty of Economics and Business, Universitas Muhammadiyah Pontianak, Pontianak City, West Kalimantan Province, Indonesia

Email: mahardika.madepo@unmuhpnk.ac.id^{1*}, lina.budiarti@unmuhpnk.ac.id², violidya27@gmail.com³

Article history:

Received March 16, 2026

Revised April 29, 2026

Accepted May 1, 2026

Abstract

Early Childhood Education (ECE) teachers in Indonesia often struggle with a lack of creative teaching materials and low income. This community program aimed to tackle both problems at once through hands-on training in education and entrepreneurship. 30 PAUD teachers from HIMPAUDI Kecamatan Sungai Ambawang, Kubu Raya Regency, joined the program on November 1, 2025. Two main sessions were held: one focused on making Educational Play Tools (EPT) from recycled materials, and another on basic entrepreneurship and digital marketing. Teachers were introduced to the "edupreneur" concept, the idea that educators can create meaningful teaching tools while also building financial independence. During the workshop, participants produced six original EPT products, assessed on creativity, educational value, quality, and marketability, which were then donated to the host school. Feedback from partners across all evaluation areas was rated "Very Good." These results show that combining entrepreneurship training with early childhood education is an effective way to both professionalize teachers and improve their economic wellbeing.

Keywords:

ECE Teachers; Educational Play Tools (EPT); Creative Entrepreneurship; Digital Marketing; Community Service Program.

Abstrak

Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Indonesia seringkali menghadapi dua tantangan utama: kurangnya media pembelajaran yang kreatif dan rendahnya penghasilan. Program pengabdian masyarakat ini dirancang untuk mengatasi kedua masalah tersebut sekaligus melalui pelatihan praktis di bidang pendidikan dan kewirausahaan. 30 guru PAUD dari HIMPAUDI Kecamatan Sungai Ambawang, Kabupaten Kubu Raya, mengikuti program ini pada 1 November 2025. Dua sesi utama diselenggarakan: satu sesi berfokus pada pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) dari bahan daur ulang, dan sesi lainnya membahas dasar-dasar kewirausahaan dan pemasaran digital. Para peserta diperkenalkan dengan konsep "edupreneur", gagasan bahwa pendidik dapat menciptakan alat pembelajaran yang bermakna sekaligus membangun kemandirian finansial. Selama workshop, peserta menghasilkan enam produk APE orisinal yang dinilai berdasarkan kreativitas, nilai edukatif, kualitas, dan potensi pasar, kemudian didonasikan kepada sekolah penyelenggara. Umpan balik dari mitra di seluruh aspek penilaian mendapat nilai "Sangat Baik." Hasil ini menunjukkan bahwa memadukan pelatihan kewirausahaan dengan praktik pendidikan anak usia dini merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan profesionalisme guru sekaligus kesejahteraan ekonomi mereka.

Kata Kunci:

Guru PAUD; Alat Permainan Edukatif (APE); Kewirausahaan Kreatif; Pemasaran Digital; Pengabdian Masyarakat.

1. PENDAHULUAN

Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menempati posisi yang sangat strategis dalam ekosistem pendidikan nasional. Mereka adalah garda terdepan yang meletakkan fondasi tumbuh kembang anak pada usia emas, yaitu periode 0–6 tahun ketika perkembangan otak anak mencapai 80% dari kapasitas penuhnya. Namun, di balik tanggung jawab yang luar biasa besar ini, kenyataan di lapangan menunjukkan kondisi yang memprihatinkan: guru PAUD, khususnya di lembaga swasta dan non-formal, kerap menghadapi dua permasalahan mendasar secara bersamaan—keterbatasan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, serta tingkat kesejahteraan ekonomi yang masih jauh dari memadai.

Riset yang dilakukan oleh Eliza et al. (2022) dan Karmila dan Eliza (2022) secara tegas menunjukkan bahwa pelatihan profesional berkelanjutan merupakan kebutuhan nyata yang dirasakan oleh guru PAUD di seluruh Indonesia. Di sisi lain, studi Listiani et al. (2024) membuktikan bahwa pelatihan kewirausahaan bagi guru PAUD tidak hanya mampu meningkatkan kompetensi pedagogi, tetapi juga membuka peluang penghasilan tambahan tanpa mengabaikan peran sosial sebagai pendidik. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan pemberdayaan berbasis kewirausahaan merupakan solusi yang holistik dan berkelanjutan.

Di Kecamatan Sungai Ambawang, Kabupaten Kubu Raya, permasalahan tersebut tercermin secara nyata pada guru-guru PAUD yang tergabung dalam Himpunan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Anak Usia Dini Indonesia (HIMPAUDI). Berdasarkan hasil asesmen yang dilakukan tim pengabdian melalui wawancara terstruktur dengan Ketua HIMPAUDI Kecamatan Sungai Ambawang, Admayati, S.Pd., pada Oktober 2025, teridentifikasi bahwa 83,3% guru (25 dari 30 orang) belum pernah mengikuti pelatihan pembuatan APE dari bahan daur ulang, dan seluruh guru belum memanfaatkan media sosial untuk tujuan pemasaran produk. Selain itu, berdasarkan data yang dihimpun dari pengurus HIMPAUDI Kecamatan Sungai Ambawang (2025), rata-rata honorarium guru PAUD non-formal di wilayah ini berkisar antara Rp300.000 hingga Rp500.000 per bulan, jauh di bawah Upah Minimum Kabupaten (UMK) Kubu Raya sebesar Rp3.124.895 yang ditetapkan pada tahun 2025 (Oxtora, 2025), sehingga diversifikasi sumber penghasilan menjadi urgensi yang tidak bisa diabaikan.

Keterbatasan APE di lembaga PAUD juga berimplikasi langsung terhadap kualitas pembelajaran. Fakhriana et al. (2023) menegaskan bahwa ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai memiliki korelasi positif yang signifikan dengan peningkatan motivasi belajar anak usia dini. Sementara itu, Tean et al. (2025) menambahkan bahwa guru yang terampil membuat APE dari barang bekas tidak hanya meningkatkan kreativitas mengajar, tetapi juga menghasilkan media pembelajaran bernilai guna tinggi dengan biaya produksi yang sangat terjangkau—sebuah solusi yang sangat relevan untuk konteks lembaga PAUD dengan keterbatasan anggaran.

Merespons gap permasalahan tersebut, meski terdapat sejumlah studi tentang pelatihan APE (Soleha et al., 2022; Tean et al., 2025) dan pelatihan kewirausahaan guru PAUD (Listiani et al., 2024) secara terpisah, belum ditemukan program PkM yang mengintegrasikan ketiga komponen, pembuatan APE berbasis daur ulang, internalisasi jiwa edupreneur, dan literasi pemasaran digital, dalam satu paket intervensi yang holistik dan kontekstual untuk guru PAUD non-formal. Kebaruan program ini terletak pada pendekatan terpadu tersebut, yang dirancang khusus untuk konteks keterbatasan sumber daya. Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dirancang dengan pendekatan terpadu yang menggabungkan tiga dimensi pemberdayaan: (1) penguatan kompetensi pedagogis melalui pembuatan APE kreatif berbasis daur ulang, (2) internalisasi jiwa kewirausahaan melalui konsep edupreneur, dan (3) literasi digital untuk pemasaran produk melalui media sosial. Melalui sinergi ketiga dimensi ini, program ini tidak hanya menargetkan peningkatan kualitas pembelajaran di kelas, tetapi juga membuka potensi pemberdayaan ekonomi guru sebagai langkah awal menuju kemandirian finansial—meskipun dampak ekonomi jangka panjang perlu dikonfirmasi melalui penelitian tindak lanjut.

2. METODE

Kegiatan PkM ini dilaksanakan di PAUD Taman Seminari Basule, Desa Korek, Kecamatan Sungai Ambawang, Kabupaten Kubu Raya pada tanggal 1 November 2025. Sasaran kegiatan adalah 30 orang guru PAUD yang tergabung dalam HIMPAUDI Kecamatan Sungai Ambawang. Pendekatan yang digunakan adalah participatory action training, yaitu model pelatihan yang secara epistemologis berakar pada tradisi action research dan adult learning theory. Kemmis et al. (2014) mendefinisikan participatory action research/training sebagai proses kolaboratif di mana peserta bukan sekadar objek pelatihan, melainkan subjek aktif yang terlibat dalam siklus plan–act–observe–reflect secara berulang. Sejalan dengan itu, (Wood, 2019) menegaskan bahwa pendekatan partisipatif ini secara inheren memiliki dimensi emansipatoris: peserta tidak hanya menyerap pengetahuan, tetapi juga mengkonstruksinya bersama fasilitator melalui pengalaman langsung. Dalam konteks program ini, prinsip tersebut diwujudkan melalui tiga fase berurutan: (1) penerimaan materi berbasis studi kasus dan demonstrasi; (2) diskusi interaktif berbasis pertanyaan reflektif; dan (3) praktik langsung menciptakan produk APE nyata yang dapat langsung dinilai dan digunakan.

2.1. Tahap Persiapan dan Sosialisasi

Tahap persiapan diawali dengan survei kebutuhan yang dilakukan secara daring melalui koordinasi dengan Ketua HIMPAUDI Kecamatan Sungai Ambawang, Admayati, S.Pd. Instrumen pre-assessment berbentuk kuesioner terstruktur yang terdiri dari dua bagian. Bagian pertama berisi lima pertanyaan pengetahuan kognitif dengan pilihan benar/salah dan isian singkat, meliputi: (1) pemahaman konsep APE berbasis bahan daur ulang; (2) pengetahuan tahapan perkembangan anak usia dini terkait pemilihan APE; (3) pemahaman dasar kewirausahaan; (4) pengetahuan platform pemasaran digital; dan (5) pengetahuan penetapan harga produk kreatif. Bagian kedua berisi skala Likert 1–5 untuk mengukur tingkat kepercayaan diri peserta dalam membuat APE dan memasarkannya secara digital. Hasil pre-assessment menunjukkan bahwa rata-rata skor pengetahuan awal peserta berada pada kisaran 45–55 dari skala 100, mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta berada pada kategori “pengetahuan dasar terbatas”. Skor kepercayaan diri rata-rata untuk pembuatan APE adalah 2,4 (dari skala 5) dan untuk pemasaran digital sebesar 1,9—keduanya berada di bawah titik tengah skala, yang menunjukkan rendahnya rasa percaya diri peserta sebelum pelatihan. Data baseline ini menjadi pijakan dalam mengkurasi kedalaman dan urutan penyajian materi agar relevan, praktis, dan langsung dapat diterapkan oleh peserta.

2.2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan berlangsung dari pukul 08.00 hingga 12.00 WIB dan terbagi menjadi dua sesi utama yang saling melengkapi. Sesi pertama dipandu oleh Lina Budiarti, S.E., M.Ak., dengan fokus pada pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan bernilai edukatif. Pemateri menjelaskan mengapa APE perlu dirancang secara kreatif—untuk menemukan ide baru, mengubah bahan sederhana menjadi produk menarik, dan mengembangkan bakat kreatif guru—sekaligus edukatif, yakni mampu menumbuhkan rasa ingin tahu anak, mendukung perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, motorik, moral, dan kreativitas. Peserta diperkenalkan pada berbagai contoh konkret APE inovatif yang terinspirasi dari platform media sosial, mulai dari puzzle huruf vokal, papan pencocokan geometri warna, hingga permainan Montessori berbahan straw dan tutup botol.

Sesi kedua dipandu oleh Mahardika Agung Madepo, S.I.Kom., MBA. Pemateri memaparkan konsep kewirausahaan yang relevan bagi guru PAUD, dengan penekanan bahwa wirausaha bukan semata tentang profit, melainkan tentang kemampuan melihat peluang, berinisiatif, dan menciptakan kemandirian. Guru PAUD didorong untuk memosisikan diri sebagai edupreneur—sosok yang mampu menciptakan APE sambil mendidik dan memberikan manfaat bagi komunitas sekitarnya. Pada sub-materi pemasaran digital, peserta mendapatkan pemaparan strategi promosi melalui empat platform: Instagram (konten foto dan video estetik), TikTok (video pendek demonstrasi penggunaan APE), WhatsApp (komunikasi dan transaksi langsung), serta Facebook (menjangkau jaringan komunitas lebih luas). Peserta juga mendapatkan tips praktis: cara memotret produk secara menarik, teknik penulisan caption yang bercerita, serta penggunaan tagar strategis.

2.3. Tahap Praktik dan Evaluasi

Setelah kedua sesi pemaparan, seluruh peserta melaksanakan praktik pembuatan APE secara berkelompok. Tiga puluh guru dibagi ke dalam enam kelompok (masing-masing lima orang) dengan kebebasan penuh untuk memilih jenis APE sesuai inspirasi yang diperoleh dari materi. Penilaian produk dilakukan oleh pemateri dan Ketua HIMPAUDI menggunakan rubrik penilaian APE yang mencakup empat aspek dengan skala Likert 1–5 (1 = Sangat Kurang, 2 = Kurang, 3 = Cukup, 4 = Baik, 5 = Sangat Baik), sebagai berikut: (1) Kreativitas dan Inovasi—menilai orisinalitas desain, keunikan penggunaan bahan daur ulang, dan nilai estetika produk; (2) Nilai Edukatif—menilai kesesuaian APE dengan tahap perkembangan anak (kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosional), kejelasan tujuan pembelajaran, dan kemudahan penggunaan oleh anak; (3) Kualitas Pengerjaan—menilai kerapian konstruksi, ketahanan bahan, keamanan bagi anak (bebas sudut tajam dan bahan berbahaya), serta kebersihan tampilan; dan (4) Potensi Pasar—menilai daya tarik visual bagi konsumen, estimasi harga jual yang wajar, dan kemudahan pengemasan untuk distribusi. Skor maksimal per produk adalah 20 poin, dengan kategori penilaian: 17–20 = Sangat Baik; 13–16 = Baik; 9–12 = Cukup; dan di bawah 9 = Perlu Perbaikan. Evaluasi kepuasan mitra diukur melalui form penilaian terstandar yang mencakup sepuluh dimensi pengabdian dengan skala penilaian empat tingkat: Kurang Baik (1), Cukup Baik (2), Baik (3), dan Sangat Baik (4). Data dianalisis secara deskriptif melalui perhitungan rata-rata skor per dimensi dan persentase capaian terhadap skor maksimal, guna memberikan gambaran menyeluruh tentang tingkat kepuasan mitra terhadap pelaksanaan program.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pelaksanaan Sesi Pertama: Kreativitas APE Berbasis Daur Ulang

Dalam Sesi pertama berlangsung penuh antusiasme. Pemateri membuka dengan pertanyaan reflektif kepada peserta: "Berapa banyak barang bekas di sekitar Anda yang selama ini terbuang percuma?" Pertanyaan ini berhasil membangun kesadaran bahwa lingkungan sekitar guru PAUD sesungguhnya merupakan gudang bahan baku APE yang belum dimanfaatkan. Pemateri kemudian mendemonstrasikan secara langsung dua

produk APE sebagai contoh konkret: (1) Papan Menghitung Wortelku—media pengenalan angka 1–10 berbahan kardus bekas dan kertas print yang dilengkapi slot geser untuk memasukkan gambar wortel; serta (2) Tempat Pensil Edukatif—wadah alat tulis dari botol plastik bekas yang dilapisi sedotan warna dan dihias dengan kertas kado. Kedua produk ini dipilih secara sengaja untuk menunjukkan bahwa APE berkualitas tidak memerlukan biaya besar.

Temuan ini memperkuat argumen Soleha et al. (2022) bahwa pemanfaatan barang bekas sebagai APE terbukti meningkatkan kreativitas mengajar guru sekaligus menyediakan media belajar yang terjangkau. Lebih jauh, Krismawati et al. (2025) menegaskan bahwa kreativitas guru PAUD dalam mengatasi keterbatasan sarana merupakan faktor kunci dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan berkualitas. Dalam konteks program ini, pendekatan tersebut juga menanggalkan stigma bahwa "APE yang baik pasti mahal", sehingga membuka mindset baru bagi peserta untuk melihat potensi ekonomi dalam setiap aktivitas kreatif mereka.

Aspek keberlanjutan dan kesadaran lingkungan juga menjadi bagian integral dari sesi ini. Pemanfaatan bahan daur ulang tidak hanya menekan biaya produksi, tetapi juga menanamkan nilai eco-literacy kepada anak usia dini secara tidak langsung. Ketika seorang anak bermain dengan APE yang terbuat dari botol bekas, ia secara implisit belajar bahwa sampah dapat menjadi sesuatu yang bermanfaat—sebuah pelajaran karakter yang nilainya jauh melampaui sekadar pengenalan konsep daur ulang.



Gambar 1. Penyampaian Materi Pertama

3.2. Pelaksanaan Sesi Kedua: Edupreneur dan Pemasaran Digital

Sesi kedua membawa perspektif yang segar bagi sebagian besar peserta. Konsep "edupreneur"—perpaduan antara educator dan entrepreneur—mendobrak dikotomi yang selama ini sering terasa bagi guru: bahwa menjadi pendidik yang berdedikasi dan berwirausaha adalah dua hal yang saling bertentangan (Fitria et al., 2022). Pemateri menegaskan sebaliknya: justru keunikan posisi guru PAUD sebagai orang yang sehari-hari berinteraksi dengan anak dan orang tua adalah keunggulan kompetitif yang tidak dimiliki oleh penjual APE biasa. Guru PAUD mengetahui secara persis kebutuhan perkembangan anak, sehingga APE yang mereka ciptakan memiliki relevansi edukatif yang autentik.

Tiga ciri utama jiwa wirausaha dibahas secara interaktif dengan metode diskusi kelompok kecil: (1) Kreatif dan Inovatif, mampu mengubah barang bekas menjadi produk APE bernilai; (2) Berani Mengambil Peluang, membaca kebutuhan anak didik sebagai inspirasi ide usaha; dan (3) Pantang Menyerah, membangun pasar secara bertahap dengan konsistensi. Diskusi ini mengungkap bahwa banyak peserta sebenarnya sudah memiliki intuisi kewirausahaan yang kuat, hanya belum mendapat wadah dan pengetahuan yang tepat untuk mengaktualisasikannya.

Pada sub-materi pemasaran digital, respons peserta sangat antusias. Nurmala (2022) menyatakan bahwa pelatihan digital marketing bagi pelaku usaha kecil terbukti meningkatkan jangkauan pasar secara signifikan dengan biaya promosi yang sangat rendah. Sementara Wadly et al. (2025) membuktikan efektivitas pelatihan media sosial dalam membantu UMKM mengembangkan pasar melalui konten digital yang menarik dan konsisten. Mengacu pada kedua temuan tersebut, peserta diajak melakukan simulasi praktis: membuat deskripsi produk APE yang menarik, memilih angle foto yang estetik, dan merancang tagar strategis seperti #MainanEdukasi, #KaryaGuruPAUD, dan #DaurUlangKreatif. Simulasi ini terbukti efektif dalam menurunkan hambatan psikologis peserta terhadap penggunaan teknologi digital.



Gambar 2. Penyampaian Materi Kedua

3.3. Hasil Praktik: Enam Produk APE Inovatif

Sesi praktik menghasilkan enam produk APE yang dinilai menggunakan rubrik empat aspek dengan skala 1–5. Tabel 1 menyajikan skor masing-masing kelompok secara rinci.

Tabel 1. Skor Penilaian Produk APE per Kelompok (Skala 1–5)

Kelompok	Kreativitas	Nilai Edukatif	Kualitas	Potensi Pasar	Total (maks. 20)
Kelompok 1	5	5	4	4	18
Kelompok 2	4	5	4	4	17
Kelompok 3	5	4	5	3	17
Kelompok 4	4	5	4	4	17
Kelompok 5	5	4	4	3	16
Kelompok 6	4	4	4	3	15
Rata-rata	4,50	4,50	4,17	3,50	16,67

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa seluruh kelompok berhasil meraih kategori “Baik” atau “Sangat Baik” (skor total 15–18 dari maksimal 20). Rata-rata skor kreativitas (4,50) dan nilai edukatif (4,50) menunjukkan bahwa peserta mampu mengintegrasikan aspek pedagogis ke dalam desain produk secara konsisten. Sebaliknya, aspek potensi pasar memperoleh rata-rata terendah (3,50), mengindikasikan bahwa orientasi kewirausahaan—khususnya estimasi harga dan kemasan distribusi—masih memerlukan penguatan lebih lanjut. Temuan ini konsisten dengan Listiani et al. (2024) yang melaporkan bahwa guru PAUD pada umumnya lebih mudah menyerap keterampilan pedagogi dibandingkan keterampilan bisnis dalam satu sesi pelatihan tunggal; mereka merekomendasikan pendampingan lanjutan sebagai tindak lanjut wajib. Seluruh produk APE yang dihasilkan kemudian diserahkan secara resmi kepada PAUD Taman Seminari Basule sebagai bentuk kontribusi langsung program kepada mitra.

Sebagai wujud nyata kontribusi PkM terhadap mitra, seluruh APE hasil karya peserta diserahkan secara simbolis kepada PAUD Taman Seminari Basule. Penyerahan ini tidak hanya memperkaya koleksi media pembelajaran lembaga, tetapi juga memberikan dampak langsung yang terukur bagi anak didik, enam perangkat APE baru yang langsung siap digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.



Gambar 3. Penyerahan Bingkisan untuk APE Terbaik

3.4. Evaluasi Kepuasan Mitra

Tabel 2 menyajikan hasil penilaian kepuasan mitra secara lengkap, termasuk skor numerik pada skala 1–4.

Tabel 2. Hasil Penilaian Kepuasan Mitra (Skala 1–4)

No	Aspek Penilaian	Skor (1–4)	Nilai
1	Kesesuaian kegiatan dengan kebutuhan mitra	4	Sangat Baik
2	Pelaksanaan sesuai kaidah ilmiah	4	Sangat Baik
3	Perhatian terhadap Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)	3	Sangat Baik
4	Kesesuaian hasil dengan perencanaan kegiatan	4	Sangat Baik
5	Kesesuaian hasil dengan harapan mitra	4	Sangat Baik
6	Pemanfaatan hasil secara maksimal oleh mitra	4	Sangat Baik
7	Manfaat ilmu pengetahuan dan/atau teknologi bagi mitra	4	Sangat Baik
8	Motivasi mitra dalam memanfaatkan ilmu yang diperoleh	4	Sangat Baik
9	Kelanjutan kerja sama dengan UM Pontianak	4	Sangat Baik
10	Penilaian keseluruhan program	4	Sangat Baik

Secara kuantitatif, dari sepuluh dimensi yang dinilai, sembilan aspek memperoleh skor maksimal 4 (100%), sementara aspek Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) memperoleh skor 3 (75%), menghasilkan rata-rata keseluruhan sebesar 3,90 dari skala 4 (97,5% dari skor maksimal). Skor K3 yang relatif lebih rendah mengindikasikan bahwa dalam kegiatan workshop dengan bahan daur ulang, prosedur keamanan kerja perlu mendapat perhatian lebih eksplisit pada program-program mendatang—misalnya melalui penyediaan alat pelindung diri dan panduan penggunaan alat pemotong. Aspek kesesuaian dengan kebutuhan mitra dan kelanjutan kerja sama keduanya memperoleh skor penuh (4/4), mengonfirmasi bahwa desain program berbasis pre-assessment berhasil menjamin relevansi dan keberlanjutan kolaborasi. Dibandingkan dengan program serupa yang dilaporkan oleh Listiani et al. (2024) yang melibatkan 20 guru PAUD dengan fokus tunggal pada kewirausahaan, program ini menunjukkan keunggulan dalam cakupan terpadu serta penggunaan rubrik penilaian produk yang terstandar. Namun, Listiani et al. mencatat bahwa dampak peningkatan pendapatan baru terlihat signifikan setelah tiga bulan pendampingan pasca-pelatihan—sebuah variabel yang belum dapat diukur dalam program ini dan menjadi agenda evaluasi lanjutan yang mendesak.

Apresiasi Ketua HIMPAUDI mencerminkan dampak yang dirasakan secara kolektif: program ini berhasil memotivasi guru PAUD untuk tidak hanya menjadi pendidik yang lebih kreatif, tetapi juga untuk mulai memikirkan langkah konkret menuju kemandirian ekonomi. Banyaknya pertanyaan yang muncul saat diskusi, mulai dari penetapan harga produk yang kompetitif, strategi membangun kepercayaan konsumen, hingga cara menyeimbangkan waktu antara mengajar dan berwirausaha, menjadi sinyal yang jelas bahwa peserta telah bergerak dari tahap awareness (kesadaran) menuju tahap action (tindakan nyata).

3.5. Implikasi Praktis dan Keberlanjutan Program

Temuan program ini memiliki implikasi praktis yang signifikan pada beberapa level. Pada level individu guru, program ini membuktikan bahwa modal kreativitas dan kemauan belajar jauh lebih penting dari modal materi dalam memulai usaha APE. Pada level lembaga PAUD, program ini mendorong pergeseran paradigma dari ketergantungan pada donasi atau anggaran terbatas menuju kemandirian dalam penyediaan media pembelajaran. Pada level komunitas, program ini berpotensi membentuk ekosistem wirausaha sosial berbasis HIMPAUDI, di mana guru-guru PAUD saling mendukung dalam produksi dan pemasaran APE secara kolektif.

Untuk memastikan keberlanjutan dampak, beberapa langkah tindak lanjut direkomendasikan: pertama, pembentukan kelompok usaha bersama APE di bawah naungan HIMPAUDI Kecamatan Sungai Ambawang; kedua, pendampingan intensif selama tiga hingga enam bulan dalam aspek pemasaran digital dan pengelolaan keuangan usaha; ketiga, fasilitasi akses ke marketplace lokal dan pameran pendidikan sebagai saluran distribusi produk. Ketiga langkah ini akan menjadi agenda program PkM lanjutan yang sedang direncanakan oleh tim pengabdian bersama LP3M Universitas Muhammadiyah Pontianak.

4. KESIMPULAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat bertema "Peningkatan Keterampilan Guru PAUD Melalui Kewirausahaan Kreatif dan Edukatif" telah berhasil dilaksanakan sesuai perencanaan dan mencapai tujuan yang ditetapkan. Program ini menunjukkan adanya pergeseran orientasi pada peserta: dari guru yang sekadar menggunakan APE menjadi guru yang mulai mampu menciptakan, menilai, dan mempertimbangkan pemasaran APE secara mandiri—meskipun diperlukan tindak lanjut untuk mengukur keberlanjutan perubahan tersebut dalam praktik nyata.

Tiga capaian utama program ini dapat dirangkum sebagai berikut: (1) peningkatan kompetensi pedagogis melalui penguasaan teknik pembuatan APE kreatif berbasis daur ulang, ditunjukkan oleh enam produk inovatif yang dihasilkan dalam satu sesi praktik; (2) internalisasi jiwa kewirausahaan berbasis nilai edukatif melalui konsep edupreneur, yang mendorong guru melihat kreativitas mengajar sebagai potensi aset ekonomi; dan (3)

literasi digital yang meningkat dalam strategi pemasaran produk melalui media sosial, membuka peluang akses pasar yang lebih luas sebagai langkah awal. Program ini memiliki keterbatasan yang perlu diakui: evaluasi hanya diperoleh dari satu responden mitra tanpa melibatkan instrumen self-assessment peserta, tidak terdapat kelompok kontrol, dan tidak ada mekanisme follow-up pasca pelatihan. Oleh karena itu, dampak terhadap peningkatan kesejahteraan ekonomi guru belum dapat disimpulkan secara definitif dari intervensi satu hari ini. Kepuasan mitra yang mencapai nilai Sangat Baik pada seluruh sepuluh dimensi penilaian mengindikasikan bahwa program berhasil dilaksanakan dan memiliki dampak positif berdasarkan evaluasi yang ada, sekaligus menjadi dasar untuk melanjutkan kolaborasi ke depan. Namun demikian, penilaian ini bersumber dari satu responden institusional sehingga belum dapat digeneralisasi. Penelitian lanjutan yang menggunakan desain pre-post test, melibatkan kelompok kontrol, dan mengukur dampak jangka panjang terhadap pendapatan guru serta kualitas pembelajaran di lembaga PAUD sangat direkomendasikan untuk memperkuat basis empiris program serupa di masa mendatang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Program pengabdian ini terwujud berkat dukungan dan sinergi berbagai pihak yang luar biasa. Tim pengabdian mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP3M) Universitas Muhammadiyah Pontianak atas kepercayaan dan dukungan institusional; kepada HIMPAUDI Kecamatan Sungai Ambawang, khususnya Ketua Admayati, S.Pd., atas kemitraan yang aktif, hangat, dan penuh antusiasme; serta kepada PAUD Taman Seminari Basule, Desa Korek, yang telah menyambut program ini dengan tangan terbuka dan menyediakan fasilitas yang memadai. Semoga program ini menjadi benih kolaborasi jangka panjang yang memberikan dampak nyata bagi peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini di Kabupaten Kubu Raya.

REFERENCES

- Eliza, D., Sardi, M., Amalia, W., & Karmila, D. (2022). Jenis-Jenis Pelatihan Peningkatan Profesional Guru PAUD di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6836–6843. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3055>
- Fakhrana, A., Nasution, U. H., Dn, W. U. D., Nasution, C. W., Priyanti, D., Delvia, E., Hariyanti, H., Hikmah, I., & Azzahra, K. (2023). Pengaruh Sarana Dan Prasarana Pembelajaran Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar di TK Cempaka Desa Pantai Labu Pekan. *Atthufulah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 96–102. <https://doi.org/10.35316/atthufulah.v3i2.2914>
- Fitria, K., Kristiana, D., & Setyowahyudi, R. (2022). Edupreneurship Berbasis 3R (Reduce, Reuse, dan Recycle) Sebagai Upaya Mensejahterakan Ekonomi Pendidik PAUD. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 273–279. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.380>
- Karmila, D., & Eliza, D. (2022). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Peningkatan Kompetensi Profesional dan Pedagogik di Taman Kanak-kanak Pratowi III Ladang Panjang. *Jurnal Family Education*, 2(2), 227–233. <https://doi.org/10.24036/jfe.v2i2.61>
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer Singapore. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
- Krismawati, M., Dea, D., Agustina, R., Priscila, J. M., Rumbekwan, J. I., & Yusup, W. B. (2025). Kreativitas Guru PAUD dalam Menghadapi Keterbatasan Sarana dan Prasarana di TK Negeri Pembina Jekan Raya. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 9–9. <https://doi.org/10.47134/paud.v2i4.1804>
- Listiani, W., Purwati, T., & Rachmawati, R. (2024). PELATIHAN KEWIRAUSAHAAN PADA GURU-GURU PAUD. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(4), 6330–6334. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i4.30676>
- Nurmala, S. (2022). Peningkatan Pemasaran UMKM Melalui Pelatihan Digital Marketing. *ALMUJTAMAE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 281–289. <https://doi.org/10.30997/almujtamae.v2i3.6340>
- Oxtora, R. (2025). Kubu Raya tetapkan UMK 2026 naik 7,7 persen dari tahun lalu. *Antara News*. <https://kalbar.antarane.ws.com/berita/680263/kubu-raya-tetapan-umk-2026-naik-77-persen-dari-tahun-lalu>

- Soleha, R., Astini, B. N., Astawa, I. M. S., & Nurhasanah. (2022). Meningkatkan Kreativitas Guru Melalui Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dari Barang Bekas di Kecamatan Tanjung Kabupaten Lombok Utara. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 2(1), 34–38. <https://doi.org/10.29303/jmp.v2i1.3510>
- Tean, F., Rais, R. D. A., & Tadeko, N. A. (2025). Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak. *Aksi Kita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 621–626. <https://doi.org/10.63822/fg9ynt28>
- Wadly, F., Kurniawan, H., Akbar, A., Muttaqin, M., & Nasution, D. (2025). Pelatihan Media Sosial untuk Pemasaran UMKM dengan Digital Marketing di Desa Kota Pari. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat (JURIBMAS)*, 4(1), 200–206. <https://doi.org/10.62712/juribmas.v4i1.478>
- Wood, L. (2019). *Participatory Action Learning and Action Research: Theory, Practice and Process* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429441318>