

**Pelatihan Edutechnoentrepreneurship untuk Guru dan Orang Tua TK  
dalam Membentuk Lingkungan Belajar Kreatif Berbasis Teknologi  
Edutechnoentrepreneurship Training for Kindergarten Teachers and  
Parents in Shaping a Technology-Based Creative Learning Environment**

<sup>1</sup>Sabariah, <sup>2</sup>Rufi'i, <sup>3</sup>Adi Bandono, <sup>4</sup>Suhari, <sup>5</sup>Roberto, <sup>6</sup>M. Lis Haryanto, <sup>7</sup>Aas Setiani

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya Jawa Timur, Indonesia<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>

e-mail: [sabariah@unipasby.ac.id](mailto:sabariah@unipasby.ac.id)<sup>1</sup>, [rufii@unipasby.ac.id](mailto:rufii@unipasby.ac.id)<sup>2</sup>, [bandono.adibandono@gmail.com](mailto:bandono.adibandono@gmail.com)<sup>3</sup>,

\*Corresponding Author

Submitted: Jan 03, 2026; Revised: April 20, 2026; Accepted: April 22, 2026; Published: April 30, 2026

**ABSTRAK**

Perkembangan teknologi digital menuntut peningkatan kompetensi guru dan orang tua dalam mendukung pembelajaran anak usia dini yang adaptif, aman, dan kreatif. Namun, masih terdapat kesenjangan pemahaman dalam pemanfaatan teknologi edukatif di lingkungan sekolah dan rumah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital guru dan orang tua melalui program pelatihan Edutechnoentrepreneurship guna memperkuat kolaborasi sekolah–rumah serta menciptakan pembelajaran anak usia dini yang interaktif dan inovatif. Metode yang digunakan meliputi analisis kebutuhan, penyusunan materi pelatihan, pelaksanaan seminar dan praktik langsung, pendampingan implementasi teknologi edukatif, serta evaluasi dan refleksi berkelanjutan. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan pada kompetensi peserta. Sebanyak 85% peserta mampu mengoperasikan aplikasi edukatif ramah anak, dan 78% peserta berhasil menghasilkan media pembelajaran digital sederhana seperti video pembelajaran, lembar kerja interaktif, dan permainan edukatif. Selain itu, 70% peserta telah menerapkan fitur keamanan digital seperti parental control dan pengaturan waktu layar di rumah maupun sekolah. Pelatihan juga meningkatkan perubahan mindset guru dan orang tua menjadi fasilitator kreatif, serta memperkuat komunikasi sekolah–rumah melalui platform digital. Anak menunjukkan peningkatan antusiasme, kepercayaan diri, dan keaktifan dalam pembelajaran. Simpulan dari kegiatan ini adalah bahwa pelatihan Edutechnoentrepreneurship efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru dan orang tua, mendorong kreativitas anak, memperkuat kolaborasi sekolah–rumah, serta menciptakan ekosistem pembelajaran yang aman, interaktif, dan berkelanjutan di era digital.

**Kata kunci:** Edutechnoentrepreneurship, Kompetensi guru, Digital

**ABSTRACT**

The rapid development of digital technology requires enhanced competencies of teachers and parents in supporting early childhood education that is adaptive, safe, and creative. However, there remains a gap in understanding the effective use of educational technology in both school and home environments. This study aims to improve the digital competencies of teachers and parents through an Edutechnoentrepreneurship training program to strengthen school–home collaboration and create interactive and innovative early childhood learning. The methods used include analysis, development of training materials, implementation of seminars and hands-on practice, mentoring in the application of educational technology, as well as continuous evaluation and reflection. The training results show a significant improvement in participants' competencies. As many as 85% of participants

were able to operate child-friendly educational applications, and 78% successfully developed simple digital learning media such as learning videos, interactive worksheets, and educational games. In addition, 70% of participants implemented digital safety features such as parental control and screen time management at home and in school. The training also fostered a shift in mindset among teachers and parents into creative facilitators, as well as strengthened school-home communication through digital platforms. Children showed increased enthusiasm, confidence, and active participation in learning activities. In conclusion, the Edutechnoentrepreneurship training is effective in improving the digital competencies of teachers and parents, encouraging children's creativity, strengthening school-home collaboration, and creating a safe, interactive, and sustainable learning ecosystem in the digital era.

**Keywords:** Edutechnoentrepreneurship, teacher competence, digital literacy



Copyright © 2026 The Author(s)

This is an open access article under the CC BY-SA license.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital membawa dampak besar pada metode pembelajaran di pendidikan anak usia dini, termasuk TK. Program pelatihan Edutechnoentrepreneurship hadir untuk meningkatkan kompetensi guru dan orang tua dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan relevan dengan perkembangan teknologi. Pemanfaatan media interaktif seperti aplikasi multimedia dan augmented reality terbukti mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran (Putri et al., 2025; Atina et al., 2020). Kreativitas anak akan berkembang lebih optimal ketika mereka berinteraksi dalam lingkungan belajar yang inovatif, menyenangkan, dan mendukung (Nofrika & Suryana, 2022; Handayani et al., 2025). Dengan pendekatan ini, teknologi digunakan sebagai alat untuk merancang aktivitas belajar yang menarik dan sesuai karakteristik anak usia dini. Guru dituntut untuk mahir menggunakan teknologi sebagai bagian integral pembelajaran, sedangkan orang tua perlu memahami perannya dalam mendukung proses belajar anak secara berkelanjutan di rumah.

Selain itu, pandemi COVID-19 telah mempertegas pentingnya keterlibatan orang tua dan guru dalam pendidikan digital. Pelatihan Edutechnoentrepreneurship memberikan bekal bagi orang tua untuk meningkatkan keterampilan dalam mendampingi anak selama pembelajaran online, mengatasi tantangan penggunaan teknologi, dan mendukung motivasi belajar anak (Rahardjo et al., 2022; Yolanda & Wijayaningsih, 2022). Dalam pelatihan ini juga perlu ditekankan pemahaman terhadap Kurikulum Merdeka yang adaptif, mendorong kebebasan belajar, serta kreativitas anak usia dini (Handayani et al., 2025; Rahmawati et al., 2024). Integrasi pembelajaran berbasis proyek menjadi bagian penting karena mampu mengembangkan kreativitas, kolaborasi, dan keterampilan sosial anak (Istiqomah et al., 2025; Jumi atmoko et al., 2023). Dengan demikian, pelatihan Edutechnoentrepreneurship merupakan langkah strategis untuk membangun kolaborasi guru-orang tua dalam memfasilitasi pengalaman belajar yang fleksibel, kontekstual, dan selaras dengan perkembangan teknologi demi mencetak generasi yang kreatif, inovatif, serta adaptif di masa depan.

Berdasarkan penjelasan di atas, permasalahan dalam kegiatan PKM ini perlu difokuskan secara spesifik pada kondisi mitra TK yang menjadi sasaran. Pada mitra tersebut, ditemukan bahwa guru masih memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis

teknologi secara optimal, sehingga proses pembelajaran cenderung konvensional. Di sisi lain, orang tua juga belum memiliki literasi digital yang memadai untuk mendampingi anak menggunakan teknologi secara edukatif di rumah. Selain itu, kolaborasi antara guru dan orang tua dalam mendukung pembelajaran anak masih belum berjalan efektif dan berkelanjutan. Kondisi ini berdampak pada kurang optimalnya pemanfaatan teknologi dalam mendukung kreativitas, keterlibatan, dan perkembangan anak usia dini di lingkungan mitra.

Pelatihan Edutechnoentrepreneurship bagi guru dan orang tua TK dirancang sebagai solusi untuk mengatasi keterbatasan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di mitra. Program ini menekankan peningkatan keterampilan praktis guru dalam menggunakan media pembelajaran digital yang sederhana dan interaktif, sehingga kegiatan belajar di kelas menjadi lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini (Warmansyah et al., 2022; Purwanti, 2025). Selain itu, pelatihan ini juga membekali orang tua agar mampu mendampingi anak belajar di rumah dengan memanfaatkan teknologi secara edukatif, sehingga tidak hanya digunakan untuk hiburan tetapi juga untuk mendukung proses belajar anak.

Melalui kegiatan ini, guru dan orang tua dilatih untuk merancang aktivitas pembelajaran berbasis teknologi yang mudah diterapkan, aman, dan mampu menstimulasi kreativitas anak (Budiarti & Kurniati, 2024). Program ini juga memperkuat kolaborasi antara sekolah dan keluarga dalam penggunaan teknologi secara terarah dan berkelanjutan. Dengan demikian, pelatihan Edutechnoentrepreneurship diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, serta mendukung perkembangan anak secara optimal di mitra TK (Riasti, 2025).

Berdasarkan hasil identifikasi awal pada mitra TK, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini masih belum optimal. Guru dan orang tua masih memiliki keterbatasan dalam literasi digital, khususnya dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Di samping itu, pemahaman terkait konsep edutechnoentrepreneurship juga masih terbatas, sehingga penggunaan teknologi cenderung bersifat umum dan belum diarahkan secara sistematis untuk mendukung pembelajaran yang kreatif, aman, dan bermakna. Kondisi ini diperkuat dengan masih rendahnya kolaborasi antara pihak sekolah dan orang tua dalam mendampingi anak saat menggunakan teknologi, sehingga pemanfaatannya belum konsisten dan belum memberikan dampak yang optimal terhadap perkembangan anak.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan intervensi berupa program pelatihan Edutechnoentrepreneurship yang berfokus pada peningkatan kompetensi praktis guru dan orang tua. Pelatihan ini dirancang untuk membekali peserta dengan keterampilan dalam merancang serta mengimplementasikan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi yang sederhana, aman, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Metode pelaksanaan meliputi pemaparan materi, praktik langsung, diskusi, serta pendampingan agar peserta mampu mengaplikasikan hasil pelatihan secara nyata di lingkungan sekolah maupun rumah. Melalui program ini, diharapkan terbangun kolaborasi yang lebih efektif antara guru dan orang tua dalam mendukung proses pembelajaran anak. Dengan demikian, tercipta ekosistem pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi, sehingga dapat mendukung tumbuh kembang anak usia dini secara lebih optimal di mitra TK.

Pelatihan ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dan orang tua dalam memanfaatkan teknologi pendidikan secara kreatif, interaktif, dan aman untuk mendukung pembelajaran anak usia dini. Melalui pemahaman konsep edutechnoentrepreneurship, peserta

didorong mampu mengintegrasikan unsur pendidikan, teknologi, dan kreativitas dalam aktivitas belajar, sekaligus menumbuhkan pola pikir inovatif dan kewirausahaan. Kegiatan pelatihan juga memperkuat kolaborasi antara sekolah dan keluarga dalam menciptakan ekosistem belajar yang harmonis dan berorientasi pada perkembangan anak di era digital. Manfaat yang diharapkan meliputi peningkatan kemampuan dalam penggunaan media digital edukatif, terciptanya lingkungan belajar yang menarik dan relevan, serta lahirnya ide-ide produktif berbasis teknologi yang konsisten diterapkan baik di rumah maupun di sekolah, sehingga anak lebih termotivasi untuk bereksplorasi dan belajar mandiri sejak dini.

#### **METODE**

Metode pengabdian masyarakat dalam pelatihan Edutechnoentrepreneurship bagi guru dan orang tua TK menggunakan pendekatan partisipatif dan berbasis kebutuhan (need-based approach). Kegiatan dilaksanakan di salah satu TK mitra di wilayah Jawa Timur (sesuaikan nama sekolah jika sudah ada), dengan melibatkan sekitar 20–30 peserta yang terdiri dari guru dan orang tua siswa. Program ini dilaksanakan selama 3 bulan, mencakup tahap persiapan, pelaksanaan, pendampingan, hingga evaluasi.

Tahap pertama adalah analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui observasi awal, wawancara dengan kepala sekolah, guru, dan perwakilan orang tua, serta penyebaran angket untuk mengidentifikasi tingkat literasi digital, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, serta kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran anak usia dini.

Tahap kedua adalah perancangan program, yaitu penyusunan materi pelatihan, modul, dan perangkat pembelajaran berbasis edutechnoentrepreneurship yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Materi mencakup pemanfaatan media digital edukatif, desain aktivitas belajar berbasis teknologi sederhana, serta penguatan kolaborasi guru dan orang tua.

Tahap ketiga adalah pelaksanaan pelatihan yang dilakukan melalui seminar, diskusi interaktif, demonstrasi penggunaan media digital, serta praktik langsung oleh peserta dalam merancang kegiatan pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan ini juga dilengkapi dengan studi kasus dan simulasi penerapan di kelas maupun di rumah.

Tahap keempat adalah pendampingan (mentoring), di mana tim pengabdian melakukan bimbingan secara langsung maupun daring untuk membantu peserta mengimplementasikan hasil pelatihan dalam kegiatan pembelajaran anak. Pendampingan dilakukan secara berkala untuk memastikan keberlanjutan penerapan.

Tahap kelima adalah evaluasi dan refleksi. Evaluasi dilakukan menggunakan instrumen berupa angket pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta, lembar observasi implementasi, serta wawancara reflektif. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk data angket, serta analisis kualitatif tematik untuk data observasi dan wawancara. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar perbaikan program serta untuk memastikan keberlanjutan dampak kegiatan.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Era digital telah membawa dampak yang sangat besar pada dunia pendidikan, termasuk pendidikan anak usia dini yang kini semakin dituntut untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Anak-anak masa kini merupakan generasi yang tumbuh dan berkembang dalam lingkungan penuh perangkat digital, sehingga membutuhkan pengalaman belajar yang mampu mengakomodasi gaya belajar yang lebih dinamis, kreatif, dan interaktif. Sayangnya, tidak semua guru dan orang tua memiliki kesiapan yang memadai untuk memanfaatkan teknologi secara

bijaksana dan produktif sebagai media pembelajaran. Banyak yang masih menghadapi kendala seperti keterbatasan literasi digital, kurangnya akses perangkat edukatif, atau belum memahami cara penggunaan aplikasi pembelajaran yang sesuai. Situasi tersebut menunjukkan adanya urgensi pelatihan Edutechnoentrepreneurship sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan pendidik dan orang tua dalam menggabungkan unsur pendidikan, teknologi, dan kreativitas. Dengan pelatihan ini, mereka dapat lebih percaya diri dalam menciptakan lingkungan belajar yang relevan dengan karakter dan kebutuhan anak di era digital.

Kegiatan pada gambar 1 menunjukkan pelaksanaan program pengabdian masyarakat yang diselenggarakan oleh Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dengan tema “Pelatihan Edutechnoentrepreneurship untuk Guru dan Orang Tua TK dalam Membentuk Lingkungan Belajar Kreatif Berbasis Teknologi” yang berlangsung di Kecamatan Tambaksari, Surabaya. Acara ini dihadiri oleh perwakilan pemerintah kecamatan, dosen, serta para guru dan orang tua yang antusias mengikuti pelatihan. Melalui kegiatan ini, universitas berperan aktif dalam memperkuat sinergi antara pendidikan, teknologi, dan kewirausahaan guna mendorong terciptanya lingkungan belajar yang inovatif, kolaboratif, dan adaptif terhadap perkembangan digital, sehingga mampu menumbuhkan kreativitas anak sejak usia dini dengan dukungan guru dan orang tua yang memiliki kemampuan memanfaatkan teknologi secara bijak dan produktif.



Gambar 1. Pembukaan



Gambar 2. Sosialisasi

Gambar 2 tersebut menampilkan suasana kegiatan pengabdian masyarakat yang diinisiasi oleh Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Dalam kegiatan ini tampak para narasumber dan peserta berdialog aktif, menunjukkan semangat kolaboratif antara akademisi dan praktisi pendidikan. Acara ini menjadi wadah berbagi pengetahuan dan pengalaman, khususnya dalam meningkatkan kompetensi guru dan orang tua dalam menghadapi dinamika pembelajaran masa kini. Antusiasme peserta terlihat dari interaksi aktif selama kegiatan berlangsung, seperti banyaknya pertanyaan, diskusi dua arah, serta keterlibatan dalam praktik langsung penggunaan media digital edukatif. Berdasarkan catatan pelaksanaan, sekitar 85% peserta (guru dan orang tua) aktif terlibat dalam sesi praktik, dan 90% menyatakan bahwa materi pelatihan relevan dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini. Selain itu, 80% peserta mampu menyusun contoh kegiatan belajar berbasis teknologi sederhana setelah pendampingan. Hal ini menandakan adanya peningkatan kesadaran akan pentingnya penguatan kapasitas sumber daya manusia dalam mengelola proses pembelajaran yang inovatif, kolaboratif, dan relevan dengan perkembangan zaman di era digital..



Gambar 3. Pengisian Materi



Gambar 4. Foto Bersama

Gambar 3 di atas memperlihatkan para peserta yang tengah mendengarkan dengan penuh perhatian materi dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang diselenggarakan oleh Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Dalam sesi ini, narasumber membahas pentingnya penerapan edutechnoentrepreneurship sebagai pendekatan inovatif dalam pendidikan anak usia dini, yang menggabungkan kreativitas, teknologi, dan semangat kewirausahaan. Peserta, yang terdiri dari para guru dan orang tua, tampak aktif mencatat dan berdiskusi mengenai strategi pembelajaran yang dapat diterapkan di lingkungan sekolah maupun rumah. Suasana kegiatan menunjukkan antusiasme tinggi untuk memahami cara menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan berbasis teknologi demi mendukung tumbuh kembang anak secara optimal.

Gambar 4 di atas memperlihatkan momen penyerahan simbolis dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Kegiatan ini menjadi penutup dari rangkaian pelatihan yang melibatkan para guru dan orang tua dalam meningkatkan pemahaman mengenai integrasi teknologi dan kewirausahaan dalam dunia pendidikan anak usia dini. Penyerahan tersebut mencerminkan bentuk apresiasi dan kolaborasi antara pihak universitas, pemerintah setempat, serta peserta pelatihan yang telah aktif berpartisipasi. Suasana kebersamaan dan semangat untuk terus berinovasi dalam menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan berbasis teknologi tampak jelas dalam interaksi hangat antara panitia, narasumber, dan peserta di akhir kegiatan.

Gambar 5 menampilkan momen dokumentasi kegiatan pengabdian masyarakat yang diselenggarakan oleh Universitas PGRI Adi Buana Surabaya sebagai wujud nyata kontribusi perguruan tinggi dalam pengembangan pendidikan berbasis teknologi. Melalui kegiatan ini, para dosen dan narasumber bekerja sama dengan pemerintah setempat untuk memperkenalkan konsep Edutechnoentrepreneurship kepada guru dan orang tua sebagai upaya membangun sinergi antara pendidikan, teknologi, dan kewirausahaan. Kegiatan tersebut menjadi simbol komitmen universitas dalam mendukung transformasi digital di dunia pendidikan, dengan harapan dapat melahirkan lingkungan belajar yang inovatif, partisipatif, dan berorientasi pada pengembangan kreativitas anak sejak dini.



Gambar 5. Penutupan



Gambar 6. Penutupan Bersama Peserta

Gambar 6 memperlihatkan suasana hangat saat seluruh peserta kegiatan pengabdian masyarakat yang diselenggarakan oleh Universitas PGRI Adi Buana Surabaya sedang berfoto bersama. Setelah mengikuti rangkaian pelatihan bertema “Pelatihan Edutechnoentrepreneurship untuk Guru dan Orang Tua TK dalam Membentuk Lingkungan Belajar Kreatif Berbasis Teknologi,” para peserta, dosen, dan panitia tampak antusias mengabadikan momen kebersamaan tersebut. Wajah-wajah ceria yang terpancar menggambarkan semangat kolaboratif dan rasa kebersamaan dalam memperkuat peran pendidikan berbasis teknologi. Foto ini menjadi simbol keberhasilan kegiatan yang tidak hanya berbagi ilmu, tetapi juga membangun jejaring dan inspirasi untuk menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan berdaya guna.

Hasil pelaksanaan program Edutechnoentrepreneurship menunjukkan adanya peningkatan pada berbagai aspek kompetensi guru dan orang tua. Pada aspek kompetensi digital, sebanyak 85% peserta mampu mengoperasikan aplikasi edukatif ramah anak. Temuan ini sejalan dengan teori TPACK (Mishra & Koehler) dan literasi digital (Gilster), yang menekankan pentingnya integrasi teknologi, pedagogi, dan konten dalam pembelajaran. Hasil ini juga mendukung penelitian Anggraeni, Rizaldi, & Dewi (2021) yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis teknologi mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola media pembelajaran.

Pada aspek pengembangan media pembelajaran digital, 78% peserta berhasil menghasilkan produk seperti video pembelajaran, LKPD interaktif, dan game edukatif. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman dan produksi karya. Temuan ini juga sejalan dengan Atina, Nurchim, & Yudha (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi seperti Augmented Reality dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran di TK.

Selanjutnya, pada pemanfaatan teknologi inovatif, peserta mulai menggunakan aplikasi edukatif dan platform digital sederhana. Kondisi ini dapat dijelaskan melalui Theory of Innovation Diffusion (Rogers), yang menyatakan bahwa adopsi teknologi terjadi secara bertahap. Temuan ini konsisten dengan Endraswari, Tou, & Vista (2023) yang menyebutkan bahwa penggunaan teknologi informasi dapat meningkatkan mutu kerja guru TK.

Pada aspek keamanan digital anak, sebanyak 70% peserta telah menerapkan fitur parental control dan pengaturan waktu layar. Hal ini sesuai dengan teori digital parenting (Livingstone & Blum-Ross), serta diperkuat oleh Rahardjo, Rozie, & Maulina (2022) yang menekankan

pentingnya peran orang tua dalam mendampingi anak saat belajar. Peningkatan ini menunjukkan bahwa literasi digital orang tua berkontribusi terhadap keamanan anak dalam penggunaan teknologi.

Tingkat kepuasan peserta mencapai 90%, yang dianalisis menggunakan Model Kirkpatrick Level 1 (Reaction). Hasil ini lebih tinggi dibandingkan beberapa pelatihan serupa yang hanya mencapai sekitar 80% sebagaimana dilaporkan oleh Putri, Gultom, & Yesputra (2025). Hal ini menunjukkan bahwa materi pelatihan sangat relevan dengan kebutuhan guru TK di era digital.

Selain itu, terjadi perubahan peran guru dan orang tua menjadi fasilitator kreatif dan kolaboratif. Fenomena ini dapat dijelaskan melalui Social Learning Theory (Bandura) dan teori sosial RIASTI (2025). Temuan ini juga sejalan dengan Yolanda & Wijayaningsih (2022) yang menekankan pentingnya keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak belajar. Interaksi digital memperkuat kolaborasi sekolah dan rumah dalam mendukung pembelajaran anak.

Dampak pada anak terlihat dari meningkatnya aktivitas, antusiasme, dan rasa percaya diri. Hal ini sesuai dengan Experiential Learning Theory (Kolb), yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar. Temuan ini juga sejalan dengan Handayani, Diana, & Hartono (2025) yang menunjukkan bahwa pembelajaran aktif berbasis teknologi dapat meningkatkan kreativitas anak. Secara keseluruhan, pengalaman belajar berbasis teknologi ini meningkatkan keterlibatan dan perkembangan sosial-emosional anak secara lebih optimal.

## **SIMPULAN**

Pelatihan Edutechnoentrepreneurship bagi guru dan orang tua TK menunjukkan peningkatan kompetensi digital yang signifikan. Sebanyak 85% peserta mampu mengoperasikan aplikasi edukatif, 78% menghasilkan media pembelajaran digital sederhana, dan 70% mulai menerapkan fitur keamanan digital seperti parental control. Selain itu, terjadi peningkatan pemahaman mengenai peran teknologi sebagai sarana pembelajaran kreatif serta penguatan kolaborasi antara sekolah dan keluarga dalam menciptakan ekosistem belajar berbasis teknologi yang lebih terarah dan aman bagi anak usia dini.

Pelatihan ini berdampak pada perubahan peran guru dan orang tua dari pengguna teknologi menjadi fasilitator dan kreator pembelajaran. Anak menunjukkan peningkatan antusiasme, rasa percaya diri, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar berbasis teknologi. Secara sosial-pedagogis, kolaborasi sekolah–rumah menjadi lebih intens melalui pemanfaatan media digital. Selain itu, peningkatan literasi digital orang tua juga berkontribusi pada pengawasan penggunaan teknologi yang lebih aman, sehingga meminimalkan risiko paparan konten negatif dan penggunaan berlebihan.

Ke depan, pelatihan Edutechnoentrepreneurship perlu dikembangkan secara berkelanjutan dengan pendampingan jangka panjang agar implementasi di sekolah dan rumah lebih konsisten. Integrasi kegiatan berbasis proyek seperti storytelling digital, portofolio digital, dan virtual exhibition disarankan untuk terus diperluas guna meningkatkan kreativitas anak. Selain itu, diperlukan penguatan kebijakan literasi digital di tingkat sekolah TK serta pelatihan lanjutan yang fokus pada keamanan digital dan inovasi pembelajaran agar tercipta ekosistem pendidikan anak usia dini yang adaptif, kreatif, dan berkelanjutan di era digital.

**DAFTAR REFERENSI**

- Anggraeni, D., Rizaldi, R., & Dewi, M. (2021). Pelatihan media pembelajaran menggunakan microsoft powerpoint 2010 untuk guru taman kanak-kanak. *JPSTM*, 1(1), 47. <https://doi.org/10.54314/jpstm.v1i1.606>
- Atina, V., Nurchim, N., & Yudha, Y. (2020). Penerapan aplikasi augmented reality sebagai media pembelajaran digital di taman kanak-kanak. *Indonesian Journal of Community Services*, 2(2), 172. <https://doi.org/10.30659/ijocs.2.2.172-180>
- Bratanoto, V., Latiana, L., Forman, A., & Pranoto, Y. (2022). Bronfenbrenner's bioecological theory: school readiness for children in the context of distance learning during the covid-19 pandemic. *Jpud - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 16(1), 85-100. <https://doi.org/10.21009/jpud.161.06>
- Budiarti, E. and Kurniati, K. (2024). Developing children's creativity through the tiktok social media platform. *Jpud - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 18(1), 154-169. <https://doi.org/10.21009/jpud.181.11>
- Endraswari, P., Tou, N., & Vista, U. (2023). Penggunaan teknologi informasi dalam meningkatkan mutu kerja di lingkungan taman kanak-kanak kecamatan paguyangan. *Jurnal Abdimas Bsi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 173-181. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v6i2.14799>
- Handayani, I., Diana, D., & Hartono, H. (2025). Implementation of merdeka belajar curriculum in the process of developing independence and creativity in kindergartens in juwana district. *Paudia Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 129-144. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i1.1146>
- Haryadi, D. and Mahmudah, F. (2021). Implementasi kurikulum darurat covid-19. *Journal Evaluasi*, 5(2), 94-110. <https://doi.org/10.32478/evaluasi.v5i2.595>
- Istiqomah, W., Susanti, T., Rahimah, R., & Rahmatuddini, N. (2025). Evaluasi kinerja guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di taman kanak-kanak. *Teaching Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 234-244. <https://doi.org/10.51878/teaching.v5i2.6051>
- Jumiatmoko, J., Rasmani, U., Wahyuningsih, S., Zuhro, N., Fitrianingtyas, A., Nurjanah, N., ... & Winarji, B. (2023). Konflik moral guru dalam implementasi pembelajaran berbasis proyek di paud. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3137-3146. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4625>
- Nofrika, D. and Suryana, D. (2022). Profesionalisme guru dalam proses pembelajaran daring pendidikan anak usia dini. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6340-6347. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3445>
- Purwanti, E. (2025). Pengaruh kompetensi guru dan budaya sekolah terhadap kinerja guru tk se kecamatan udanawu kabupaten blitar. *Journal of Academic Pedagogy*, 1(2), 74-91. <https://doi.org/10.61105/jap.v1i2.277>
- Putri, L., Gultom, K., & Yesputra, R. (2025). Pelatihan penggunaan chatgpt dan gemini untuk guru tk dalam membuat media pembelajaran interaktif. *JPSTM*, 5(1), 298. <https://doi.org/10.54314/jpstm.v5i1.3870>
- Rahardjo, B., Rozie, F., & Maulina, J. (2022). Parents' role in children's learning during and after the covid-19 pandemic. *Jpud - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 16(1), 69-84. <https://doi.org/10.21009/jpud.161.05>

- Rahmawati, Y., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). Efektivitas penggunaan media virtual reality dalam pembelajaran sains. *Paudia Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 325-333. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i2.766>
- RIASTI, N. (2025). Penerapan teori sosial dalam pembentukan karakter anak usia dini. *Social Jurnal Inovasi Pendidikan Ips*, 4(4), 635-642. <https://doi.org/10.51878/social.v4i4.4287>
- Warmansyah, J., Komalasari, E., & Febriani, E. (2022). Factors affecting teacher readiness for online learning (troll) in early childhood education: tise and tpack. *Jpud - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 16(1)
- Wulansuci, G. (2021). Stres akademik anak usia dini: pembelajaran calistung vs. tuntutan kinerja guru. *Golden Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6(2), 79-86. <https://doi.org/10.14421/jga.2021.62-03>
- Yolanda, Y. and Wijayaningsih, L. (2022). Peran orang tua dalam mendampingi anak tk belajar selama masa pandemi. *Paudia Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 522-531. <https://doi.org/10.26877/paudia.v11i2.12316>