

Pendampingan *Deep Learning* dan Edupreneur melalui Implementasi Lesson Plan dan Modul Kewirausahaan Berbantuan Omohage di Blitar

Indah Setyo Wardhani*¹, Dias Putri Yuniar², Bian Dwi Pamungkas³

^{1,2}Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo, Indonesia

³Fakultas Humaniora, Universitas Bhinneka PGRI Tlungagung, Tulungagung, Jawa Timur, Indonesia

*e-mail: indahsetyo.wardani@trunojoyo.ac.id¹

Abstrak

Pengabdian ini dilatarbelakangi fakta rendahnya kemampuan pedagogik, profesional, teknologi, dan edupreneur guru PAUD sehingga berdampak pada rendahnya kualitas pembelajaran disekolahnya. Tim pengabdian menawarkan solusi berupa: (1) workshop lesson plan inovatif dan praktik edupreneur; (2) pelatihan pengoperasian OMOHAGE; (3) pendampingan/mandiri penyusunan lesson plan inovatif dan edupreneur dalam handbook OMOHAGE; dan (4) implementasi lesson plan di kelas dan praktik edupreneur pada siswa. Metode yang dilakukan berupa: diskusi, workshop, pelatihan, dan praktik langsung. Hasil kegiatan pengabdian berupa pemahaman guru terhadap: (a) konsep dan penyusunan lesson plan inovatif di era *deep learning*; (b) konsep dan penyusunan asesmen ber-HOTS; (c) karakter edupreneur PAUD; (d) jiwa entrepreneur PAUD; (e) proses dan output edupreneur, dan (f) praktik edupreneur. Para guru 100% paham konsep-konsep tersebut, yang sebelumnya belum paham. Para guru juga terampil dalam: (a) pengoperasian software OMOHAGE; (b) menyusun akun OMOHAGE; (c) menggunakan menu handbook OMOHAGE; (d) menyusun lesson plan dalam handbook OMOHAGE; dan (e) memublish lesson plan dalam OMOHAGE dengan tingkatan 88%. Guru dapat mengimplementasikan lesson plan dalam handbook OMOHAGE di kelas dari yang sebelumnya tidak bisa dan jiwa kewirausahaan anak bertumbuh dengan baik.

Kata Kunci: Edupreneur, Lesson Plan, Pendampingan

Abstract

This community service is motivated by the fact that the pedagogical, professional, technological, and edupreneurial skills of PAUD teachers are low, resulting in the low quality of learning in their schools. The community service team offers solutions in the form of: (1) innovative lesson plan workshops and edupreneurial practices; (2) OMOHAGE operational training; (3) mentoring/independent preparation of innovative and edupreneurial lesson plans in the OMOHAGE handbook; and (4) implementation of lesson plans in the classroom and edupreneurial practices for students. The methods used are: discussions, workshops, training, and direct practice. The results of the community service activities are teachers' understanding of: (a) the concept and preparation of innovative lesson plans in the *deep learning* era; (b) the concept and preparation of HOTS-based assessments; (c) the character of PAUD edupreneurs; (d) the spirit of PAUD entrepreneurs; (e) the process and output of edupreneurs, and (f) edupreneurial practices. The teachers 100% understand these concepts, which they did not understand previously. The teachers were also skilled in: (a) operating the OMOHAGE software; (b) setting up an OMOHAGE account; (c) using the OMOHAGE handbook menu; (d) setting up lesson plans in the OMOHAGE handbook; and (e) publishing lesson plans in OMOHAGE with a level of 88%. Teachers were able to implement lesson plans in the OMOHAGE handbook in class from what they previously could not and the students' entrepreneurial spirit grew well.

Keywords: Edupreneur, Lesson Plan, Mentoring

1. PENDAHULUAN

Desa Langon, Ponggok, Kabupaten Blitar, merupakan daerah pedesaan yang terletak pada 114,74 km dari ibu kota Jawa Timur. Letak geografis daerah ini berada di lereng Gunung Pegat, dengan jalan persimpangan yang terjal. Secara administratif, luas daerah ini 278,915 Ha, dengan penduduk 2.840 jiwa (tahun 2024). Profesi penduduk didominasi: peternak, petani, pedagang dan wiraswasta. Sebanyak 25% penduduk memilih menjadi migran dan menitipkan anak-anaknya kepada kerabatnya. Kurangnya perhatian orang tua ini, menjadikan anak-anak lebih nyaman di sekolah. Tak heran, guru kerap menunda kepulangannya untuk menunggu anak-anak sampai dijemput kerabatnya. Akses ke perkotaan sekitar 5-6 jam dengan mobil (minibus) dan kereta api.

Internet gratis sudah tersedia, tetapi terbatas di balai desa. Kondisi inilah yang menjadi kendala guru-guru jarang meningkatkan kemampuan pedagogik, profesional, dan teknologi, sehingga kualitas pembelajaran disekolahnya rendah.

Hasil observasi tim pengabdian tanggal 11 Januari 2025, pada 3 sekolah PAUD dan 2 sekolah dasar di desa Langon, serta hasil observasi pengabdian sebagai pakar program PPG (2022-2024) pada guru-guru di desa Langon, diperoleh informasi: (1) sekolah mempunyai program *edupreneur* sebagai bentuk penyalarsan visi/misi desa *entrepreneur*, namun kompetensi *edupreneur* guru masih sebatas pada luaran seperti membuat produk kewirausahaan, sehingga jiwa kewirausahaan siswa belum terberdaya dengan baik; (2) sekolah mempunyai *wifi*, namun pemanfaatannya cenderung untuk administrasi (seperti: BOS, operator sekolah) dan belum berfokus untuk meningkatkan pembelajaran inovatif (seperti: mencari video pembelajaran dari *youtube*, *download* bahan ajar, dan lainnya); (3) guru mempunyai keterbatasan waktu untuk mempelajari Informasi Teknologi (IT), dan mereka masih kesulitan mengoperasikan *power point*, *zoom*, *google drive*, atau *youtube*; (4) masih ada ijasah guru yang tidak sesuai dengan kebutuhan (seperti: guru TK berijazah Bahasa Inggris); dan (5) 70% sarana bermain anak sudah usang (cenderung berkarat). Hal ini mengindikasikan bahwa: (1) guru belum profesional dalam kompetensi *edupreneur*; (2) pembelajaran masih tradisional dengan sarana yang belum memadai; dan (3) guru jarang meningkatkan kemampuan pedagogik dan profesional. Dinas Pendidikan Kecamatan Ponggok masih kesulitan menyelesaikan masalah tersebut. Sementara, guru harus menghadapi era *deep learning* sebagai jawaban dari tuntutan abad 21 (Sarker, 2012).

Berdasarkan hasil pemotretan di TK Pertiwi Langon 01, diketahui bahwa kompetensi *entrepreneur* guru terbatas pada pembuatan produk dan mengesampingkan jiwa *edupreneur* anak. Sementara abad 21 menghendaki jiwa *entrepreneur* mulai usia dini (Wardhani & Khoiriya, 2019; Sudaryanto & Sylvana, 2024). Hal yang serupa ditemukan bahwa guru-guru masih kesulitan dalam menyusun *lesson plan* inovatif (Wardhani, 2023; Wardhani, 2023). Guru-guru sudah melaksanakan pembelajaran rutin, tetapi caranya masih tradisional. Awal pembelajaran, guru sedikit menjelaskan materi, selanjutnya siswa menyelesaikan LKS. Guru mengajar hampir tanpa media. Hampir setiap hari, pembelajaran dilakukan dengan cara demikian. Akhirnya, motivasi belajar siswa kurang baik, karena pembelajaran kurang menarik (Wardhani, 2023; Wardhani, 2023; Subanji, dkk, 2023). Siswa tidak diberikan kesempatan mengemukakan pendapat, dan berpikir *High Order Thinking Skill (HOTS)*. Padahal, di abad 21 guru dituntut melakukan hal tersebut (Wardhani, 2019; Sudaryanto & Sylvana, 2024; Wardhani, 2023; Wardhani, 2023). Hasil wawancara tim pengabdian masyarakat terhadap guru di TK Pertiwi Langon 01, diperoleh informasi bahwa: (1) para guru kesulitan menyusun *lesson plan* berbasis teknologi; (2) Para guru berpendapat, aplikasi digital yang ada masih rumit, berbayar, dan hanya berfokus pada fitur animasi. Sementara para guru tersebut berhadapan dengan tuntutan keterampilan digital yang praktis serta efektif pada penggunaan biaya (Alaloul, 2020; van Laar 2017).

Beberapa permasalahan inilah yang melatarbelakangi pengabdian melakukan riset (2019-2024). Riset tersebut: (1) penelitian Lektor (2019) menghasilkan “Modul Kewirausahaan Bagi Siswa Sekolah Dasar Berbasis Kearifan Lokal Madura” (Wardhani & Khoiriya, 2019) untuk menumbuhkan jiwa wirausaha; (2) penelitian disertasi (2023), menghasilkan model pembelajaran imajinatif (berfokus pada *lesson plan* inovatif), (Wardhani, dkk., 2023). Alasan pengabdian mengembangkan *lesson plan*, karena: (a) pembelajaran cenderung prosedural, (b) guru berfokus merampungkan target kurikulum, (c) guru belum dapat menyusun *lesson plan* inovatif. Sementara, Permendikbudristek no 7 (2022) [9] yang merujuk NCTM (2000) (NCTM, 2000) menghendaki hal tersebut; (3) Penelitian mandiri (2024) menghasilkan *lesson plan* (Wardhani, 2024); (4) penelitian mandiri (2024) menghasilkan “software OMOHAGE (Online Mobile Handbook Generator)”, untuk menyusun *lesson plan* digital. Pengabdian berpengalaman mendampingi praktik *edupreneur* melalui MBKM pengabdian dengan hasil efektif (Putri, dkk, (2025); Sonia, dkk., (2025).

Pengabdian merasa berkewajiban mengimplementasikan hasil riset dan pengalamannya pada guru di desa Langon. Karenanya, tim merumuskan tujuan PKM adalah: “Mendampingi *Deep*

Learning dan Edupreneur Melalui Pengimplementasian Lesson Plan Inovatif dan Modul Kewirausahaan Berbantuan OMOHAGE”.

2. METODE

Metode kegiatan dijelaskan pada tiap-tiap kegiatan sebagai berikut:

a. Workshop

Langkah kegiatan: menentukan narasumber, materi, waktu dan tempat, sarana, proses kegiatan dan evaluasi kegiatan.

Metode: diskusi, workshop, pelatihan, dan praktek langsung.

Waktu pelaksanaan: bulan September 2025

Materi:

1) Penyusunan *lesson plan* inovatif di era *deep learning*

- Tujuan: memberikan pemahaman penyusunan *lesson plan* inovatif di era *deep learning*
- Materi: (1) konsep dan penyusunan *lesson plan* inovatif di era *deep learning*; (2) konsep dan penyusunan asesmen ber-HOTS.
- Produk: pemahaman guru dalam: (1) konsep dan penyusunan *lesson plan* inovatif di era *deep learning*; (2) konsep dan penyusunan asesmen ber-HOTS.
- Penerapan teknologi: *hasil riset* “(Wardhani, dkk., 2023; Wardhani, 2024): “*lesson plan* inovatif” untuk menyusun materi.
- Sarana teknologi: (1) *Flib Book Ape*, (2) *orineadukid*, (3) *sank magic book*, (4) *flash card edukasi*, (5) *garden books*, (6) *wall picture*, dan (7) *edusains learning*.

2) Praktik *edupreneur*

- Tujuan: memberikan pemahaman praktik *edupreneur* dan jiwa kewirausahaan PAUD
- Materi: (1) pengenalan *edupreneur* PAUD; (2) pengenalan jiwa *entrepreneur* PAUD; (3) penguatan proses dan output *edupreneur*; dan (4) praktek *edupreneur*.
- Produk: pemahaman guru dalam: (1) karakter *edupreneur* PAUD; (2) jiwa *entrepreneur* PAUD; (3) proses dan output *edupreneur*, dan (4) praktik *edupreneur*
- Penerapan teknologi: *hasil riset* (Wardhani & Khoiriya, 2019): “*modul kewirausahaan*” untuk menyusun materi.
- Sarana teknologi: (1) paket *edupreneur* (*edu-farmer*, *edu-garden*, *ecoprint*), (2) modul kewirausahaan, (3) instrument *edupreneur*.

b. Pelatihan

Tujuan: meningkatkan keterampilan guru untuk menyusun *lesson plan* pada OMOHAGE

Langkah kegiatan: menentukan narasumber, materi, waktu dan tempat, sarana, proses kegiatan dan evaluasi kegiatan.

Metode: diskusi, workshop, pelatihan, dan praktek langsung.

Waktu pelaksanaan: bulan September 2025

Materi:

- 1) software OMOHAGE;
- 2) akun OMOHAGE;
- 3) handbook OMOHAGE;
- 4) *lesson plan* dalam handbook OMOHAGE;
- 5) publish *lesson plan* dalam handbook OMOHAGE.

Produk: pemahaman guru dalam: (1) pengoperasian software OMOHAGE; (2) menyusun akun OMOHAGE; (3) menggunakan handbook OMOHAGE; (4) menyusun *lesson plan* dalam handbook OMOHAGE; dan (5) memublish *lesson plan* dalam OMOHAGE.

Penerapan teknologi: *hasil riset* (Wardhani, dkk., 2024): “*software OMOHAGE*” untuk menyusun materi. Sarana teknologi: (1) software OMOHAGE, (2) paket data

c. Pendampingan tim dalam mengimplementasikan *lesson plan* pada handbook OMOHAGE.

1) Sosialisasi

Sosialisasi akan memberikan informasi pendampingan, implementasi, dan kegiatan mandiri.

- 2) Pendampingan
 Pendampingan sebanyak 5 siklus (penyusunan *lesson plan* materi sekolah (2 siklus); materi *edupreneur* (2 siklus) dan publish *lesson plan* (1 siklus)).
 - 3) Implementasi
 Implementasi dilakukan ketika: (1) guru mengimplementasikan *lesson plan* inovatif materi sekolah dan materi *edupreneur* dalam handbook OMOHAGE di kelas (2 siklus); dan (2) praktik *edupreneur* siswa (3 siklus).
 - d. Evaluasi dilakukan setiap akhir kegiatan. Hasil evaluasi menjadi dasar untuk kegiatan berikutnya.
 - e. Kegiatan mandiri
 Kegiatan ini dilakukan sekolah tanpa pendampingan tim, namun menemui kendala maka tim siap memberikan bimbingan kembali. Tujuan kegiatan ini untuk meningkatkan profesionalitas dan kompetensi *edupreneur* guru.
 - f. Keberlanjutan kegiatan PKM adalah implementasi *lesson plan* dalam handbook OMOHAGE secara mandiri oleh sekolah, namun jika menemui kendala, maka tim siap memberikan bimbingan kembali.
- Tolak ukur keberhasilan sebagai berikut.

Tabel 1. Tolak ukur keberhasilan kegiatan

No	Kegiatan	Indikator	Tolak Ukur Keberhasilan
a. Workshop			
1	"Penyusunan <i>lesson Plan</i> di Era <i>Deep Learning</i> ".	Guru memahami: (1) konsep dan penyusunan <i>lesson plan</i> inovatif di era <i>deep learning</i> ; (2) konsep dan penyusunan asesmen ber-HOTS	100% guru paham dan tepat dalam: (1) mendefinisikan komponen <i>lesson plan</i> ; (2) menyusun <i>lesson plan</i> inovatif; (3) mendefinisikan karakteristik asesmen HOTS; (4) menyusun asesmen HOTS.
2	"Praktik <i>Edupreneur</i> "	Guru memahami: (1) karakter <i>edupreneur</i> PAUD; (2) jiwa <i>entrepreneur</i> PAUD; (3) proses dan output <i>edupreneur</i> , dan (4) praktik <i>edupreneur</i>	100% guru paham dan tepat dalam: (1) mendefinisikan karakter <i>edupreneur</i> PAUD; (2) memaknai jiwa <i>entrepreneur</i> PAUD; (3) menjelaskan alur proses dan output <i>edupreneur</i> sesuai langkah-langkahnya, dan (4) membuat rancangan praktik <i>edupreneur</i> .
b. Pelatihan			
1	"Software OMOHAGE"	Guru terampil dalam: (1) pengoperasian software OMOHAGE; (2) menyusun akun OMOHAGE; (3) menggunakan menu handbook OMOHAGE; (4) menyusun <i>lesson plan</i> dalam handbook OMOHAGE; dan (5) mempublish <i>lesson plan</i> dalam OMOHAGE	85% guru terampil dan tepat dalam: (1) mengoperasikan OMOHAGE; (2) membuat akun OMOHAGE; (3) menggunakan handbook OMOHAGE; (4) mengupload <i>lesson plan</i> dalam handbook OMOHAGE; dan (5) mempublish <i>lesson plan</i> dalam OMOHAGE
c. Pelaksanaan/Pendampingan Penerapan <i>Lesson Plan</i> Inovatif dalam Handbook OMOHAGE			
1	Implementasi <i>lesson plan</i> materi sekolah dan <i>edupreneur</i> dalam handbook OMOHAGE	Guru dapat mengimplementasikan <i>lesson plan</i> dalam handbook OMOHAGE di kelas	85% guru terampil dan tepat dalam: (1) mengimplementasikan <i>lesson plan</i> inovatif berbantuan OMOHAGE di kelas; (2) menerapkan asesmen HOTS dalam pembelajaran; (3) mengimplementasikan <i>lesson plan</i> materi <i>edupreneur</i> berbantuan OMOHAGE di kelas.
2	Praktik Jiwa <i>Entrepreneur</i> Siswa	Siswa terampil dalam praktik <i>edu-farmer</i> , <i>edu-garden</i> , <i>ecoprint</i>	80% siswa mempunyai jiwa kewirausahaan (berupa: percaya diri, disiplin, komitmen tinggi, jujur, kreatif dan inovatif, mandiri)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pendampingan *deep learning* dan *edupreneur* melalui implementasi *lesson plan* inovatif dan modul kewirausahaan berbantuan OMOHAGE mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan pedagogik, profesional, teknologi dan *edupreneur* diterapkan di TK Pertiwi Langon 01, Kecamatan Ponggok, Kabupaten Blitar. Pelaksanaan kegiatan dilakukan untuk menyelesaikan masalah pedagogik dan profesional, *edupreneur*, dan teknologi. Masing-masing penyelesaian kegiatan dijabarkan sebagai berikut.

3.1. Penyelesaian Masalah Pedagogik dan Profesional Melalui Workshop Penyusunan *lesson Plan* Inovatif

Penyelesaian masalah pedagogik dan profesional dilakukan melalui metode: diskusi, workshop, pelatihan, dan praktek langsung. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 12 September 2025. Tujuan penyelesaian masalah ini untuk memberikan pemahaman penyusunan *lesson plan* inovatif di era *deep learning*. Materi mencakup: (1) konsep dan penyusunan *lesson plan* inovatif di era *deep learning*; (2) konsep dan penyusunan asesmen ber-HOTS. Output yang diharapkan adanya pemahaman guru dalam: (1) konsep dan penyusunan *lesson plan* inovatif di era *deep learning*; (2) konsep dan penyusunan asesmen ber-HOTS. Sarana pendukung berupa: (1) *Flib Book Ape*, (2) *orineadukid*, (3) *sank magic book*, (4) *flash card edukasi*, (5) *garden books*, (6) *wall picture*, dan (7) *edusains learning*.

Peserta adalah seluruh guru di TK Pertiwi Langon 01. Pemateri adalah tim pengabdian dengan keahlian: (1) pengembang *lesson plan*, (2) PAUD

3.2. Penyelesaian Masalah *Edupreneur* Melalui Workshop Praktik *Edupreneur*

Penyelesaian masalah *edupreneur* dilakukan melalui metode: diskusi, workshop, pelatihan, dan praktek langsung. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 12 September 2025. Tujuan penyelesaian masalah ini memberikan pemahaman praktik *edupreneur* dan jiwa kewirausahaan PAUD. Materi mencakup: (1) pengenalan *edupreneur* PAUD; (2) pengenalan jiwa *entrepreneur* PAUD; (3) penguatan proses dan output *edupreneur*; dan (4) praktek *edupreneur*. Output yang diharapkan berupa pemahaman guru dalam: (1) karakter *edupreneur* PAUD; (2) jiwa *entrepreneur* PAUD; (3) proses dan output *edupreneur*, dan (4) praktik *edupreneur*. Sarana pendukung berupa (1) paket *edupreneur* (*edu-farmer*, *edu-garden*, *ecoprint*), (2) modul kewirausahaan, (3) instrument *edupreneur*.

Peserta adalah seluruh guru di TK Pertiwi Langon 01. Pemateri adalah tim pengabdian dengan keahlian: (1) PAUD, (2) *edupreneur*.

3.3. Penyelesaian Masalah Teknologi Melalui Pelatihan Penggunaan OMOHAGE

Penyelesaian masalah *edupreneur* dilakukan melalui metode: diskusi, workshop, pelatihan, dan praktek langsung. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 13 September 2025. Tujuan penyelesaian masalah ini memberikan keterampilan guru untuk menyusun *lesson plan* pada OMOHAGE. Materi mencakup: (1) software OMOHAGE; (2) akun OMOHAGE; (3) handbook OMOHAGE; (4) *lesson plan* dalam handbook OMOHAGE; dan (5) publish *lesson plan* dalam handbook OMOHAGE. Output yang diharapkan berupa pemahaman guru dalam: (1) pengoperasian software OMOHAGE; (2) menyusun akun OMOHAGE; (3) menggunakan handbook OMOHAGE; (4) menyusun *lesson plan* dalam handbook OMOHAGE; dan (5) memublish *lesson plan* dalam OMOHAGE. Sarana pendukung berupa: (1) software OMOHAGE, (2) paket data.

Peserta adalah seluruh guru di TK Pertiwi Langon 01. Pemateri adalah tim pengabdian dengan keahlian: (1) pengembang *lesson plan*, (2) PAUD, (3) IT.

3.4. Pendampingan Penerapan *Lesson Plan* Inovatif dalam Handbook OMOHAGE

Pendampingan diawali dengan sosialisasi yang memberikan informasi tentang teknis pendampingan, implementasi, dan kegiatan mandiri. Pendampingan dilakukan sebanyak 5 siklus (penyusunan *lesson plan* materi sekolah (2 siklus); materi *edupreneur* (2 siklus) dan publish *lesson*

plan (1 siklus)). Implementasi dilakukan ketika: (1) guru mengimplementasikan *lesson plan* inovatif materi sekolah dan materi *edupreneur* dalam handbook OMOHAGE di kelas (2 siklus); dan (2) praktik *edupreneur* siswa (3 siklus).

Pendampingan 1, berupa pembelajaran inovatif tentang membatik cap. Dalam hal ini, anak dikenalkan oleh guru tentang teknik-teknik sederhana membatik cap. Anak diberi contoh-contoh hasil batik cap secara sederhana. Selanjutnya, anak diberi kegiatan membatik cap dalam media tas. Hal ini membuat menarik bagi anak karena sebelumnya, anak lebih diberikan pembelajaran dengan cara tradisional. Hal ini membuat anak bisa berimajinasi, riang, dan pembelajaran menjadi tidak membosankan.



Gambar 1. Pembelajaran membatik dengan teknik cap

Pendampingan 2, berupa pembelajaran inovatif tentang literasi visual berbantuan tokoh pantomin. Pantomin, merupakan hal baru bagi sekolah. Kegiatan ini sengaja diberikan untuk memberikan suasana baru dalam belajar. Topik pembelajaran disampaikan oleh model pantomin. Anak diajak bermain dan berimajinasi dengan tokoh pantomin. Cara ini merupakan cara baru untuk anak dan sekolah. Hal ini membuat menarik bagi anak karena sebelumnya, anak lebih diberikan pembelajaran dengan cara tradisional. Hal ini membuat senang dan semangat dalam belajar, riang, dan pembelajaran menjadi tidak membosankan.

Pada Gambar 2, anak-anak diajak berpantomim dengan model pantomin. Topik yang diangkat berupa tanaman sekitar.



Gambar 2. Pembelajaran dengan pantomin

Pendampingan 3, berupa *edupreneur* tentang playdate menanam tomat dan membuat jus tomat. Kegiatan ini merupakan kegiatan baru bagi anak-anak, sehingga anak tampak antusias karena belajar di luar kelas. Anak diajak praktik langsung dari menanam bibit tomat menggunakan tanah kompos, menyiram tanaman, dan memindah tanaman ke tempat yang teduh. Tanaman yang sudah tertanam, selanjutnya dipelihara oleh anak-anak setiap harinya. Dalam kegiatan tersebut, anak juga dikenalkan dengan proses pengolahan tomat melalui pembuatan jus tomat. Hal ini membuat menarik bagi anak karena sebelumnya, anak lebih diberikan pembelajaran dengan cara tradisional. Anak-anak tertarik karena ada pengalaman langsung.

Pada Gambar 3, anak-anak praktik menanam tomat. Dalam praktik, anak-anak mengenal tanah berkompos sebagai media tanam, mengenal bibit tanaman tomat, mengenal cara menanam tomat dan mengenal cara merawat tanaman tomat. Topik yang diangkat berupa menanam tomat. Di akhir, anak-anak diajak membuat jus tomat.



Gambar 3. Playdate *edupreneur* menanam dan membuat jus tomat

Pendampingan 4, berupa *edupreneur* tentang playdate menanam selada dan makan sayur selada. Kegiatan ini disukai anak-anak karena mereka dapat belajar diluar kelas. Bagi anak-anak, aktivitas seperti ini menumbuhkan jiwa kewirausahaan, yaitu percaya diri, disiplin, komitmen tinggi, jujur, kreatif dan inovatif, mandiri. Anak diajak praktik langsung dari menanam bibit selada menggunakan tanah kompos, menyiram tanaman, dan memindah tanaman ke tempat yang teduh. Tanaman yang sudah tertanam, selajutnya dipelihara oleh anak-anak setiap harinya. Dalam kegiatan tersebut, anak juga diajak makan sayur selada yang dikemas dalam nasi lalapan sehingga ada pengalaman langsung untuk anak.

Pada Gambar 4, anak-anak praktik menanam selada. Dalam praktik, anak-anak mengenal tanah berkompos sebagai media tanam, mengenal bibit tanaman selada, mengenal cara menanam selada dan mengenal cara merawat tanaman selada. Topik yang diangkat berupa menanam selada. Di akhir, anak-anak diajak memakan tanaman selada.



Gambar 4. Playdate *edupreneur* menanam selada



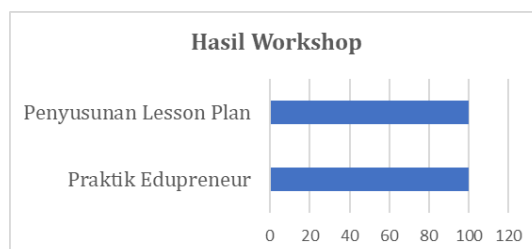
Gambar 5. Publish *Lesson Plan* dalam Aplikasi OMOHAGE

Pendampingan 5, kegiatan IT tentang publish *lesson plan* dalam aplikasi OMOHAGE. Setelah pelaksanaan pelatihan, guru dalam mempublish *lesson plan* dalam aplikasi OMOHAGE. Hal ini memberikan kemudahan guru dalam menyimpan dokumen. Tim pengabdian telah memastikan guru sudah dapat menggunakan aplikasi OMOHAGE.

3.5. Hasil Evaluasi Kegiatan

Hasil kegiatan tampak pada Gambar 6. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan guru setelah pelaksanaan workshop. Hasilnya antara lain: [1] 100% guru paham dan tepat dalam: (1) mendefinisikan komponen *lesson plan*; (2) menyusun *lesson plan* inovatif; (3) mendefinisikan karakteristik asesmen HOTS; (4) menyusun asesmen HOTS. Hasil ini menyimpulkan bahwa guru telah meningkat pedagogik dan profesionalnya dalam menyusun *lesson plan*. Hasil lain berupa: 100% guru paham dan tepat dalam: (1) mendefinisikan karakter *edupreneur* PAUD; (2) memaknai jiwa *entrepreneur* PAUD; (3) menjelaskan alur proses dan output *edupreneur* sesuai langkah-langkahnya, dan (4) membuat rancangan praktik *edupreneur*. Hasil ini menyimpulkan bahwa guru telah meningkat pedagogik dan profesionalnya dalam praktik *edupreneur*.

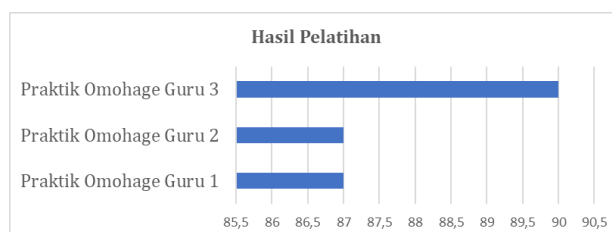
Hasil ini memberikan informasi bahwa para guru 100% paham konsep-konsep tersebut, yang sebelumnya belum paham. Tentu hal ini akan memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran.



Gambar 6. Hasil workshop

Hasil pelatihan dapat dilihat dalam Gambar 6. Hasil ini menunjukkan, 88% guru terampil dan tepat dalam: (1) mengoperasikan OMOHAGE; (2) membuat akun OMOHAGE; (3) menggunakan handbook OMOHAGE; (4) mengupload *lesson plan* dalam handbook OMOHAGE; dan (5) mempublish *lesson plan* dalam OMOHAGE. Hasil ini belum maksimal, karena: (1) guru sering lupa menu dalam OMOHAGE; dan (2) faktor jaringan.

Hasil ini memberikan informasi bahwa para guru dapat mengimplementasikan *lesson plan* dalam handbook OMOHAGE di kelas dari yang sebelumnya tidak bisa. Tentu hal ini akan memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran, seperti pembelajaran dapat dilakukan berbantuan IT.



Gambar 7. Hasil pelatihan

3.6. Hasil Kegiatan Mandiri

Kegiatan mandiri dilakukan sekolah tanpa pendampingan tim, namun menemui kendala maka tim siap memberikan bimbingan kembali. Tujuan kegiatan ini untuk meningkatkan profesionalitas dan kompetensi *edupreneur* guru. Sekolah telah melaksanakan pembelajaran inovatif di kelas. Seperti dalam Gambar 7



Gambar 7. Kegiatan mandiri sekolah

3.7. Keberlanjutan Kegiatan

Keberlanjutan dilaksanakan secara mandiri oleh sekolah dengan menerapkan: (1) pembelajaran inovatif di sekolah; (2) praktik *edupreneur*; (3) pengaplikasian OMOHAGE di kelas. Sekolah telah melaksanakan hasil pelatihan secara mandiri antara lain: (1) praktik pembelajaran inovatif di kelas melalui membantik cap; (2) praktik jiwa kewirausahaan anak melalui pembuatan jus belimbing; dan (3) praktik aplikasi TI melalui pembelajaran berbantuan video.

4. KESIMPULAN

Tim pengabdian menawarkan solusi dari permasalahan di sekolah mitra berupa: (1) workshop *lesson plan* inovatif dan praktik *edupreneur*; (2) pelatihan pengoperasian OMOHAGE; (3) pendampingan/mandiri penyusunan *lesson plan* inovatif dan *edupreneur* dalam *handbook* OMOHAGE; dan (4) implementasi *lesson plan* di kelas dan praktik *edupreneur* pada siswa. Solusi ini dilakukan dengan metode berupa: diskusi, *workshop*, pelatihan, dan praktik langsung. Solusi dilengkapi dengan sarana IT dan sarana pendukung lainnya.

Hasil kegiatan pengabdian berupa pemahaman guru terhadap: (a) konsep dan penyusunan *lesson plan* inovatif di era *deep learning*; (b) konsep dan penyusunan asesmen ber-HOTS; (c) karakter *edupreneur* PAUD; (d) jiwa *entrepreneur* PAUD; (e) proses dan output *edupreneur*, dan (f) praktik *edupreneur*. Para guru 100% paham konsep-konsep tersebut, yang sebelumnya belum paham. Para guru juga terampil dalam: (a) pengoperasian software OMOHAGE; (b) menyusun akun OMOHAGE; (c) menggunakan menu *handbook* OMOHAGE; (d) menyusun *lesson plan* dalam *handbook* OMOHAGE; dan (e) memublish *lesson plan* dalam OMOHAGE dengan tingkatan 88%. Guru dapat mengimplementasikan *lesson plan* dalam *handbook* OMOHAGE di kelas dari yang sebelumnya tidak bisa dan jiwa kewirausahaan anak bertumbuh dengan baik.

Implementasi dari kegiatan pengabdian berupa keterterapan pemahaman konsep *lesson plan* dan *edupreneur* dalam pembelajaran di TK Pertiwi Langon 01.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian masyarakat menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian Masyarakat (DRTPM) atas dukungan pendanaan penuh melalui kontrak No. 202/C3/DT.05.00/PM-BATCH II/2025. Ucapan terima kasih yang tulus juga kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Trunojoyo atas bimbingan dan dukungan kelembagaan yang berkelanjutan selama program pengabdian masyarakat dilaksanakan. Apresiasi tertinggi juga disampaikan kepada para guru TK Pertiwi Langon 01 sebagai mitra yang berkomitmen untuk kolaborasi secara aktif dan antusias selama kegiatan pengabdian masyarakat berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Alaloul., Wesam, S., Liew, M. S., Zawawi, N. A. W. A., Kennedy, I. B., (2020). Industrial Revolution 4.0 in the construction industry: Challenges and opportunities for stakeholders. *Ain Shams Engineering Journal*. 11(1). DOI: /10.1016/j.asej.2019.08.010
- National Council of Teachers of Mathematics (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. Reston, VA: National Council of Teachers of Mathematics.
- Nurtammam, Muhammad Edy., Wardhani, Indah Setyo., Wulandari, Rika. (2024). Applying Artificial Intelligence in Mathematics Education at SDN Larangan Dalam 01 Pamekasan. *Abdimas Umtas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat LPPM-Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya* 8 (2). <https://doi.org/10.35568/abdimas.v8i2.6257>.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022). *Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Putri, M. I. M., Wardhani, I. S., Rahmawati, I. D., & Pamungkas, B. D. (2025). Penumbuhan Spasial Skill dan Jiwa Kewirausahaan Siswa SDIT Al-Kautsar Kebonduren, Ponggok, Kabupaten Blitar, Jawa Timur melalui Pelatihan Pengasinan Telur Bebek. *Inovasi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 537–544. <https://doi.org/10.54082/ijpm.657>
- Sarker, I. H., (2021). Deep Learning: A Comprehensive Overview on Techniques, Taxonomy, Applications and Research Directions. *SN COMPUT. SCI.* 2, 420. <https://doi.org/10.1007/s42979-021-00815-1>.
- Sonia, M. P., Wardhani, I. S., Rahmawati, I. D., & Pamungkas, B. D. (2025). Pengoptimalan Spasial Skill dan Jiwa Kewirausahaan Siswa SDIT Al-Kautsar Kebonduren Ponggok Kabupaten Blitar, Jawa Timur, melalui Batik Ecoprint Berbasis Pola Spasial. *Inovasi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 527–536. <https://doi.org/10.54082/ijpm.654>
- Subanji., Kusumawati, E., Wardhani, I. S., (2023). Analisis Kesalahan Mahasiswa PGSD Dalam Memecahkan Masalah Geometri Ditinjau Dari Prior Knowledge. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*. DOI: <http://dx.doi.org/10.20527/edumat.v11i2.17141>.
- Sudaryanto, M. A., & Sylvana, A. (2024). Generation Z and Entrepreneurship: Understanding the Character of Entrepreneurs in the Midst of Industrial Revolution 5.0. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(6), 4344–4351. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i6.16775>
- van Laar, Ester., van Deursen, Alexander J. A. M., van Dijk, Jan A.G.M., de Haan, Jos., (2017). The relation between 21st-century skills and digital skills: A systematic literature review. *Computers in Human Behavior*, Volume 72. DOI: 10.1016/j.chb.2017.03.010.
- Wardhani, I. S., (2023). *Pengembangan Model Pembelajaran Imajinatif Spasial Untuk Menumbuhkan Spatial Thinking Siswa Sekolah Dasar*. Disertasi. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Wardhani, I. S., Khoiriya, R. M., (2019). *Modul Kewirausahaan Bagi Siswa Sekolah Dasar Berbasis Kearifan Lokal Madura*. Agha Pustaka: Blitar.
- Wardhani, I. S., Nusantara, T., Parta, I. N., Permadi, H., (2023). The Model of Geometry Learning with Spatial Skills Features: Is It Possible?. *Journal of Higher Education Theory & Practice*. 23(14), p225-240. 16p. DOI: /10.33423/jhetp.v.23i14.6397.
- Wardhani, I. S., Rahmawati, I. D., Pamungkas, B. D., Community Partnership Empowerment: Optimizing the Teaching Profession Through Omohage Application Based e-Modules Preparation Training. (2024). *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(4), 1622-1629. <https://doi.org/10.35568/abdimas.v7i4.5361>
- Wardhani, I.S., (2024) Pengembangan Modul Ajar Materi Geometri Untuk Menumbuhkan Spatial Skills Siswa Sekolah Dasar. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, Vol. 10 No.1, (277-289). <https://doi.org/10.29100/jp2m.v10i1.5759>.