Vol 2 No. 6 Desember 2026 P-ISSN : 3047-3845 E-ISSN : 3047-3225, Hal 102 – 109

JURNAL EKONOMI BISNIS
DAN KEWIRAUSAHAAN
Halaman Jurnal: https://journal.smartpublisher.id/index.php/jeber
Halaman UTAMA Jurnal : https://journal.smartpublisher.id/

DOI: https://doi.org/10.69714/g9qwea20

KREATIVITAS GURU MUDA EDUPRENEUR DALAM MENGEMBANGKAN BIMBINGAN BELAJAR BERBASIS TEKNOLOGI DI LINGKUNGAN PEDESAAN

Tia Meisaroh[a*], Rahma Aulia Irmiati[b], Amelia Gita Maharani[c], Muhammad Zufar Sabiq[d], Harits Mafaza Ahsan[e], Ferida Rahmawati[f]

[a] Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Program Studi Pendidikan Agama Islam; tia.meisaroh24077@mhs.uingusdur.ac.id, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
[b] Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Program Studi Pendidikan Agama Islam; rahma.aulia.irmiati24083@mhs.uingusdur.ac.id, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
[c] Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Program Studi Pendidikan Agama Islam; amelia.gita.maharani24049@mhs.uingusdur.ac.id, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
[d] Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Program Studi Pendidikan Agama Islam; muhammad.zufar.sabiq24068@mhs.uingusdur.ac.id, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
[e] Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Program Studi Pendidikan Agama Islam; harits.mafaza.ahsan24074@mhs.uingusdur.ac.id, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
[f] Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Program Studi Pendidikan Agama Islam; ferida.rahmawati@uingusdur.ac.id, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
[*] Penulis Korespondensi: Tia Meisaroh

ABSTRACT

Advances in digital technology have led to innovations in learning and business opportunities in education (edupreneurship). In rural areas, limited facilities, access to technology, and economic conditions pose challenges to the development of tutoring. This study aims to describe the creativity of young teachers in developing technology-based tutoring as a form of edupreneurship in rural areas. The research used a descriptive qualitative method with data collection techniques through in-depth interviews, observation, and documentation of a young teacher who manages tutoring. The results showed that teachers utilized simple technologies such as Canva, Pinterest, Kahoot, Spinwheel, and Google-based educational games to increase students' interest and understanding of learning. A warm interpersonal approach also created a comfortable and motivating learning atmosphere. The main challenges include the limited number of tutors, students' dependence on a single teacher, and the economic conditions of the community. The study concludes that creativity, the use of technology, and the interpersonal skills of teachers are key factors in the success of edupreneurship-based tutoring in rural areas.

Keywords: *Edupreneurship; Young Teachers; Tutoring; Technology.*

Abstrak

Kemajuan teknologi digital mendorong munculnya inovasi pembelajaran sekaligus peluang usaha di bidang pendidikan (edupreneurship). Di lingkungan pedesaan, keterbatasan fasilitas, akses teknologi, dan kondisi ekonomi masyarakat menjadi tantangan dalam pengembangan bimbingan belajar. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kreativitas guru muda dalam mengembangkan bimbingan belajar berbasis teknologi sebagai bentuk penerapan edupreneurship di pedesaan. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan

Naskah Masuk 23 November 2025; Revisi 26 November 2025; Diterima 2 Desember 2025; Terbit 4 Desember, 2025

teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi terhadap seorang guru muda pengelola bimbingan belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memanfaatkan teknologi sederhana seperti Canva, Pinterest, Kahoot, Spinwheel, dan permainan edukatif berbasis Google untuk meningkatkan minat dan pemahaman belajar siswa. Pendekatan interpersonal yang hangat turut menciptakan suasana belajar yang nyaman dan motivatif. Tantangan utama meliputi keterbatasan jumlah tutor, ketergantungan siswa pada satu pengajar, serta kondisi ekonomi masyarakat. Penelitian menyimpulkan bahwa kreativitas, pemanfaatan teknologi, dan kemampuan interpersonal guru menjadi faktor kunci keberhasilan bimbingan belajar berbasis edupreneurship di lingkungan pedesaan.

Kata Kunci: Kewirausahaan Pendidikan; Guru Muda; Bimbingan Belajar; Teknologi.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam cara guru merancang, mengelola, dan mengembangkan proses pembelajaran. Di era ini, guru bukan hanya bertugas sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai inovator dan agen perubahan yang mampu menghadirkan pembelajaran kreatif berbasis teknologi [1]. Transformasi pendidikan yang terjadi sebagai respons terhadap dinamika masyarakat global yang semakin kompetitif menuntut dunia pendidikan menghasilkan lulusan yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga mampu menciptakan solusi inovatif terhadap berbagai persoalan nyata [2]. Dari konteks inilah muncul konsep edupreneurship, yakni kemampuan pendidik untuk mengintegrasikan kompetensi pedagogik dengan keterampilan kewirausahaan dalam merancang layanan pendidikan yang kreatif, adaptif, dan berkelanjutan. Peran edupreneurship ini semakin penting terutama di wilayah pedesaan, tempat di mana keterbatasan fasilitas, minimnya akses teknologi, serta rendahnya prioritas masyarakat terhadap pendidikan tambahan masih menjadi tantangan utama bagi layanan pembelajaran nonformal.

Dalam kaitannya dengan peran edupreneurship tersebut, bimbingan belajar menjadi salah satu bentuk layanan yang memiliki potensi besar untuk menjawab kebutuhan akademik siswa di luar jam sekolah. Bimbingan belajar berfungsi membantu siswa memahami materi, meningkatkan keterampilan belajar, dan mempersiapkan diri menghadapi evaluasi. Melalui pendampingan individu maupun kelompok, tutor dapat memberikan perhatian yang lebih personal, mengenali kebutuhan belajar masing-masing siswa, serta menerapkan strategi pembelajaran yang tepat agar proses belajar menjadi lebih efektif. Keberadaan layanan ini sangat relevan dalam konteks pedesaan, namun pengembangannya tidak selalu mudah. Keterbatasan ekonomi masyarakat, budaya sosial, serta tingkat kompetisi lembaga sering menjadi hambatan keberlangsungan usaha pendidikan [3]. Kondisi inilah yang menuntut kehadiran guru muda yang kreatif dan adaptif, terutama mereka yang mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam layanan bimbel agar tetap relevan, menarik, dan terjangkau. Kreativitas dalam memanfaatkan sumber daya yang minim menjadi aspek penting untuk memastikan bahwa bimbel dapat berjalan secara efektif dan kompetitif.

Integrasi teknologi dalam bimbingan belajar kemudian menjadi salah satu strategi yang dapat menjawab berbagai tantangan tersebut. Pemanfaatan aplikasi seperti Kahoot, Quizizz, Canva, Google Games, dan Spinwheel menunjukkan bagaimana teknologi sederhana dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa [4]. Melalui kreativitas guru dalam mengelola aplikasi digital, kualitas pembelajaran tetap dapat ditingkatkan meskipun fasilitas terbatas [5]. Dengan demikian, kreativitas guru muda bukan hanya bagian dari inovasi pengajaran, tetapi juga menjadi nilai jual yang memperkuat posisi bimbel dalam kerangka edupreneurship.

Namun demikian, kreativitas berbasis teknologi perlu didukung oleh kemampuan interpersonal guru muda agar proses pembelajaran berjalan lebih humanis. Hubungan yang hangat dan pendekatan personal membuat siswa merasa nyaman dan lebih termotivasi untuk belajar. Kompetensi personal guru sangat memengaruhi rasa aman dan minat belajar, terutama dalam layanan nonformal di pedesaan, yang sangat menekankan hubungan sosial. Di samping itu, guru muda juga perlu mengelola lembaga secara profesional, mulai dari rekrutmen tutor hingga komunikasi dengan orang tua [6]. Keberlanjutan edupreneurship tidak hanya bertumpu pada kreativitas, tetapi juga pada tanggung jawab sosial, kualitas layanan, serta transparansi semua faktor yang menentukan keberlangsungan bimbel dalam jangka panjang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada bagaimana kreativitas guru muda mampu mengembangkan bimbingan belajar berbasis teknologi di lingkungan pedesaan. Penelitian ini berupaya

mengungkap strategi, tantangan, inovasi teknologi, serta peran interpersonal guru dalam membangun bimbel yang adaptif, menarik, dan berkelanjutan meskipun di tengah keterbatasan fasilitas. Dengan demikian, kajian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan model edupreneurship di wilayah pedesaan serta memperkaya literatur mengenai transformasi pendidikan berbasis teknologi di lingkungan rural.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Edupreneurship dalam Pengelolaan Bimbingan Belajar

Edupreneurship merupakan kemampuan seorang pendidik dalam menciptakan serta mengembangkan layanan pendidikan secara inovatif dan bernilai ekonomi. Menurut Hisrich, Peters, dan Shepherd [7], sikap kewirausahaan di bidang pendidikan terbentuk melalui kreativitas, inovasi, dan kemampuan mengatur sumber daya secara efektif. Dalam praktik bimbingan belajar, guru muda dituntut mampu merancang program pembelajaran, mengelola peserta didik, serta memastikan keberlangsungan lembaga. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian Cintami, Dzakiyati, Masykurotun, & Puan [8] yang menegaskan bahwa edupreneurship memiliki kontribusi penting dalam memperkuat layanan pendidikan nonformal di tengah masyarakat.

2.2. Kreativitas Guru dan Inovasi Pembelajaran

Kreativitas guru merupakan faktor penting untuk membangun ketertarikan siswa dalam proses belajar. Arsyad [9] menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya ketika guru mampu menyesuaikan atau memodifikasi media tersebut agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Temuan penelitian Dita, Shaleh, & Nurlaili [10] menunjukkan bahwa guru yang kreatif cenderung menerapkan beragam metode dan media yang mampu mendorong motivasi belajar siswa. Dalam pelaksanaannya, guru muda sering mengandalkan ide-ide spontan serta pendekatan yang fleksibel, terutama pada kondisi dengan keterbatasan sarana pembelajaran.

2.3. Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran

Munir [11] mengemukakan bahwa pemanfaatan teknologi digital mampu meningkatkan interaksi serta mutu proses belajar, terutama melalui berbagai aplikasi yang membantu memvisualisasikan materi. Dalam praktik bimbingan belajar yang dikelola oleh guru muda, teknologi sederhana seperti aplikasi kuis, video pembelajaran, maupun media grafis sering digunakan untuk mendorong keterlibatan siswa. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Nanang dan Jatun [12] yang membuktikan bahwa aplikasi digital tetap efektif meningkatkan partisipasi belajar meskipun perangkat yang tersedia terbatas.

2.4. Hubungan Guru, Siswa dan Dinamika Sosial

Interaksi yang harmonis antara guru dan siswa memiliki pengaruh besar terhadap kenyamanan serta kualitas proses belajar. Hargreaves dan Fullan [13] menegaskan bahwa kemampuan interpersonal guru merupakan bagian dari professional capital yang mampu membangun kepercayaan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian Rahmat dan Eva [14] juga menunjukkan bahwa komunikasi yang terjalin dengan baik antara guru dan siswa berkontribusi langsung terhadap meningkatnya motivasi belajar. Meski demikian, kedekatan yang berlebihan berpotensi menimbulkan ketergantungan siswa pada satu guru, sehingga lembaga perlu memastikan hubungan tersebut tetap berada pada batas profesional.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk menggambarkan kreativitas guru muda dalam praktik edupreneurship dalam mengembangkan bimbingan belajar berbasis teknologi di lingkungan pedesaan. Fokus penelitian diarahkan pada praktik nyata seorang guru muda yang mengelola bimbingan belajar di salah satu desa wilayah Kabupaten Pekalongan. Pendekatan ini dipilih agar fenomena edupreneurship dapat dipahami secara kontekstual, sesuai dengan dinamika sosial dan kondisi pendidikan yang terjadi di lapangan.

Untuk memperoleh data yang mendalam, penelitian ini mengombinasikan teknik wawancara mendalam, observasi langsung, dan dokumentasi. Informan ditentukan melalui teknik *purposive sampling*, yakni memilih guru muda yang terbukti mengelola bimbingan belajar dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran. Melalui wawancara, peneliti menggali motivasi, strategi, dan berbagai inovasi yang diterapkan dalam pengelolaan bimbel. Sementara itu, observasi digunakan untuk melihat secara langsung pola interaksi pembelajaran serta penggunaan aplikasi digital dalam kegiatan les.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses analisis ini memungkinkan peneliti mengidentifikasi tema-tema utama terkait kreativitas, pemanfaatan teknologi, serta tantangan yang dihadapi guru muda dalam konteks pedesaan. Dengan demikian, penelitian ini mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai praktik edupreneurship yang berkembang di tingkat lokal.

Pemilihan informan menggunakan teknik purposive dengan kriteria tertentu, yaitu: (1) guru muda yang aktif menjalankan bimbingan belajar, (2) memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, dan (3) memiliki pengalaman langsung sebagai pelaku edupreneur. Subjek tunggal dipilih karena penelitian ini menekankan pendalaman fenomena secara intensif pada satu kasus yang dinilai paling representatif dalam menggambarkan praktik edupreneur di wilayah pedesaan. Pendalaman pada satu informan memungkinkan peneliti memahami dinamika kreativitas dan strategi pengelolaan secara lebih detail, sehingga metodologi penelitian menjadi lebih kuat dan transparan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Kreativitas Pedagogik Guru Muda

Guru yang diwawancarai merupakan lulusan Pendidikan Matematika yang sejak awal telah dibekali kompetensi pedagogik, strategi pembelajaran, serta teknik evaluasi belajar. Selama masa perkuliahan, para dosen mendorong mahasiswa untuk tidak hanya berperan sebagai tenaga pendidik, tetapi juga mampu menciptakan peluang usaha di bidang pendidikan seperti bimbingan belajar. Dorongan akademik tersebut menumbuhkan minat informan terhadap dunia edupreneurship.

Pada semester akhir studi, ia mulai bergabung sebagai tutor di bimbel milik orang lain untuk memperoleh pengalaman praktis, memahami dinamika pengajaran nonformal, serta mempelajari pola manajemen lembaga. Pada masa ini, informan terbiasa mengajarkan konsep matematika melalui latihan soal bertahap, diskusi langsung, dan pendekatan personal kepada siswa yang mengalami kesulitan belajar. Pengalaman inilah yang kemudian menjadi fondasi penting bagi dirinya untuk membangun bimbingan belajar secara mandiri setelah lulus dan menjadi guru. Temuan ini mengonfirmasi pendapat Setiawan et al. yang memaparkan bahwa pengalaman lapangan dan motivasi institusional merupakan faktor penting terbentuknya jiwa edupreneurship seorang guru [15]. Dengan demikian, pengalaman mengajar di bimbingan belajar sebelumnya tidak hanya menjadi bekal pedagogik, tetapi juga memperkuat kesiapan informan dalam mengelola usaha pendidikan secara mandiri.

4.2. Tantangan Lapangan dalam Pengelolaan Bimbingan Belajar

Dalam pelaksanaannya, guru menghadapi tantangan yang cukup signifikan, terutama karena bimbel yang ia dirikan berada di wilayah pedesaan. Kondisi ekonomi masyarakat membuat sebagian orang tua belum menjadikan bimbel sebagai kebutuhan prioritas bagi pendidikan anak mereka. Selain itu, di lingkungan desa tersebut sudah terdapat beberapa bimbel lain sehingga menimbulkan persaingan yang ketat. Secara konkret, pada awal pendirian bimbingan belajar, jumlah siswa yang mendaftar hanya berkisar 5–7 orang karena sebagian orang tua masih ragu terhadap manfaat les tambahan. Selain itu, beberapa calon siswa lebih memilih bimbel yang sudah lama berdiri. Namun, setelah beberapa bulan berjalan dan mulai terlihat peningkatan hasil belajar siswa, kepercayaan orang tua pun meningkat sehingga jumlah peserta perlahan bertambah. Hal ini sejalan dengan temuan Kasidi [16] yang menyatakan bahwa keberhasilan edupreneurship di daerah pedesaan sangat dipengaruhi oleh situasi ekonomi masyarakat serta intensitas kompetisi antar penyedia layanan pendidikan. Kondisi sosial budaya juga menuntut guru untuk membangun kepercayaan jangka panjang dengan masyarakat sebelum lembaga dapat berkembang stabil. Dengan demikian, tantangan yang dihadapi informan merupakan gambaran nyata dari kondisi struktural yang umum terjadi di pedesaan.

4.3. Inovasi Teknologi dalam Pembelajaran

Meskipun berada di tengah keterbatasan, guru menunjukkan kreativitas tinggi dengan memanfaatkan teknologi pendidikan sebagai inovasi utama. Ia menggunakan berbagai aplikasi seperti Kahoot untuk evaluasi kelompok, game edukatif dari Google untuk tes pemahaman, Canva dan Pinterest untuk merancang LKPD yang menarik, serta Spinwheel untuk aktivitas pembelajaran berbasis tantangan. Penggunaan media yang variatif ini mempermudah siswa memahami konsep melalui aktivitas yang berorientasi permainan. Pendekatan ini selaras dengan penelitian Rabani et al. yang menunjukkan bahwa teknologi interaktif dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran, bahkan dalam kondisi perangkat yang terbatas [17].

Secara praktis, penggunaan aplikasi Kahoot menunjukkan dampak langsung terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat lebih antusias ketika mengikuti kuis evaluasi menggunakan Kahoot dibandingkan evaluasi konvensional. Siswa menjadi lebih aktif menjawab soal, bahkan siswa yang sebelumnya pasif mulai berani mencoba menjawab karena suasana kuis yang bersifat kompetitif dan menyenangkan. Guru juga menyampaikan bahwa hasil kuis melalui Kahoot membantu mengidentifikasi materi yang belum dipahami siswa secara cepat dan akurat.

Selain itu, pemanfaatan Canva dalam pembuatan LKPD membuat materi lebih mudah dipahami secara visual. Guru merancang lembar kerja dengan tampilan warna, ilustrasi, dan langkah-langkah yang sederhana sehingga siswa lebih cepat memahami konsep, khususnya pada materi berhitung dan pemecahan soal. Sementara itu, penggunaan Spinwheel dimanfaatkan untuk pembagian giliran siswa dalam menjawab pertanyaan secara acak. Teknik ini membuat siswa lebih fokus dan siap mengikuti pembelajaran karena tidak mengetahui siapa yang akan mendapat giliran berikutnya. Dengan demikian, pemanfaatan tiga aplikasi tersebut tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berdampak langsung pada peningkatan partisipasi dan pemahaman siswa dalam kegiatan bimbingan belajar.

Temuan ini memperkuat pandangan Arifah [18] bahwa integrasi teknologi pembelajaran tidak harus bergantung pada perangkat canggih, melainkan pada kemampuan guru memanfaatkan alat digital yang tersedia untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Dengan kata lain, keterbatasan sarana tidak menjadi penghalang utama bagi terciptanya pembelajaran berbasis teknologi yang efektif. Temuan lapangan memperlihatkan hal tersebut: meskipun hanya berbekal smartphone dan laptop touchscreen, guru mampu merancang kegiatan belajar yang inovatif, kompetitif, dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan temuan Susilo [19] juga memperkuat bahwa penggunaan *gamification* dalam pembelajaran berkontribusi pada peningkatan keterlibatan belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan permainan edukatif dalam bimbingan belajar yang dikelola informan terbukti relevan secara empiris dan teoritis.

4.4. Strategi Manajerial dan Pendekatan Interpersonal

Selain kemampuan pedagogik dan teknologinya, guru juga memahami pentingnya aspek emosional dalam interaksi belajar. Ia menyadari bahwa ekspresi guru sangat memengaruhi minat belajar siswa. Sebagai lulusan baru (*fresh graduate*), ia mampu menciptakan suasana belajar yang hangat dan akrab, sehingga siswa menganggapnya sebagai kakak, bukan figur otoritatif yang menegangkan. Hal ini sejalan dengan Sitompul [20] yang menyebut kompetensi personal guru sebagai faktor penting penentu kenyamanan dan partisipasi aktif siswa. Namun demikian, penelitian ini memberikan perspektif baru bahwa kedekatan emosional yang terlalu kuat juga dapat menimbulkan ketergantungan siswa pada satu figur pengajar.

Dalam aspek pengembangan lembaga, guru memiliki harapan agar bimbelnya dapat berkembang lebih besar dan memiliki banyak tutor tambahan. Namun, tantangan muncul ketika sebagian besar siswa enggan diajar oleh tutor lain selain dirinya. Ketergantungan siswa pada figur tunggal ini menghambat ekspansi lembaga. Fenomena ini memperkuat konsep Umatin et al. [21] bahwa keberhasilan edupreneurship pendidikan dipengaruhi oleh hubungan interpersonal yang kuat antara guru dan siswa sehingga manajemen kelembagaan perlu mengelola aspek relasional ini secara profesional.

Untuk menjaga kualitas pembelajaran, guru menerapkan kriteria khusus dalam proses rekrutmen tutor, yaitu sesuai dengan latar belakang akademik masing-masing. Ia menegaskan bahwa tutor harus mengutamakan kualitas belajar, bukan semata-mata keuntungan finansial. Guru juga menjaga komunikasi intensif dengan orang tua agar perkembangan siswa dapat dipantau secara bersama-sama. Nilai-nilai ini sesuai dengan prinsip edupreneurship berkelanjutan yang menekankan tanggung jawab sosial, mutu layanan, dan transparansi komunikasi. Hal ini menguatkan pandangan Fitri et al. [22] bahwa keberhasilan edupreneurship pendidikan sangat ditentukan oleh kualitas layanan, tanggung jawab sosial, serta transparansi komunikasi dengan pemangku kepentingan, khususnya orang tua siswa.

Tantangan lain yang muncul dari siswa usia dini adalah rasa takut atau ketidaknyamanan pada pertemuan pertama. Guru mengatasi hal ini melalui pendekatan *fun learning,* yaitu memberikan permainan terlebih dahulu sebelum masuk ke materi inti. Pendekatan ini terbukti efektif membuat siswa merasa lebih rileks dan siap menerima pembelajaran. Temuan ini sesuai dengan penelitian Wati dan Nurhasannah [23] yang menyatakan bahwa game edukatif dapat meningkatkan kesiapan dan fokus belajar siswa, terutama pada tingkat usia yang lebih rendah. Dengan demikian, pendekatan *fun learning* yang diterapkan informan memiliki dasar empiris yang kuat.

Dalam konteks bimbel yang dikelola guru muda, pendekatan ini sangat relevan karena guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memadukan pembelajaran dengan nilai kewirausahaan melalui kuis digital, permainan edukatif, serta aktivitas interaktif lainnya. Dengan begitu, bimbel menjadi lebih dari sekadar tempat belajar tapi juga menjadi tempat pembentukan karakter kewirausahaan pada siswa.

Lebih lanjut, penelitian Pitaloka, Mudrikah, dan Wijayanti menunjukkan bahwa efikasi diri guru (*self-efficacy*) dalam mengintegrasikan teknologi sangat memengaruhi kreativitas mereka. Guru yang percaya diri dalam kemampuan teknologi cenderung lebih inovatif dalam merancang pembelajaran, menciptakan materi yang relevan, dan mengidentifikasi peluang usaha pendidikan. Oleh karena itu, kreativitas guru muda dalam mendesain game edukatif dan kuis digital bukan sekadar strategi pembelajaran, tetapi juga bagian dari ekspresi wirausaha pendidikan yang sejalan dengan karakter edupreneurship. Dengan demikian, kreativitas informan tidak hanya bersifat pedagogik, tetapi juga berorientasi kewirausahaan [24].

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan bimbel di pedesaan sangat dipengaruhi oleh kreativitas guru muda, inovasi teknologi, pendekatan emosional, serta kemampuan adaptasi terhadap kondisi ekonomi dan sosial masyarakat. Guru mampu menyeimbangkan peran sebagai pendidik dan edupreneur dengan tetap menjaga nilai sosial, kualitas pembelajaran, dan hubungan interpersonal. Pendekatan ini menegaskan peran guru muda sebagai agen perubahan yang dapat mengembangkan usaha pendidikan berkelanjutan melalui pemanfaatan kreativitas dan teknologi.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi guru muda memiliki peran yang sangat strategis dalam mengembangkan bimbingan belajar di wilayah pedesaan, terutama di tengah keterbatasan sumber daya dan kondisi ekonomi masyarakat. Guru muda yang menjadi subjek penelitian mampu menunjukkan kapasitas adaptif yang tinggi dengan memanfaatkan teknologi sederhana namun efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemanfaatan berbagai aplikasi digital seperti Canva, Pinterest, Kahoot, Google Educational Games, dan Spinwheel tidak hanya memperkaya variasi pembelajaran, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan gaya belajar siswa masa kini. Integrasi teknologi tersebut memberikan dampak nyata terhadap peningkatan motivasi, keterlibatan aktif, serta pemahaman materi siswa, yang sebelumnya menjadi tantangan utama dalam proses belajar di lingkungan pedesaan.

Di samping aspek teknologi, penelitian ini juga menegaskan pentingnya aspek emosional dan personal dalam keberhasilan bimbingan belajar. Guru muda yang dekat usia dengan siswa cenderung lebih mampu membangun hubungan interpersonal yang hangat dan fleksibel, sehingga siswa merasa lebih nyaman, tidak tertekan, dan lebih mudah beradaptasi pada lingkungan belajar baru. Pendekatan humanis ini terbukti mampu mengurangi kecemasan siswa, terutama bagi anak-anak usia kecil yang pada awalnya merasa takut atau ragu mengikuti bimbel. Kemampuan guru dalam membangun kedekatan emosional menjadi modal penting yang mendukung keberlanjutan proses belajar serta meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap lembaga bimbel yang ia kelola.

Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa keberhasilan edupreneurship guru muda tidak hanya ditentukan oleh kreativitas dan pemanfaatan teknologi, tetapi juga oleh penerapan nilai-nilai kewirausahaan seperti disiplin, tanggung jawab, komitmen mutu, serta kemampuan menjaga komunikasi terbuka dengan orang tua siswa. Pendekatan ini membuat guru tidak sekadar menjadi tenaga pengajar, tetapi juga sekaligus pengelola lembaga pendidikan yang harus mampu mempertimbangkan kepuasan pelanggan, kualitas layanan, dan keberlanjutan usaha. Tantangan seperti keterbatasan jumlah tutor, ketergantungan siswa pada sosok pengajar utama, serta tingkat persaingan antar bimbel menjadi bagian yang harus diatasi melalui strategi manajemen dan kolaborasi yang lebih matang di masa mendatang.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa kreativitas, pemanfaatan teknologi yang adaptif, pendekatan interpersonal yang kuat, serta kemampuan membaca kebutuhan masyarakat merupakan fondasi utama keberhasilan edupreneurship di lingkungan pedesaan. Temuan ini menunjukkan bahwa guru muda memiliki potensi besar sebagai agen perubahan pendidikan yang tidak hanya berperan dalam peningkatan kualitas pembelajaran, tetapi juga dalam penguatan budaya kewirausahaan di sektor pendidikan. Dengan demikian, model edupreneurship yang dikembangkan guru muda dapat menjadi contoh dan inspirasi bagi

pendidik lain dalam mengembangkan layanan pendidikan alternatif berbasis inovasi dan teknologi, terutama di daerah dengan keterbatasan sarana dan prasarana.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan literatur edupreneurship dengan menegaskan bahwa keberhasilan edupreneurship guru tidak hanya ditentukan oleh aspek inovasi teknologi semata, tetapi juga oleh perpaduan antara kreativitas pedagogik, efikasi diri guru, pendekatan interpersonal, serta kepekaan terhadap kondisi sosial masyarakat. Temuan ini memperkaya perspektif edupreneurship yang selama ini lebih banyak dibahas dalam konteks perkotaan dan lembaga formal, dengan menghadirkan bukti empiris dari praktik bimbingan belajar berbasis teknologi di wilayah pedesaan. Dengan demikian, penelitian ini memperluas cakupan teori edupreneurship pendidikan dengan menempatkan guru muda sebagai aktor utama perubahan yang mengintegrasikan peran pendidik dan wirausahawan secara kontekstual dan berkelanjutan.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diterapkan oleh bimbingan belajar. *Pertama*, bimbel perlu mengembangkan strategi untuk memperluas jumlah tutor tanpa mengurangi rasa nyaman siswa. Hal ini dapat dilakukan melalui *trial class*, kegiatan perkenalan tutor, serta pendampingan bertahap agar siswa dapat beradaptasi dengan tutor baru. *Kedua*, inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang sudah diterapkan perlu terus ditingkatkan melalui pemanfaatan aplikasi digital tambahan, pembuatan modul interaktif, dan desain materi yang lebih variatif.

Ketiga, komunikasi antara guru dan orang tua perlu diperkuat agar perkembangan siswa dapat dipantau secara berkala melalui laporan kemajuan, evaluasi bulanan, atau konsultasi rutin. *Keempat*, bimbel disarankan membangun identitas dan *branding* melalui media sosial untuk memperluas jangkauan promosi dan meningkatkan kepercayaan publik. *Terakhir*, penyusunan kurikulum internal, standar evaluasi, dan administrasi yang lebih terstruktur diperlukan agar operasional bimbel tetap stabil meskipun terjadi peningkatan jumlah siswa atau perubahan tutr.

Adapun bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk melibatkan lebih banyak subjek atau beberapa lokasi bimbel yang berbeda guna memperoleh gambaran yang lebih luas terkait praktik edupreneurship. Penggunaan metode triangulasi seperti kombinasi wawancara, observasi, dan analisis dokumen juga diharapkan dapat memperkuat validitas penelitian. Peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi hubungan antara kompetensi digital guru dan efektivitas bimbel, atau meneliti model manajemen bimbel berbasis kewirausahaan dalam konteks yang lebih beragam. Dengan demikian, penelitian di masa mendatang mampu memberikan kontribusi teoritis dan praktis yang lebih komprehensif terkait pengembangan edupreneurship di Indonesia.

Model edupreneurship guru muda dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi guru lain untuk mengembangkan layanan pendidikan berbasis teknologi secara kreatif dan berkelanjutan, khususnya di wilayah pedesaan.

DAFTAR PUSTAKA

[1] D. Rakhma, A. Damayanti, and A. Ridwan, “Perubahan Sosial dan Pendidikan dalam Peran Guru PAI di Era Digital,” *Social Studies in Education*, vol. 02, no. 02, pp. 123–138, 2024. https://doi.org/10.36312/linov.v10i2.2709

[2] A. Novitasari, N. P. Paramita, A. Info, and A. History, “Edupreneurship 4.0: Eksplorasi Strategi Pembelajaran Inovatif Pendidikan Bahasa Arab di Era Digital,” *Mahira: Journal of Arabic Studies & Teaching,* vol. 2, no. 2, pp. 115–140, 2024. https://doi.org/10.62775/edukasia.v6i1.1477

[3] L. F. Sholichah *et al.*, “Efektifitas bimbingan belajar dalam meningkatkan prestasi akademik di desa balunganyar,” *Prosiding Pengabdian Ekonomi dan Keuangan Syariah,* vol. 3, no. 2, pp. 685–693, 2025. https://doi.org/10.32806/pps.v3i2.630

[4] A. P. Sari, “Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas,” *Digital Transformation Technology,* vol. 4, no. 2, pp. 977–983, 2024. https://doi.org/10.55537/j-ibm.v5i1.1271

[5] A. Munandar, R. A. Junianto, A. R. Amalia, and D. Lestari, “Menggali Kreativitas Guru PAI dalam Era Digital : Studi Kasus di Madrasah Aliyah Laboratorium Jambi,” *Jurnal Penelitian Inovatif*, vol. 4, no. 4, pp. 2173–2180, 2024. https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.23329

[6] I. Robbani, “Manajement Strategis Kepala Sekolah dalam Mengembangkan Edupreneurship di

Sekolah Menengah Kejuruan Al- Faruqi Kampar," Tesis Magister, UIN Sultan Syarif Karim Riau, 2024.

[7] Hisrich, R., Peters, M., & Shepherd, D. *Entrepreneurship*. New York, NY, USA: McGraw-Hill, 2013.

[8] C. Rizaningtya, D. Yusriyah, M. Azzah, and P. L. T. Ratmaja, "Strategi edupreneurship digital guru dalam mendirikan layanan bimbingan belajar di tingkat MI/SD," *Jurnal Ilmiah Bisnis Digital (Bosnostek),* vol. 2, no. 1, 2025, doi: 10.69533/nr2g4a95.

[9] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.

[10] D. E. RimahDani, S. Shaleh, and N. Nurlaeli, "Variasi metode dan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar," *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 7, no. 1, 2023, doi: 10.35931/am.v7i1.1829.

[11] Munir, *Pembelajaran Digital.* Bandung: Alfabeta, 2017.

[12] N. G. Wahyudi and J. Jatun, "Integrasi teknologi dalam pendidikan: Tantangan dan peluang pembelajaran digital di sekolah dasar," *Indonesian Research Journal on Education (IRJE),* vol. 4, no. 4, 2024, doi: 10.31004/irje.v4i4.1138.

[13] A. Hargreaves and M. Fullan, *Professional Capital: Transforming Teaching in Every School.* Oxford, UK: Routledge, 2014.

[14] R. Hidayat and E. I. Eliasa, "Dampak komunikasi dalam membangun hubungan positif antara guru dan siswa: Kajian sistematis literatur," *Jurnal Pendidik Indonesia,* vol. 5, no. 2, 2024, doi: 10.61291/jpi.v5i2.58.

[15] H. Setiawan, N. Y. Rahayu, dan A. A. Nugraha, "Penguatan Jiwa Edupreneurship Guru untuk Mendukung Kemandirian Sekolah," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Garut*, vol. 8, no. 2, 2024. https://doi.org/10.52434/jpm.v4i1.41853

[16] D. Kasidi, "Peluang Edupreneurship Bagi Kesejahteraan Guru di Indonesia," *Tractare: Jurnal Ekonomi, Bisnis, dan Kewirausahaan*, vol. 3, no. 1, pp. 10–18, 2023. https://doi.org/10.62820/trt.v6i2.113

[17] S. Rabani, A. Khairat, X. Guilin, dan D. Jiao, "The Role of Technology in Indonesian Education At Present," *Journal of Computer Science Advancements*, vol. 1, no. 2, 2023. https://doi.org/10.70177/jsca.v1i2.403

[18] I. Arifah, "Integration of Artificial Intelligence Technology in Indonesian Language Instruction at the High School Level," *Jurnal Pendidikan & Literatur Digital,* 2025. https://doi.org/10.58737/jpled.v5i1.405

[19] M. J. Susilo, "Technology and Its Impact on Education," *Business Economics and Innovation Journal, IISTR,* 2023. https://doi.org/10.56741/bei.v2i02.285

[20] B. Sitompul, "Kompetensi Guru dalam Pembelajaran di Era Digital," *Jurnal Pendidikan Tambusai,* vol. 6, no. 3, 2022. https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4823

[21] U. C. Umatin, E. Susilowati, dan A. Basuki, "Analisis Strategi Pembelajaran dalam Upaya Internalisasi Edupreneurship pada Mahasiswa," *Research and Development Journal of Education*, vol. 10, no. 1, 2024. http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v10i1.22942

[22] Z. Z. Fitri, N. Kamil, H. R. Nisa, dan E. Munastiwi, "Edupreneurship in Fostering Entrepreneurial Values in Early Childhood Education," *Al-Hikmah*, vol. 7, no. 2, 2023. https://doi.org/10.35896/ijecie.v7i2.556

[23] S. Wati dan N. Nurhasannah, "Penguatan Kompetensi Guru Dalam Menghadapi Era Digital," *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. 2, 2024. https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p149-155

[24] L. K. Pitaloka, S. Mudrikah, dan D. Wijayanti, "Mengupas perilaku teacherpreneur: peran efikasi diri integrasi teknologi dan kreativitas," *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, vol. 11, no. 3, 2024. https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i3.1326