

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Sudah bukan hal baru lagi jika sistem pendidikan di negara kita menjadi hal yang selalu menarik perhatian masyarakat. Masyarakat kita beranggapan bahwa majunya pendidikan sangat membantu peningkatan dalam bidang-bidang yang lain. Pendidikan merupakan suatu hak bagi setiap insan untuk mendapatkannya. Pendidikan pertama seseorang adalah di lingkungan keluarga yang diberikan oleh orang tua. Dan sebagai pendukung dan penunjang pendidikan seseorang adalah di lingkungan sekolah dan masyarakat. Pendidikan formal atau sekolah juga merupakan hak bagi setiap warga negara seperti yang tertera dalam Pasal 31 UUD 1945 yang menyatakan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Hal inilah yang menjadikan setiap lembaga atau instansi pendidikan harus bisa memberikan pelayanan mutu yang baik, dan penyelenggaraan sekolah yang terkontrol. Untuk menjalankan sebuah program pendidikan, tentunya lembaga atau instansi pendidikan harus memiliki manajemen pendidikan yang bisa mengontrol atau mengendalikan proses terlaksananya program pendidikan tersebut yang didukung dengan fasilitas serta sarana dan prasarana yang memadai. (Silamat dalam Rahmawati et al., 2024) menyatakan bahwa untuk memperbaharui dan meningkatkan sistem pendidikan di suatu negara diperlukan adanya upaya maksimal. Sebagai implementasi untuk menjawab tantangan dari perkembangan zaman perlu adanya reformasi pendidikan yang komprehensif. Reformasi pendidikan ini meliputi penyesuaian dalam kurikulum yang berlaku saat

itu, pemanfaatan teknologi untuk pendidikan, serta adanya peningkatan dari segi kualitas SDM tenaga pendidik yang ada agar tercipta lulusan yang berkualitas menghadapi dinamika global saat ini.

Manajemen pendidikan yang memfokuskan pada efisiensi dan efektivitas dalam proses penyampaian ilmu oleh guru sebagai pendidik kepada peserta didiknya sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Hal ini menjadikan manajemen mempunyai peran penting dalam upaya strategi mengontrol setiap personal yang terlibat agar dapat menjalankan tugas dan kewajibannya sesuai dengan kompetensi yang dimiliki.

Begitu pula yang ada di tiap lembaga PAUD dimana Kepala Sekolah sebagai *leader* atau pimpinan tentunya mempunyai manajemen untuk mengelola lembaga atau institusi yang dipimpinnya. Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya untuk mengelola dan mengorganisir berbagai sumber daya yang ada di lembaga tersebut maupun di lingkungan sekitarnya untuk terwujudnya proses pelaksanaan pendidikan. Proses pelaksanaan pendidikan ini meliputi beberapa tahapan seperti perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, dan evaluasi semua kegiatan untuk mencapai kompetensi yang diharapkan dari peserta didik baik itu yang meliputi aspek fisik, bahasa, kognitif, sosial emosional, maupun moral.

*Transformasi* masyarakat menuju era yang lebih maju dan adaptif dalam sistem pendidikan meliputi adanya ketersediaan pengetahuan akademis, ketrampilan kritis yang perlu juga dikembangkan, kreatif dan peserta didik yang mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Diperlukan adanya ketrampilan untuk menghadapi kompleksitas tantangan global yang terus berubah. Hal ini

menjadi kontribusi yang positif dalam perkembangan masyarakat kita. Guru harus memanfaatkan teknologi pendidikan sebagai sarana mengajar untuk mengembangkan ketrampilan dan menjadikan peserta didik mampu menguasai teknologi pendidikan.

Salah satu bentuk perwujudan media pembelajaran interaktif adalah produk digital dan inovasi teknologi pendidikan yang sudah banyak digunakan oleh para guru, misalnya konten pembelajaran, gambar animasi, video, game, serta audio visual. Media pembelajaran bisa disebut interaktif apabila ada komunikasi dua arah yang tidak hanya melihat sebuah tulisan atau gambar saja. Tetapi siswa mampu merespon pembelajaran yang disajikan. Hal ini akan membantu perkembangan emosi, kognitif, bahasa, serta pengetahuan umum lainnya melalui pendekatan kepada peserta didik. (Raibowo, 2024)

Dalam proses pembelajaran, tentunya kita tidak pernah lepas dengan yang namanya media. Media merupakan salah satu alat untuk membantu para guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media sangat berguna untuk memperlancar proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tepat sasaran.

Salah satu bentuk manajemen pengelolaan sekolah adalah manajemen pengelolaan pembelajaran. Seiring dengan semakin berkembangnya teknologi yang semakin canggih dan modern, tentunya hal ini menjadikan salah satu sarana dan prasarana yang mendukung berkembangnya ilmu pengetahuan dan strategi dalam menyampaikan ilmu pengetahuan. Dari hasil pengamatan awal kami di TK Plus

Mutiara Ilmu Kecamatan Pandaan dan UPT Satuan Pendidikan TK Negeri Pembina Purwosari, terdapat *persamaan dan perbedaan* pada kedua lembaga tersebut. *Persamaannya* adalah sama-sama sudah menggunakan teknologi pembelajaran yang melibatkan media sosial atau aplikasi untuk merancang desain pembelajaran. *Perbedaannya* adalah jika di lembaga TK Plus Mutiara Ilmu Pandaan latar belakang wali murid dari segi sosial ekonomi termasuk dari kalangan menengah ke atas. Dimana memiliki peralatan IT bukanlah hal yang sulit. Sedangkan di UPT Satuan Pendidikan TK Negeri Pembina Purwosari, latar belakang wali murid ada dari kalangan bawah hingga kalangan menengah ke atas. Yang tentunya tidak semua wali murid mampu dan memiliki peralatan IT. Adapun kondisi sebelum menggunakan Canva dalam pembelajaran, guru hanya terbatas menggunakan media peraga berupa gambar yang itu-itu saja atau lembar kerja dan buku paket. Sehingga anak didik cenderung merasa bosan karena kegiatan belajar mereka hanya seputar buku paket dan lembar kerja.

Canva merupakan aplikasi desain grafis yang sangat mudah dipelajari dan digunakan, didalamnya tersedia berbagai macam fitur yang bisa memudahkan kita membuat rancangan desain yang kita inginkan. Secara garis besar, Canva dapat diartikan sebagai alat bantu desain grafis yang bertujuan untuk menjadikan semua orang bisa membuat berbagai desain dan mempublikasikannya. Layanan desain grafis yang ditawarkan di aplikasi Canva ada yang secara gratis, tetapi ada juga yang pro(berbayar).

Bagi guru PAUD dan Sekolah Dasar yang kesehariannya berkegiatan dengan gambar, aplikasi ini banyak digunakan oleh para guru. Dari penelitian sebelumnya

banyak desain pembelajaran yang dirancang oleh para guru. Namun masih belum diketahui sejauh mana aplikasi ini dapat membantu para guru dalam meningkatkan kompetensi anak usia dini.

Bertitik tolak dari permasalahan tersebut, hal ini sangat menarik untuk dikaji lebih lanjut melalui penelitian dengan judul : “Implementasi Manajemen Pembelajaran Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Anak Usia Dini (Studi Multisitus di TK Plus Mutiara Ilmu Pandaan dan di TK Negeri Pembina Purwosari)”

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas, maka permasalahan yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses penyusunan program manajemen pembelajaran berbasis Canva di TK Plus Mutiara Ilmu Pandaan dan di UPT Satuan Pendidikan TK Negeri Pembina Purwosari?
2. Bagaimana langkah-langkah implementasi manajemen pembelajaran berbasis Canva di TK Plus Mutiara Ilmu Pandaan dan di UPT Satuan Pendidikan TK Negeri Pembina Purwosari?
3. Bagaimana kompetensi Anak Usia Dini dengan adanya implementasi manajemen pembelajaran berbasis Canva di TK Plus Mutiara Ilmu Pandaan dan di UPT Satuan Pendidikan TK Negeri Pembina Purwosari?

### 1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses penyusunan program manajemen pembelajaran berbasis Canva di TK Plus Mutiara Ilmu Pandaan dan di UPT Satuan Pendidikan TK Negeri Pembina Purwosari
2. Untuk mengetahui langkah-langkah apa yang diambil dalam implementasi manajemen pembelajaran berbasis Canva di TK Plus Mutiara Ilmu Pandaan dan di UPT Satuan Pendidikan TK Negeri Pembina Purwosari
3. Untuk mengetahui kompetensi anak usia dini dengan adanya implementasi manajemen berbasis Canva di TK Plus Mutiara Ilmu Pandaan dan di UPT Satuan Pendidikan TK Negeri Pembina Purwosari

### 1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :

#### 1. Manfaat teoritis

Sebagai bahan pengembangan ilmu pendidikan khususnya tentang manfaat media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan kompetensi peserta didik

#### 2. Manfaat praktis

Manfaat praktis yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

##### a. Dinas Pendidikan

Sebagai masukan bagi Dinas Pendidikan untuk melakukan pelatihan bagi para guru yang berkaitan dengan pemanfaatan media

pembelajaran berbasis Canva di sekolah

b. Bagi sekolah

Sebagai alternatif media promosi sekolah untuk sarana mengenalkan program-program sekolah dan bisa diterapkan sebagai salah satu materi ekstrakurikuler di sekolah.

c. Bagi guru

1. Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai motivasi dan alternatif untuk dapat meningkatkan skill dan kemampuan guru dalam merancang desain pembelajaran yang menarik
2. Meningkatkan kualitas pembelajaran yang menarik, bervariasi, inovatif dan menyenangkan

d. Bagi siswa

1. Terciptanya suasana belajar yang menyenangkan
2. Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar
3. Meningkatkan kompetensi siswa
4. Meningkatkan hasil belajar siswa karena materi pembelajaran yang disajikan menarik minat siswa dalam belajar

### **1.5. Definisi Istilah**

Berdasarkan fokus dan rumusan masalah penelitian, maka uraian definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Implementasi

Implementasi adalah upaya-upaya yang dilakukan oleh pihak-pihak yang mempunyai wewenang dan kepentingan tertentu, baik pemerintah

maupun swasta dengan maksud untuk mewujudkan keinginan serta tujuan yang ingin dicapai. Implementasi berkaitan dengan berbagai upaya yang dilakukan agar program yang telah disusun dapat dilaksanakan dan direalisasikan demi tercapainya tujuan dari program yang telah direncanakan, karena pada dasarnya setiap rencana yang ditetapkan memiliki tujuan atau target yang hendak dicapai.

## 2. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam sebuah proses pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran yang diberikan.

## 3. Canva

Adalah sebuah aplikasi atau platform desain grafis yang menyediakan fitur-fitur yang menarik seperti templete design, tool design, yang sangat mudah digunakan, serta dilengkapi dengan kemampuan untuk berbagi desain secara online dan terdapat pengunduhan hasil desain dalam berbagai format.

## 4. Kompetensi Anak Usia Dini

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, kompetensi anak usia dini merujuk pada kemampuan yang harus dimiliki oleh anak-anak pada usia 0-6 tahun untuk mendukung perkembangan holistik mereka. Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang fleksibel, berpusat pada anak, dan memberikan ruang bagi anak untuk mengeksplorasi serta mengembangkan potensi mereka secara optimal.

