

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah aspek fundamental dalam pembentukan karakter dan pengembangan kemampuan anak sejak usia dini. Pendidikan yang efektif pada tahap awal kehidupan anak memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional mereka. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini (PAUD) memegang peran yang sangat penting dalam memberikan dasar yang kokoh untuk proses pembelajaran anak-anak di masa depan. Selama tahap PAUD, anak-anak mulai mengembangkan keterampilan yang akan berlanjut sepanjang kehidupan mereka. Pembelajaran pada usia ini lebih efektif jika menggunakan pendekatan yang inovatif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Pada usia ini, anak-anak lebih mudah tertarik pada metode pembelajaran yang interaktif dan visual, yang dapat merangsang pemikiran kreatif mereka. Oleh karena itu, sangat penting bagi lembaga pendidikan di tingkat PAUD untuk memperkenalkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Di PAUD An-Nisa, meskipun pengajaran dilakukan dengan baik, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada metode tradisional. Pengajaran yang selama ini dilakukan mengandalkan alat-alat seperti papan tulis, buku teks, dan alat peraga fisik lainnya. Meskipun efektif dalam menyampaikan materi dasar, pendekatan ini terbukti kurang mampu memaksimalkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mereka. Anak-anak di usia ini memerlukan lebih dari sekadar teks

dan instruksi lisan untuk bisa memahami materi dengan baik. Pembelajaran yang terlalu bergantung pada metode konvensional sering kali tidak dapat menarik minat anak-anak secara maksimal, sehingga mereka cenderung tidak termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif sangat diperlukan untuk merangsang minat dan pemahaman siswa. Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan teknologi berbasis sistem informasi yang memungkinkan pengajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Salah satu teknologi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran di PAUD An-Nisa adalah *Virtual Canva*. *Virtual Canva* adalah platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan penggunanya untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran secara kreatif dan mudah. Platform ini menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan pengajar untuk membuat media pembelajaran seperti poster, infografis, dan presentasi, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan menggunakan *Virtual Canva*, pengajar dapat membuat materi ajar yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan kognitif anak-anak. *Virtual Canva* tidak hanya memberikan fleksibilitas dalam mendesain media ajar yang menarik secara visual, tetapi juga menyediakan berbagai template yang dapat mempermudah pengajar dalam menciptakan materi pembelajaran yang sesuai dengan topik yang diajarkan. Oleh karena itu, platform ini menawarkan solusi yang potensial untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang ada di PAUD An-Nisa.

Namun, meskipun *Virtual Canva* menawarkan berbagai keuntungan, penerapannya tidak tanpa tantangan. Salah satu kendala yang dihadapi oleh

pengajar di PAUD An-Nisa adalah keterbatasan pengetahuan teknologi yang dimiliki oleh sebagian besar pengajar. Pengajar yang belum terbiasa menggunakan perangkat lunak desain grafis berbasis web mungkin mengalami kesulitan dalam memanfaatkan berbagai fitur yang disediakan oleh *Virtual Canva*. Keterbatasan pengetahuan ini dapat mengurangi efektivitas penggunaan platform ini dalam mendukung proses pembelajaran. Selain itu, keterbatasan infrastruktur, seperti perangkat keras yang tidak memadai dan koneksi internet yang tidak stabil, juga menjadi faktor yang dapat menghambat penerapan *Virtual Canva* secara optimal di PAUD An-Nisa. Oleh karena itu, selain pengenalan terhadap penggunaan *Virtual Canva*, penting juga untuk meningkatkan infrastruktur teknologi di PAUD An-Nisa agar platform ini dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi atas tantangan-tantangan yang ada dalam penggunaan *Virtual Canva* di PAUD An-Nisa. Dengan menganalisis penerapan *Virtual Canva* sebagai sistem informasi media pembelajaran, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaan platform ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga akan mengidentifikasi kendala-kendala yang dihadapi oleh pengajar dalam mengimplementasikan *Virtual Canva* dan memberikan rekomendasi solusi yang relevan untuk mengatasi tantangan tersebut. Salah satu kontribusi penting dari penelitian ini adalah keterbaruan pendekatannya. Meskipun banyak penelitian sebelumnya yang telah membahas penggunaan teknologi dalam pendidikan, penelitian ini akan lebih berfokus pada penerapan platform desain grafis berbasis web seperti *Virtual Canva*, yang masih jarang dibahas, terutama dalam konteks

PAUD dan lembaga pendidikan berbasis agama. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan tambahan nilai bagi pengembangan literatur yang ada, serta memberikan wawasan baru mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini.

Secara keseluruhan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD An-Nisa melalui penerapan *Virtual Canva* sebagai media pembelajaran berbasis sistem informasi. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan solusi praktis yang dapat diterapkan oleh pengajar dalam mengatasi kendala-kendala yang ada, sehingga *Virtual Canva* dapat digunakan secara optimal untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Dengan begitu, diharapkan bahwa penelitian ini dapat menjadi referensi bagi lembaga pendidikan serupa dalam mengadopsi teknologi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan pendidikan di masa depan.

Berdasarkan Uraian di atas maka penulis dapat menentukan sistem informasi media pembelajaran untuk Tingkat anak usia dini, hasil ini sebagai bentuk Tugas Akhir dalam Penelitian yang akan dikembangkan dengan Judul Skripsinya **“Analisis Implementasi Canva Sebagai Media Informasi Pembelajaran Tingkat Anak Usia Dini Di PAUD An-Nisa”**.

1.2 Lingkup Penelitian

Penelitian ini akan fokus pada penerapan *Virtual Canva* sebagai sistem informasi media pembelajaran di PAUD An-Nisa, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, keterlibatan, dan pemahaman siswa pada tingkat anak usia dini. Lingkup penelitian ini akan dibatasi pada:

1. Penggunaan Virtual Canva sebagai media pembelajaran: Penelitian ini hanya akan menilai penerapan platform Virtual Canva dalam konteks pendidikan di PAUD An-Nisa, khususnya dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif.
2. Tingkat keterlibatan dan pemahaman siswa: Penelitian ini akan mengukur sejauh mana penggunaan Virtual Canva dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Penilaian akan dilakukan dengan membandingkan kondisi sebelum dan setelah penerapan platform ini.
3. Kendala yang dihadapi oleh pengajar: Penelitian ini juga akan mengidentifikasi kendala teknis dan non-teknis yang dihadapi oleh pengajar dalam mengimplementasikan Virtual Canva, termasuk keterbatasan pengetahuan teknologi, infrastruktur yang tidak memadai, serta tantangan lainnya dalam penggunaan platform desain grafis berbasis web.
4. Lokasi penelitian: Penelitian ini akan dilaksanakan di PAUD An-Nisa, yang berlokasi di Dusun Sidodadi, Desa Lingga Tiga, Kecamatan Bilah Hulu, Kabupaten Labuhanbatu, Provinsi Sumatera Utara. Fokus penelitian akan terbatas pada satu lembaga pendidikan ini untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam terkait penerapan teknologi di PAUD berbasis agama.

Penelitian ini tidak akan membahas penggunaan platform pembelajaran berbasis teknologi lainnya selain Virtual Canva dan tidak akan mengkaji aspek lain yang tidak terkait dengan penggunaan platform ini, seperti kurikulum atau metode pengajaran yang digunakan oleh pengajar di PAUD An-Nisa.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan Virtual Canva sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD An-Nisa, serta seberapa efektif platform ini dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Selain itu, penelitian ini juga akan mengidentifikasi kendala teknis dan non-teknis yang dihadapi pengajar dalam implementasi teknologi ini.

1. Bagaimana implementasi Canva sebagai sistem informasi media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD An-Nisa?
2. Bagaimana hasil analisis penggunaan Canva sebagai media informasi pembelajaran anak usia dini di PAUD An-Nisa?
3. Kendala teknis dan non-teknis apa saja yang dihadapi oleh pengajar dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi di PAUD An-Nisa?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis penerapan Virtual Canva dalam pembelajaran di PAUD An-Nisa, serta mengevaluasi dampaknya terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi oleh pengajar dan memberikan rekomendasi solusi.

1. Untuk mengimplementasi canva sebagai media informasi pembelajaran anak usia dini di PAUD An-Nisa.
2. Untuk menganalisis pengguna canva sebagai media informasi pembelajaran anak usia dini di PAUD An-Nisa.

3. z, serta memberikan rekomendasi solusi berbasis sistem informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori penggunaan teknologi dalam pendidikan anak usia dini dan memberikan panduan praktis bagi pengajar untuk memanfaatkan *Virtual Canva* secara efektif. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi untuk lembaga pendidikan dalam mengadopsi teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

1. Secara Teoritis, Menyumbang pada pengembangan teori-teori sistem informasi dalam konteks pendidikan anak usia dini, khususnya dalam penerapan platform berbasis web seperti *Virtual Canva* dalam media pembelajaran.
2. Memberikan panduan kepada pengajar di PAUD An-Nisa dan lembaga pendidikan lainnya mengenai cara mengoptimalkan penggunaan *Virtual Canva* untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, serta meningkatkan keterlibatan siswa.
3. Penelitian ini dapat memberikan rekomendasi bagi lembaga pendidikan mengenai pentingnya pemanfaatan sistem informasi berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, serta menawarkan solusi atas tantangan teknis dan non-teknis yang dihadapi.

1.6 Tinjauan Umum Objek Penelitian

PAUD An-Nisa adalah lembaga pendidikan yang terletak di Dusun Sidodadi, Desa Lingga Tiga, Kecamatan Bilah Hulu, Kabupaten Labuhanbatu,

Provinsi Sumatera Utara. Lembaga ini berdiri sejak tahun 2012 dan bertujuan untuk memberikan pendidikan agama dan dasar bagi anak-anak usia 7 hingga 13 tahun. PAUD An-Nisa fokus pada pengembangan karakter dan nilai-nilai agama Islam, serta mempersiapkan anak-anak dengan keterampilan dasar yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Lembaga ini memainkan peran penting dalam membentuk pola pikir, sikap, dan perilaku siswa, dengan mengedepankan pendidikan berbasis agama yang aplikatif. Pendidikan yang diberikan di PAUD An-Nisa tidak hanya mencakup materi akademis tetapi juga pembentukan moral dan sosial siswa, yang penting bagi perkembangan mereka di masa depan.

Meskipun PAUD An-Nisa telah mengimplementasikan berbagai pendekatan dalam pembelajaran, media yang digunakan masih terbatas pada metode tradisional. Pengajaran yang dilakukan cenderung mengandalkan papan tulis, buku teks, dan alat peraga sederhana lainnya. Pendekatan ini sudah cukup efektif untuk beberapa hal, namun tidak sepenuhnya bisa mengakomodasi kebutuhan siswa yang semakin membutuhkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi sangat penting. *Virtual Canva* sebagai platform desain grafis berbasis web dapat menjadi solusi untuk memperkaya media pembelajaran di PAUD An-Nisa. Dengan menggunakan *Virtual Canva*, pengajar dapat menciptakan materi ajar yang lebih visual, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik anak-anak, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

STRUKTUR ORGANISASI

