

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan perkembangan teknologi tentunya tidak lepas dengan globalisasi. Globalisasi merupakan proses dimana terjadinya perubahan tatanan masyarakat secara mendunia yang tidak mengenal batas waktu.<sup>1</sup> Perubahan globalisasi sangat berpengaruh terhadap pola hidup masyarakat. hal ini juga berimbas pada pendidikan yang mengikuti perkembangan zaman. Sebab kebutuhan pendidikan yang semakin maju, maka penggunaan media sangat memfasilitasi peserta didik untuk ikut andil dalam proses pembelajaran.

Belajar merupakan sebuah proses bagi peserta didik dalam membangun suatu gagasan atau pemahaman sendiri. Proses pembelajaran yang diciptakan guru harus melibatkan peserta didik secara aktif, misalnya mengamati, bertanya dan mempertanyakan, menjelaskan serta memahami. Proses pembelajaran aktif diterapkan untuk memperoleh informasi, keterampilan dan sikap pencarian jati diri peserta didik.<sup>2</sup> Guru tidak hanya memberikan ilmu secara monoton, tetapi juga mengajarkan peserta didik untuk berkomunikasi berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sebagaimana firman Allah swt. sebagai berikut.

---

<sup>1</sup> Tri Wulandari and Adam Mudinillah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD," *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2, no. 1 (2022), 103, <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.

<sup>2</sup> Tenty Analicia and Relsas Yogica, "Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva Pada Materi Sistem Gerak," *Jurnal Edutech Undiksha* 9, no. 2 (2021), 260, <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38604>.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ  
 أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Berdasarkan Tafsir Al-Misbah menerangkan bahwa ayat diatas menjelaskan tentang tiga macam metode dakwah yang harus sesuai dengan sasaran dakwah. Orang cendekiawan yang memiliki pengetahuan tinggi diperintahkan menyampaikan dakwah dengan metode *hikmah* yaitu berdialog dengan kata yang bijak sesuai dengan tingkat pengetahuan mereka. Kepada orang awam diperintahkan untuk menerapkan metode *mau'izhah* yaitu memberikan nasihat dan perumpamaan yang menyentuh hati dan jiwa sesuai dengan kemampuan pengetahuan mereka. Sedangkan kepada *Ahl al-Kitab* dan penganut agama lain metode yang diperintahkan yaitu *jidal*/perdebatan dengan cara yang baik yakni dengan logika dan retorika yang halus, dan damai.<sup>3</sup> Ketiga metode tersebut dimaksudkan untuk mengenalkan pengetahuan, fakta-fakta tertentu, dan menarik minat belajar peserta didik serta mengajak agar pembelajaran lebih aktif dengan berbagai cara yang dijadikan sebagai apresiasi, selingan serta evaluasi.

Guru perlu menimbang dan mengukur untuk menerapkan strategi, metode maupun media mana yang cocok diterapkan untuk membangun pembelajaran aktif di dalam kelas, agar tujuan yang telah direncanakan bisa dicapai dengan tepat.<sup>4</sup> Strategi, metode dan media tersebut juga akan menentukan keberhasilan

<sup>3</sup> M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 386.

<sup>4</sup> Muhammad Fajrin, "Metode Pendidikan Dalam QS. An-Nahl Ayat 125 (Telaah Pemikiran Quraish Shihab Dalam Tafsir Al-Misbah)" (Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2017), 75.

tercapainya hasil belajar peserta didik. Melalui strategi, metode, dan media dalam proses pembelajaran maka akan memudahkan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya pembelajaran akan lebih terarah dan sistematis, agar kualitas pendidikan semakin maju.

Sudah menjadi tugas guru untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 pasal 20 tentang tugas guru dan dosen adalah merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran.<sup>5</sup> Adapun upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran dapat dilakukan berbagai inovasi dalam pembelajaran seperti pembaharuan kurikulum, pengembangan metode pembelajaran, penyediaan bahan-bahan pengajaran, pengembangan media pembelajaran, pengadaan alat-alat laboratorium dan peningkatan kualitas guru.<sup>6</sup> Jadi guru harus pintar mengemas pembelajaran agar lebih menarik minat belajar peserta didik. Adapun salah satu cara yang bisa dilakukan yakni dengan memilih media pembelajaran yang cocok dan menarik dengan materi ajar agar peserta didik tidak cepat bosan dan dapat memahami materi ajar dengan baik.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dipakai sebagai alat visual, seperti gambar, model, benda dan alat lainnya yang dapat memberikan pengalaman nyata, meningkatkan motivasi belajar, dan meningkatkan daya serap belajar peserta

---

<sup>5</sup> Nur Basuki, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Matakuliah Menggambar Teknik," *PEDIKA (Jurnal Pendidikan Vokasi)*, 2011, 2.

<sup>6</sup> Merrisa Monoarfa and Abdul Haling, "Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru," *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 2021, 1087, <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>.

didik.<sup>7</sup> Media pembelajaran sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Apalagi pada jenjang Sekolah Dasar yang mana mereka masih berpikir konkret. Oleh sebab itu, guru dihimbau dalam proses pembelajaran agar menggunakan media supaya pesan materi ajar yang disampaikan akan dimengerti oleh peserta didik dengan baik, pembelajaran berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Semakin berkembangnya zaman, maka semakin pesat juga perkembangan teknologi. Tidak sedikit guru yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi karena pasca *covid-19*, peserta didik masih rendah dalam minat belajarnya. Oleh sebab itu, guru dan peserta didik dituntut untuk memahami teknologi dalam upaya meningkatkan standar kualitas pendidikan. Pemanfaatan kemajuan teknologi sebagai alat atau perantara dalam proses pembelajaran yang efektif. Adapun media pembelajaran yang diterapkan pada kelas V SDN Teluk Dalam 7 Kota Banjarmasin Banjarmasin yakni media infografis berbasis *canva*. Aplikasi *canva* merupakan aplikasi *editing* yang didalamnya banyak fitur yang tidak asing lagi bagi peserta didik. Kemudahan dalam pengoperasian aplikasi *canva* yakni mudah diakses oleh siapa saja dan kapan saja, memiliki tampilan yang menarik, serta membuat peserta didik lebih mudah menggunakan dalam proses pembelajaran.<sup>8</sup> Dengan berbagai kemudahan inilah yang membuat aplikasi *canva*

---

<sup>7</sup> Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2*, no. 1 (2019): 471, <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.

<sup>8</sup> Ahmad Ruslan et al., "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di Abad 21," *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 13, no. 2 (2023), 185, <https://doi.org/10.24176/re.v13i2.8403>.

bisa menjadi pertimbangan untuk diterapkan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Implementasi media infografis berbasis *canva* diterapkan menggunakan perangkat yang difasilitasi oleh SDN Teluk Dalam 7 Kota Banjarmasin Banjarmasin yakni berupa perangkat *chromebook*. Perangkat *chromebook* termasuk dalam kategori multimedia karena mampu melibatkan berbagai indera seperti audio, visual, dan kinetik. *Chromebook* merupakan hasil perkembangan dari komputer. Berdasarkan hasil wawancara, *chromebook* berbeda dengan laptop. Dari segi fisik, *chromebook* berbeda *keyboardnya* dengan laptop, serta *chromebook* hanya menjalankan *google chrome OS*, jadi didalamnya tidak ada aplikasi selain bawaan *google*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas V SDN Teluk Dalam 7 Kota Banjarmasin mengenai implementasi media infografis berbasis *canva* berbantuan *chromebook* yang diterapkan pada peserta didik kelas V menjelaskan bahwa pasca *covid-19*, peserta didik banyak yang kurang responsif pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Hal ini disebabkan karena peserta didik sudah terbiasa menjalani pembelajaran secara daring. Melihat peserta didik yang kurang responsif terhadap proses pembelajaran, maka guru mencari alternatif agar pembelajaran tidak monoton, peserta didik tidak merasa bosan, dan meningkatkan daya tarik peserta didik dengan pembelajaran mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Wawancara pada tanggal 11 Januari 2023

Pernyataan ini juga didukung oleh hasil penelitian yang diteliti oleh Eka Puspita Sari yang memaparkan bahwa pada era pasca *covid-19*, minat belajar peserta didik sangat rendah. Rendahnya minat belajar peserta didik mengakibatkan kurang terbentuknya sikap positif dalam mata pelajaran sekolah. Selain hal tersebut, rendahnya kemampuan untuk merumuskan gagasan sendiri dan kurangnya pemahaman konsep juga merupakan akibat dari peserta didik yang kurang memiliki daya ketertarikan, partisipasi, kurangnya media yang disajikan, dan strategi dalam proses pembelajaran.<sup>10</sup> Oleh karena itu, salah satu alternatif mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media infografis sebagai penunjang pembelajaran. Infografis menjadi salah satu pilihan guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Guru melihat bahwa pasca *covid-19*, peserta didik lebih tertarik dengan teknologi dan berbasis visual.

Sekolah Dasar Negeri Teluk Dalam 7 terpilih menjadi sekolah penggerak. Kemendikbudristek memberikan sarana untuk keberlangsungan proses pembelajaran berupa perangkat *chromebook* yang berjumlah 15 unit. Dilakukan pelatihan khusus untuk guru agar bisa mengoperasikan perangkat *chromebook*. Adapun perwakilan dari SDN Teluk Dalam 7 Kota Banjarmasin yang mewakili pelatihan tersebut yakni guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas V. Berangkat dari sinilah, guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas V menerapkan pembelajaran berbasis digital dan mengangkat media infografis berbasis *canva* berbantuan *chromebook*.

---

<sup>10</sup> Eka Puspita Sari, "Pengembangan Media Berbentuk Infografis Sebagai Penunjang Pembelajaran Fisika SMA Kelas X," *Skripsi*, 2017, 15.

Ditinjau berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan saat kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SDN Teluk Dalam 7 Kota Banjarmasin, implementasi media infografis berbasis *canva* sangat mempengaruhi daya tarik belajar peserta didik. Banyak peserta didik yang antusias dan bersemangat dalam proses pembelajaran, karena pada dasarnya usia peserta didik Sekolah Dasar rasa ingin tahunya sangat tinggi.<sup>11</sup> Dengan sarana berupa *chromebook* yang tersedia, adanya wifi sekolah, dan pengetahuan ilmu teknologi yang peserta didik ketahui, maka diterapkanlah media pembelajaran infografis berbasis *canva* berbantuan *chromebook* ini pada materi zakat kelas V SDN Teluk Dalam 7 Kota Banjarmasin.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pembelajaran melalui media infografis berbasis *canva* dan berbantuan *chromebook* sebagai alat bantu untuk menarik minat belajar peserta didik. Dengan demikian peneliti mengambil judul “Implementasi media infografis berbasis *canva* berbantuan *chromebook* pada materi zakat kelas V SDN Teluk Dalam 7 Kota Banjarmasin”

## **B. Definisi Istilah**

### **1. Implementasi**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memaparkan bahwa implementasi berarti pelaksanaan atau penerapan.<sup>12</sup> Implementasi menjadi sarana

---

<sup>11</sup> Observasi pada tanggal 22 November 2023

<sup>12</sup> KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, 2016. diakses pada 9 Maret 2023 dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/implementasi>

untuk melaksanakan sesuatu yang menimbulkan dampak atau akibat terhadap sesuatu. Implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan yang sudah dianggap sempurna. Adapun implementasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penerapan media infografis berbasis *canva* berbantuan *chromebook* pada materi zakat kelas V SDN Teluk Dalam 7 Kota Banjarmasin.

## 2. Media Infografis

Infografis berasal dari kata *infographich* dalam bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari *informatoin + graphics*. Kata tersebut merujuk pada bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat memahami dengan mudah dan cepat.<sup>13</sup> Adapun yang dimaksud dengan media infografis dalam penelitian ini yakni berupa media atau sarana yang dibuat oleh peserta didik kelas V SDN Teluk Dalam 7 Kota Banjarmasin yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dan dipadukan dengan visualisasi seperti gambar, ilustrasi, dan poster.

## 3. Aplikasi *Canva*

Mengutip dalam Jurnal Sasindo Unpam, *canva* merupakan program desain daring yang menyediakan berbagai peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, dan spanduk. Adapun jenis-jenis presentasi yang terdapat dalam aplikasi *canva* ini diantaranya presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, dan teknologi.<sup>14</sup> Adapun yang dimaksud dengan *canva* dalam penelitian

---

<sup>13</sup> Edy Pang, Rokayah, and dkk, *Kiat Bikin Infografis Keren Dan Berkualitas Baik* (Merdeka Barat: Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2018), ix.

<sup>14</sup> Garris Pelangi, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA," *Jurnal Sasindo Unpam* 8, no. 2 (2020), 89, <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>.



ini yakni merupakan aplikasi desain daring yang diterapkan pada peserta didik kelas V SDN Teluk Dalam 7 Kota Banjarmasin untuk mengedit *template* materi zakat.

#### 4. *Chromebook*

*Chromebook* merupakan gabungan dari dua kata yakni *chrome* dan *book*. *Chromebook* ialah sebuah *notebook* yang digunakan *chrome OS* milik google.<sup>15</sup> Tujuan utama dihidirkannya *chromebook* yaitu memudahkan dan mengefisienkan waktu belajar baik di sekolah maupun di rumah. Adapun yang dimaksud dengan *chromebook* dalam penelitian ini adalah sarana yang disediakan oleh sekolah untuk menunjang keberlangsungan proses pembelajaran peserta didik pada materi zakat kelas V SDN Teluk Dalam 7 Kota Banjarmasin.

#### 5. Materi Zakat

Secara bahasa (*lughat*), zakat artinya berkah, tumbuh, berkembang, kesuburan atau bertambah, dan membersihkan atau mensucikan. Sedangkan menurut hukum syara', zakat merupakan kewajiban atas harta atau kewajiban sejumlah harta tertentu untuk kelompok tertentu dan dalam kurun waktu tertentu. Adapun yang dimaksud dengan materi zakat dalam penelitian ini adalah sebuah materi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti yang diimplementasikan ke dalam media infografis berbasis *canva* dengan pembahasan mustahik zakat (orang yang berhak menerima zakat).

---

<sup>15</sup> Willy Wiranata, "Efektivitas Penggunaan Chromebook Dalam Penerapan Pembelajaran Flipped Classroom Berbasis E-Learning Google Chlassroom Pada Konsep Unsur Dan Senyawa," *Institutional Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta 01* (2022), 10, [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/62030/2/11150162000039\\_WillyWiranata.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/62030/2/11150162000039_WillyWiranata.pdf).

### **C. Fokus Penelitian**

1. Bagaimana implementasi media infografis berbasis *canva* berbantuan *chromebook* pada materi zakat peserta didik kelas V SDN Teluk Dalam 7 Kota Banjarmasin?
2. Apa kesulitan dalam implementasi media infografis berbasis *canva* berbantuan *chromebook* pada materi zakat peserta didik kelas V SDN Teluk Dalam 7 Kota Banjarmasin?
3. Apa solusi untuk mengatasi kesulitan dari implementasi media infografis berbasis *canva* berbantuan *chromebook* pada materi zakat peserta didik kelas V SDN Teluk Dalam 7 Kota Banjarmasin?

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui implementasi media infografis berbasis *canve* berbantuan *chromebook* pada materi zakat peserta didik kelas V SDN Teluk Dalam 7 Kota Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui kesulitan dalam implementasi media infografis berbasis *canva* berbantuan *chromebook* pada materi zakat peserta didik kelas V SDN Teluk Dalam 7 Kota Banjarmasin.
3. Untuk mengetahui solusi dari kesulitan implementasi media infografis berbasis *canva* berbantuan *chromebook* pada materi zakat kelas V SDN Teluk Dalam 7 Kota Banjarmasin.

## **E. Signifikansi Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi peneliti lain dan memperluas serta memperkaya pengetahuan bahwa melalui media infografis berbasis *canva* dapat menunjang dan menarik minat belajar peserta didik. Jadi baik guru maupun peserta didik, bisa mengimplemantasikan teknologi dan informasi.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Peserta Didik**

Agar mendorong minat belajar peserta didik dengan suasana baru dan keterampilan yang berbasis teknologi.

#### **b. Bagi Pendidik**

Memberikan relasi tentang pentingnya mengetahui media pembelajaran berbasis teknologi agar pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton khususnya melalui media infografis berbasis *canva*.

#### **c. Bagi Peneliti**

Agar lebih menambah pengalaman, wawasan dan pengetahuan tentang materi zakat pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan implementasi melalui media infografis berbasis *canva*.

#### **d. Bagi Sekolah**

Agar dapat memfasilitasi media pembelajaran untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

## F. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu yang peneliti rasa relevan dengan penelitian ini sebagai perbandingan, yaitu:

1. Penelitian dari Hana Silma Hadana, Asep Purwo Yudi Utomo, dkk. 2023. Mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Semarang dengan judul "*Implementasi Media Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 11 Semarang*". Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media *canva* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi teks negosiasi dianggap efektif, karena melalui pembelajaran menggunakan media *canva* dapat membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mempermudah peserta didik untuk menerima pembelajaran. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian peneliti yakni terletak pada penelitian ini meneliti yang berlokasi di SMA Negeri Semarang, terfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks negosiasi, dan sarana untuk mengakses aplikasi yakni menggunakan gawai maupun laptop peserta didik sendiri, sedangkan peneliti meneliti yang berlokasi di Sekolah Dasar Negeri Teluk Dalam 7, terfokus pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi zakat dan sarana untuk mengakses aplikasi *canva* sudah disediakan oleh sekolah yaitu berupa perangkat *chromebook*. Adapun persamaan pada penelitian ini yakni sama-sama menggunakan metode kualitatif dan menggunakan aplikasi *canva*.

2. Penelitian dari Anik Sulifah, Sri Lestari, dan Endang Sri Maruti, 2023. Mahasiswa Universitas PGRI Madiun dengan judul "*Pengaruh Penerapan Project Based Learning Berbantuan Fitur Infografis Pada Canva Terhadap Keterampilan Menulis Teks Iklan Peserta didik SD Kelas V*". Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dan signifikan antara penerapan *project based learning* berbantuan fitur infografis pada *canva* dengan pembelajaran *project based learning* tanpa berbantuan fitur *canva* terhadap keterampilan menulis teks iklan peserta didik kelas V. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian peneliti yakni terletak pada penelitian ini meneliti menggunakan metode kuantitatif, penerapannya menggunakan *Project Based Learning* (PjBl), berlokasi di SDN 01 Manguharjo, dan terfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi iklan, sedangkan peneliti meneliti menggunakan metode kualitatif, penerapannya tidak menggunakan model *Project Based Learning* (PjBl), berlokasi di SDN Teluk Dalam 7 Kota Banjarmasin, dan terfokus pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi zakat. Adapun persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang penggunaan *canva* dalam pembelajaran dan meneliti jenjang Sekolah Dasar.
3. Penelitian dari Tri Wulandari dan Adam Mudinillah, 2022. Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Batusangkar dan mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hikmah Pariangan Batusangkar dengan judul "*Efektifitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD*". Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa guru harus

mampu menyediakan media pembelajaran sebagai penunjang aktivitas pembelajaran di kelas. Aplikasi *canva* dapat membantu peserta didik dalam memperjelas pemahaman mengenai materi yang bersifat abstrak dalam pembelajaran IPA. Sehingga tidak terjadi verbalisme pada peserta didik serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga pada saat pelaksanaan proses pembelajaran dan meningkatkan minat peserta didik baik pada saat pelaksanaan proses pembelajaran daring maupun luring. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang peneliti teliti yakni terletak pada penelitian ini menggunakan metode *literature review* yang mana peneliti meletakkan, membaca dan mengevaluasi *literature* penelitian berhubungan dengan persoalan yang akan diteliti, dan terfokus pada mata pelajaran IPA, sedangkan peneliti meneliti menggunakan metode kualitatif dan berfokus pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi zakat. Adapun persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang penggunaan aplikasi *canva* dalam pembelajaran serta meneliti jenjang Sekolah Dasar.

### **G. Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi dibagi dalam lima bab, dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, definisi istilah, fokus permasalahan, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan.

BAB II: Kajian teori dan kerangka pikir yang berisi pengertian implementasi, pengertian media pembelajaran, ciri-ciri media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, kesulitan penggunaan media pembelajaran, solusi mengatasi kesulitan penggunaan media pembelajaran, pengertian infografis, jenis-jenis infografis, langkah-langkah membuat infografis, pengertian aplikasi *canva*, kelebihan aplikasi *canva*, kekurangan aplikasi *canva*, *chromebook*, perbedaan *chromebook* dengan perangkat komputer lain, kelebihan *chromebook* dengan perangkat komputer lain, pengertian zakat, dan golongan yang berhak menerima zakat.

BAB III: Metode penelitian yang berisi jenis dan pendekatan penelitian, *setting* penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan teknik keabsahan data.

BAB IV: Hasil penelitian yang berisi gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data, analisis data, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V: Penutup yang berisi kesimpulan dan saran-saran, serta dilengkapi dengan lampiran-lampiran yang berkaitan dengan skripsi.