

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Pengertian Implementasi

Implementasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *to implement* yang berarti mengimplementasikan. Implementasi merupakan penyediaan sarana untuk melaksanakan sesuatu yang menimbulkan dampak atau akibat terhadap sesuatu.¹ Kata implementasi biasanya dikaitkan dengan suatu kegiatan yang dilakukan agar dapat mencapai tujuan tertentu, yang mana kegiatan tersebut akan ditindaklanjuti setelah rencana dan kebijaksanaan ditetapkan atas pengambilan keputusan.

Menurut Usman dalam Ali Miftakhu Rosyad, mendefinisikan bahwa implementasi bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan norma serta untuk mencapai suatu tujuan.²

Selain itu, menurut Mulyana dalam Ina Magdalena, Azza Salsabila, dkk., mengemukakan bahwa implementasi adalah penerapan suatu gagasan, konsep,

¹ Destya Melya Sari, "Implementasi Kegiatan Keagamaan Dalam Peningkatan Karakter Disiplin Siswa Madrasah Tsanawiyah Laboratorium Kota Jambi," 2021: 6.

² Ali Miftakhu Rosad, "Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Pembelajaran Di Lingkungan Sekolah," *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan* 5, no. 02 (2019): 176, <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v5i02.2074>.

kebijakan, atau inovasi dengan tindakan yang nyata sehingga menimbulkan dampak positif berupa perubahan pengetahuan, keterampilan, nilai, maupun sikap.³

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa implementasi merupakan suatu kegiatan yang bermuara pada aksi, tindakan, aktivitas, gagasan, maupun inovasi yang berdampak positif berupa perubahan untuk mencapai tujuan dan akan ditindaklanjuti setelah dilakukannya perencanaan.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media dari bahasa latin yakni “*medius*” yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau penghantar. Sedangkan dalam bahasa Arab media adalah perantara (*wasaa'ilu*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Mengutip dari penelitian Nurhidayah, menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mengartikan bahwa media sebagai bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi.⁴

Menurut Sundaya dalam penelitian Jasmiati mengartikan bahwa media merupakan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual maupun verbal.⁵ Menurut

³ Ina Magdalena et al., “Implementasi Model Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid Di Kelas III SDN Sindangsari III,” *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah* 3, no. 1 (2021), 120, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>.

⁴ Nurhidayah Suaib, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Elektronik Terhadap Efektivitas Pembelajaran Peserta Didik MI DDI Silopo Kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar,” *Skripsi*, 2019, 9.

⁵ Jasmiati, “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Murid Kelas IV SD Inpres Mallengkeri 1 Kecamatan Tamalate Kota Makassar,” *Skripsi*, 2018, 5.

Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra dalam penelitian Talizaro Tafanao mengemukakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat membantu pendidik untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.⁶

Unesco menyampaikan bahwa media memberikan berbagai alternatif bagi pendidik untuk dapat mengelola pembelajaran secara mudah. Alat yang digunakan berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang awalnya bersifat sulit menjadi mudah.⁷ Sedangkan media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu jalan pembelajaran lebih efektif, optimal, dan tidak terpaku pada buku dan papan tulis saja.⁸

Adapun menurut Daryanto dalam Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, dkk., mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik manusia, benda, maupun lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik pada kegiatan belajar.⁹

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantara mengantarkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan untuk memperoleh informasi dalam bentuk visual maupun verbal. Media sangat berperan penting juga dalam proses pembelajaran karena media bisa menyalurkan

⁶ Talizaro Tafanao, "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa", *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2 No. 2, Juli 2018, 105.

⁷ Nunuk Suryani, dkk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018), 3.

⁸ Fadhilah Hafidz et al., "Urgensi Penerapan Pendidikan Karakter Sebagai Pilar Utama Dalam Menciptakan Sekolah Berkarakter" 1, no. 2 (2023), 4.

⁹ Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023), 284, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.

pesan dalam pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik pada kegiatan belajar agar mudah dipahami.

2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad mengemukakan tiga ciri media berupa petunjuk mengapa dan untuk apa saja media tersebut digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran.¹⁰

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan bahwa media mampu merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek pada suatu waktu tertentu dan ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Suatu peristiwa atau objek dapat disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang sudah direkam (diambil gambarnya) maka akan dengan mudah diproduksi. Ciri ini sangat penting bagi guru karena objek atau kejadian yang telah direkam dan disimpan dapat digunakan setiap saat.¹¹ Suatu kejadian yang terjadi hanya sekali dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran. Penyajian kejadian tersebut kemudian dianalisis dan dikritik oleh peserta didik baik secara perorangan maupun kelompok.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri ini menggambarkan bahwa media dapat memanipulatif kejadian yang memakan waktu sehari-hari lalu disajikan kepada peserta didik dengan durasi yang singkat misalnya dua sampai tiga menit saja dengan teknik pengambilan gambar

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), 15.

¹¹ Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol. 2, No. 1, 2019, 472.

time-lapse recording. Di samping dapat dipercepat, kejadian dapat pula diperlambat pada saat penayangannya. Kemampuan media dari ciri manipulatif ini memerlukan perhatian yang sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam proses urutan kejadian, maka akan dilakukan pemotongan kesalahan tersebut.¹² Manipulasi suatu kejadian atau objek dengan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu. Penayangan kejadian atau objek dalam suatu rekaman video dengan mempercepat atau memperlambat, guru mampu menyampaikan informasi yang cukup kepada peserta didik untuk mengetahui hal atau proses dari suatu kejadian.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan disajikan kepada peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut. Zaman sekarang, media tidak hanya terbatas dan terfokus pada satu kelas atau satu sekolah tertentu saja, tetapi media seperti rekaman video, audio, poster, juga dapat disebar ke seluruh penjuru dunia.¹³ Semua informasi media pembelajaran dapat diputar berulang-ulang kapan saja.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Kedudukan media pembelajaran yakni sebagai perantara proses komunikasi belajar antara guru dengan peserta didik. Adapun fungsi dari media pembelajaran yaitu sebagai berikut.¹⁴

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), 16.

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 17.

¹⁴ Ahmad Syawaluddin, Hamzah Pagarra, dkk. *Media Pembelajaran*, (Makassar: Badan Penerbit UNM), 2022, 16-18.

a. Pemusat fokus perhatian peserta didik

Media pembelajaran yang dirancang dan direncanakan dengan baik dapat berfungsi sebagai pemusat perhatian peserta didik, terutama bagi peserta didik jenjang sekolah dasar (SD). Apalagi jika media pembelajaran tersebut bersifat menarik, interaktif, dan menghadirkan pengalaman daya tarik yang baru.

b. Penggugah emosi dan motivasi peserta didik

Guru yang menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas juga dapat membuat suasana kelas lebih hidup. Salah satu penyebabnya yakni karena media pembelajaran mempunyai fungsi penting sebagai pembangkit motivasi belajar peserta didik di kelas. Reaksi peserta didik akan berbeda antara guru menghadirkan materi pembelajaran dalam bentuk dan kemasan yang berbeda dibuku dengan tanpa menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai, peserta didik akan termotivasi untuk belajar di kelas.

c. Pengorganisasi materi pembelajaran

Media pembelajaran visual yang dirancang dengan baik, mampu membantu peserta didik mengorganisasikan materi pembelajaran dengan lebih mudah. Guru dapat menyajikan tabel, grafik, bagan maupun diagram dan menggabungkannya dengan materi yang disajikan dalam bentuk yang menarik maka peserta didik akan lebih mudah memahami materi dan meningkatkan daya ingat terhadap materi ajar.

d. Penyama persepsi

Banyak konsep abstrak yang dipelajari oleh peserta didik ketika di kelas, apalagi peserta didik jenjang sekolah dasar yang banyak mempelajari hal baru.

Tidak mudah bagi peserta didik menafsirkan hal abstrak ke dalam pemikiran mereka. Adapun cara mudah untuk memahamkan peserta didik untuk mengkonkretkan hal abstrak yakni melalui media pembelajaran. Dengan adanya hal konkret maka persepsi peserta didik menjadi sama, lain halnya jika disampaikan secara abstrak dengan lisan, peserta didik akan memiliki persepsi yang berbeda-beda.

e. Pengaktif respon peserta didik

Proses pembelajaran yang monoton dapat membuat peserta didik bosan dan tidak termotivasi mengikuti pembelajaran sehingga membuat peserta didik menjadi pasif di dalam kelas. Adapun pembelajaran yang didalamnya dikolaborasikan dengan media pembelajaran dapat memberikan respon positif selama proses pembelajaran berlangsung. Pemanfaatan media pembelajaran secara benar dan sesuai tujuan pembelajaran akan mendorong peserta didik untuk aktif dalam memahami makna pembelajaran. Bahkan dengan perencanaan dan penerapan yang sesuai, media pembelajaran mampu mendorong peserta didik untuk mencari tahu materi pembelajaran sebelum kemudian dikonfirmasi oleh guru.

4. Kesulitan Penggunaan Media Pembelajaran

Setiap proses pembelajaran tidak semua berjalan dengan mulus, adapun beberapa kesulitan penggunaan media pembelajaran yaitu:

a. Tidak mempunyai banyak waktu

Waktu menjadi faktor utama yang menjadi penghambat diterapkannya media pembelajaran. Dengan sedikitnya waktu yang tersedia, guru sulit menerapkannya dalam proses pembelajaran untuk hasil yang diharapkan.

b. Kesulitan menggunakan alat editor

Sekarang banyak terdapat aplikasi yang dapat menunjang dalam pembuatan media pembelajaran. Namun tidak sedikit guru yang sulit memahami aplikasi edit tersebut, sehingga guru kesulitan untuk menerapkan media pembelajaran yang berhubungan dengan aplikasi edit.

c. Minimnya pengetahuan

Pada saat ini, teknologi sudah menjadi hal yang lumrah di kalangan masyarakat. Untuk menunjang kemajuan pengetahuan peserta didik biasanya diadakan workshop tentang pengetahuan teknologi mengenai media yang diterapkan pada pembelajaran, dan yang diikutsertakan hanya satu dua orang saja untuk mewakili sekolah. Hal tersebut menjadi penyebab kurangnya pengetahuan guru mengenai media pembelajaran berbasis teknologi di era digital sekarang.

d. Terkendala jaringan

Terkendala jaringan menjadi salah satu penyebab sulitnya diterapkan media pembelajaran berbasis digital. Dengan jaringan yang tidak stabil, maka penerapan media pembelajaran berbasis digital juga akan terhambat.¹⁵

5. Solusi Mengatasi Kesulitan Penggunaan Media Pembelajaran

a. Saling bekerja sama antar guru

Guru saling membantu untuk membuat media pembelajaran agar peserta didik mencapai hasil belajar yang diharapkan. Media pembelajaran bisa dibuat satu per-mata pelajaran, jadi satu media pembelajaran bisa digunakan untuk beberapa

¹⁵ Yani Pratiwi and Aninditya Sri Nugraheni, "Problematika Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Di SD/MI," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 5 (2022), 1487–1488, <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i5.8977>.

guru. Hal ini lebih efisien dibandingkan dengan membuat satu media pembelajaran tiap guru.

b. Mengadakan pelatihan

Kurangnya pengetahuan guru dalam media pembelajaran berbasis teknologi menjadi faktor utama dalam penerapan media pembelajaran. Maka dari itu, diadakannya pelatihan tiap sekolah untuk guru agar pengetahuan guru dalam media pembelajaran berbasis teknologi semakin berkembang.¹⁶

c. Disediakan *wifi* oleh sekolah

Terkendala jaringan merupakan hal yang sangat menghambat dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital. Oleh sebab itu, sekolah memfasilitasi *wifi* untuk penerapan media pembelajaran yang menggunakan internet sebagai penunjang utamanya agar semua siswa dapat belajar dengan efektif.¹⁷

C. Media Pembelajaran Infografis

1. Pengertian Infografis

Infografis berasal dari kata *Infographics* dalam Bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari *Information + Graphics* adalah bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami

¹⁶ Yani Pratiwi and Aninditya Sri Nugraheni, "Problematika Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia...", *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1488.

¹⁷ Sainab Sainab, Nur Ifita RH, and Firdaus Firdaus, "Kendala Dan Solusi Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 SMA Negeri 3 Polewali," *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology* 5, no. 1 (2022), 60–61, <https://doi.org/10.36339/jhest.v5i1.78>.

dengan lebih mudah dan cepat. Visual dapat membantu untuk meningkatkan daya ingat. Selain itu, dalam penelitian Wenny Franciska Senjaya, Oscar Karnalin, dkk. memaparkan bahwa manusia dapat mengingat ratusan hingga ribuan gambar walaupun hanya dengan melihat objek tersebut beberapa detik saja.¹⁸

Infografis merupakan desain grafis yang menggabungkan antara visualisasi data, ilustrasi, teks, dan gambar dalam sebuah format yang menceritakan sebuah kisah yang lengkap.¹⁹ Dijadikan satu kesatuan agar menjadi kisah yang mudah dipahami.

Menurut John Cermack dalam Dion Eko Valentino memaparkan bahwa infografis merupakan singkatan dari informasi dan grafis, yaitu sebuah teknik memvisualisasikan data atau gagasan dari informasi yang kompleks menjadi sesuatu yang lebih mudah dipahami oleh pembaca. Adapun fungsi infografis digunakan untuk menyajikan data atau pengetahuan dengan menceritakan sebuah kisah, sedangkan visualisasi data biasanya dihasilkan secara otomatis dan memberikan gambaran umum tentang sejumlah data atau informasi, terutama dalam bidang sains atau akademik.²⁰

Sedangkan menurut Tsai, S. Y., Huang H. Y. & Chang, T. W. Dalam Dydid Kurniawan & Tri Wahyuningsih memaparkan bahwa media infografis dimaksudkan untuk menyajikan informasi yang kompleks dan cepat. Media ini

¹⁸ Wenny Franciska Senjaya et al., "Peran Infografis Sebagai Penunjang Dalam Proses Pembelajaran Siswa," *Abdimas Altruus: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 1 (2019), 55, <https://doi.org/10.24071/aa.v2i1.2136>.

¹⁹ Randy Krum, *Cool Infographics: Effective Communication with Data Visualization and Design* (Indianapolis, IN: John Wiley, 2013).

²⁰ Dion Eko Valentino, "Penyajian Informasi Dan Data Dalam Bentuk Infografis," *Tematik*, Vol. 6, No. 1 Juni 2019, 3. <https://doi.org/10.38204/tematik.v6i1.184>.

sangat cocok untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran.²¹ Adapun minat yang tinggi dapat diperoleh dengan visualisasi data yang menarik.

Berdasarkan pengertian diatas, disimpulkan bahwa infografis merupakan media informasi yang disajikan dalam bentuk visualisasi data maupun ide atau gagasan dengan beberapa elemen seperti gambar, ilustrasi, dan grafik dari informasi atau teks yang kompleks menjadi sesuatu yang mudah dipahami oleh pembaca.

2. Jenis-Jenis Infografis

Jenis-jenis infografis dapat dikelompokkan menjadi 4 macam, yaitu:

- a. Infografis berbasis statistik, berupa materi, diagram, gambar, tabel dan daftar yang dapat digunakan untuk mengkaji data statistik.
- b. Infografis berbasis *timelines*, yakni menggambarkan urutan sebuah peristiwa dari waktu ke waktu, biasanya ditampilkan dalam bentuk tabel. Jenis infografis ini memungkinkan pembaca untuk memahami hubungan kronologisnya.
- c. Infografis berbasis proses, yakni digunakan untuk menggambarkan ruang kerja, pabrik maupun kantor dengan cara yang berdaya guna tinggi.
- d. Infografis berdasarkan geografi atau lokasi, dengan menggunakan “Sistem Informasi Geografis” (GIS) yang difungsikan untuk mengidentifikasi jalan raya, rumah sakit, kereta api, lokasi wisata,

²¹ Dydik Kurniawan and Tri Wahyuningsih, “The Students’ ICT Skills in Producing Infographic Media and Video: Guidance and Counselling E-Project Tasks,” *Utamax : Journal of Ultimate Research and Trends in Education* 4, no. 2 (2022), 147, <https://doi.org/10.31849/utamax.v4i2.9293>.

bandara, sekolah, dan sebagainya. Kemudian memilih skala rasio yang tepat.²²

Sedangkan dalam penelitian Yanti & Kokasih, infografis yang sering diterapkan terdiri dari tiga, yaitu:

a. Infografis statis

Infografis statis disajikan dalam sebuah visual tanpa konsep audio dan animasi bergerak. Jenis infografis ini merupakan salah satu yang sederhana dan sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Konsep infografis statis ini dimanfaatkan untuk menyajikan data agar tampilannya lebih menarik.

b. Infografis animasi

Jenis infografis animasi juga sering digunakan pada media berbasis audio visual contohnya seperti televisi dan *youtube*. Informasi yang disajikan pada jenis ini yaitu dalam bentuk dua maupun tiga dimensi yang tampak lebih kompleks, sehingga data yang disajikan dengan konsep infografis animasi ini akan lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Infografis animasi biasanya dikenal juga dengan sebutan *animated infographics* karena konsepnya menggabungkan unsur gambar yang bergerak dengan *background* yang berfungsi untuk memperkuat informasi yang disampaikan. Orang yang berkecimpung dibidang infografis animasi ini biasanya adalah orang yang bekerja dibidang animasi, ilustrator, maupun seniman musik.

²² Vina Nur Afianah, "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas 3 MI Al-Karim Surabaya," *Tesis* (2023), 33.

c. Infografis interaktif

Infografis interaktif merupakan jenis infografis yang paling kompleks diantara jenis infografis sebelumnya. Adapun target dari infografis interaktif ini yakni selain menyajikan informasi, juga bisa dilakukan interaksi terhadap infografis yang disajikan. Dengan demikian, perlu adanya kerjasama antara pembuat infografis dengan *developer* atau *programmer* untuk menjalankan jenis infografis ini. Contoh dari penerapan jenis infografis interaktif adalah infografis mengenai sayur-sayuran yang ada di Indonesia, yang mana apabila setiap kategori sayuran diklik, maka akan memunculkan data mengenai informasi dan gambar animasi sayuran tersebut. Para pengakses informasi jenis infografis interaktif ini akan menemukan data dengan lebih cepat, tepat dan efisien sesuai dengan yang diperlukan.²³

3. Langkah-Langkah Membuat Infografis

Langkah-langkah membuat infografis adalah sebagai berikut.

- a. Menyiapkan data/informasi yang ingin disajikan dalam infografis.
Pahami makna dari data/informasi yang akan disajikan sehingga dapat menuangkan dengan tepat data/informasi tersebut ke dalam grafis.
- b. Menentukan tujuan dibuatnya infografis. Tujuan dibuatnya infografis adalah untuk menyampaikan informasi, mengubah persepsi, dan melakukan aksi. Dalam membuat infografis harus menentukan tujuan

²³ Yanti Wulan Sari and E. Kosasih, "Pemanfaatan Infografis Animasi Dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi," *Seminar Internasional Riksa Bahasa*, 2019, 952–953.

serta sesuai dengan informasi, karena hal tersebut dapat mempengaruhi presentasi yang disajikan.

- c. Melakukan studi pendahuluan tentang keperluan visualisasi data/informasi, kenali siapa *audiens* dan membaca beberapa referensi.
- d. Memilih jenis infografis yang sesuai dengan data/informasi.
- e. Membuat atau memilih desain infografis dan pilih *tools* infografis. Buatlah grafis sesuai dengan data/informasi yang ditemukan. Adapun untuk mendesain infografis agar lebih menarik bisa dengan memperhatikan:
 - 1) Ukuran yang tepat, sehingga dapat menampilkan dalam tampilan yang utuh.
 - 2) Tidak berlebihan dalam meletakkan animasi material yang dapat mengganggu fokus grafis.
 - 3) Gunakan ikon yang tepat untuk menggambarkan dan menjelaskan makna dari data/informasi yang disajikan.
 - 4) Tambahkan *sound* apabila diperlukan.
 - 5) Menggabungkan jenis-jenis visualisasi agar infografis lebih menarik.
 - 6) Mencantumkan tautan teks lengkap agar dapat diakses *audiens* yang ingin melihat data/informasi secara utuh.
 - 7) Mencantumkan sumber kutipan apabila data/informasi yang disajikan merupakan kutipan.
 - 8) Mencantumkan kepemilikan hak cipta secara jelas.

- f. Menyajikan informasi dengan jelas.
- g. Memberikan ulasan atas infografis yang dibuat.
- h. Merevisi infografis.
- i. Membagikan infografis kepada pihak yang berkepentingan melalui *platform* yang sesuai.²⁴

D. Aplikasi Canva

1. Pengertian Aplikasi Canva

Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis daring yang dapat diakses dengan mudah menggunakan *mobile* atau *desktop*.²⁵ Dalam penelitian Gilang & Meilan, *canva* merupakan program *desain* daring yang menyediakan berbagai macam fitur seperti presentasi, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan berbagai macam fitur lainnya.²⁶ Fitur pada aplikasi *canva* dapat membantu seorang pengguna untuk membuat sebuah desain.

Menurut Triningsih dalam Abdahamidah, dkk., mengartikan bahwa *canva* dapat mempermudah guru dan peserta didik untuk melancarkan proses pembelajaran dengan berbasis teknologi, kecakapan, kreativitas dan inovatif.²⁷ Oleh dari itu, dengan dikemasnya sebuah materi ajar yang dikolaborasikan dengan

²⁴ Nuning Kurniasih, "Infografis," *Prosiding Makalah Seminar Nasional "Komunikasi, Informasi Dan Perpustakaan di Era Global,"* 2016, 459–460.

²⁵ Riqqah Azzahra Leviasari, "Pengaruh Fitur Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Desain Komunikasi Visual Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya", *Skripsi*, 2021, 6.

²⁶ Gilang Alfinandika Rizanta and Meilan Arsanti, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini," *Prosiding Seminar Nasional Daring 2* (2022), 563, <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>.

²⁷ Hamidah Putri, Balqis Azzahra Arrasuli, and Rahma Putri Adelia, "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ* 5, no. 1 (2021), 315.

media pembelajaran menggunakan teknologi berbasis *canva* ini, maka pembelajaran akan lebih menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar dan mengedukasi peserta didik mengenai kemajuan teknologi yang semakin berkembang. Media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* juga sebagai upaya yang dilakukan guru untuk menciptakan situasi pembelajaran yang efektif. Dalam pelaksanaan kegiatan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru, sebelumnya telah dirancang sesuai dengan keadaan siswa.²⁸

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *canva* merupakan aplikasi desain grafis yang berbasis teknologi, dan mudah diakses pada gawai. Aplikasi *canva* menyediakan berbagai macam fitur desain yang membuat tampilan lebih menarik, seperti poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan berbagai macam fitur lainnya. Apabila dihubungkan dengan pembelajaran, maka akan lebih membantu guru dalam proses pembelajaran berbasis teknologi karena dengan media pembelajaran teknologi akan membuat daya tarik belajar peserta didik meningkat.

2. Kelebihan Aplikasi *Canva*

Kelebihan aplikasi *canva* sebagai berikut.²⁹

- a. Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan, seperti pembuatan poster, sertifikat, infografis, *template* video, presentasi, spanduk dan grafik yang disediakan dalam aplikasi *canva*.

²⁸ Rinja Efendi et al., "Canva Application-Based Learning Media on Motivation and Learning Outcomes," *International Journal of Elementary Education* 7, no. 2 (2023), 348.

²⁹ Merrisa Monoarfa and Abdul Haling, "Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru," *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 2021, 1088, <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>.

- b. Menyediakan berbagai macam *template* yang menarik. Dengan adanya *template* tersebut, dapat memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain dan hanya menyesuaikan dengan keinginan seperti kesesuaian *font*, warna, ukuran, dan gambar.
- c. Mudah dijangkau. Aplikasi *canva* ini mudah dijangkau oleh semua kalangan karena dapat diakses melalui gawai, maupun laptop. Hanya dengan mengunduh aplikasi jika memakai gawai dan apabila memakai laptop bisa membuka melalui *chrome* atau web *canva* dan masuk pada aplikasi *canva* tanpa harus *download*.

3. Kekurangan Aplikasi *Canva*

Kekurangan aplikasi *canva* sebagai berikut.³⁰

- a. Aplikasi *canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, apabila tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan mengoperasikan aplikasi *canva*, maka *canva* tidak dapat dioperasikan dalam proses mendesain.
- b. Terdapat beberapa fitur aplikasi *canva* seperti *template*, stiker, ilustrasi, *font*, dan lain sebagainya yang premium (berbayar).
- c. Kemungkinan terdapat kesamaan desain antara yang didesain dengan orang lain, baik dari segi *template*, gambar, warna, dan lain sebagainya.

³⁰ Garris Pelangi, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA," *Jurnal Sasindo Unpam* 8, no. 2 (2020), 88, <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>.

E. *Chromebook*

1. *Chromebook*

Menurut John dalam penelitian Willy, mengemukakan bahwa *chromebook* merupakan perangkat merujuk pada *notebook* yang menjalankan *google chrome OS*.³¹ *Chromebook* merupakan gabungan dari dua kata yaitu *chrome* dan *book*. *Chromebook* merupakan hasil perkembangan dari perangkat komputer dan menggunakan *google chrome* sebagai sistem operasinya. Perangkat *chromebook* ini termasuk dalam kategori multimedia karena mampu melibatkan berbagai indera seperti audio, visual, dan kinetik.³²

Chromebook merupakan *notebook* yang mirip seperti *apple* yang menggunakan *macOS*. Perangkat ini tidak menggunakan *windows* seperti laptop pada umumnya, melainkan menggunakan *operating system* yang bernama *chromeOS*. Melalui *operating system* tersebut, perangkat *chromebook* dapat mengunduh berbagai *software* dan aplikasi berbeda yang datang dari *google*.³³

Chromebook merupakan perangkat yang memberikan pengalaman *web* yang lebih baik kepada pengguna, dan dikembangkan oleh *google*. Perangkat *chromebook* juga merupakan perangkat digital yang jika dikolaborasikan dalam

³¹ Willy Wiranata, "Efektivitas Penggunaan Chromebook Dalam Penerapan Pembelajaran Flipped Classroom Berbasis E-Learning Google Classroom 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.

³² Dewi Miftahul Jannah, "Penggunaan Chromebook Dan Implikasinya Terhadap Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Lubuk Batu Jaya," *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 2014, 3.

³³ Mochammad Rachmat Heriansyah et al., "Pengenalan Dasar Chromebook Untuk Digitalisasi Kegiatan Belajar Mengajar Pada Smk Negri 7 Tangerang Selatan," *Jatimika: Jurnal Kreativitas Mahasiswa Indonesia* 2, no. 3 (2021), 569, <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JATIMIKA/article/view/16116%0Ahttp://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JATIMIKA/article/viewFile/16116/9324>.

bidang pendidikan termasuk salah satu alternatif yang dapat membantu kegiatan pembelajaran.³⁴

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *chromebook* merupakan perangkat *notebook* yang menggunakan *google chrome OS* sebagai sistem operasinya. Perangkat *chromebook* ini termasuk dalam kategori multimedia karena melibatkan berbagai macam indera, seperti audio, visual, dan kinetik. *Chromebook* merupakan perangkat yang serupa dengan laptop, tetapi untuk penggunaannya secara daring. Apabila perangkat ini diterapkan dalam sebuah pendidikan, maka akan menjadi alternatif yang dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran karena sekarang sistem pendidikan semakin maju, dan tidak asing lagi dengan teknologi.

2. Perbedaan *Chromebook* dengan Perangkat Komputer Lain

Terdapat beberapa perbedaan antara perangkat *chromebook* dengan perangkat komputer lain, yakni sebagai berikut:³⁵

Tabel 2.1. Perbedaan *Chromebook* dengan Perangkat Lain

<i>Chromebook</i>	Laptop
Sistem operasi adalah <i>Chrome OS</i>	Sistem operasi berbagai macam, seperti Windows, Linux, dll.
Lebih ringan daripada laptop	Memiliki berat semestinya
Baterai bekerja lebih lama	Baterai boros
Memberikan pengalaman web	Komputer pribadi portabel
Mampu menyimpan aplikasi dan dokumen ke <i>cloud</i> yang akan menghilangkan kebutuhan untuk membuat cadangan.	Tidak dilengkapi fitur <i>cloud</i> untuk membuat cadangan.

³⁴ Qosim et al., "Pengenalan Dasar Chromebook Sebagai Digitalisasi Pembelajaran," *Ahmad Dahlan Mengabdi* 2, no. 1 (2023), 7, <https://doi.org/10.58906/abadi.v2i1.87>.

³⁵ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Indonesia, *Modul Pengenalan Chromebook*, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2021, 8.

3. Kelebihan *Chromebook* dengan Perangkat Komputer Lain

Adapun kelebihan *chromebook* dengan perangkat lain adalah sebagai berikut:³⁶

- a. *User interfae* tidak jauh berbeda dengan *windows*.
- b. Tidak perlu repot *storage internal*, cukup ditangani dengan *cloud* saja.
- c. Lebih mudah karena didukung oleh aplikasi *google*.
- d. *Chrome remote desktop* dan fungsi *sync* yang fleksibel.
- e. Koneksi aman karena dilengkapi oleh fitur *private network* (PVN).
- f. Gunakan *parental control* untuk mengawasi *user* lain di *chromebook*.
- g. Tetap bisa digunakan dalam mode *offline*.
- h. Konektivitas yang fleksibel.
- i. Ringan dan *stylish*.
- j. *Webcam* HD dan HDR.
- k. *Smartlock for chrome*.

F. Zakat

1. Pengertian Zakat

Secara bahasa, kata zakat mempunyai beberapa arti yaitu *an-namaa* (pertumbuhan dan perkembangan), *ath-thaharatu* (kesucian), *al-barakah* (keberkahan), *katsrah al-khair* (banyaknya kebaikan, dan *ash-shalahu* (keberesan). Sedangkan secara istilah zakat dikemukakan oleh ulama memiliki redaksi yang

³⁶ Indonesia, h. 8.

berbeda, akan tetapi memiliki prinsip yang sama yaitu zakat merupakan pemberian hak kepemilikan atas sebagian harta tertentu kepada orang tertentu yang telah ditentukan oleh syariat semata-mata karena Allah swt.³⁷

2. Golongan yang Berhak Menerima Zakat

Golongan yang berhak menerima zakat ada delapan seperti yang ditegaskan dalam Al-Quran yaitu orang-orang fakir, orang-orang miskin, amil zakat, para mualaf yang dibujuk hatinya, *riqab* (memerdekakan budak), *gharim* (orang yang terlilit utang, *fisabilillah* (untuk dijalan Allah), dan *ibnu sabil* (sedang dalam perjalanan).³⁸

a. Fakir

Terdapat perbedaan pendapat para ulama fiqh mengenai pengertian fakir (*al-faqr*, jamak *al-fuqara*). Imam Abu Hanifah berpendapat bahwa fakir ialah mereka yang tidak mempunyai penghasilan tetap untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Sedangkan sebagian ulama mendefinisikan bahwa fakir ialah mereka yang tidak mempunyai harta atau pendapatan untuk memenuhi kebutuhan pangan, sandang, papan dan segala kebutuhan pokok lainnya baik bagi diri sendiri, keluarga maupun tanggungannya.³⁹

b. Miskin

Beberapa ulama mendefinisikan orang miskin (*al-miskin*, jamak *al-masakin*) terdapat perbedaan. Menurut Imam Abu Hanifah, orang miskin adalah

³⁷ Tim Penulis Fikih Zakat Kontekstual Indonesia, *Fikih Zakat Kontekstual Indonesia*, (Jakarta: Badan Amil Zakat Nasional, 2018), 1.

³⁸ Hetti Restianti, *Mengenal Zakat*, (Bandung: Titian Ilmu, 2021), 44.

³⁹ Andi Suryadi, "Mustahiq Dan Harta Yang Wajib Dizakati Menurut Kajian Para Ulama," *TAZKIYA Jurnal Keislaman, Kemasyarakatan & Kebudayaan* 19, no. 1 (2018), 3.

mereka yang mempunyai pekerjaan tetap namun tidak mampu memenuhi kebutuhan sehari-hari. Adapun jumhur ulama berpendapat bahwa orang miskin adalah orang yang mempunyai harta atau penghasilan yang cukup untuk menafkahi dirinya dan tanggungannya, namun penghasilannya tidak mencukupi. Sedangkan Imam Abu Yusuf dan Ibnu Qasin tidak membedakan secara defenitif kedua kelompok fakir dan miskin. Menurut mereka, fakir dan miskin adalah dua istilah yang mengandung pengertian sama.⁴⁰

c. Amil zakat

Amil zakat ialah orang yang melaksanakan urusan zakat, dimulai dari pengumpulan zakat hingga menyalurkan zakat kepada mustahik. Amil zakat juga merupakan orang yang melakukan perhitungan, pembendaharaan, pencatatan keluar masuk zakat serta menjaga harta zakat.⁴¹

d. Muallaf yang dibujuk hatinya

Secara bahasa muallaf berasal dari kata '*allafa*' '*allafa*' yang bermakna '*saiyarah alifan*' yang artinya menjinakkan, menjadikannya atau membuatnya jinak. Sedangkan secara istilah, ulama berbeda pendapat mendefinisikan muallaf. Ibnu Katsir mendefinisikan muallaf merupakan kaum yang dilunak hatinya terhadap Islam dari golongan orang yang tidak benar menolongnya, demi memperbaiki diri dan keluarganya. Adapun Ibnu Qadhamah dalam Firdaningsih berpendapat bahwa muallaf terbagi menjadi dua bagian yaitu muslimin dan kuffur. Kuffur dibagi menjadi dua kelompok, pertama yaitu mereka yang diharapkan

⁴⁰ Andi Suryadi, "Mustahiq Dan Harta Yang Wajib...", 3.

⁴¹ Firdaningsih, Muhammad Sri Wahyudi, and Hakim Rahmad, "Delapan Golongan Penerima Zakat Analisis Teks Dan Konteks," *Equilibrium* 7, no. 2 (2019), 324.

masuk Islam dan diberi zakat untuk menambah kecenderungan serta hasrat terhadap Islam sehingga menjadi muslim seutuhnya. Kelompok kedua ialah mereka yang dikhawatirkan akan berbuat jahat sehingga agar mencegahnya maka diberikan zakat.⁴² Adapun muallaf yang dimaksud yakni orang yang sebelumnya non muslim kemudian masuk Islam dengan tujuan agar mereka memantapkan hatinya atau keyakinannya terhadap Islam.

e. *Fi riqab* (memerdekakan budak)

Fi riqab (memerdekakan budak) menurut istilah *syara'riqab* adalah budak atau hamba sahaya. Budak dinamakan *raqaba* atau *riqab* karena dia dikuasai sepenuhnya oleh tuannya sehingga dengan diberikan bagian zakat tujuannya ialah untuk dapat melepaskan diri dari perbudakan. Perbudakan zaman sekarang sudah dihapuskan. Tetapi menurut madzhab Maliki dan Hambali, pembebasan tawanan kaum muslimin dari tangan musuh dengan uang zakat juga termasuk dalam bab perbudakan.⁴³

f. *Gharim* (orang yang terlilit utang)

Gharim (orang yang terlilit utang) adalah orang yang berhutang untuk keperluannya sendiri, seperti hidup, menyediakan makanan dan pakaian, mengadakan pernikahan atau mereka yang berhutang karena keperluan rakyat.⁴⁴ Sedangkan orang yang berhutang karena moral dan mentalnya telah rusak, seperti

⁴² Firdaningsih, Wahyudi, and Hakim Rahmad, "Delapan Golongan...", 326.

⁴³ Suryadi, "Mustahiq Dan Harta Yang Wajib Dizakati Menurut Kajian Para Ulama", 6.

⁴⁴ Azzah Dzakiyah and Endang Kartini Panggiarti, "Pendistribusian Dana Zakat Dalam Upaya Mencapai Kesejahteraan Mustahik Pada Baznas Kota Magelang," *Sentri: Jurnal Riset Ilmiah* 2, no. 1 (2023), 12, <https://doi.org/10.55681/sentri.v2i1.458>.

berhutang disebabkan karena narkoba, minuman keras, judi, dan sebagainya, maka mereka tidak berhak menerima zakat.⁴⁵

g. *Fisabilillah* (untuk di jalan Allah)

Fisabilillah merupakan orang yang berjuang di jalan Allah. Seperti pengajar atau guru, dokter, perawat, panti asuhan, madrasah, para sukarelawan yang berjuang dalam peperangan untuk membela agama dan negara.

h. *Ibnu sabil* (sedang dalam perjalanan)

Ibnu sabil merupakan kiasan dari musafir yakni orang yang sedang dalam perjalanan dari satu daerah ke daerah lain. *As-Sabil* artinya *At-Thariq* (jalan).⁴⁶ *Ibnu sabil* yang berhak menerima zakat yakni musafir yang sedang dalam perjalanan dan tujuannya bukan untuk kemaksiatan dan mengalami kesengsaraan dalam perjalanan, melainkan musafir yang kehabisan ongkos/uang ditengah perjalanan yang bertujuan untuk mencari nafkah.

G. Kerangka Pikir

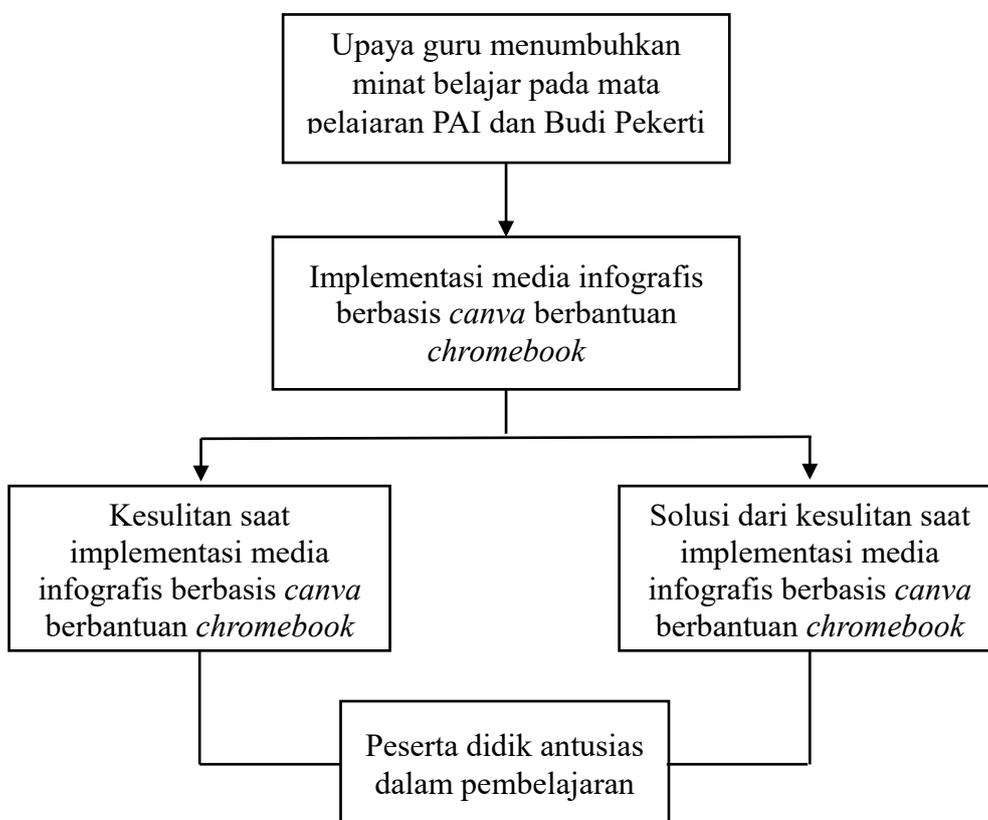
Tingkat ketertarikan minat belajar peserta didik kelas V-A SDN Teluk Dalam 7 Kota Banjarmasin masih terbilang rendah, terlebih dalam memahami materi dalam bentuk narasi dan proses pembelajaran yang monoton. Oleh karena itu, guru berinovasi untuk menerapkan pembelajaran berbasis teknologi yakni infografis melalui aplikasi *canva* dengan berbantuan perangkat *chromebook* yang

⁴⁵ Suryadi, "Mustahiq Dan Harta Yang Wajib Dizakati Menurut Kajian Para Ulama", 7.

⁴⁶ Adi Setiawan, Trisno Wardy Putra, and Risky Hariyadi, "Analisis Kebijakan BAZNAS Tentang Ibnu Sabil Sebagai Mustahik Zakat," *Ar-Ribh : Jurnal Ekonomi Islam* 3, no. 2 (2020), 181, <https://doi.org/10.26618/jei.v3i2.4255>.

disediakan oleh sekolah. Guru memberikan pemahaman dari awal bagaimana cara penggunaan dan meoperasikan aplikasi serta perangkat ajarnya, yang mana melalui media infografis ini diharapkan dapat membangun dan meningkatkan kembali minat peserta didik dalam proses belajar mengajar khususnya.

Berdasarkan pemaparan kajian teori diatas, maka tergambar beberapa konsep yang akan dijadikan sebagai acuan peneliti dalam mengaplikasikan penelitian ini. Kajian teori diatas akan dituangkan dalam kerangka konseptual sesuai dengan penelitian yang akan diteliti yakni implementasi media infografis berbasis *canva* berbantuan *chromebook* pada materi zakat kelas V SDN Teluk Dalam 7 Kota Banjarmasin Banjarmasin. Kerangka pikir dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar2.1 Kerangka Pikir