**Pengembangan Konten Infografis di Instagram sebagai Suplemen Pembelajaran pada Materi Sejarah Mata Pelajaran IPS di Kelas IX SMP Negeri 3 Payakumbuh**

M. Fauzi Fikri1, Zuwirna2

1Universitas Negeri Padang

*fauzifikrim@gmail.com*

**Abstrak**

Pengembangan Konten Infografis di Instagram sebagai Suplemen Pembelajaran pada Materi Sejarah Mata Pelajaran IPS di Kelas IX SMP Negeri 3 Payakumbuh dilakukan melihat perlunya dikembangkan media baru untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran serta mengingat perkembangan teknologi informasi yang berkembang di masyarakat saat ini dengan kehadiran media sosial. Pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan konten infografis sebagai suplemen pembelajaran serta mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan produk media yang dikembangkan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research & Development*. Model yang digunakan dalam penelitian ini model pengembangan 4-D dengan empat tahapan, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebarluasan). Pada tahap *development* dilakukan uji validitas dan uji praktikalitas.

Kesimpulan hasil uji validitas media dinyatakan layak tanpa revisi setelah pengujian kedua. Kesimpulan hasil uji validitas materi dinyatakan layak tanpa revisi. Pada uji praktikalitas diperoleh hasil rata-rata 4,42 dengan kriteria sangat praktis. Produk konten infografis di Instagram telah dikembangkan sesuai dengan model pengembangan 4-D, serta telah dinyatakan valid dan praktis. Ptoduk media dapat diakses melalui aplikasi Instagram.

**Kata Kunci**: Pengembangan, Konten Infografis, Instagram

|  |
| --- |
| This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author and Universitas Negeri Padang. |

**Pendahuluan**

Pembelajaran yang efektif ialah pembelajaran yang prosesnya dapat dilaksanakan dengan baik oleh siswa dan juga guru. Salah satu tanda bahwa proses pembelajaran berjalan efektif adalah siswa dapat memahami materi yang disajikan guru dengan baik. Salah satu faktor tercapainya pembelajaran yang efektif yakni dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran. Hal ini karena, penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memacu minat siswa dalam memahami materi yang disajikan oleh guru.

Penggunaan media pada proses pembelajaran sangatlah penting. Karena dengan adanya media pembelajaran, materi yang bersifat menggambarkan tentang sesuatu akan mudah dicerna oleh siswa. Fungsi media pembelajaran dianggap baik apabila pesan tersebut dapat tersampaikan dengan baik sesuai dengan esensi pesan yang dimaksud. Keberagaman karakteristik informasi membuat pendidik diharapkan memilih media yang sesuai dengan pembelajaran untuk membantu tersalurnya pesan dengan benar (Ardiansyah, 2021). Seperti pada mata pelajaran Sejarah di SMA atau materi sejarah dalam mata pelajaran IPS di SMP, di mana terdapat materi yang bersifat penggambaran tentang rentetan kejadian di masa lampau, salah satunya materi tentang peristiwa kemerdekaan. Oleh sebab itu, proses pembelajaran sangat mengandalkan media sebagai sarana penyampai informasi berupa materi pelajaran oleh guru. Berdasarkan hal demikian, maka diharuskan bagi guru untuk bisa menyajikan materi menggunakan media dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh siswa.

Selain itu, pada proses pembelajaran guru tidak hanya dituntut untuk bisa menggunakan media yang sesuai dengan materi saja, tetapi guru juga harus bisa menyajikan materi tersebut dengan media yang menarik Menurut Zaini (dalam Wulandari dkk., 2023), seorang siswa atau peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, di mana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat memusatkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, tentu guru juga harus bisa menyajikan materi menggunakan media yang sesuai dan juga media yang menarik pada proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan peneliti di sekolah yang menjadi tempat penelitian, ditemui guru yang masih belum mengembangkan media baru yang sesuai, menarik dan variatif saat menyajikan materi dan hanya menggunakan media konvensional seperti tampilan *slide* menggunakan *software* Microsost Office Powerpoint. Dengan media yang ada tersebut, banyak siswa yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran. Media yang ada sekarang mulai kurang menarik dan membosankan. Adapun alasan guru menggunakan media yang apa dalam proses pembelajaran ialah karena keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media baru yang berbasis teknologi.

Dengan demikian, salah satu solusi yang dapat digunakan dalam mengatasi permasalahan tersebut ialah dengan menggunakan media sosial sebagai sarana penyampaian informasi berupa materi pelajaran. Hal ini karena pada zaman sekarang penggunaan media sosial sudah menjadi tren terkini di masyarakat. Saat ini, hampir semua kalangan mulai dari yang muda hingga yang tua tidak ada yang tidak mengenal media sosial. We Are Social dikutip oleh Widy (2023) melaporkan data yang menunjukkan bahwa jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia sebanyak 167 juta orang pada Januari 2023. Jumlah tersebut setara dengan 60,4% dari populasi di dalam negeri. Devi dkk. (dalam Pujiono, 2021) mengatakan bahwa media sosial menyediakan komunikasi di antara orang-orang tidak dipengaruhi oleh jarak, memberikan kesempatan yang lebar bagi para penggunanya dengan mudah berbagi informasi, *file* atau berkas dan gambar serta video, membuat blog dan mengirim pesan, serta melakukan percakapan secara *realtime*. Kemudahan akses internet menjadi faktor semakin meningkatnya pengguna media sosial. Menurut data BPS (2022), pengguna internet di Indonesia untuk rentang usia remaja 13-15 tahun dan 16-18 tahun di tahun 2021 antara lain 7,33% dan 8,12%. Berdasarkan riset yang peneliti kutip dari portal berita kompas.com menyatakan setengah dari penduduk Indonesia sudah “melek” terhadap media sosial, umumnya didominasi oleh generasi y dan generasi z (Stephanie, 2021). Menurut Khan & Bansal serta Helaludin (dalam Pujiono, 2021) menyatakan bahwa generasi z sebagai generasi yang bertumbuh di zaman internet dan jaringan di seluruh dunia.

Media sosial dinilai sebagai wadah yang cocok digunakan untuk menyebarkan ilmu pengetahuan dan informasi kepada khalayak ramai terutama pada generasi z. Kecenderungan generasi z yang sangat akrab dengan media sosial dilihat sebagai objek yang patut untuk dituju dalam mengefektifkan penggunaan media sosial sebagai sarana penyebaran ilmu pengetahuan dan informasi. Karakteristik generasi z sendiri membuat mereka memiliki kesukaan menggunakan media sosial. Suganda (dalam Pujiono, 2021) mengatakan bahwa generasi z merupakan generasi yang suka bersosialisasi dan mengekspresikan diri, suka bergerak, berpikiran global, berkomunikasi secara digital, dan menyukai hal-hal yang bersifat visual. Afliany (dalam Pujiono, 2021) juga mengatakan bahwa generasi z adalah anak yang memiliki cara belajar yaitu menyukai format visual, bergantung pada teknologi, mudah memahami contoh yang lebih akurat, konkret, fakta dan bermanfaat. Pengguna media sosial yang rata-rata berada di usia sekolah menjadi alasan kuat pemanfaatan media sosial sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kemudahan akses dan fleksibilitas dalam penggunaan turut menjadi pertimbangan mengapa media sosial dapat digunakan sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran. Umar (dalam Pujiono, 2021) pun menyatakan penggunaan media pembelajaran perlu mempertimbangkan kemudahan guru dan siswa. Oleh karena itu, peneliti melihat potensi media sosial yang dapat digunakan sebagai media dalam menyampaikan pembelajaran.

Selain itu, penggunaan media sosial dalam proses pembelajaran merupakan hal yang tepat bagi guru saat menyajikan materi. Karena penyajian materi menggunakan media ini terbilang cukup mudah. Dan juga guru sudah sering menggunakan media sosial dalam berkomunikasi. Sehingga guru tidak akan kesulitan dalam menyajikan materi, cukup dengan memasukkan materi yang akan disajikan dengan menambahkan beberapa kreativitas untuk menambah daya tarik siswa. Oleh karena itu, minat siswa dalam membaca materi tersebut akan meningkat. Penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran akan dapat menarik minat siswa karena kedekatan kehidupan mereka dengan media sosial (Pujiono, 2021).

Salah satu bentuk penerapan media sosial sebagai jembatan penyampaian informasi di media sosial adalah infografis. Infografis menyajikan informasi visual kompleks secara jelas sehingga akan lebih mudah untuk dipahami (Dewi dkk., 2021). Dalam infografis dapat dimuat materi pelajaran secara ringkas namun dalam bentuk yang menarik seperti berbentuk peta pikiran, garis waktu atau dengan tambahan gambar, grafik diagram yang memuat segala hal berkaitan tentang materi yang akan disampaikan. Infografis merupakan bentuk konten yang sederhana namun dapat bermakna karena isinya yang padat dan menarik. Konten infografis ini pun, selain dapat diunggah ke media sosial, Hasil desain infografis yang masih berbentuk file dapat pula dicetak oleh guru untuk dipertunjukkan kepada siswa dalam berbagai bentuk misalnya dapat dicetak dengan ukuran besar dan dibuat seperti *standing banner*, dapat pula dicetak seukuran pamflet atau leaflet.

Dalam menyebarkan konten infografis di media sosial tentu perlu diperhatikan platform media sosial yang digunakan untuk menyampaikan konten infografis tersebut kepada pengguna media sosial, yang dalam hal ini adalah siswa. Pada masa sekarang ini, Instagram menjadi platform media sosial yang digemari oleh seluruh kalangan masyarakat terkhusus generasi z yang kebanyakan merupakan pelajar. Menurut data We Are Social dan Hootsuite, pada awal tahun ini Indonesia menjadi negara dengan jumlah pengguna Instagram terbanyak keempat di dunia dengan 89,15 juta pengguna (Annur, 2023). Sementara itu, berdasarkan data Napoleon Cat, hingga April 2023 terdapat 109,33 juta pengguna Instagram di Indonesia dan 11,3% pengguna Instagram di Indonesia berada di kelompok umur 13-17 tahun atau berada di usia tingkatan sekolah menengah (Rizaty, 2023). Instagram dipandang cocok untuk menyebarkan konten infografis pembelajaran mengingat Instagram merupakan platform media sosial yang memiliki fokus utama menampilkan konten dalam bentuk visual.

Keberadaan media sosial dapat dilihat sebagai kemudahan dalam penyampaian informasi. Guru hendaknya dapat memanfaatkan kemudahan ini dengan menyampaikan pembelajaran di media sosial dengan kemasan yang menarik. Pengemasan konten pelajaran yang menarik akan menarik minat siswa untuk mengikuti pelajaran yang diberikan guru melalui media sosial tersebut. Salah satunya dengan membuat konten infografis di Instagram. Seperti yang telah peneliti jabarkan sebelumnya, di mana dalam infografis dapat dimuat materi pelajaran secara ringkas namun dalam bentuk yang menarik, maka guru dituntut untuk kreatif dalam menyajikan konten materi pembelajaran. Apalagi bila suatu saat terjadi hal yang tidak diinginkan yang memaksa pembelajaran dilaksanakan secara terbatas dengan waktu yang terbatas pula, guru dapat memanfaatkan media sosial sebagai sarana untuk menyampaikan pembelajaran. Salah satu yang dapat diandalkan adalah menggunakan media sosial untuk menyampaikan pembelajaran. Guru harus siap dengan ide-ide kreatifnya dalam mengembangkan konten untuk menyampaikan pembelajaran di media sosial.

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti kemukakan, maka peneliti mengambil judul Pengembangan Konten Infografis di Instagram sebagai Suplemen Pembelajaran pada Materi Sejarah Mata Pelajaran IPS di Kelas IX SMP Negeri 3 Payakumbuh.

**Metode**

Jenis penelitian ini gunakan adalah penelitian pengembangan yang juga akrab dikenal dengan *research and development* (R&D). Penelitian pengembangan adalah kegiatan yang menghasilkan produk ataupun menyempurnakan produk berdasarkan pada hasil temuan-temuan yang dijumpai kemudian diteliti keefektifan dan kelayakan dari produk tersebut untuk diuji cobakan di lapangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan *Four-D* (4D). Menurut Thiagarajan (dalam Maydiantoro, 2020), model pengembangan 4D memiliki empat tahapan antara lain; tahap *Define*, tahap *Design*, tahap *Develop* dan terakhir tahap *Disseminate*. Prosedur yang ditempuh oleh peneliti tempuh dalam membuat produk, komponen rancangan produk yang dikembangkan hingga produk tersebut diimplementasikan yang didasarkan pada model pengembangan 4D.

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap awal dalam proses pengembangan dengan model 4D adalah pendefinisian mengenai syarat pengembangan. Secara sederhana, tahap ini merupakan tahap analisis kebutuhan. Dalam proses pengembangan produk, pengembang perlu mengacu kepada syarat pengembangan, menganalisa dan mengumpulkan informasi sejauh mana diperlukannya melakukan sebuah pengembangan. Tahap pendefinisian atau analisa kebutuhan dapat dilakukan dengan menganalisis penelitian-penelitian terdahulu, studi literatur serta melakukan observasi. Pada pengembangan media dalam tahap *define* terdapat tiga langkah yang harus dilakukan, yakni meliputi:

1. Analisis Kurikulum

Pada tahap awal, peneliti perlu menganalisis dan mengkaji kurikulum yang berlaku dan digunakan pada saat itu. Dalam kurikulum terdapat kompetensi yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Analisis kurikulum berguna untuk menetapkan pada kompetensi yang mana media tersebut akan dikembangkan. Hal ini dikarenakan tidak memungkinkan semua kompetensi yang ada dalam kurikulum dapat dikembangkan medianya. Media yang dikembangkan harus sesuai dengan kompetensi yang terdapat dalam kurikulum.

1. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Salah satu hal yang penting untuk diperhatikan dalam proses pengembangan adalah karakteristik peserta. Hal ini dianggap penting mengingat sebagai pengembang perlu untuk mengenal peserta didik sebagai pengguna. Selain itu juga, mengenal karakteristik peserta didik penting karena semua proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan untuk mengetahui karakteristik peserta didik antara lain: kemampuan akademik individu, karakteristik fisik, kemampuan kerja kelompok, motivasi belajar, latar belakang ekonomi dan sosial, pengalaman belajar sebelumnya, dan lain sebagainya.

1. Analisis Konsep

Pada analisa konsep dilakukan identifikasi konsep pokok yang akan diajarkan, dituangkan dalam bentuk hierarki, dan disusun langkah-langkah yang akan dilakukan secara rasional. Pada tahap ini juga dianalisis konsep penyajian materi dalam media yang dikembangkan.

1. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap kedua dalam model 4D adalah perancangan (*design*). Terdapat tiga langkah yang harus diakukan pada tahap ini antara lain sebagai berikut:

1. Pemilihan Media

Secara garis besar pemilihan media dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang sesuai atau relevan dengan karakteristik materi. Pemilihan media dilakukan dengan berdasarkan kepada hasil analisis yang diperoleh pada tahap *define*. Dengan berpatokan pada hasil analisis tersebut maka dipilihlah media sesuai dengan permasalahan yang dihadapi serta membutuhkan produk media yang akan dikembangkan tersebut.

1. Pemilihan Format

Pada pemilihan format dalam pengembangan dilakukan pemilihan terhadap bentuk penyajian materi dalam media yang dikembangkan yang disesuaikan dengan kompetensi dan kriteria. Format yang dipilih didasarkan pada kebutuhan kompetensi terhadap penggunaan media dalam penyampaian atau penyajian materi.

1. Rancangan Awal

.Rancangan awal adalah keseluruhan rancangan media yang dikembangkan yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilakukan. Rancangan awal berupa desain awal dari media yang dikembangkan serta perangkat-perangkat yang diperlukan dalam pengembangan media.

1. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga dalam model 4D adalah pengembangan (*development*). Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan. Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu:

1. Penilaian Ahli

Penilaian ahli merupakan langkah yang lakukan untuk memperoleh penilaian ahli terkait produk yang dikembangkan serta memperoleh saran perbaikan produk yang dikembangkan. Dengan dilakukan penilaian oleh ahli dan mendapatkan saran perbaikan, proses pengembangan selanjutnya direvisi sesuai saran ahli apabila terdapat kekurangan yang ditemukan dalam penilaian ahli. Penilaian ahli diharapkan membuat produk yang dikembangkan lebih tepat, efektif, teruji, dan memiliki teknik yang tinggi. Penilaian ahli dilakukan dengan uji validitas.

Uji validitas dilakukan setelah rancangan produk konten infografis di Instagram telah selesai dan siap diuji untuk menguji kevalidan produk sebelum digunakan. Terdapat dua kali pengujian validitas produk yang masing-masing adalah uji validitas materi dan uji validitas media. Pertama, uji validitas media divalidasi oleh dosen ahli media Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Melalui uji validitas media diharapkan mendapat penilaian, masukan, saran dan kritik terhadap pengembangan produk dari sisi media serta produk diharapkan valid dari sisi media. kedua, uji validitas materi divalidasi oleh guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 3 Payakumbuh. Melalui uji validitas materi diharapkan mendapat penilaian, masukan, saran dan kritik terhadap pengembangan produk dari sisi materi yang disajikan dalam produk media yang dikembangkan, serta produk diharapkan valid dari sisi materi. Uji validitas baik media maupun materi dilakukan dengan menunjukkan kepada penguji hasil dari rancangan produk yang dikembangkan, kemudian diberikan lembar kuesioner kepada penguji yang berisi pertanyaan atau pernyataan terkait produk yang dikembangkan, ditambah bagian kritik dan saran tertulis. Pada akhirnya, melalui uji validasi ini diharapkan produk dinyatakan valid dan layak untuk digunakan baik dari sisi materi maupun media.

Produk konten infografis di Instagram kemudian akan direvisi kembali apabila dalam uji validitas produk yang dikembangkan mendapat penilaian yang kurang memuaskan dalam artian terdapat kekurangan atau kelemahan sehingga produk belum dapat dinyatakan valid atau layak untuk digunakan.

Setelah melalui uji validitas dengan pengujian oleh validator media dan validator materi, maka akan diperoleh media yang valid dan layak, baik itu tanpa revisi dalam artian hasil uji validitas baik maupun dengan revisi dalam artian hasil uji validitas kurang memuaskan dan memiliki beberapa catatan.

1. Uji Coba Pengembangan

Uji coba pengembangan dilakukan untuk memperoleh masukan langsung berupa respon, reaksi, komentar dari peserta didik selaku responden terkait produk yang sedang dikembangkan. Uji coba dilakukan dengan tujuan memperoleh produk hasil pengembangan yang efektif dan konsisten. Dalam uji coba pengembangan, dilakukan uji praktikalitas.

Uji praktikalitas dilakukan setelah produk konten infografis di Instagram dinyatakan valid dan siap diimplementasikan kepada siswa untuk menilai kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Uji praktikalitas dilakukan pada siswa selaku pengguna produk media dengan cara setelah siswa menggunakan produk dengan melihat produk konten infografis di Instagram, kemudian disebar lembar kuesioner yang berisi pertanyaan atau pernyataan terkait produk yang dikembangkan, ditambah bagian kritik dan saran tertulis. Pada akhirnya, melalui uji praktikalitas ini diharapkan produk dinyatakan praktis dalam penggunaan.

Produk konten infografis di Instagram kemudian akan direvisi kembali apabila dalam uji praktikalitas produk yang dikembangkan mendapat penilaian yang kurang memuaskan dalam artian terdapat kekurangan atau kelemahan sehingga produk belum dinyatakan praktis dalam penggunaan.

Setelah melalui uji praktikalitas, maka akan diperoleh media yang praktis, baik itu tanpa revisi dalam artian hasil uji praktikalitas baik maupun dengan revisi dalam artian hasil uji praktikalitas kurang memuaskan dan memiliki beberapa catatan.

1. Tahap *Dissemninate* (Penyebarluasan)

Tahap terakhir dalam pengembangan model 4D adalah tahap penyebarluasan. Tahap penyebarluasan dilakukan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan agar dapat diterima oleh pengguna baik secara individu, kelompok atau sistem. Pengemasan materi harus selektif agar menghasilkan bentuk yang tepat. Penyebarluasan dilakukan dengan cara sosialisasi penggunaan media.

**Hasil dan Pembahasan**

1. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk membuat suatu produk berupa konten infografis di Instagram. Pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4D (Four-D). Model pengembangan 4D memiliki empat tahapan antara lain; tahap *Define*, tahap *Design*, tahap *Develop* dan terakhir tahap *Disseminate*. (Thiagarajan (dalam Maydiantoro, 2020). Berikut ini merupakan pembahasan dari tahapan Pengembangan Konten Infografis di Instagram sebagai Suplemen Pembelajaran pada Materi Sejarah Mata Pelajaran IPS

1. Tahap *Define* (Pendefenisian)

Tahap *define* merupakan tahap pendefinisian mengenai syarat pengembangan. Sederhananya, tahap ini merupakan tahap analisis kebutuhan.

1. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan mengetahui terlebih dahulu kurikulum yang digunakan di sekolah yang menjadi lokasi penelitian. Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di SMP Negeri 3 Payakumbuh, diketahui sekolah tersebut telah menggunakan Kurikulum Merdeka untuk kelas VII dan kelas VIII serta masih menggunakan Kurikulum 2013 untuk Kelas IX. Mengingat pada penelitian pengembangan ini peneliti memilih kelas IX menjadi objek penelitian, maka dari itu pada penelitian ini peneliti mengambil materi bertemakan Sejarah pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IX dalam Kurikulum 2013.

1. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik penting untuk dilakukan mengingat sebagai pengembang dirasa perlu untuk mengenal peserta didik sebagai pengguna. Pada penelitian pengembangan ini peneliti memilih kelas IX SMP sebagai subjek penelitian. Siswa kelas SMP khususnya kelas IX hampir seluruhnya telah memiliki dan menggunakan smartphone dalam kehidupan sehari-hari, terlebih saat pandemi lalu siswa-siswa sekolah menggunakannya sebagai sarana pembelajaran jarak jauh. Ditambah lagi siswa-siswa pun telah memiliki akun media sosial khususnya Instagram, mengingat media yang peneliti kembangkan direncanakan untuk di-publish melalui media sosial Instagram.

1. Analisis Konsep

Pada tahap analisis konsep dirincikan konsep media yang akan dikembangkan serta materi yang akan dimuat dalam media tersebut. Peneliti telah merumuskan media yang akan dikembangkan dalam bentuk media visual, yaitu infografis. Materi yang akan dimuat pada media adalah materi dengan tema sejarah. Materi ditampilkan secara rinci, dengan dukungan grafis garis waktu atau lini masa dan dimasukkan beberapa gambar/ilustrasi sebagai penguat isi materi. Sementara materi diambil yang diangkat dalam media yang akan dikembangkan telah direncanakan materi tentang detik-detik proklamasi. Media yang akan peneliti kembangkan tersebut kemudian dipublikasikan melalui media sosial Instagram.

Materi yang peneliti jadikan isi dalam media yang peneliti kembangkan adalah Indonesia dari Masa Kemerdekaan Hingga Masa Reformasi bagian Masa Kemerdekaan (1945–1950) pada subbagian Proklamasi Kemerdekaan. Setelah materi ditentukan, kemudian dikonseplah format infografis serta unsur yang akan dimasukkan dalam infografis yang akan dibuat dengan isi materi tersebut.

1. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini dilakukan perancangan terkait produk media yang akan dibuat.

1. Pemilihan Media

Media yang peneliti pilih untuk dikembangkan adalah media visual dalam bentuk infografis. Media infografis ini nantinya akan dipublikasikan melalui media sosial Instagram. Peneliti memilih media ini dengan pertimbangan karakteristik materi yang cocok dibuat dalam bentuk infografis. Seperti yang telah peneliti jelaskan sebelumnya, materi dengan tema sejarah akan terlihat apik bila dikemas dengan dukungan grafis garis waktu atau lini masa, gambar atau ilustrasi serta grafis-grafis lain yang diperlukan. Gabungan teks, grafis dan gambar biasa terdapat dalam media infografis. Maka dari itu, pemilihan media infografis ini dirasa tepat dengan memuat materi sejarah ditambah dukungan grafis dan gambar/ilustrasi untuk menguatkan isi materi.

Perancangan desain grafis menggunakan komputer dilakukan dengan bantuan perangkat lunak desain grafis Adobe Photoshop CS6. Adobe Photoshop atau sering dikenal Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe System yang di khususkan untuk pengeditan gambar atau foto dan pembuatan efek. Photoshop merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk memodifikasi gambar atau foto secara profesional mulai dari modifikasi obyek yang sederhana hingga yang sulit sekalipun. Photoshop merupakan salah satu perangkat lunak yang berguna untuk mengolah gambar berbasis bitmap, yang mempunyai tools dan efek yang lengkap sehingga dapat menghasilkan gambar atau foto yang berkualitas tinggi (LPP ENTER, n.d.). Hasil keluaran dari olahan desain grafis dengan perangkat lunak Adobe Photoshop CS6 ini adalah berbentuk gambar dengan format JPG. Hasil desain yang telah menjadi gambar utuh inilah yang nantinya akan dipublikasikan melalui media sosial Instagram.

1. Pemilihan Format

Kompetensi dasar (KD) dari materi yang dimuat dalam media yang peneliti kembangkan adalah menyajikan hasil analisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari awal kemerdekaan sampai awal reformasi. Sementara salah satu tujuan pembelajaran dalam KD ini adalah siswa mampu menjelaskan peristiwa proklamasi dan proses terbentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan benar. Maka berdasarkan kompetensi dan tujuan dalam pembelajaran ini, pemilihan infografis dalam sebagai yang peneliti kembangkan dapat dikatakan sesuai mengingat isi yang merupakan media dalam format visual. Dalam media infografis tidak hanya berisi teks yang disusun secara ringkas dan rinci namun juga berisi grafis serta gambar/ilustrasi yang dapat menguatkan isi materi serta mempermudah siswa untuk memahami materi dalam materi yang dimuat dalam infografis.

1. Rancangan Awal

Pada bagian ini peneliti paparkan bentuk rancangan awal konten infografis di Instagram yang peneliti kembangkan. Rancangan awal konten infografis di Instagram yang menjadi prototipe produk media terlihat sederhana namun dengan isi materi yang padat.



Gambar 1. Rancangan awal konten infografis di Instagram pada sofrware Adobe Photoshop CS6



Gambar 2. Rancangan awal konten infografis di Instagram

1. Tahap *Development* (Pengembangan)
2. Penilaian Ahli

Penilaian ahli merupakan langkah yang lakukan untuk memperoleh penilaian ahli terkait produk yang dikembangkan serta memperoleh saran perbaikan produk yang dikembangkan. Dengan dilakukan penilaian oleh ahli dan mendapatkan saran perbaikan, proses pengembangan selanjutnya direvisi sesuai saran ahli apabila terdapat kekurangan yang ditemukan dalam penilaian ahli. Penilaian ahli diharapkan membuat produk yang dikembangkan lebih tepat, efektif, teruji, dan memiliki teknik yang tinggi. Penilaian ahli dilakukan dengan uji validitas.

Uji validitas dilakukan setelah rancangan produk konten infografis di Instagram telah selesai dan siap diuji untuk menguji kevalidan produk sebelum digunakan. Terdapat dua kali pengujian validitas produk yang masing-masing adalah uji validitas media dan uji validitas materi. Uji validitas baik media maupun materi dilakukan dengan menunjukkan kepada penguji hasil dari rancangan produk yang dikembangkan, kemudian diberikan lembar kuesioner kepada penguji yang berisi pertanyaan atau pernyataan terkait produk yang dikembangkan, ditambah bagian kritik dan saran tertulis.

Uji validitas pertama adalah uji validitas media. Media yang dikembangkan divalidasi oleh dua orang dosen ahli media Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, yaitu Bapak Nofri Hendri, M.Pd. dan Ibu Novrianti, M.Pd. Melalui uji validitas media diharapkan mendapat penilaian, masukan, saran dan kritik terhadap pengembangan produk dari sisi media, serta produk diharapkan valid dari sisi media. Uji validitas media dilakukan sebanyak dua kali pada masing-masing dosen ahli (validator). Pada uji validasi media pertama, rancangan awal media dinilai sudah layak namun dengan catatan berbagai perbaikan yang harus dilakukan. Validator media memberikan saran untuk mengembangkan media yang telah dibuat agar lebih kompleks serta mengembangkan materi dengan lebih terperinci lagi. Akhirnya peneliti mengubah desain awal yang hanya menampilkan materi dalam satu lembaran infografis menjadi sembilan *slide* infografis yang terdiri dari 1 *slide* pembuka, 7 *slide* isi dan 1 *slide* profil.



Gambar 3. Rancangan media setelah dilakukan revisi

Setelah dilakukan perbaikan, kembali dilakukan uji validitas media dengan prototipe produk media yang telah direvisi dengan validator yang sama seperti pada uji validitas media pertana. Hasil uji validitas kedua, media Konten Infografis di Instagram yang telah dilakukan revisi untuk memperbaiki kekurangan dari hasil uji validitas sebelumnya akhirnya dinyatakan layak untuk dilanjutkan ke uji praktikalitas.

Uji validitas kedua adalah uji validitas materi. Materi dalam media yang dikembangkan divalidasi oleh seorang guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IX SMP Negeri 3 Payakumbuh, Bapak Mhd. Muharnis, S.Pd. Melalui uji validitas materi diharapkan mendapat penilaian, masukan, saran dan kritik terhadap pengembangan produk dari sisi materi yang disajikan dalam produk media yang dikembangkan, serta produk diharapkan valid dari sisi materi. Uji validasi materi dilakukan dengan sekali pengujian. Dalam pengujian tersebut materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan yang peneliti angkat dalam produk media Konten Infografis di Instagram dinyatakan bagus dan layak disajikan dalam media yang dikembangkan tersebut serta layak untuk dilanjutkan ke uji praktikalitas.

1. Uji Coba Pengembangan

Uji coba pengembangan dilakukan untuk memperoleh masukan langsung berupa respon, reaksi, komentar dari peserta didik selaku responden terkait produk yang sedang dikembangkan. Uji coba dilakukan tujuan memperoleh produk hasil pengembangan yang efektif dan konsisten. Dalam uji coba pengembangan, dilakukan uji praktikalitas.

Uji praktikalitas dilakukan setelah produk konten infografis di Instagram dinyatakan valid dan siap diimplementasikan kepada siswa untuk menilai kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Pengujian praktikalitas produk media yang dikembangkan dilakukan pada sebanyak 32 orang siswa kelas IX-8 SMP Negeri 3 Payakumbuh selaku pengguna produk media. Uji praktikalitas dilakukan dengan cara setelah siswa melihat dan menggunakan produk dengan melihat produk konten infografis di Instagram, kemudian disebar lembar kuesioner yang berisi pertanyaan atau pernyataan terkait produk yang dikembangkan, ditambah bagian kritik dan saran tertulis. Pada akhirnya, melalui uji praktikalitas ini diharapkan produk dinyatakan praktis dalam penggunaan.

Setelah dilakukan uji praktikalitas, maka diperoleh hasil bahwa produk Konten Infografis di Instagram yang peneliti kembangkan dinyatakan praktis. Hasil ini diperoleh dari uji praktikalitas, mayoritas siswa menyatakan materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami serta menyarankan agar ke depannya penyajian materi dengan konten infografis di Instagram dapat dikembangkan lebih baik lagi.

1. Tahap *Disseminate* (Penyebarluasan)

Tahap terakhir dalam pengembangan model 4D adalah tahap penyebarluasan. Tahap penyebarluasan dilakukan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan agar dapat diterima oleh pengguna baik secara individu, kelompok atau sistem. Pengemasan materi harus selektif agar menghasilkan bentuk yang tepat. Penyebarluasan diakukan dengan media sosial Instagram. Penyebarluasan kepada siswa dilakukan dengan cara mensosialisasikan media Konten Infografis di Instagram di SMP Negeri 3 Payakumbuh.

1. Analisis Data
2. Uji Validitas

Seperti yang telah peneliti paparkan dalam bagian sebelumnya, terdapat dua kali uji validitas dengan subjek penilaian berbeda di masing-masing pengujian. Pertama adalah uji validitas media dan kedua adalah uji validitas media. Uji validitas media dilakukan dengan dua orang penguji atau validator dari dosen ahli media Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Uji validitas dilaksanakan sebanyak dua pada masing-masing validator. Uji validitas media pertama dilakukan dengan pengisian kuesioner yang berisi pertanyaan/pernyataan penilaian terkait produk media yang dikembangkan. Penguji atau validator mengisi kuesioner setelah peneliti mempresentasikan media yang peneliti kembangkan yaitu konten infografis di Instagram pada penguji atau validator untuk dinilai atau divalidasi. Pada uji validitas media pertama diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil pengolahan data uji validitas media pertama

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kriteria Variabel** | **Indikator** | **Skor Validator** |
| **I** | **II** |
| Tampilan Media |  | 4 | 4 |
|  | 4 | 5 |
|  | 5 | 5 |
|  | 4 | 5 |
|  | 5 | 5 |
| Desain Media |  | 5 | 4 |
|  | 5 | 5 |
|  | 4 | 5 |
|  | 5 | 5 |
|  | 4 | 5 |
|  | 4 | 5 |
|  | 5 | 5 |
|  | 5 | 5 |
|  | 4 | 5 |
|  | 4 | 5 |
|  | 5 | 4 |
|  | 4 | 5 |
|  | 5 | 5 |
| Penyajian Media |  | 5 | 3 |
|  | 5 | 5 |
|  | 5 | 5 |
|  | 4 | 4 |
|  | 4 | 4 |
|  | 5 | 5 |
|  | 5 | 5 |
|  | 4 | 5 |
| Penggunaan Media |  | 5 | 5 |
|  | 5 | 5 |
|  |  |  |
| Jumlah | 128 | 133 |
| Rata-Rata | 4,57 | 4,75 |
| Rata-Rata Uji Validitas | 4,66 |
| Kriteria  | Sangat Valid |

Keterangan: Pada uji validitas media kedua, validator II menyarankan indikator nomor 29 tidak perlu dimasukkan sehingga skor pada indikator nomor 29 baik pada pengujian validitas pertama dan kedua tidak dimasukkan meskipun pada pengujian pertama indikator nomor 29 tersebut memiliki nilai skor. Perhitungan jumlah dan rata-rata skor dihitung dari nomor 1 hingga nomor 28.

Penghitungan hasil pada uji validitas media untuk satu orang validator diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

$$Hasil=Rata-Rata Skor=\frac{Jumlah Skor}{Jumlah Indikator}$$

Sementara untuk menentukan hasil uji validitas media dari dua orang validator media secara keseluruhan diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

$$Hasil Uji Validitas Media=Rata-Rata Keseluruhan=\frac{Jumlah Rata-Rata}{Jumlah Validator}$$

Pada uji validitas media pertama diperoleh hasil rata-rata skor per indikator dari masing-masing validator antara lain dari validator media I diperoleh rata-rata sebesar 4,57 atau menurut skala *Likert* dinyatakan Sangat Valid dan dari validator media II diperoleh rata-rata 4,75 atau menurut skala *Likert* dinyatakan Sangat Valid. Sementara rata-rata secara keseluruhan diperoleh hasil sebesar 4,66 atau menurut skala *Likert* dinyatakan Sangat Valid. Meskipun secara angka telah dinyatakan sangat valid, namun validator mengatakan masih terdapat kekurangan yang harus diperbaiki dan validator pun memberikan saran untuk mengembangkan produk media yang dikembangkan dan memperluas materi, serta pada bagian kesimpulan dinyatakan produk media yang dikembangkan layak dengan revisi sehingga peneliti harus melakukan revisi terhadap media Konten Infografis di Instagram yang peneliti kembangkan.

Setelah dilakukan revisi, media divalidasi kembali dalam uji validitas media kedua dengan penguji atau validator yang sama. Uji validitas media kedua dilakukan dengan pengisian kuesioner yang berisi pertanyaan/pernyataan penilaian terkait produk media yang dikembangkan. Penguji atau validator mengisi kuesioner setelah peneliti mempresentasikan kembali media yang peneliti kembangkan yaitu konten infografis di Instagram yang telah direvisi berdasarkan saran-saran dan masukan validator pada uji validitas pertama pada penguji atau validator untuk dinilai atau divalidasi kembali. Pada uji validitas media kedua diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil pengolahan data uji validitas media kedua

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kriteria Variabel** | **Indikator** | **Skor Validator** |
| **I** | **II** |
| Tampilan Media |  | 4 | 5 |
|  | 5 | 5 |
|  | 5 | 5 |
|  | 4 | 5 |
|  | 5 | 5 |
| Desain Media |  | 5 | 4 |
|  | 5 | 5 |
|  | 4 | 5 |
|  | 5 | 5 |
|  | 5 | 4 |
|  | 5 | 5 |
|  | 5 | 5 |
|  | 5 | 5 |
|  | 5 | 5 |
|  | 5 | 5 |
|  | 5 | 5 |
|  | 4 | 5 |
|  | 5 | 5 |
| Penyajian Media |  | 5 | 4 |
|  | 5 | 5 |
|  | 4 | 5 |
|  | 5 | 5 |
|  | 5 | 4 |
|  | 5 | 5 |
|  | 5 | 5 |
|  | 5 | 5 |
| Penggunaan Media |  | 5 | 5 |
|  | 5 | 5 |
| Jumlah | 135 | 136 |
| Rata-Rata | 4,82 | 4,85 |
| Rata-Rata Uji Validitas | 4,84 |
| Kriteria | Sangat Valid |

Pada uji validitas media kedua diperoleh hasil rata-rata skor per indikator dari masing-masing validator antara lain dari validator media I diperoleh rata-rata sebesar 4,82 atau menurut skala *Likert* dinyatakan Sangat Valid dan dari validator media II diperoleh rata-rata 4,86 atau menurut skala *Likert* dinyatakan Sangat Valid. Sementara rata-rata secara keseluruhan diperoleh hasil sebesar 4,84 atau menurut skala *Likert* dinyatakan Sangat Valid. Media pun juga telah dinyatakan sudah bagus dan telah dinyatakan layak tanpa revisi dan layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Setelah dilakukan uji validitas media, kemudian dilakukan uji validitas materi. Uji validitas materi dilakukan dengan seorang penguji atau validator dari guru Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IX SMP Negeri 3 Payakumbuh, Bapak Mhd. Muharnis, S.Pd. Uji validitas materi dilakukan dengan pengisian kuesioner yang berisi pertanyaan/pernyataan penilaian terkait materi yang disajikan dalam produk media yang dikembangkan. Penguji atau validator mengisi kuesioner setelah peneliti mempresentasikan materi yang disajikan pada media yang peneliti kembangkan yaitu materi Proklamasi Kemerdekaan dalam konten infografis di Instagram pada penguji atau validator untuk dinilai atau divalidasi. Pada uji validitas materi diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil pengolahan data uji validitas materi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kriteria Variabel** | **Indikator** | **Skor Validator** |
| Isi/Materi |  | 5 |
|  | 5 |
|  | 5 |
|  | 5 |
|  | 5 |
|  | 5 |
| Kebahasaan |  | 5 |
|  | 5 |
|  | 4 |
| Penyajian |  | 4 |
|  | 4 |
|  | 5 |
|  | 5 |
|  | 5 |
|  | 5 |
|  | 5 |
|  | 5 |
|  | 5 |
| Kegrafikan |  | 5 |
|  | 5 |
| Jumlah | 97 |
| Rata-Rata | 4,85 |
| Kriteria | Sangat Valid |

Penghitungan hasil pada uji validitas materi diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

$$Hasil Uji Validitas Materi=Rata-Rata Skor=\frac{Jumlah Skor}{Jumlah Indikator}$$

Pada uji validitas materi diperoleh hasil rata-rata skor per indikator dari validator materi diperoleh rata-rata sebesar 4,85 atau menurut skala *Likert* dinyatakan Sangat Valid. Menurut validator materi Proklamasi Kemerdakaan yang disajikan media konten infografis di Instagram ini dinyatakan sudah bagus dan telah dinyatakan layak tanpa revisi dan layak untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya.

1. Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas dapat dilakukan setelah dalam uji validitas media yang dikembangkan serta materi yang disajikan di dalamnya dinyatakan valid baik dalam uji validitas media maupun uji validitas materi. Uji praktikalitas dilakukan pada 32 orang siswa kelas IX-8 SMP Negeri 3 Payakumbuh selaku responden uji praktikalitas. Uji praktikalitas dilakukan dengan melakukan sosialisasi terkait penggunaan produk media yang dikembangkan, kemudian siswa selaku responden akan mencoba melihat dan menggunakan produk media tersebut, lalu disebar kuesioner yang berisi pertanyaan/pernyataan penilaian dari siswa selaku pengguna media terkait produk media yang dikembangkan tersebut. Siswa selaku responden diminta untuk mengisi kuesioner penilaian siswa terkait produk media yang peneliti kembangkan setelah siswa melihat dan mencoba menggunakan media yang peneliti kembangkan tersebut yaitu konten infografis di Instagram, Data hasil penilaian siswa yang diisi melalui kuesioner yang telah disebar menjadi sampel data pada uji praktikalitas dengan hasil yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil pengolahan data uji praktikalitas

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Nama | ∑ | $$\overbar{x}$$ | Kriteria |
| 1 | ATF | 73 | 4,56 | Sangat Praktis |
| 2 | AYP | 73 | 4,56 | Sangat Praktis |
| 3 | AAA | 53 | 3,31 | Praktis |
| 4 | AMR | 71 | 4,44 | Sangat Praktis |
| 5 | AEP | 61 | 3,81 | Praktis |
| 6 | BFI | 63 | 3,94 | Praktis |
| 7 | CR | 73 | 4,56 | Sangat Praktis |
| 8 | IWS | 74 | 4,63 | Sangat Praktis |
| 9 | J | 78 | 4,88 | Sangat Praktis |
| 10 | KR | 68 | 4,25 | Sangat Praktis |
| 11 | KKA | 72 | 4,50 | Sangat Praktis |
| 12 | LF | 68 | 4,25 | Sangat Praktis |
| 13 | LBH | 78 | 4,88 | Sangat Praktis |
| 14 | MA | 48 | 3,00 | Cukup |
| 15 | MIE | 63 | 3,94 | Praktis |
| 16 | MAA | 74 | 4,63 | Sangat Praktis |
| 17 | MA | 72 | 4,50 | Sangat Praktis |
| 18 | MFW | 73 | 4,56 | Sangat Praktis |
| 19 | MF | 70 | 4,38 | Sangat Praktis |
| 20 | MI | 72 | 4,50 | Sangat Praktis |
| 21 | MR | 78 | 4,88 | Sangat Praktis |
| 22 | ND | 76 | 4,75 | Sangat Praktis |
| 23 | NJR | 77 | 4,81 | Sangat Praktis |
| 24 | RMP | 78 | 4,88 | Sangat Praktis |
| 25 | RZY | 71 | 4,44 | Sangat Praktis |
| 26 | SNF | 66 | 4,13 | Sangat Praktis |
| 27 | SK | 78 | 4,88 | Sangat Praktis |
| 28 | SE | 78 | 4,88 | Sangat Praktis |
| 29 | SKS | 70 | 4,38 | Sangat Praktis |
| 30 | SFM | 63 | 3,94 | Praktis |
| 31 | SN | 78 | 4,88 | Sangat Praktis |
| 32 | WKP | 73 | 4,56 | Sangat Praktis |
|  | RATA-RATA |  | 4,42 | Sangat Praktis |

 Penghitungan hasil pada uji praktikalitas untuk satu orang siswa diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

$$Hasil=Rata-Rata Skor=\frac{Jumlah Skor}{Jumlah Indikator}$$

Sementara untuk menentukan hasil uji praktikalitas dari semua siswa secara keseluruhan diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

$$Hasil Uji Praktikalitas=Rata-Rata Keseluruhan=\frac{Jumlah Rata-Rata}{Jumlah Siswa}$$

Berdasarkan hasil perhitungan data yang diperoleh pada uji praktikalitas, maka diperoleh hasil rata-rata perhitungan skor secara keseluruhan sebesar 4,42 atau menurut skala Likert dinyatakan Sangat Praktis. Berdasarkan data yang peneliti peroleh tersebut, dari 32 orang siswa yang juga merupakan sampel data terdapat 28 siswa dengan rata-rata per indikatornya antara 4,1-5 atau menurut skala *Likert* dinyatakan Sangat Praktis, 5 orang dengan rata-rata per indikatornya antara 3,1-4 atau menurut skala *Likert* dinyatakan Praktis dan 1 orang dengan rata-rata per indikatornya antara 2,1-3 atau menurut skala *Likert* dinyatakan Cukup. Siswa yang juga sebagai pengguna media menyatakan bahwa media yang peneliti kembangkan yaitu konten infografis di Instagram sudah bagus dan menyarankan agar terus dikembangkan lebih baik lagi untuk ke depannya.

1. Pembahasan

Perkembangan teknologi efek dari globalisasi yang kian pesat menuntut setiap lini kehidupan untuk mampu beradaptasi dengan perubahan yang ada, termasuk dunia pendidikan. Salah satu perkembangan yang cukup terasa di tengah-tengah masyarakat adalah kehadiran media sosial. Media sosial yang awalnya hanya menjadi sarana komunikasi jarak jauh kini tak hanya sebatas sebagai sarana berkomunikasi, namun kini jadi sarana untuk berbagi informasi, mengekspresikan diri bahkan menjadi sarana untuk berbisnis. Hampir seluruh lini kehidupan tidak ada yang tidak kenal dengan yang namanya media sosial.

Pengguna media sosial yang didominasi oleh kalangan muda usia sekolah menjadi tantangan tersendiri bagi *stakeholder* di dunia pendidikan untuk bagaimana berinovasi dengan mengembangkan platform media sosial menjadi sarana yang tepat digunakan untuk dunia pendidikan, salah satunya menjadikan media sosial sebagai sarana belajar atau sebagai media pembelajaran. Terlebih dengan Maraknya konten-konten media sosial yang kurang berfaedah, harusnya dapat dibendung dengan konten-konten yang mengandung edukatif yang berisi ilmu pengetahuan. Menjadikan media sosial sebagai sarana untuk menyampaikan pembelajaran dapat menjadi jalan untuk mengenalkan pengguna media sosial yang notabene berada di kalangan muda khususnya yang berada di usia sekolah pada media sosial yang dapat digunakan sebagai media untuk mencari informasi dan edukasi melalui konten-konten edukatif yang berisi ilmu pengetahuan.

Media sosial dinilai sebagai wadah yang cocok digunakan untuk menyebarkan ilmu pengetahuan dan informasi kepada khalayak ramai terutama pada generasi muda. Kecenderungan generasi muda atau generasi z yang sangat akrab dengan media sosial dilihat sebagai objek yang patut untuk dituju dalam mengefektifkan penggunaan media sosial sebagai sarana penyebaran ilmu pengetahuan dan informasi. Pengguna media sosial yang rata-rata berada di usia sekolah menjadi alasan kuat pemanfaatan media sosial sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kemudahan akses dan fleksibilitas dalam penggunaan turut menjadi pertimbangan mengapa media sosial dapat digunakan sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran. Umar (dalam Pujiono, 2021) pun menyatakan penggunaan media pembelajaran perlu mempertimbangkan kemudahan guru dan siswa. Oleh karena itu, peneliti melihat potensi media sosial yang dapat digunakan sebagai media dalam menyampaikan pembelajaran, tentunya dibarengi dengan kreativitas dalam pengemasan konten agar dapat menarik minat siswa sekolah untuk menjadikan media sosial sebagai sarana mendapatkan ilmu pengetahuan dan informasi. Penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran akan dapat menarik minat siswa karena kedekatan kehidupan mereka dengan media sosial (Pujiono, 2021).

Salah satu bentuk penerapan media sosial sebagai jembatan penyampaian informasi di media sosial adalah infografis. Infografis menyajikan informasi visual kompleks secara jelas sehingga akan lebih mudah untuk dipahami (Dewi dkk., 2021). Dalam infografis dapat dimuat materi pelajaran secara ringkas namun dalam bentuk yang menarik seperti berbentuk peta pikiran, garis waktu atau dengan tambahan gambar, grafik diagram yang memuat segala hal berkaitan tentang materi yang akan disampaikan. Infografis merupakan bentuk konten yang sederhana namun dapat bermakna karena isinya yang padat dan menarik.

Penelitian ini peneliti lakukan untuk mengembangkan potensi media sosial yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui konten infografis dengan platform media sosial Instagram. Tujuan akhir dari pengembangan ini adalah dapat menghasilkan produk media berupa konten infografis di Instagram sebagai suplemen pembelajaran yang valid dan praktis mengikuti perkembangan zaman serta kebutuhan siswa. Untuk mencapai hal tersebut, berbagai tahapan harus dilalui dalam penelitian pengembangan ini. Tahap pertama adalah tahap pendefinisian di mana dilakukan analisis mulai dari analisis kurikulum dengan menganalisis kompetensi dan tujuan yang akan dicapai, analisis karakteristik peserta didik dengan melakukan observasi dan tanya jawab dengan guru di sekolah, dan analisis konsep media yang akan dikembangkan serta bentuk penyajian materinya. Tahap kedua adalah tahap perancangan dimulai dari pemilihan media meliputi pemilihan bentuk media yang akan dikembangkan beserta perangkat lunak yang akan digunakan untuk membuat media, pemilihan format meliputi format penyajian berdasarkan kompetensi dasar, kompetensi inti dan tujuan pembelajaran, serta rancangan awal yang meliputi rancangan prototipe produk media yang dikembangkan beserta perangkat pembelajaran. Tahap ketiga adalah tahap pengembangan meliputi penilaian ahli dalam uji validitas media dan uji validitas materi serta uji coba pengembangan dalam uji praktikalitas. Tahap keempat adalah tahap penyebarluasan.

Beberapa tahapan yang dilalui dalam pengembangan media konten infografis di Instagram pada materi sejarah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IX SMP adalah uji validitas dan uji praktikalitas yang termasuk dalam tahap pengembangan. Uji validitas merupakan pengujian kevalidan produk media yang dikembangkan berdasarkan penilaian para ahli. Terdapat dua pengujian validitas produk media yang dikembangkan yaitu uji validitas media dan uji validitas materi. Uji validitas media dilakukan dengan penguji atau validator dari dosen ahli media sebanyak dua orang. Hasil uji validitas media menunjukkan media dinyatakan layak setalah melalui dua kali pengujian pada masing-masing validator. Kevalidan infografis dari sisi media dilihat berdasarkan tampilan media, desain media, penyajian media dan penggunaan media. Uji validitas materi dilakukan dengan penguji atau validator seorang guru. Hasil uji validitas materi menunjukkan materi yang disajikan dalam media yang dikembangkan dinyatakan layak setelah dinilai oleh validator. Kevalidan infografis dari sisi materi dilihat berdasarkan isi materi, kebahasaan, penyajian dan kegrafikan. Uji praktikalitas merupakan pengujian kepraktisan media yang dikembangkan yang dengan diuji cobakan penggunaannya kepada siswa dengan sampel satu kelas yang beranggotakan 32 orang siswa, kemudian siswa menilai kepraktisan penggunaan media yang dikembangkan melalui kuesioner yang telah disebar. Hasil uji praktikalitas menunjukkan media yang dikembangkan dinyatakan praktis dengan hasil rata-rata keseluruhan skor uji praktikalitas dari 32 orang siswa diperoleh angka 4,42 yang artinya media sangat praktis. Kepraktisan infografis ini dilihat berdasarkan tampilan, materi dan kemanfaatan.

**Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Produk media konten infografis di Instagram telah dikembangkan sesuai dengan model pengembangan 4-D dengan melalui 4 tahapan, yaitu tahap *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan) dan d*isseminate* (Penyebarluasan), serta produk media telah dapat digunakan sebagai suplemen pembelajaran pada Materi Sejarah Mata Pelajaran IPS SMP Kelas IX.
2. Produk konten infografis di Instagram telah dinyatakan layak tanpa revisi setelah melalui dua kali uji validitas, yaitu uji validitas media dan uji validitas materi.
3. Produk konten infografis di Instagram juga telah dinyatakan praktis untuk digunakan setelah melalui uji praktikalitas, namun dengan pengembangan lebih lanjut.
4. Produk media konten infografis ini dapat dilihat melalui akun Instagram @infografis.ips.

**Daftar Pustaka**

Aldila, T. H., Musadad, A. A., & Susanto. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Indonesia Berbentuk Infografik Materi Sejarah Kerajaan Islam Di Jawa Dan Akulturasinya Kelas X MIIA Tahun Ajaran 2015/2016, (01), 141–152. Diambil dari <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa>

Alexandromeo. (2022). 9 Elemen Desain Grafis yang Wajib Anda Tahu. Diambil 2 Juni 2023, dari <https://makinrajin.com/blog/elemen-desain-grafis/>

Alqodri, M. R., & Abidin, M. R. (2023). Pengembangan Konten Instagram Berbasis Infografis Materi Ilustrasi Gambar Kartun di SMPN 8 Gresik, *11*(3), 199–212.

Alyusi, S. D. (2018). *Media Sosial, Interaksi, Identitas dan Modal Sosial*. Jakarta: Prenadamedia.

Annur, C. M. (2023). Jumlah Pengguna Instagram Indonesia Terbanyak ke-4 di Dunia. Diambil 25 Mei 2023, dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/05/04/jumlah-pengguna-instagram-indonesia-terbanyak-ke-4-di-dunia>

Ardiansyah, M. (2021). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran Efektif. *Seminar Nasional Riset dan Inovasi teknologi ( SEMINAS RISTEK )*, 851–857.

Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Badan Pusat Statistik. (2022). Persentase Penduduk Usia 5 Tahun ke Atas yang Pernah Mengakses Internet dalam 3 Bulan Terakhir Menurut Kelompok Umur (Persen), 2019-2021. Diambil 8 Maret 2023, dari <https://www.bps.go.id/indicator/2/840/1/-persentase-penduduk-usia-5-tahun-ke-atas-yang-pernah-mengakses-internet-dalam-3-bulan-terakhir-menurut-kelompok-umur.html>

Dewi, A. C., Adi, E. P., & Abidin, Z. (2021). Pengembangan Infografis Melalui Instagram Sebagai Penguatan Pemahaman Pokok Bahasan Sistem Pencernaan Manusia. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *4*(2), 216–224. https://doi.org/10.17977/um038v4i22021p216

Emzir. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif & Kualitatif*. Depok: RajaGrafindo Persada.

Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, *2*(2), 204–210. https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315

Graphie Global Interaktif. (2019). 9 Jenis Infografis, Tips, dan Kegunaannya | Graphie Global Interaktif. Diambil 30 Oktober 2023, dari https://www.graphie.co.id/blog/36/9-jenis-infografis%2C-tips%2C-dan-kegunaannya

Hendri, N., & Novrianti. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Mengunakan Adobe Captivate 7.0 Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Komputer. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *16*(2), 24–33. https://doi.org/10.24036/pedagogi.v16i2.193

Hidayati, K. F. (2023). Infografik: Apa Itu, Jenis, Cara Membuat, Kelebihan, dan Kekurangannya. Diambil 30 Oktober 2023, dari <https://glints.com/id/lowongan/infografik-infographic-adalah/>

Indriastuty, H. R., & Jumardi. (2021). Daan Mogot dalam Pertempuran Lengkong sebagai Suplemen Materi Perjuangan Revolusi Mempertahankan Kemerdekaan. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, *7*(1), 1–9.

Jubilee Enterprise. (2018). *Desain Grafis Komplet: Pengantar Keterampilan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Komputer*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. Diambil dari https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=UJJuDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=desain+grafis&ots=Gp8vpqHbZe&sig=4ajHzImPVnUHq-pqRVRKcvfNKMI&redir\_esc=y#v=onepage&q=desain grafis&f=false

Juliyati, E. D. (2021). Peran Teknologi Informasi pada Pembelajaran IPS, *2013*, 1–6.

Kurnia, N. D., Johan, R. C., & Rullyana, G. (2018). Hubungan Pemanfaatan Media Sosial Instagram Dengan Kemampuan Literasi Media Di Upt Perpustakaan Itenas. *Edulib*, *8*(1), 1. https://doi.org/10.17509/edulib.v8i1.10208

Kurniasih, N. (2017). Infografis. https://doi.org/10.31227/osf.io/5jh43

LPP ENTER. (n.d.). *Modul Adobe Photoshop*. Kotawaringin Barat.

Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, *3*(2), 185.

Migotuwio, N. (2020). *Desain Grafis: Kemarin, Kini, dan Nanti*. Yogyakarta. Diambil dari https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=RPThDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP5&dq=desain+grafis&ots=nxn4rkQg2G&sig=8zppi7YFF\_pyuA2XYckGNuEgVVk&redir\_esc=y#v=onepage&q=desain grafis&f=false

Nasution, A. K. P. (2020). Integrasi Media Sosial dalam Pembelajaran Generasi Z. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, *13*(1), 80–86.

Pengembangan. (2016). Hasil Pencarian - KBBI VI Daring. Diambil 29 Oktober 2023, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengembangan>

Pujiono, A. (2021). Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z. *Didache: Journal of Christian Education*, *2*(1), 1. https://doi.org/10.46445/djce.v2i1.396

Putra, I. (2021). Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Infografis tentang Materi Sistem Imun pada Manusia, *5*(3), 438–445.

Rizaty, M. A. (2023). Pengguna Instagram di Indonesia Capai 109,3 Juta per April 2023. Diambil 25 Mei 2023, dari https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-instagram-di-indonesia-capai-1093-juta-per-april-2023

Saptodewo, F. (2014). Desain Infografis Sebagai Penyajian Data Menarik. *Jurnal Desain*, *01*(03), 163–218. Diambil dari http://www.erickazof.com/apa-itu-

Sari, A. C., Hartina, R., Awalia, R., Irianti, H., & Ainun, N. (2018). Komunikasi dan Media Sosial. *Jurnal The Messenger*, *3*(2), 69. Diambil dari <https://journals.usm.ac.id/index.php/the-messenger/article/view/270>

Septiani, D. N., Wulandari, A., & Firmadani, F. (2021). Pengembangan Infografis Berbasis Instagram Sebagai Media Pembelajaran Teks Berita Untuk Siswa Kelas VII SMP, *4*(2), 82–93.

Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Edisi Keem). Jakarta: Prenada Media.

Stephanie, C. (2021). Riset Ungkap Lebih dari Separuh Penduduk Indonesia “Melek” Media Sosial. Diambil 3 Februari 2022, dari <https://tekno.kompas.com/read/2021/02/24/08050027/riset-ungkap-lebih-dari-separuh-penduduk-indonesia-melek-media-sosial>

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi. (2012). *Evaluasi Pendidikan: Prinsip & Operasionalnya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sukmadinata, N. S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suplemen. (2016). Hasil Pencarian - KBBI Daring. Diambil 8 Maret 2023, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Suplemen>

Suyanto, A. H. (2007). Pengenalan Internet. *Loka Aksara*, 64.

Triastuti, E., Adrianto, D., & Nurul, A. (2017). *Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak Dan Remaja*. Depok: Pusat Kajian Komunikasi, FISIP Universitas Indonesia.

Widi, S. (2023). Pengguna Media Sosial di Indonesia Sebanyak 167 Juta pada 2023. Diambil 8 Maret 2023, dari <https://dataindonesia.id/Digital/detail/pengguna-media-sosial-di-indonesia-sebanyak-167-juta-pada-2023>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *5*(2), 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074