

**PENGEMBANGAN KONTEN INFOGRAFIS DI INSTAGRAM SEBAGAI
SUPLEMEN PEMBELAJARAN PADA MATERI SEJARAH
MATA PELAJARAN IPS DI KELAS IX
SMP NEGERI 3 PAYAKUMBUH**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh

M. Fauzi Fikri

17004092

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

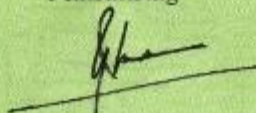
PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN KONTEN INFOGRAFIS DI INSTAGRAM SEBAGAI
SUPLEMEN PEMBELAJARAN PADA MATERI SEJARAH
MATA PELAJARAN IPS DI KELAS IX
SMP NEGERI 3 PAYAKUMBUH**

Nama : M. Fauzi Fikri
NIM/BP : 17004092/2017
Departemen/Prodi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

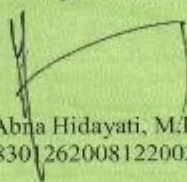
Padang, 6 November 2023

Disetujui Oleh:
Pembimbing



Dra. Zuwirda, M.Pd., Ph.D.
NIP. 19580517 198503 2001

Kepala Departemen



Prof. Dr. Abna Hidayati, M.Pd.
NIP. 198301262008122002

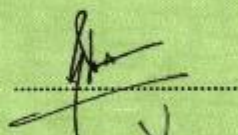
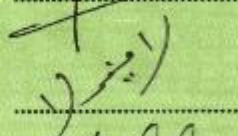
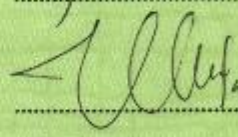
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Konten Infografis di Instagram sebagai Suplemen Pembelajaran pada Materi Sejarah Mata Pelajaran IPS di Kelas IX SMP Negeri 3 Payakumbuh
Nama : M. Fauzi Fikri
NIM : 17004092
Departemen/Prodi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 6 November 2023

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua :	Dra. Zuwirna, M.Pd., Ph.D. NIP. 19580517 198503 2001	
Anggota :	Dr. Rayendra, M.Pd. NIP. 198809122015041002	
Anggota :	Winanda Amilia, S.Pd., M.Pd.T. NIP. 199203282019032027	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Fauzi Fikri
NIM/BP : 17004092/2017
Departemen/Prodi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Konten Infografis di Instagram sebagai
Suplemen Pembelajaran pada Materi Sejarah Mata
Pelajaran IPS di Kelas IX SMP Negeri 3 Payakumbuh

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 6 November 2023

Saya yang menyatakan



M. Fauzi Fikri
NIM. 17004092

ABSTRAK

M. Fauzi Fikri. 2023. Pengembangan Konten Infografis di Instagram sebagai Suplemen Pembelajaran pada Materi Sejarah Mata Pelajaran IPS di Kelas IX SMP Negeri 3 Payakumbuh

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

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research & Development*. Sementara model yang digunakan dalam penelitian ini model pengembangan 4-D yang memiliki empat tahapan yang *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan) dan terakhir *disseminate* (penyebarluasan). Salah satu tahapan yang menjadi tolak ukur keberhasilan pengembangan media adalah tahap *development* (pengembangan) di mana pada tahap tersebut dilakukan penilaian ahli dengan uji validitas dan uji coba pengembangan dengan uji praktikalitas. Dalam uji validitas Terdapat dua kali pengujian validitas produk yang masing-masing adalah uji validitas media dan uji validitas materi. Pengujian validitas media dilakukan oleh 2 orang validator dari dosen ahli media. Sementara pengujian validitas materi dilakukan oleh seorang validator dari guru mata pelajaran. Setelah dilakukan uji validitas dilakukan uji praktikalitas yang dilakukan pada siswa Kelas IX-8 SMP Negeri 3 Payakumbuh.

Konten infografis di Instagram dengan materi Proklamasi Kemerdekaan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan pada uji validitas media pertama memperoleh hasil sangat valid dengan rata-rata secara keseluruhan sebesar 4,66 dari dua validator, namun dinyatakan layak dengan revisi. Sementara pada uji validitas media pertama memperoleh hasil sangat valid dengan rata-rata secara keseluruhan sebesar 4,84 dari dua validator, namun dinyatakan layak dengan revisi. Pada uji validitas materi diperoleh hasil sangat valid dengan rata-rata 4,85. Pada uji praktikalitas diperoleh hasil sangat praktis dengan rata-rata keseluruhan 4,42. Berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa produk media Konten infografis di Instagram telah siap dikembangkan dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada materi sejarah, dengan sudah melalui tahap *disseminate* (penyebarluasan) melalui aplikasi Instagram dan dapat diakses oleh setiap siswa.

Kata Kunci: Pengembangan, Konten Infografis, Instagram

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan karunia-Nya kepada umat manusia sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi ini dengan judul Pengembangan Konten Infografis di Instagram sebagai Suplemen Pembelajaran pada Materi Sejarah Mata Pelajaran IPS di Kelas IX SMP Negeri 3 Payakumbuh. Shalawat beserta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam jahiliah menuju alam yang berilmu pengetahuan dan teknologi yang kita rasakan pada saat ini.

Adapun tujuan dari penulisan ini adalah sebagai jalan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum & Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Selama penyelesaian penulisan skripsi ini, peneliti menyadari banyak mendapat bimbingan, arahan serta dukungan dan motivasi dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini dengan ketulusan dan keikhlasan hati, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Zuwirna, M.Pd., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyelesaian penulisan skripsi.
2. Bapak dan Ibu staf Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas

Negeri Padang yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti selama masa perkuliahan.

3. Ibu Winanda Amilia, M.Pd.T. dan Bapak Dr. Rayendra, M.Pd. selaku Dosen Penguji pada Seminar Proposal dan Ujian Komprehensif Skripsi.
4. Ibu Novrianti, M.Pd. dan Bapak Nofri Hendri, M.Pd. selaku validator media yang telah memberikan penilaian, saran dan masukan dalam pengembangan media.
5. Bapak M. Isral, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Payakumbuh yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian di SMP Negeri 3 Payakumbuh.
6. Bapak Mhd. Muharnis, S.Pd. selaku guru Ilmu Pengetahuan Sosial dan juga selaku validator materi yang telah memberikan penilaian, saran dan masukan dalam penyajian materi pada media yang peneliti kembangkan serta membantu peneliti pada pelaksanaan penelitian.
7. Ibu Feyenti, S.Pd. selaku wali kelas IX-8 SMP Negeri 3 Payakumbuh yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian di kelas IX-8.
8. Bapak dan Ibu Guru dan tenaga kependidikan di SMP Negeri 3 Payakumbuh yang turut mendukung pelaksanaan penelitian.
9. Siswa-siswi kelas IX-8 SMP Negeri 3 Payakumbuh atas kerjasamanya dalam membantu pelaksanaan penelitian.
10. Para sahabat, kawan bicara dan berdiskusi (Ahmad Dzaki dan Wahyu Fauzan Syahputra) yang telah menemani selama melawati masa perkuliahan dan turut terus memberi dukungan dalam menyelesaikan tulisan ini.

11. Kawan-kawan seperjuangan angkatan 2017 Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah sama-sama berjuang melawati masa perkuliahan.

12. Teristimewa untuk kedua orang tua dan keluarga yang terus memberikan dukungan untuk terus bersemangat menyelesaikan pendidikan.

Seterusnya untuk semua pihak yang turut membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Semoga bimbingan, arahan, dukungan serta motivasi yang telah diberikan kepada peneliti mendapat balasan dari Allah SWT. Aamiin ya Rabbal 'Alamin.

Padang, Mei 2023
Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Pengembangan	9
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	10
G. Manfaat Pengembangan	11
H. Pentingnya Pengembangan.....	12
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	12
J. Definisi Operasional.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Landasan Teori	16
1. Pembelajaran yang Efektif	16
2. Internet dan Media Sosial.....	30
3. Media Sosial Instagram	33
4. Desain Grafis dan Perangkat Lunak Desain Grafis Adobe Photoshop CS6	36
5. Infografis	44
6.....Karakteristik Infografis Informasi dan Infografis <i>Timeline</i>	49

7. Suplemen Pembelajaran	51
8. Konten Infografis di Instagram sebagai Suplemen Pembelajaran	52
9. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	54
10. Materi	69
B. Penelitian yang Relevan	70
BAB III METODE PENGEMBANGAN	74
A. Jenis Penelitian	74
B. Model Pengembangan	75
C. Prosedur Pengembangan	77
D. Teknik Pengumpulan Data	88
E. Teknik Analisis Data	94
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	96
A. Penyajian Data Uji Coba	96
1. Tahap <i>Define</i> (Pendefenisian)	96
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	98
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	102
4. Tahap <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan)	105
B. Analisis Data	106
C. Pembahasan	115
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	121
A. Kesimpulan.....	121
B. Saran	121
DAFTAR PUSTAKA	123
LAMPIRAN.....	127

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi kuesioner validasi infografis di Instagram pada ahli media	89
Tabel 2. Kisi-kisi kuesioner validasi infografis di Instagram pada ahli materi	90
Tabel 3. Kisi-kisi kuesioner praktikalitas	91
Tabel 4. Kriteria interpretasi skor	94
Tabel 5. Nilai kelayakan	95
Tabel 6. Hasil pengolahan data uji validitas media pertama	107
Tabel 7. Hasil pengolahan data uji validitas media kedua.....	109
Tabel 8. Hasil pengolahan data uji validitas materi.....	111
Tabel 9. Hasil pengolahan data uji praktikalitas.....	113

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Logo/Icon Instagram	33
Gambar 2.2. Tampilan antarmuka Instagram	36
Gambar 2.3. Tampilan area kerja Adobe Photoshop CS6.....	42
Gambar 3.1. Tahapan dalam model pengembangan 4D	77
Gambar 3.2. Bagan model pengembangan 4D.....	78
Gambar 4.1. Tampilan Adobe Photoshop CS6	99
Gambar 4.2. Rancangan awal konten infografis di Instagram pada <i>software</i> Adobe Photoshop CS6.....	101
Gambar 4.3. Rancangan awal konten infografis di Instagram	101
Gambar 4.4. Rancangan media setelah dilakukan revisi.....	103

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Story Board.....	127
Lampiran 2. Tampilan Software Adobe Photoshop dalam Proses Pengembangan Konten Infografis di Instagram	130
Lampiran 3. Tampilan Konten Infografis di Aplikasi Instagram.....	131
Lampiran 4. Angket untuk Ahli Media	132
Lampiran 5. Angket untuk Ahli Materi	136
Lampiran 6. Angket Praktikalitas Peserta Didik.....	140
Lampiran 7. Surat Penugasan Validator Media	143
Lampiran 8. Lembar kuesioner dosen ahli media yang telah diisi pada uji validasi media kedua	144
Lampiran 9. Lembar kuesioner ahli materi/guru mata pelajaran yang telah diisi pada uji validitas materi.....	150
Lampiran 10. Lembar kuesioner praktikalitas yang telah diisi oleh siswa pada uji praktikalitas.....	152
Lampiran 11. Surat Balasan dari Sekolah.....	154
Lampiran 12. Tabel Analisis Validitas Ahli Media	155
Lampiran 13. Tabel Analisis Validitas Ahli Materi.....	158
Lampiran 14. Tabel Analisis Praktikalitas Peserta Didik	159
Lampiran 15. Dokumentasi Uji Validitas Media	160
Lampiran 16. Dokumentasi Uji Praktikalitas di Sekolah.....	161
Lampiran 17. Infografis yang Talah Dilihat Siswa.....	162
Lampiran 18. Hasil Rancangan Media Per <i>Slide</i>	163

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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. Sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik karena adanya interaksi antara guru dan siswa. Dengan demikian proses pembelajaran tersebut dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang efektif.

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.

Pada proses pembelajaran guru juga tidak hanya dituntut untuk bisa menggunakan media yang sesuai dengan materi saja, tetapi guru juga harus bisa menyajikan materi tersebut dengan media yang menarik. Karena jika materi disajikan dengan media yang kurang menarik, maka pembelajaran juga tidak akan menjadi efektif meskipun telah dibantu oleh media yang sesuai. Selain itu, jika pembelajaran disajikan tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik, akan menimbulkan kebosanan bagi siswa, sehingga siswa akan malas mengikuti materi pelajaran yang disajikan guru. 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 ada saat ini dalam proses pembelajaran ialah karena keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media 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. Bagi generasi y atau generasi millennial, serta generasi z, media sosial bukanlah hal yang asing lagi untuk mereka. Setiap hari tidak akan pernah lepas dari media sosial. Berbagi cerita, berbagi momen, berbagi hal menarik menjadi konten yang sering dibagikan di media sosial. Jarang kita temui di media sosial, khususnya dari generasi z yang membagikan konten yang informatif di media sosial (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.

Di samping 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.

Penyebaran konten infografis di media sosial perlu memperhatikan *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). Di samping itu, Facebook dan Twitter menjadi *platform* media sosial lain yang memiliki cukup banyak

pengguna, namun untuk kalangan generasi z mulai jarang melirik kedua *platform* media sosial ini. 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, seperti pada kabut asap beberapa tahun lalu atau bahkan seperti masa Pandemi COVID-19, ketika sekolah ditutup atau belum dibuka secara maksimal dan 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.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena yang ditemukan, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian yang peneliti angkat antara lain:

1. Guru memerlukan variasi media yang dapat digunakan dalam menyampaikan pembelajaran serta diperlukan kreativitas untuk mengembangkannya semenarik mungkin.
2. Potensi media sosial yang dapat digunakan sebagai wadah dalam menyampaikan pembelajaran belum dilirik oleh guru, padahal sebagian besar guru telah mengenal media sosial dan memiliki akun media sosial khususnya Instagram serta sebagian besar guru telah mengetahui bahwa kalangan siswa sekolah adalah pengguna terbesar media sosial.
3. Pengguna media sosial khususnya Instagram banyak dari generasi z yang umumnya berada di usia sekolah, namun konten-konten positif berisi ilmu pengetahuan dan pelajaran tak banyak diminati oleh generasi z tersebut.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka akan dilakukan pembatasan terhadap masalah yang diteliti. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan konten infografis di Instagram, di mana media ini belum

banyak dilirik potensinya bahkan dikembangkan oleh guru-guru IPS SMP sebagai suplemen pembelajaran. Penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan konten infografis dengan *platform* media sosial Instagram pada materi sejarah mata pelajaran IPS Kelas IX di SMP Negeri 3 Payakumbuh. Pengembangan dilakukan dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak desain grafis Adobe Photoshop CS6, sementara publikasi dengan menggunakan *platform* media sosial Instagram.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana pengembangan konten infografis di Instagram sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS di SMP Kelas IX?
2. Bagaimana pengembangan konten infografis di Instagram yang valid dalam mata pelajaran IPS di SMP Kelas IX?
3. Bagaimana pengembangan konten infografis di Instagram yang praktis dalam mata pelajaran IPS di SMP Kelas IX?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan konten infografis di Instagram sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS di SMP Kelas IX.

2. Untuk mengetahui pengembangan konten infografis di Instagram yang valid dalam mata pelajaran IPS di SMP Kelas IX.
3. Untuk mengetahui pengembangan konten infografis di Instagram yang praktis dalam mata pelajaran IPS di SMP Kelas IX.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk infografis yang akan dikembangkan dan disebar melalui Instagram antara lain:

1. Produk infografis didesain dengan menggunakan perangkat lunak desain grafis Adobe Photoshop CS6.
2. Infografis berisikan materi pelajaran yang dikemas secara ringkas, singkat dan padat, namun isi yang disampaikan jelas.
3. Infografis berisi teks, gambar, grafis, diagram dan tabel yang berkaitan dengan mata pelajaran yang dibahas.
4. Format hasil produk infografis dapat berbentuk JPEG atau PNG.
5. Infografis disebar melalui *platform* media sosial Instagram.
6. Hasil desain infografis dapat pula ditampilkan dalam bentuk tampilan *slide*.
7. Hasil desain infografis juga dapat dicetak untuk ditampilkan dalam bentuk lain.

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki manfaat antara lain:

1. Bagi guru
 - a. Memudahkan guru untuk menyampaikan pembelajaran, khususnya pelajaran yang belum sempat tersampaikan di kelas serta mengulang materi yang telah disampaikan namun dengan isi yang lebih ringkas dan mudah dipahami.
 - b. Menambah keterampilan guru dalam memanfaatkan media lain sebagai sarana dalam menyampaikan pembelajaran, dalam hal ini media sosial.
 - c. Menambah keterampilan dalam hal desain grafis guna meningkatkan kreativitas dan kemampuan dalam membuat sebuah media pembelajaran.
2. Bagi Siswa
 - a. Mempermudah siswa untuk memperoleh materi pembelajaran yang diberikan oleh guru yaitu melalui media sosial.
 - b. Siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru sebab isi konten infografis di media sosial Instagram yang singkat, padat dan jelas.
 - c. Siswa dapat mengenal dan mengamati penggunaan media sosial secara positif, serta diharapkan dapat menerapkan penggunaan media sosial secara positif seperti berbagi ilmu pengetahuan.

3. Bagi Peneliti

- a. Memberikan pengalaman bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak desain grafis dan menyebarkannya secara visual melalui media sosial.
- b. Meningkatkan keterampilan peneliti dalam desain grafis guna mengembangkan kemampuan dalam menciptakan media pembelajaran dalam bentuk visual.

H. Pentingnya Pengembangan

Secara garis besar, alasan pentingnya pengembangan adalah mengembangkan kemudian memperkenalkan hal baru atau media baru yang dapat dimanfaatkan untuk mempermudah proses pembelajaran. Sementara alasan pentingnya pengembangan Konten Infografis di Instagram ini antara lain:

1. Pengembangan konten infografis di Instagram digunakan sebagai upaya memperkenalkan adanya media yang mudah dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan pembelajaran, yakni konten infografis di Instagram.
2. Sebagai upaya sosialisasi penggunaan sosial media secara positif, yaitu sebagai saran belajar dan menyampaikan pembelajaran.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan Konten Infografis di Instagram sebagai Suplemen Pembelajaran pada Materi Sejarah Mata Pelajaran IPS di Kelas IX SMP dilakukan dengan asumsi antara lain:

1. Guru-guru telah mengenal dan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, yaitu berupa tampilan *slide* menggunakan Microsoft PowerPoint.
2. Sebagian besar guru telah mengenal media sosial dan memiliki akun media sosial khususnya Instagram serta sebagian besar guru telah mengetahui bahwa kalangan siswa sekolah adalah pengguna terbesar media sosial, namun belum melihat media sosial sebagai wadah dalam menyampaikan pembelajaran.
3. Sebagian guru telah mengetahui konsep konten infografis, namun belum terlalu diterapkan dalam menyampaikan pembelajaran, bahkan untuk diunggah ke media sosial.

Pengembangan Konten Infografis di Instagram sebagai Suplemen Pembelajaran pada Materi Sejarah Mata Pelajaran IPS di Kelas IX SMP memiliki keterbatasan yaitu:

1. Kemampuan peneliti dalam desain grafis pada pembuatan konten yang terbatas dan hanya mahir dalam menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop untuk pengerjaan desain grafis.

J. Definisi Operasional

Istilah-istilah yang digunakan dalam Penelitian Pengembangan Konten Infografis di Instagram sebagai Suplemen Pembelajaran Mata Pelajaran IPS di SMP sebagai berikut:

1. Pengembangan menurut KBBI berarti proses, cara, perbuatan mengembangkan (Pengembangan, 2016). Secara umum, pengembangan adalah proses mengembangkan sesuatu.

Penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (dalam Setyosari, 2016) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

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.

2. Infografis (*Infographics*) merupakan singkatan dari Information + Graphics. Infografis merupakan visualisasi data, gagasan, informasi atau pengetahuan melalui bagan, grafis, jadwal dan lainnya agar data, gagasan, informasi atau pengetahuan dapat disajikan lebih dari sekedar teks dan memiliki dampak visual yang cukup kuat dan lebih menarik (Kurniasih, 2017).

3. Suplemen dalam KBBI berarti sesuatu yang ditambahkan untuk melengkapi dalam artian lain tambahan (Suplemen, 2016).

Suplemen pembelajaran merupakan alat atau media tambahan yang digunakan guru untuk melengkapi pembelajaran, berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sebelumnya belum tercapai dengan perangkat atau media yang telah tersedia.

Suplemen pembelajaran menurut Indriastuty & Jumardi (2021) merupakan alat tambahan yang digunakan guru untuk melengkapi perangkat pembelajaran yang telah tersedia dengan tujuan mampu memperkaya pengetahuan siswa.

4. Instagram merupakan situs atau aplikasi (perangkat lunak) media sosial yang memberikan fitur utama berbagi gambar dan video dalam unggahan setiap penggunanya.