

Infografis Sebagai Media Pembelajaran Nilai Karakter Berbasis Project Base: Pendekatan Untuk Siswa Sekolah Dasar Di Geopark Bayah Dome

Infographics as a learning media for character values based on project base: Approach for Elementary School Students in Bayah Dome Geopark

Aryanty Putri Firdaus¹, Puput Haryani², Muhammad Hanif³, Aan Khosihan⁴, Budi Setiawan⁵
firdausaryanty@upi.edu, puputharyani@upi.edu, muhammadhanif@upi.edu,
aankhosihan@upi.edu, budi_setiawan@upi.edu

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Pendidikan Indonesia

Abstract

Infographic book media is a medium appropriate to the concrete thinking stages of elementary school students, which excitingly displays information visualization. This study intends to develop an infographic book introducing Geopark and instilling the Seven Enchantments character values for elementary school students, which is implemented in the local content curriculum in several elementary schools in the Bayah Dome Geopark area. Through research and development (R&D) methods with three main stages: (1) preliminary study stage, (2) design and development stage, (3) product testing stage. This research produces an infographic book product as an effort to recognize the potential of geoparks and character values that are used as supplementary media for local elementary school content. The results of this study are expected to be an alternative introduction to the potential of Geopark as a medium of learning and instilling character values targeting elementary school-age students. The development of Seven Enchantments-based infographic teaching materials in the Bayah Dome Geopark area is well implemented. Many students in the Bayah Dome Geopark area of Lebak Regency are interested in teaching materials with pictures contained in infographics. Reading visuals through pictures makes this fun teaching material book by Bayah more attractive and liked by students in elementary school. There is high enthusiasm for this infographic teaching material because it is easy for the teaching staff to understand. The use of this book has a positive impact on the application of Seven Enchantments-based character values in schools.

Keywords: *Infographic Book, Geopark, Bayah Dome, Character Values, Seven Enchantments*

Abstrak

Media buku infografis dinilai sebagai medium yang sesuai dengan tahapan berpikir konkret siswa SD yang menampilkan visualisasi informasi secara menarik. Penelitian ini bermaksud mengembangkan buku infografis yang bermuatan pengenalan *Geopark* sekaligus menanamkan nilai karakter sapta pesona bagi siswa SD yang diimplementasikan dalam kurikulum muatan lokal di beberapa SD Kawasan *Geopark Bayah Dome*. Melalui metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan tiga tahapan utama: (1) tahap studi pendahuluan, (2) tahap desain dan pengembangan, (3) tahap pengujian produk. Penelitian ini menghasilkan produk buku infografis sebagai upaya pengenalan potensi *geopark* dan nilai-nilai karakter yang dimanfaatkan sebagai media supplementary muatan lokal SD. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi alternatif pengenalan potensi *Geopark* sebagai medium pembelajaran serta penanaman nilai karakter yang menasar siswa usia SD. Pengembangan bahan ajar infografis berbasis sapta pesona di kawasan *Geopark Bayah Dome* diimplementasikan dengan baik. Banyak siswa di kawasan *Geopark Bayah Dome* Kabupaten Lebak tertarik dengan bahan ajar dengan gambar yang dimuat dalam infografis, bacaan yang divisualisasikan melalui gambar membuat buku bahan ajar asyiknya bayah ku ini menjadi lebih diminati dan disenangi siswa di SD. Antusiasme yang tinggi terhadap bahan ajar infografis ini karena mudah dipahami tenaga pengajar. Terdapat dampak positif terhadap penerapan nilai-nilai karakter berbasis sapta pesona di sekolah dalam penggunaan buku ini.

Kata Kunci: Buku Infografis, Geopark, Bayah Dome, Nilai Karakter, Sapta Pesona.

Correspondensi Author : Aryanty Putri Firdaus

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan pribadi manusia yang menghasilkan perubahan tingkah laku, pengetahuan dan keterampilan yang terwujud dalam kehidupan keluarga, masyarakat, dan berbangsa. Pendidikan terjadi melalui interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam suasana pembelajaran pada lingkungan pendidikan. Proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik tanpa dukungan seluruh bagian dari komponen pendidikan, salah satunya bahan ajar. Tujuan diadakannya bahan ajar adalah agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien (Mansur & Rafiudin, 2020). Pariwisata berkelanjutan menjadi tantangan besar bagi Indonesia dimana keuntungan ekonomi bukan semata-mata menjadi tujuan pembangunan pariwisata, tetapi kestabilan sosial masyarakat lokal dan kelestarian lingkungan menjadi tujuan penting bagi pengembangan pariwisata tersebut. Sebagai negara yang memiliki pertumbuhan wisata cukup tinggi di dunia, Indonesia tentu harus berpartisipasi dalam peningkatan pariwisata berkelanjutan ini. Merujuk pada UU No. 10 tahun 2009, istilah kepariwisataan didefinisikan sebagai keseluruhan kegiatan yang terkait dengan pariwisata dan bersifat multidimensi serta multidisiplin yang muncul sebagai wujud kebutuhan setiap orang dan negara serta interaksi antara wisatawan dengan masyarakat setempat, Pemerintah Pusat, Pemerintah Daerah, dan pengusaha. Dalam terminologi ini, peran SDM sangat penting dalam pembangunan pariwisata suatu daerah. Oleh karenanya pendidikan kesadaran pariwisata menjadi penting karena masyarakat menjadi ujung tombak dalam kekuatan pengelolaan potensi pariwisata suatu daerah. Pendidikan kesadaran pariwisata harus mulai diajarkan dan ditanamkan kepada semua level masyarakat dari segala tingkat usia dan pendidikan.

Pendidikan merupakan pengantar pariwisata sebagai proses mengenalkan nilai-nilai kepariwisataan menjadi unsur yang penting dikembangkan. Dalam rangka mencapai tujuan pariwisata yang berkelanjutan maka pengenalan akan kesadaran nilai-nilai kepariwisataan harus diajarkan sejak usia sekolah dasar (Damayanti, Bagiastra & Yulendra, 2019). Program pengenalan sadar wisata di sekolah dasar dapat diawali dengan penanaman nilai-nilai kepariwisataan Indonesia yang dikenal dengan Sapta Pesona. Sapta pesona merupakan modal awal dari terciptanya sebuah destinasi wisata yang layak kunjung melalui tujuh unsur dasar pesonanya yaitu aman, bersih, tertib, sejuk, indah, ramah, kenangan. Sebagai nilai-nilai dasar kepariwisataan yang diadopsi langsung dari karakter luhur bangsa Indonesia, tentunya nilai-nilai tersebut relevan diterapkan oleh semua kalangan. Anak-anak, terutama usia sekolah dasar, merupakan aset bagi pembangunan berkelanjutan, termasuk pariwisata berkelanjutan. Mengenalkan nilai-nilai sapta pesona bagi anak-anak di lingkungan yang berpotensi berhubungan langsung dengan destinasi wisata akan menjadi investasi jangka panjang bagi daerah yang berencana membuka destinasi wisata. Anak-anak akan menjadi pewaris destinasi wisata yang dibangun, dengan adanya pengenalan nilai kepariwisataan sejak dini, maka akan semakin cepat proses internalisasi tersebut berlangsung, terutama ketika anak-anak tersebut masuk pada usia produktif sebagai pelaku aktif pariwisata (Wulandari, 2016).

Dalam memberikan pengenalan nilai kepariwisataan sejak dini tentunya sekolah dasar menjadi tempat utama untuk memberikan pembangunan nilai karakter bagi siswa, dan bahan ajar merupakan hal yang vital dalam pelaksanaan pengenalan nilai kepariwisataan tersebut. Namun sayangnya saat ini bahan ajar yang beredar jarang sekali mengangkat nilai-nilai budaya di daerahnya masing-masing secara spesifik, kebanyakan bahan ajar yang digunakan secara umum hanya dapat menggali nilai-nilai pariwisata secara umum dalam tingkat nasional. Padahal nilai-nilai karakter yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari secara spesifik ada dalam lingkup terkecil pada tingkat daerahnya masing-masing, selain itu bahan ajar saat ini masih kurang diminati banyak siswa sekolah dasar alasannya karena isi dari buku yang beredar lebih banyak berisi teks bacaan dan kurang bervariasi. Hal ini yang membuat kurangnya minat siswa sekolah dasar dalam belajar dan membuat siswa jenuh saat

membaca buku, kurangnya variasi dan warna pada buku sangat berpengaruh pada minat siswa sekolah dasar yang sedang dalam masa eksplorasi, media buku infografis dinilai sebagai medium yang sesuai dengan tahapan berpikir konkret siswa sekolah dasar yang menampilkan visualisasi informasi secara menarik dan terstruktur (Yildirim et al., 2014). Oleh karena itu konsep buku infografis dianggap tepat untuk memberikan pembangunan nilai-nilai karakter yang mengangkat nilai kepariwisataan daerah setempat. Selain itu beberapa penelitian menunjukkan infografis bersesuaian dengan tingkat kognisi anak sekolah dasar. Tampilan infografis yang menyederhanakan informasi yang banyak dan abstrak menjadi lebih konkret (Alshehri & Ebaid, 2016). Bahan ajar infografis memiliki persentase yang seimbang, Lankow et al. (2014) mengatakan keunggulan komunikasi visual melalui infografis antara lain: visualisasi gambar mampu menggantikanmu penjelasan yang terlalu panjang, serta menggantikan tabel yang rumit dan penuh angka.

Terdapat korelasi penanaman nilai-nilai karakter yang dicanangkan dengan nilai-nilai sapta pesona karena sama-sama berasal dari norma yang universal dan diilhami dari nilai-nilai luhur ideologi bangsa. Ditambah lagi diperlukan integrasi dan pengenalan potensi daerah dalam proses pembelajaran (etnopedagogi) sehingga pengenalan potensi daerah dan nilai-nilai yang relevan dalam pengembangannya sangat diperlukan. Pengembangan *Geopark Bayah Dome* Kabupaten Lebak sebagai kawasan taman pendidikan terpadu konservasi warisan geologi sekaligus pariwisata memiliki potensi untuk dimanfaatkan lebih ke arah sana. Kabupaten Lebak memiliki karakter kuat dengan bentangan alam yang unik mulai dari sisi geosite, geo heritage, biodiversity serta cultural diversity sebagai potensi dan pendukung dalam mengembangkan *Geopark Bayah Dome* Kabupaten Lebak (Dispar Banten, 2021). Potensi *Geopark* sebagai situs pembelajaran perlu dikenalkan dan dimanfaatkan oleh institusi pendidikan dan dihubungkan dengan penanaman nilai-nilai karakter yang bersesuaian dengan kurikulum muatan lokal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Pendekatan Campuran (Mixed) yang berorientasi Research and Development (R&D) (Borg & Gall, 1983). Pendekatan ini diawali dengan penelitian pendahuluan yang mana diakhiri dengan perumusan atau pengembangan prototype yang disusun dari teori yang relevan dan didukung oleh data empirik. Untuk menjadi valid, prototype dikembangkan melalui 4 tahap. Yang pertama adalah validasi ahli, kedua adalah uji lapangan terbatas, dan yang ketiga adalah uji skala luas dengan melibatkan sejumlah besar praktisi melalui *Focus Group Discussion* (FGD). Penelitian ini berpusat pada Post-school Transition Model yang mana dikembangkan dari FGD (*Focus Group Discussion*) dan dilanjutkan dengan eksperimen. Penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur desain instruksional Model ADDIE yang merupakan bagian dari model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel & Semmel (1974). Model pengembangan ADDIE terdiri atas 5 tahap utama yaitu: Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Pelaksanaan (Implementation) dan Evaluasi (Evaluation). Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar dalam bentuk Infografis. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk secara terbatas untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pengenalan nilai sadar wisata peserta didik berbasis sapta pesona pada mata pelajaran pengembangan diri setelah pembelajaran menggunakan bahan ajar format infografis.

Data kebutuhan pengembangan dikumpulkan dengan cara angket berbentuk uraian. Angket ini akan disusun dalam bentuk google form kemudian dibagikan kepada responden. Hasilnya akan dianalisis dan ditindaklanjuti dengan wawancara serta *Focus Group Discussion* (FGD) bersama dengan responden sebelumnya. Pada tahapan selanjutnya proses pengembangan produk divalidasi juga menggunakan angket kelayakan oleh validator dan uji respon user. Analisis data yang digunakan juga campuran berupa kualitatif meliputi reduksi data, penyajian data dan simpulan mengikuti proposisi

teoritis yang digunakan (Miles & Hubberman dalam Sugiono, 2016) pada tahap analisis kebutuhan pengembangan (*analyze* dan *design*) serta diikuti analisis kuantitatif dari deskripsi data survey kelayakan dan T-test untuk uji terbatas pada tahap pengembangan produk (*development* dan *implementation*). Model analisis campuran mengikuti skema *exploratory sequential* dimana kuantitatif bertindak memperkuat pembuktian kuantitatifnya (Cresswell, 2009). Analisis ini menjawab kebutuhan pengembangan media pengenalan nilai karakter sapta pesona dan pengembangan produk bahan ajar infografis nilai karakter sapta pesona untuk pembelajaran SD di kawasan *Geopark Bayah Dome*. Populasi pada penelitian ini adalah guru dan siswa Sekolah Dasar di Kawasan *Geopark Bayah Dome* Kabupaten Lebak. Secara lanskap, terdapat 35 SD di Kecamatan Bayah di Kawasan *Geopark Bayah Dome* namun sekolah yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini merupakan salah satu sekolah penggerak yang sudah mengimplementasikan kurikulum merdeka, yaitu SDN 1 Sukaraja. Pada tahap analisis kebutuhan dan 42 siswa representasi dari masing-masing pada tahap uji terbatas *prototype*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan produk baru dengan unsur kebudayaan di bidang pendidikan berupa bahan ajar infografis berbasis kearifan lokal Bayah untuk penerapan nilai-nilai karakter dan sapta pesona di sekolah dasar. Bahan ajar infografis berbasis kearifan lokal Bayah tersebut dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari:

1. Analisis (*Analyze*)

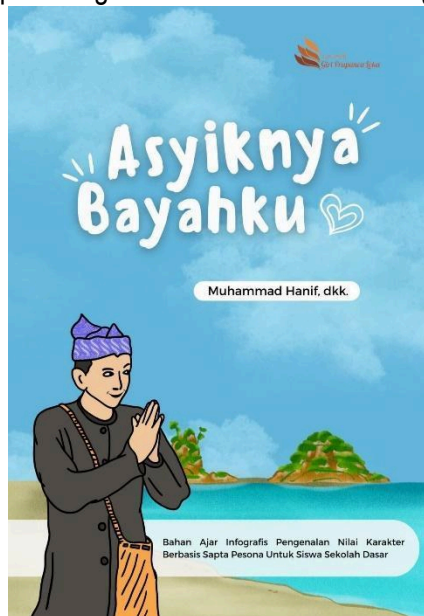
Penelitian ini dimulai dari analisis konten bahan ajar infografis, berdasarkan informasi yang termuat pada poin pendahuluan bahwa konten yang akan dimuat dalam bahan ajar infografis ini merupakan nilai-nilai pendidikan karakter yang berbasis nilai sapta pesona. Merujuk pada kurikulum terbaru, yaitu kurikulum merdeka dimana kegiatan pembelajaran difokuskan pada pembelajaran yang berbasis proyek. *Project Based Learning* mereduksi kompetisi di dalam kelas dan mengarahkan peserta didik lebih kolaboratif daripada bekerja sendiri-sendiri. (Yani, 2021). Dengan menggunakan sistem *project base learning* ini maka muatan bahan ajar yang digunakan harus disesuaikan sehingga dapat digunakan secara berkelanjutan. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana muatan konten lebih optimal sehingga peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Proyek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran. Dengan alasan-alasan tersebut, kehadiran buku ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sarana penunjang dalam implementasi pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka yang sedang digalakkan saat ini.

Saat ini sekolah-sekolah masih dalam tahapan transisi dalam menggunakan kurikulum merdeka, oleh karena itu sumber belajar, bahan ajar, dan media ajar yang beredar juga masih terbatas dan belum banyak berkembang terutama di provinsi Banten. Dengan begitu hadirnya buku ini diharapkan dapat membantu para guru dan tenaga pendidik dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka sekaligus mempermudah guru dalam menarik minat siswa dalam pembelajaran sehari-hari. Selain muatan buku yang bersistem *project base*, buku ini pula disusun berdasarkan konten-konten nilai karakter Sapta pesona. Dipilihnya nilai Sapta pesona bukan tanpa sebab, sapta pesona merupakan modal awal dari terciptanya sebuah destinasi wisata yang layak kunjung melalui tujuh unsur dasar karakter pesonanya yaitu aman, bersih, tertib, sejuk, indah, ramah, dan kenangan (Kemenparekraf, 2020). Bayah merupakan salah satu daerah di Provinsi Banten dengan potensi pengembangan

pariwisata yang beragam dan luar biasa, sebagian besar masyarakatnya memiliki mata pencaharian di sekitar wilayah pariwisata. Daerah pariwisata yang disuguhkan Bayah benar-benar beragam, mulai dari pegunungan, pantai, persawahan, goa, bukit, dan masih banyak lagi. Selain itu banyak juga kegiatan ekonomi yang berada disekitar kawasan *Geopark Bayah Dome* seperti kerajinan kulit, pengolahan biji emas, pengolahan logam mulia, dan galian geosit (Andrea & Susanto, 2020). Oleh karena itu sapta pesona dipilih sebagai salah satu unsur dalam penelitian ini karena daerah pengembangan yang dituju peneliti merupakan daerah pariwisata aktif yang dapat berkembang lebih baik lagi. Dengan menggunakan unsur sapta pesona diharapkan dapat meningkatkan kesadaran siswa terhadap potensi daerahnya masing-masing.

2. Desain (Design)

Sesuai dengan muatan yang digunakan desain dari bahan ajar mengandung unsur etnografi dimana banyak gambar yang sangat mencirikan sekitaran daerah Bayah, mulai dari icon karakter si ujang yaitu seorang pria asal Bayah yang menggunakan pakaian khas Sunda yaitu pangsi dan ikat kepala bercorak batik Baduy. Karakter ini menjadi tampilan utama dari cover buku sehingga siswa-siswa di daerah Banten dapat mengetahui bahwa buku ini mengandung kebudayaan Banten.



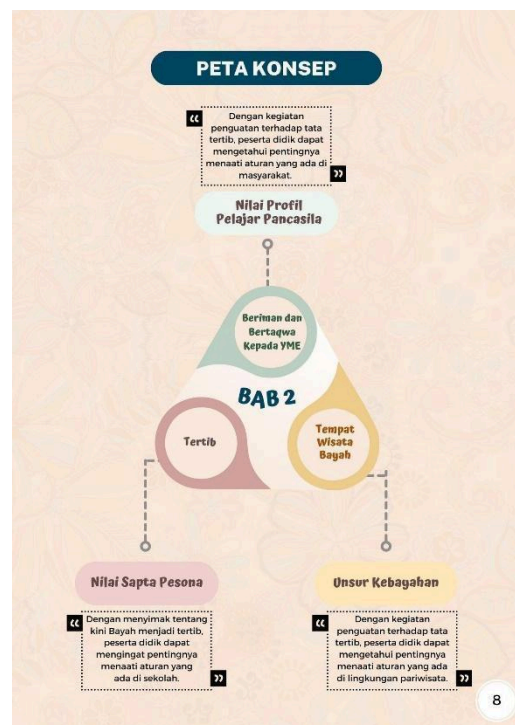
Gambar 1. Cover Bahan Ajar

Selanjutnya terdapat pembahasan tentang apa itu *Geopark Bayah Dome*, penggunaan bahasa masyarakat di sekitar *Geopark Bayah Dome*, tempat wisata di wilayah *Geopark Bayah Dome*, dan makanan khas yang terdapat pada wilayah *Geopark Bayah Dome*.



Gambar 2. Seputar Geopark Bayah Dome

Pada setiap bab terdapat peta konsep yang sudah disesuaikan dengan capaian profil pelajar pancasila sehingga bahan ajar ini cocok diterapkan pada sekolah-sekolah yang sudah mulai menggunakan kurikulum merdeka.



Gambar 3. Peta Konsep

Konten infografis yang disajikan pada bahan ajar berbasis infografis ini juga tidak berlebihan, dimana pembagian gambar dan teks informasi yang tersedia saling melengkapi sehingga konten infografis tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit.



Gambar 4. Contoh Konten

Penggunaan warna, gambar, dan muatan teks pada buku bahan ajar pula disesuaikan dengan umur siswa sekolah dasar, sehingga segala muatan memperhatikan dampak psikologis peserta didik. Warna merupakan aspek paling utama yang dapat mempengaruhi penampilan visual dan kesan psikologis (Pile, 2003:295).



Gambar 5. Penggunaan Warna dan Gambar

Di setiap bab buku ini terdapat kegiatan yang harus diselesaikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, dengan konsep project base yang digabungkan dengan konsep etnografi maka kegiatan pembelajaran juga berbentuk project yang mengangkat nilai-nilai kebudayaan setempat. Peserta didik dapat mengimplementasikan kegiatan pembelajaran sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa, informasi dan gambar yang termuat dalam buku ini pula tersusun atas tahapan *project* yang harus peserta selesaikan dan beragam informasi yang dikemas dengan konsep kebudayaan daerah Bayah.



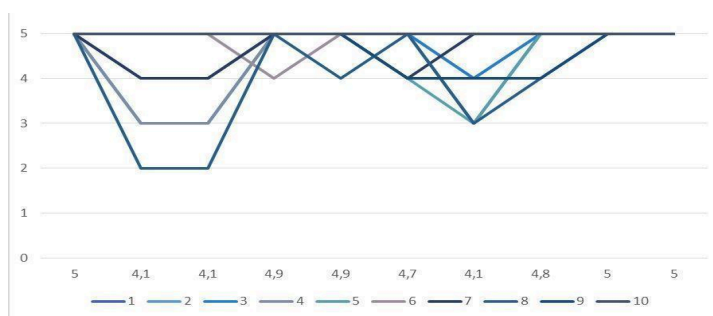
Gambar 6. Contoh Kegiatan Pembelajaran

3. Pengembangan (*Development*)

Pada saat ini buku bahan ajar yang dibentuk sudah pada tahap siap cetak dan dipublikasikan pada khalayak umum, sebelum sampai pada tahapan ini buku bahan ajar ini sudah melewati tahap perumusan konten, penyesuaian konten dengan kebudayaan setempat, penyusunan desain, verifikasi dan validasi dengan para ahli media, revisi desain konten, serta juga sudah menyelesaikan tahap uji coba pada sekolah di kawasan *Geopark Bayah Dome*. Pada revisi desain dan konten terdapat beberapa perubahan dari susunan desain awal yang sudah peneliti rancang, diantaranya adalah terdapat revisi pada bab 3 terkait muatan gambar yang kurang sesuai dengan isian konten. Beberapa validator menyarankan muatan gambar pada cover bab 3 ini disesuaikan kembali dengan gambar yang sesuai dengan umur siswa sekolah dasar. selain itu beberapa validator menilai ada ukuran font tulisan dalam bahan ajar buku ini masih terlalu kecil sehingga kurang terlihat dengan jelas. Selanjutnya, terdapat ketidaksesuaian kalimat dalam keterangan bab dan prakata sehingga harus disesuaikan kembali.

4. Implementasi (*Implementation*)

Dalam implementasi bahan ajar ini peneliti menggunakan sampel peserta didik di SDN 1 Sukaraja Kabupaten Lebak Provinsi Banten, sekolah ini berada pada kawasan *Geopark Bayah Dome* dan dekat dengan daerah pariwisata. Peneliti menggunakan kuesioner dengan 10 butir soal, adapun jumlah jumlah responden yang digunakan sebanyak 10 siswa dari kelas 4 di SDN 1 Sukaraja.



Gambar 7. Uji Kelayakan Pengguna

Butir soal kuesioner membahas tentang kesenangan siswa dalam menggunakan bahan ajar berbasis kearifan lokal Bayah, kemudahan siswa dalam belajar menggunakan bahan ajar berbasis kearifan lokal Bayah, tampilan bahan ajar berbasis kearifan lokal Bayah, ketertarikan siswa dalam belajar dengan bahan ajar berbasis kearifan lokal Bayah sehingga menjadi lebih rajin dalam belajar, minat siswa dalam belajar saat menggunakan bahan ajar berbasis kearifan lokal Bayah, pemahaman siswa dalam pembelajaran saat menggunakan bahan ajar berbasis kearifan lokal Bayah, kemudahan pemahaman siswa dalam belajar saat menggunakan bahan ajar berbasis kearifan lokal Bayah, bahan ajar berbasis kearifan lokal yang sesuai dengan keadaan lingkungan tempat tinggal siswa, penggunaan warna dalam bahan ajar berbasis kearifan lokal Bayah, kesenangan siswa dengan gambar-gambar yang termuat dalam bahan ajar tanaman berbasis kearifan lokal Bayah.

Dari hasil penarikan kuesioner poin dari rata-rata keseluruhan kuesioner memperoleh poin 4.66 sedangkan poin maksimal dari kuesioner yang disebar sejumlah 5 poin. Dapat didefinisikan sebagian besar responden menyenangi bahan ajar berbasis kearifan lokal Bayah pada implementasi bahan ajar di sekolah dengan poin yang diperoleh sejumlah 5 poin, responden mengalami kemudahan dalam pembelajaran saat menggunakan bahan ajar berbasis kearifan lokal Bayah dengan rata-rata hasil responden setuju senilai 4.1, responden merasakan rasa suka dalam pembelajaran saat menggunakan bahan ajar berbasis kearifan lokal Bayah dengan rata-rata hasil responden setuju senilai 4.1, responden merasakan semakin rajin dalam pembelajaran saat menggunakan bahan ajar berbasis kearifan lokal Bayah dengan rata-rata hasil responden setuju senilai 4.9, responden berminat dalam belajar saat menggunakan bahan ajar berbasis kearifan lokal Bayah dengan rata-rata hasil responden setuju senilai 4.9, responden merasa terbantu dalam memahami pembelajaran saat menggunakan bahan ajar berbasis kearifan lokal Bayah dengan rata-rata hasil responden setuju senilai 4.7, responden setuju pada penggunaan bahasa dalam bahan ajar berbasis kearifan lokal Bayah ini dapat dipahami dengan rata-rata hasil 4.1, responden setuju bahwa bahan ajar berbasis kearifan lokal Bayah ini sangat sesuai dengan keadaan lingkungan tempat tinggalnya dengan rata-rata hasil 4.8, responden setuju bahwa bahan ajar berbasis kearifan lokal Bayah ini memiliki warna yang dapat menarik hati siswa dengan rata-rata hasil 5, responden setuju bahwa bahan ajar berbasis kearifan lokal Bayah ini memuat gambar-gambar yang menarik dan disenangi siswa dengan rata-rata hasil 5.



Gambar 8. SEQ Gambar * ARABIC 7. Implementasi Bahan Ajar

5. Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi yang dilaksanakan menggunakan 42 responden siswa kelas 4 dari SDN 1 Sukaraja Kabupaten Lebak Provinsi Banten. Dalam proses evaluasi peneliti menyebarkan kuesioner dengan 30 butir soal terkait pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis kearifan lokal Bayah dan nilai sapta pesona dengan sistem pre test Dan post test. Kuesioner disebar sebanyak dua kali, sebelum pembelajaran menggunakan bahan ajar berlangsung dan sesudah pembelajaran menggunakan bahan ajar berlangsung. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan Uji Paired Sample T-Test dimana rata-rata nilai yang diperoleh menunjukkan perubahan kearah yang lebih positif. Data yang diperoleh menunjukkan perubahan kenaikan sebesar 0.0986 dari data hasil pre-test dan hasil post-test. Namun secara hasil dari tabulasi data yang sudah dihitung menunjukkan kenaikan yang cukup signifikan dimana hasil dari rata-rata jawaban responden di pre-test sebesar 4.5 dari poin maksimal 5 dan untuk post-test sebesar 4.6 dari poin maksimal 5. Jika dipresentasikan hasil rata-rata awal jawaban responden sebesar 92% dan hasil rata-rata akhir 94%. Artinya ada kenaikan positif sebesar 2% dari sebelum penerapan bahan ajar dan setelah penerapan bahan ajar, jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan bahan ajar infografis berbasis project base ini dapat mempengaruhi penerapan nilai-nilai karakter di sekolah.

SIMPULAN

Pengembangan bahan ajar infografis berbasis sapta pesona di kawasan *Geopark Bayah Dome* Kabupaten Lebak dapat dilaksanakan dengan baik, begitu pula bahan ajar yang dikembangkan dapat diimplementasikan dengan baik. Banyak siswa di kawasan *Geopark Bayah Dome* Kabupaten Lebak tertarik dengan bahan ajar dengan gambar yang dimuat dalam infografis, bacaan yang tidak terlalu banyak dan divisualisasikan melalui gambar membuat buku bahan ajar *Asyiknya Bayahku* ini menjadi lebih diminati dan disenangi siswa di sekolah dasar. Selain itu antusiasme guru terhadap bahan ajar mengenai pembelajaran kurikulum merdeka membawa penelitian ini semakin berkembang karena banyak bantuan dari guru-guru yang menantikan buku dan bahan ini untuk diimplementasikan di sekolah. Selain itu pengimplementasian buku ini pula berdampak positif terhadap penerapan nilai-nilai karakter di sekolah yang diimplementasikan bahan ajar ini. Karena kurikulum merdeka masih cenderung baru dan masih perlu banyak informasi yang dipahami, diharapkan untuk pengembang bahan ajar selanjutnya dapat memahami lebih dalam bagaimana sistem dan pelaksanaan lapangan kurikulum merdeka terhadap penerapan nilai-nilai karakter sehingga kedepannya penelitian ini dapat lebih baik lagi.

DAFTAR RUJUKAN

- Alshehri, M. A. & Ebaid, M. (2016). The effectiveness of using interactive infographic at teaching mathematics in elementary school. *British Journal of Education*, 4(3), 1-8
- Andrea, G., & Santoso, S. (2020). Improving economy of the community based on sustainable tourism and creative economy through Business Process Re-Engineering (BPR) with geopark development in Lebak Regency Banten Province. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 5(1), 472-482.
- Buchory. (2018). Penguatan Nilai Karakter Masyarakat untuk Mendukung Pengembangan Pariwisata. *Jurnal Pengabdian Masyarakat J-DINAMIKA*, 101-106.
- Cahyadi, E. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Melalui Model Project Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jartika*, 205-2018.
- Damayanti, S. P., Bagiastra, I. K. & Yulendra, L. (2019). Pengenalan sapta pesona wisata pada anak usia dini di PAUD Kumara Asih Mataram 2019. *Media Bina Ilmiah*, 14(1), 1963-1966. <https://doi.org/10.33758/mbi.v14i1.289>
- Dispar Banten (2021). *Geopark Bayah Dome* Bakal Dikembangkan Jadi Prioritas Pariwisata Kabupaten Lebak. Dinas Pariwisata Provinsi Banten diakses dari <https://dispar.bantenprov.go.id/Berita/topic/588>
- Harsana, M. (2020). Pariwisata Dan Pembangunan Karakter Jati Diri Bangsa. *jur. PTBB, FT UNY*, 78-80.
- Hasanah, U. (2021). Media Infografis Sebagai Upaya Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Bagi Generasi Z. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1436-1450.
- Iswari, F. (2019). Sosialisasi Budaya Malu di Kalangan Pelajar. *Jurnal Desain*, 77-88
- Kememparekraf. (2020). *Buku Panduan Pemberdayaan Masyarakat Desa Wisata Berbasis Pendampingan*. Jakarta: Direktorat Pengembangan SDM. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif
- Kriswantara, G. (2021). Bahan Ajar Digital Membaca Teks Cerita Rakyat. *Sawerigading*, 191-204.
- Lankow, J., Ritchie, J., Crooks, Ross. (2014). *Infografis: Kedahsyatan Cara Bercerita Visual*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mansur, H., & Rafiudin, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran infografis untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), 37-48.
- Pile, J. F. (2003). *Interior Design (Third Edition)*. New Jersey: Pearson Education Upper Saddle River.

- Siregar, S. R. (2018). Sosialisasi Budaya Malu Di Kalangan Pelajar. *Jurnal Sisfotek Global*, 40-48.
- Soeswoyo, D. M. (2021). Potensi Pariwisata Dan Strategi Pengembangan Desa Wisata Sukajadi di Kabupaten Bogor. *Masyarakat Pariwisata: Journal of Community Services in Tourism*, 13-26.
- Syafruddin. (2021). Pariwisata Berbasis Budaya Dan Pendidikan Karakter Siswa Di Kawasan Kuta Mandalika. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 245-259.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S. & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Teachers of Exceptional Children Minneapolis' Training*. Minnesota: Leadership Training Institute / Special Education, University of Minnesota.
- Wulandari, P. K. (2016). Generasi sadar wisata (Pemberdayaan pemuda dan Pendidikan duta wisata di Kabupaten Trenggalek). *Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis*, 1(2), 140-148. <http://dx.doi.org/10.17977/um021v1i22016p140>
- Yani, A. (2021). *Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani*. Ahli Media Book. GEZZ ITUNG
- Yildirim, S., Yildirim, G., Çelik, E., & Aydin, M. (2014). Student opinions about infographics design process. *Journal of Research in Education and Teaching*, 3(4), 247-255.