

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada hakikatnya, manusia adalah makhluk yang memiliki kecenderungan untuk terus belajar guna memahami dan memperoleh pengetahuan, khususnya dalam bidang ilmu pengetahuan. Proses belajar menjadi aktivitas yang esensial karena memberikan manfaat yang signifikan bagi kehidupan manusia. Menurut Januszewski & Molenda dalam (Beno *et al.*, 2022 hlm 16) menjelaskan bahwa sumber belajar merupakan semua sumber termasuk pesan, orang, bahan, alat, teknik, anggaran, fasilitas, dan latar yang digunakan peserta didik dan guru dalam kegiatan belajar. Banyak ragam sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai sumber belajar. Sejalan dengan (Undang Undang Tentang Sistem Pendidikan, 2003) bahwa pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pendidik harus memiliki kemampuan dan keterampilan dalam memilih sumber belajar. Adapun kriteria dalam memilih sumber belajar yakni; tujuan yang ingin dicapai, ekonomis, praktis dan sederhana, mudah didapat, fleksibel atau luwes.

Kabupaten Garut yang dikenal sebagai “*Swiss of Java*” di karenakan secara kontur wilayah kota garut dikelilingi oleh nuansa pegunungan yang didukung oleh pola interaksi masyarakat yang ramah. Dengan kedua potensi yang dimiliki kabupaten garut tersebut dapat dijadikan sebagai modal yang sangat potensial untuk di kembangkan dan memajukan kawasan alam dan budaya Garut menjadi destinasi wisata yang “eksotis”. Garut adalah kota di Indonesia yang sangat komplit mulai pariwisata pantai, pariwisata petualangan, pariwisata pegunungan, dan pariwisata *artificial* dapat di jadikan sebagai sumber pendapatan asli daerah (PAD) dari sektor pariwisata yang sangat menjanjikan. Sektor pariwisata Kabupaten Garut telah menjadi alternatif destinasi wisata yang mudah di kunjungi bagi sebagian warga kota Bandung dan Jakarta setiap akhir pekannya. Adanya akses yang cepat di harapkan masyarakat kabupaten Garut, harus sadar wisats sebagai upaya memberikan keuntungan dan kesejahteraan dari sektor pariwisata yang berkelanjutan apabila dikelola dengan professional (Tetep *et al.*, 2021).

Objek wisata tidak hanya berfungsi sebagai tempat yang dikunjungi untuk berekreasi, urusan bisnis ataupun yang lainnya, tetapi juga merupakan tempat terjadinya suatu interaksi sosial, budaya maupun ekonomi. Oleh karena itu Objek wisata pada dasarnya dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sumber belajar dalam proses pembelajaran, baik pada jenjang pendidikan dasar, menengah, maupun perguruan tinggi. Namun, pada praktiknya masih banyak peserta didik bahkan pendidik yang memandang objek wisata sebatas sebagai tempat rekreasi yang dikunjungi pada saat liburan. Persepsi ini menyebabkan tidak sedikit guru yang belum meluangkan waktunya untuk mengajak siswa memanfaatkan objek wisata sebagai sarana pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Belajar memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan pembelajaran, sebab proses belajar hanya dapat berlangsung apabila terdapat kegiatan pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, proses belajar di sekolah terjadi melalui aktivitas pembelajaran. Menurut AECT (*Association for Education and Communication Technology*) dalam (Adolph, 2016 hlm 22) Sumber belajar Adalah semua sumber pada hakikatnya mencakup segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang keberlangsungan proses pembelajaran. Hal ini meliputi data, individu, maupun objek yang dapat digunakan peserta didik baik secara individu maupun kelompok, dengan tujuan memberikan kemudahan dalam memahami materi pembelajaran. Definisi tersebut mengindikasikan bahwa sumber belajar memiliki cakupan yang sangat luas, tidak hanya terbatas pada buku teks atau media pembelajaran formal, tetapi juga mencakup lingkungan sekitar, pengalaman langsung, serta interaksi sosial yang dapat memperkaya proses belajar.

Tujuan pembelajaran IPS pada hakikatnya sejalan dengan tujuan pendidikan IPS itu sendiri. Pendidikan IPS bertujuan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik, yang mencakup pemahaman tentang kehidupan bermasyarakat, kemampuan berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, keterampilan melakukan penyelidikan, kemampuan memecahkan masalah, serta keterampilan sosial. Selain itu, pendidikan IPS juga menekankan pembentukan komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, serta kemampuan bekerja sama sekaligus bersaing secara sehat dalam masyarakat yang majemuk. Dalam proses

pembelajaran IPS di sekolah, guru diharapkan dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar, termasuk potensi lokal, sehingga pembelajaran yang disampaikan tidak hanya menambah pengetahuan, tetapi juga lebih bermakna bagi peserta didik.(Aslamiah et al., 2021 hlm 83). Untuk mewujudkan pembelajaran yang menarik diperlukan perencanaan yang matang serta perancangan proses pembelajaran yang efektif. Proses pembelajaran yang dimaksud adalah pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara lebih mudah, mandiri, menyenangkan dan menggunakan kreativitasnya. Beberapa artikel yang telah diterbitkan menampilkan contoh sumber belajar yang telah diimplementasikan berbasis lingkungan sebagai salah satu bentuk peningkatan inovasi guru dalam pembelajaran.

Ekonomi kreatif merupakan paradigma baru dalam bidang ekonomi yang mengintegrasikan informasi dan kreativitas, dengan mengandalkan ide, gagasan, serta pengetahuan sumber daya manusia sebagai faktor utama produksi. Konsep ini hadir untuk mewujudkan pembangunan ekonomi berkelanjutan berbasis kreativitas. Pemanfaatan sumber daya yang digunakan tidak lagi terbatas pada sumber daya alam, melainkan pada gagasan, ide, talenta, bakat, dan kreativitas manusia yang sifatnya tidak terbatas. Dalam era ekonomi kreatif, nilai suatu produk atau jasa tidak ditentukan semata oleh bahan baku maupun sistem produksi seperti pada masa industri, tetapi lebih pada kreativitas, inovasi, dan pemanfaatan teknologi yang terus berkembang. (Rohmah, 2017). Ekonomi kreatif memiliki keterkaitan dengan proses pembelajaran di sekolah, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang secara substansial erat hubungannya dengan lingkungan. Sesuai dengan Permendikbud No. 21 Tahun 2016, ruang lingkup materi IPS mencakup manusia, tempat, dan lingkungan. Oleh karena itu, pembelajaran IPS dirancang tidak hanya untuk memberikan pengetahuan konseptual, tetapi juga untuk menumbuhkan kesadaran serta sikap peduli lingkungan sejak jenjang pendidikan dasar, menengah, hingga perguruan tinggi..

Saat ini, perkembangan ekonomi kreatif menjadi salah satu sektor unggulan yang mendorong pertumbuhan ekonomi masyarakat, termasuk di kawasan wisata budaya seperti Candi Cangkuang, Garut. Masyarakat sekitar memanfaatkan potensi

wisata tersebut melalui berbagai kegiatan ekonomi kreatif seperti pembuatan kerajinan, kuliner lokal, serta jasa wisata. Namun, di sisi lain, potensi ini belum dimanfaatkan secara optimal sebagai sumber belajar bagi peserta didik, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Padahal, pembelajaran kontekstual yang berbasis pada lingkungan sekitar seperti Candi Cangkuang dapat membantu siswa memahami secara nyata konsep ekonomi, sosial, dan budaya yang dipelajari di kelas. Fenomena inilah yang menarik untuk diteliti guna mengetahui bagaimana pemanfaatan ekonomi kreatif objek wisata Candi Cangkuang dapat dijadikan sumber belajar IPS yang efektif.

Perkembangan ekonomi kreatif saat ini menjadi salah satu sektor penting dalam mendukung pertumbuhan ekonomi nasional. Ekonomi kreatif tidak hanya berperan dalam peningkatan kesejahteraan masyarakat, tetapi juga berpotensi besar sebagai media pendidikan, terutama dalam pembelajaran berbasis lingkungan dan budaya lokal. Salah satu objek wisata yang memiliki potensi ekonomi kreatif adalah Objek Wisata Candi Cangkuang di Kabupaten Garut, Jawa Barat. Candi Cangkuang merupakan situs peninggalan sejarah yang memiliki nilai budaya, religi, dan ekonomi bagi masyarakat sekitar. Selain sebagai destinasi wisata, kawasan ini menjadi tempat berkembangnya berbagai kegiatan ekonomi kreatif masyarakat lokal seperti pembuatan kerajinan tangan berbahan bambu, penjualan kuliner tradisional khas Sunda, pembuatan miniatur candi, serta jasa wisata seperti penyewaan perahu rakit dan pemandu wisata lokal. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan pendapatan masyarakat, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai sosial, budaya, dan ekonomi yang dapat dijadikan bahan pembelajaran kontekstual.

Dalam konteks pendidikan, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), ekonomi kreatif di kawasan wisata seperti Candi Cangkuang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar berbasis lingkungan. Melalui pembelajaran kontekstual, siswa dapat mempelajari secara langsung hubungan antara manusia dan lingkungan, kegiatan ekonomi masyarakat, serta pelestarian budaya lokal. Namun, kenyataannya pemanfaatan potensi lokal tersebut belum maksimal. Pembelajaran IPS di sekolah masih cenderung bersifat teoritis dan berpusat pada buku teks, belum banyak mengaitkan materi dengan potensi daerah sekitar sekolah.

Selain itu, keterlibatan guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang berbasis potensi lokal masih terbatas. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dibandingkan kegiatan belajar lapangan. Akibatnya, siswa kurang memahami secara nyata konsep-konsep IPS yang sesungguhnya dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Di sisi lain, kolaborasi antara sekolah, pengelola wisata, dan masyarakat sekitar juga belum terbangun secara optimal untuk mendukung kegiatan belajar di luar kelas.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pembelajaran dipahami sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dengan demikian, keberadaan sumber belajar menjadi komponen penting dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif. Secara teoritis, pemanfaatan sumber belajar berkaitan erat dengan tujuan pendidikan, yakni membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang mendalam melalui pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu tujuan tersebut adalah agar peserta didik mampu mengkonstruksi pengetahuannya berdasarkan pengalaman nyata yang diperoleh secara langsung dari lingkungan. Melalui keterlibatan aktif dalam lingkungan, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mampu memahami kondisi nyata di sekitarnya, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual, relevan, dan berkelanjutan.

Sumber belajar yang umum digunakan dalam proses pembelajaran pada umumnya merupakan sumber yang telah dirancang dan disiapkan sebelumnya. Meskipun ketersediaan sumber belajar saat ini sudah sangat beragam, namun praktik pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan secara langsung masih relatif jarang dilakukan. Salah satu contohnya adalah pemanfaatan kampung wisata kreatif yang belum banyak digunakan sebagai alternatif sumber belajar. Padahal, penggunaan kampung wisata kreatif sebagai sumber belajar dapat menjadi strategi untuk mengenalkan potensi wisata dan kreativitas lokal kepada peserta didik. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga ditumbuhkan rasa cinta, kepedulian terhadap lingkungan, serta keterampilan berpikir kreatif.

Pemanfaatan kampung wisata kreatif juga sejalan dengan karakteristik pembelajaran IPS yang sarat akan nilai sejarah, aspek lokasi, serta aktivitas ekonomi masyarakat setempat. Hal ini diperkuat dengan ketentuan dalam Permendikbud No. 21 Tahun 2016 yang menegaskan bahwa ruang lingkup materi IPS mencakup manusia, tempat, dan lingkungan. Lebih jauh, tujuan pembelajaran IPS diarahkan untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik, yakni individu yang memiliki pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan yang memadai agar mampu berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dengan demikian, integrasi kampung wisata kreatif sebagai sumber belajar dapat memberikan pengalaman langsung yang kontekstual, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran IPS secara optimal. (Sapriya, 2012 hlm 12). Oleh sebab itu, pembelajaran yang sangat diharapkan adalah pembelajaran yang kontekstual. Pembelajaran yang kontekstual dalam kehidupan masyarakat khususnya peserta didik menggunakan pendekatan pembelajaran yang menghubungkan materi yang dipelajari dengan situasi nyata yang ada atau yang terjadi (Kahfi et al., 2021).

Menurut (Komalasari, 2010 hlm 13,) Salah satu karakteristik utama pembelajaran kontekstual adalah adanya pengalaman langsung yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan melalui proses menemukan dan mengalami secara nyata. Sejalan dengan hal tersebut, pembelajaran kontekstual berbasis pengalaman langsung dapat dikaitkan dengan pemanfaatan lingkungan sekitar. Lingkungan tempat tinggal peserta didik, misalnya kawasan wisata kreatif, dapat dijadikan sumber belajar karena ketersediaannya yang nyata dan mudah diakses. Hal ini membuka peluang bagi peneliti untuk mengeksplorasi potensi lingkungan sebagai sumber belajar, khususnya wisata kreatif yang berada di sekitar peserta didik, guna menunjang proses pembelajaran. Salah satu bentuk sumber belajar berbasis lingkungan fisik yang relevan dalam konteks ini adalah Wisata Candi Cangkuang.

Dengan menjadikan Candi Cangkuang sebagai sumber belajar, peserta didik dapat mempelajari berbagai aspek yang relevan dengan ruang lingkup IPS, seperti sejarah, nilai budaya, kehidupan sosial masyarakat sekitar, hingga aktivitas ekonomi kreatif yang berkembang di kawasan wisata tersebut. Melalui

pembelajaran berbasis lingkungan seperti ini, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta meningkatkan apresiasi terhadap warisan budaya lokal. Selain itu, pemanfaatan destinasi wisata Candi Cangkuang dalam pembelajaran IPS juga sejalan dengan tujuan pendidikan yang menekankan pada pembentukan karakter cinta lingkungan, kesadaran sejarah, serta kepedulian terhadap keberagaman budaya bangsa. Wisata candi cangkuang Merupakan pengalaman yang menyajikan keindahan alam, kisah legendaris, dan beragam kegiatan rekreasi lainnya. Wisata candi cangkuang tidak hanya memberikan pengalaman wisata alam dan budaya, tetapi juga menciptakan peluang untuk memanfaatkan lingkungan secara kreatif .

Kegiatan yang terjadi di Wisata Candi Cangkuang sebagai UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) bisa melibatkan sektor ekonomi kreatif. Ini mungkin mencakup produksi kerajinan tangan lokal, seni, dan produk kreatif lainnya. Selain itu, potensi pariwisata dan pengembangan produk-produk inovatif yang berkaitan dengan keindahan alam di sekitar Candi Cangkuang dapat menjadi bagian dari ekonomi kreatif. Pemanfaatan kreatif lokal dan keunikan budaya daerah tersebut dapat menjadi landasan dan pelayanan ekonomi kreatif dalam lingkungan UMKM di Candi Cangkuang, menjadi alasan yang tepat menjadikan ekonomi kreatif Candi Cangkuang dijadikan sumber belajar IPS sebagai upaya mengenalkan ekonomi kreatif agar dapat mengembangkan kreativitas dan inovasi peserta didik.

Berdasarkan silabus mata pelajaran IPS Kurikulum 2013 kelas IX, materi mengenai kegiatan ekonomi dan ekonomi kreatif memiliki keterkaitan dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.3, yaitu menelaah ketergantungan antarruang dari perspektif konsep ekonomi yang mencakup produksi, distribusi, konsumsi, harga, dan pasar, serta dampaknya terhadap berbagai aspek kehidupan, seperti migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi, jenis pekerjaan, pendidikan, hingga kesejahteraan masyarakat. Sejalan dengan hal tersebut, (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah, 2016) menegaskan bahwa setiap lulusan harus memiliki kompetensi dalam tiga dimensi utama, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Dari ketiga dimensi tersebut, aspek pengetahuan dan keterampilan menjadi hal yang perlu mendapat perhatian khusus. Pengetahuan mencakup pemahaman mengenai cara melakukan sesuatu, sedangkan keterampilan berkaitan dengan kemampuan dalam menciptakan atau menghasilkan sesuatu. Kedua aspek ini memiliki relevansi yang erat dengan pembelajaran IPS. Pengetahuan dan keterampilan tidak hanya diperoleh melalui teori, melainkan lebih optimal jika peserta didik mendapatkan pengalaman belajar langsung yang melibatkan lingkungan sekitar. Dalam konteks ini, kampung wisata kreatif, seperti Candi Cangkuang, dapat dijadikan sebagai sumber belajar IPS yang memungkinkan peserta didik memperoleh pemahaman nyata tentang kehidupan sosial ekonomi masyarakat. Pembelajaran IPS tercantum di dalamnya kehidupan sosial ekonomi masyarakat yang tidak hanya bisa diajarkan di dalam ruang kelas, tetapi juga perlu memperlihatkan kondisi nyata lingkungan masyarakat. Konsep pemanfaatan ekonomi kreatif sebagai sumber belajar pada dasarnya memiliki keterkaitan erat dengan empat pilar pendidikan yang dikemukakan oleh UNESCO, yaitu *learning to know* (belajar untuk mengetahui), *learning to do* (belajar untuk melakukan sesuatu), *learning to live together* (belajar untuk hidup bersama), dan *learning to be* (belajar untuk menjadi diri sendiri). Keempat pilar tersebut menegaskan bahwa pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk peserta didik agar memiliki keterampilan, sikap sosial, serta kemampuan untuk berkembang menjadi pribadi yang utuh.

Dalam konteks pembelajaran IPS, pemanfaatan potensi ekonomi kreatif di kawasan wisata, khususnya Wisata Candi Cangkuang, sejalan dengan dua pilar utama pendidikan UNESCO, yaitu *learning to know* dan *learning to do*. Melalui pilar *learning to know*, peserta didik diarahkan untuk memperoleh pengetahuan baru dengan cara mengeksplorasi langsung sumber belajar yang ada di lingkungannya. Sementara itu, pilar *learning to do* menekankan pentingnya keterampilan praktis yang dapat diperoleh melalui pengalaman nyata, misalnya dengan mengamati, meneliti, dan terlibat langsung dalam aktivitas ekonomi kreatif masyarakat sekitar Candi Cangkuang. Apabila guru mampu mengintegrasikan kegiatan pembelajaran dengan pemanfaatan objek wisata, peserta didik tidak hanya memperoleh pengalaman rekreatif, tetapi juga mendapatkan pengetahuan yang

kontekstual dengan mengamati serta memaknai berbagai aktivitas di lingkungan wisata tersebut. Langkah ini sekaligus menjadi bentuk partisipasi aktif guru dan siswa dalam melestarikan serta mengembangkan potensi wisata lokal. Hal ini sejalan dengan ketentuan dalam (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah, 2006) yang menegaskan bahwa pemanfaatan potensi daerah dapat dilakukan melalui optimalisasi lingkungan sekitar, termasuk objek wisata, sebagai sumber belajar. Dengan demikian, integrasi objek wisata ke dalam pembelajaran IPS tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa, tetapi juga mendorong tumbuhnya kepedulian terhadap kelestarian lingkungan dan potensi wisata daerah.

Pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan dalam hal ini objek wisata termasuk dalam pembelajaran kontekstual. Pembelajaran IPS harusnya merupakan kegiatan yang mengajak siswa melihat dunia nyata di sekitar sekolah dan luar sekolah. Hal ini sesuai dengan pendapat Sanjaya dalam (Santi, 2022) bahwa pembelajaran kontekstual adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menghubyngkan materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata yang ada di hadapannya sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari hari. Oleh karena itu, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) seharusnya tidak hanya berfokus pada penyampaian materi di dalam kelas, tetapi juga perlu memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui pemanfaatan potensi lokal yang ada di sekitarnya. Salah satu bentuk potensi lokal yang dapat dimanfaatkan adalah kampung wisata maupun kampung kreatif, yang pada hakikatnya menyimpan nilai-nilai sosial, ekonomi, budaya, dan sejarah yang sangat relevan dengan kompetensi dasar dalam pembelajaran IPS. Pemanfaatan kampung wisata atau kampung kreatif sebagai sumber belajar tidak hanya membantu siswa mengenal objek wisata sebagai bagian dari kekayaan daerahnya, tetapi juga mendorong mereka untuk mengaitkan pengetahuan teoritis dengan kondisi nyata di lapangan.

Dengan demikian, pembelajaran yang berbasis pada objek wisata lokal mampu menghadirkan proses belajar yang lebih bermakna (*meaningful learning*) dan

kontekstual (*contextual learning*), karena siswa diajak mengamati, menelaah, dan memahami langsung dinamika kehidupan masyarakat di sekitarnya. Hal ini diharapkan tidak hanya memperkuat aspek kognitif siswa, tetapi juga membentuk sikap apresiatif terhadap potensi lokal serta keterampilan dalam mengelola informasi dari pengalaman nyata. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk memfokuskan penelitian pada upaya pemanfaatan kampung wisata kreatif sebagai sumber belajar IPS, yang kemudian diformulasikan dalam sebuah penelitian dengan judul **Pemanfaatan Ekonomi Kreatif Objek Wisata Candi Cangkuang Sebagai Sumber Belajar IPS.**

### **1.2 Identitas Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat di identifikasikan permasalahan sebagai berikut:

1. Guru belum memanfaatkan objek wisata sebagai sumber belajar
2. Peserta didik belum mengetahui serta memahami apa saja ekonomi kreatif yang ada di Objek Wisata Candi Cangkuang
3. Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran hanya terfokus pada buku

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut.:

1. Bagaimana Potensi Ekonomi Kreatif Objek Wisata Candi Cangkuang ?
2. Bagaimana Implementasi Ekonomi Kreatif Objek Wisata Candi Cangkuang Garut dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar IPS?
3. Bagaimana faktor penghambat dan pendorong ekonomi kreatif Objek Wisata Candi Cangkuang sebagai sumber belajar IPS?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Potensi Ekonomi Kreatif di Objek Wisata Candi Cangkuang
2. Implementasi Ekonomi Kreatif di Objek Wisata Candi Cangkuang Garut
3. Cangkuang Sebagai Sumber Belajar IPS

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat sebagai penambah wawasan dan pengetahuan serta memberikan sumbangsih keilmuan khususnya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam memanfaatkan wisata alam sebagai sumber belajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis, hasil penelitian ini bermanfaat bagi:

- a. Peserta didik sebagai pihak yang menerima pengetahuan dapat memperoleh pemahaman serta informasi baru melalui pengalaman nyata yang diperoleh secara langsung dari aktivitas belajar di lingkungan alam.
- b. Bagi Guru IPS sebagai seorang pendidik, memberikan alternatif sumber belajar kepada guru untuk mengatasi kejenuhan proses pembelajaran di dalam kelas serta menjadi inovasi dan motivasi dalam meningkatkan pengetahuan terkait sumber belajar dan pemanfaatannya.
- c. Bagi pemerintah, penelitian ini dapat berfungsi sebagai bahan masukan bagi pemerintah daerah agar lebih memperhatikan penyediaan dan pengembangan fasilitas, baik sarana maupun prasarana, di kawasan Candi Cangkuang sehingga keberadaannya dapat lebih optimal dimanfaatkan sebagai sumber belajar.
- d. Program Studi IPS IPI Garut sebagai program studi tempat peneliti menempuh pendidikan, penelitian ini dapat memberikan tambahan referensi mengenai pemanfaatan sumber belajar IPS yang lebih variatif, menarik, Penelitian ini dapat menjadi referensi atau sumber untuk penelitian selanjutnya tentang sumber belajar IPS.
- e. Bagi peneliti sendiri yang sedang mempersiapkan diri sebagai calon guru IPS, penelitian ini memiliki manfaat yang signifikan karena dapat dijadikan sebagai acuan dalam praktik pembelajaran di masa depan. Hasil penelitian ini bukan hanya menambah wawasan akademik, tetapi juga memberikan landasan praktis untuk merancang kegiatan belajar

yang lebih bermakna dengan memanfaatkan sumber belajar berbasis potensi lokal, khususnya pada mata pelajaran IPS.

## **1.6 Struktur Organisasi Skripsi**

Sistematika Penulisan Penelitian

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berfungsi sebagai bagian pengantar yang memuat komponen-komponen mendasar dalam penelitian. Di dalamnya terdapat uraian mengenai latar belakang masalah yang melandasi perlunya penelitian dilakukan, perumusan masalah penelitian, tujuan yang ingin dicapai, manfaat penelitian.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi landasan teori yang relevan dengan permasalahan yang diteliti. Pada bagian ini dijelaskan berbagai teori, konsep, dan hasil penelitian terdahulu yang mendukung kajian mengenai objek wisata Candi Cangkuang, sumber belajar, serta pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan secara rinci metode yang digunakan dalam penelitian. Uraianya meliputi jenis dan desain penelitian, subjek dan objek penelitian, prosedur pengembangan metodologi, teknik pengumpulan data, teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah informasi

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh di lapangan, khususnya terkait objek wisata Candi Cangkuang. Pada bagian ini dijelaskan secara detail mengenai potensi Candi Cangkuang sebagai sumber belajar IPS, termasuk analisis terhadap faktor-faktor yang mendukung maupun yang menghambat pemanfaatan objek wisata tersebut dalam pembelajaran.

### **BAB V PENUTUP**

Bab terakhir berisi simpulan yang diambil dari keseluruhan pembahasan penelitian. Selain itu, bab ini juga memuat implikasi hasil penelitian, baik untuk dunia pendidikan maupun bagi pihak terkait, serta saran-saran yang ditujukan bagi pengelola objek wisata, lembaga pendidikan, dan peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan penelitian sejenis di masa mendatang.