

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk yang pada hakikatnya memiliki kecenderungan untuk belajar agar bisa memahami dan mengetahui sesuatu terutama ilmu pengetahuan. Belajar merupakan kegiatan yang memberikan kebermanfaatn bagi kehidupan manusia. Menurut Sunaryo, belajar adalah aktivitas seseorang dalam membuat atau menghasilkan perubahan tingkah laku yang ada pada diri meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan (dalam Komalasari, 2010, hlm.2). Belajar erat kaitannya dengan pembelajaran, karena proses belajar akan terjadi jika ada pembelajaran, seperti halnya dalam dunia pendidikan, proses belajar di sekolah terjadi jika ada proses pembelajaran. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pembelajaran sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Pembelajaran yang dimaksud bukan merupakan proses tunggal, tetapi memerlukan komponen lainnya salah satunya sumber belajar. Menurut AECT (*Association for Education and Communication Technology*), sumber belajar adalah semua sumber yang meliputi data, orang, dan barang yang dapat digunakan oleh peserta didik secara individu maupun kelompok untuk memberikan kemudahan dalam belajar (dalam Samsinar, 2019). Pengertian tersebut menunjukkan bahwa sumber belajar meliputi segala hal dan memiliki cakupan luas yang dapat memberikan manfaat dalam proses belajar. Oleh karena itu, sumber belajar berperan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan tujuan pembelajaran, salah satu tujuan pembelajaran dalam dunia pendidikan adalah agar peserta didik mampu memahami sesuatu berdasarkan pengalaman nyata yang diperoleh langsung melalui lingkungan sehingga mengetahui kondisi nyata lingkungannya (Afriani, 2018).

Yeyen Julianti, 2023

PEMANFAATAN EKONOMI KREATIF KAMPUNG RAJUT BINONG JATI SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kondisi tersebut menunjukkkn bahwa lingkungan memiliki peranan penting dan dapat dijadikan sumber belajar dalam pembelajaran. Berdasarkan jenis sumber belajar menurut AECT (1997) dan Bank (1990), dapat diketahui bahwa lingkungan masuk ke dalam kategori sumber belajar yang sudah tersedia dan tinggal dimanfaatkan (*learning resources by utilization*). Lingkungan dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang menarik dan kontekstual untuk mendapatkan pengalaman yang nyata. Hal ini didukung juga oleh pendapat menyatakan bahwa salah satu komponen sumber belajar adalah latar atau situasi pada sekitar terjadinya proses belajar mengajar yaitu tempat pembelajar menerima pesan pembelajaran (dalam Komalasari, 2010, hlm. 108). Lingkungan yang menjadi sumber belajar dapat berupa lingkungan fisik dan lingkungan non fisik. Lingkungan sebagai sumber belajar memiliki makna sebagai segala sesuatu yang ada di sekitar kita yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran. Sumber belajar menjadi kebutuhan penting yang menjadi sumber informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Mata pelajaran di sekolah yang erat kaitannya dengan lingkungan adalah mata pelajaran IPS. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang memuat ruang lingkup materi bedasarkan Permendikbud No. 21 Tahun 2016 yaitu manusia, tempat, dan lingkungan. Pembelajaran IPS di sekolah merupakan mata pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan rasa cinta lingkungan mulai dari usia dini, SD, SMP, SMA, hingga perguruan tinggi. Tujuan pembelajaran IPS tidak terlepas dari tujuan pendidikan IPS. Tujuan pendidikan IPS diungkapkan oleh Somantri (2001) untuk memastikan peserta didik memiliki kemampuan meliputi kemampuan mengenai kehidupan masyarakat, keterampilan berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, penyelidikan, pemecahan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, memiliki komitmen dan kesadaran dalam diri terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, serta mampu bekerja sama dan bersaing dalam kemajemukan masyarakat (Aslamiah et al., 2021). Oleh karena itu, pada proses pembelajaran IPS di

Yeyen Julianti, 2023

PEMANFAATAN EKONOMI KREATIF KAMPUNG RAJUT BINONG JATI SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sekolah, seorang guru diharapkan dapat memberikan sumber-sumber lokal untuk dijadikan sumber belajar agar dapat memberikan pengetahuan dan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru diharapkan dapat bermakna bagi peserta didik. Menurut Miles Berry (2012), belajar bermakna dalam proses pembelajaran adalah belajar dengan tujuan yang jelas, pembelajaran yang dilakukan melibatkan orang-orang di dalamnya untuk melakukan lebih banyak makna kepada lingkungan sekitar dan belajar terhadap hal-hal yang nyata yang ditandai dengan pembelajaran yang aktif, konstruktif, disengaja, otentik, dan kooperatif (dalam Dewi, 2021).

Mewujudkan terciptanya pembelajaran yang bermakna tentunya diperlukan perencanaan yang baik dan merancang proses pembelajaran yang efektif, yaitu kegiatan belajar yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar dengan mudah, menyenangkan, mandiri, dan mendayagunakan kreativitas yang dimiliki. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PPLSP) pada September-November 2022, peneliti mendapati sumber belajar yang digunakan di sekolah berupa modul, buku pelajaran, internet, dan video dari *platform youtube*. Peneliti juga melakukan survei terhadap 15 orang yang terdiri dari satu orang pendidik dan 14 orang peserta didik, pada proses pembelajaran di sekolah sumber belajar yang digunakan berupa buku teks, ensiklopedia, internet, *youtube*, film, museum, laboratorium dan beberapa juga pernah menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar, seperti lingkungan kelurahan, lingkungan sekolah, taman, dan beberapa kampung yaitu Kampung Naga dan Kampung Betawi. Namun, beberapa diantaranya belum pernah menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran.

Sumber belajar yang banyak digunakan dalam pembelajaran berupa sumber belajar yang sudah dirancang sebelumnya. Peneliti mendapati bahwa sumber belajar sudah sangat banyak dan beragam, tetapi pembelajaran yang dilakukan secara langsung terhadap lingkungan masih belum banyak dilakukan. Salah satunya pemanfaatan kampung wisata kreatif belum banyak dimanfaatkan

Yeyen Julianti, 2023

PEMANFAATAN EKONOMI KREATIF KAMPUNG RAJUT BINONG JATI SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran. Penggunaan kampung wisata kreatif sebagai sumber belajar menjadi langkah untuk mengenalkan potensi wisata dan kreativitas suatu daerah yang terdapat pada kampung tersebut kepada peserta didik untuk menumbuhkan rasa cinta dan kepedulian terhadap lingkungan serta kreativitas peserta didik. Penggunaan kampung wisata kreatif sejalan dengan pembelajaran IPS yang merupakan pembelajaran dengan *value history*, lokasi, dan aktivitas ekonomi masyarakat lokal. Pembelajaran IPS juga merupakan pembelajaran yang berhubungan dengan aspek manusia, tempat dan lingkungan berdasarkan Permendikbud No. 21 Tahun 2016 dan juga tujuan pembelajarannya menjadikan warga negara yang baik yang memiliki pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan yang memadai untuk berperan serta dalam kehidupan masyarakat berbangsa dan bernegara (Sapriya, 2012). Oleh karena itu, pembelajaran yang 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), pembelajaran kontekstual memiliki karakteristik, salah satunya adalah pengalaman langsung yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengonstruksi pengetahuan dengan menemukan dan mengalami sendiri secara langsung. Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran kontekstual dengan pengalaman langsung dapat dikaitkan dengan lingkungan.

Lingkungan tempat tinggal peserta didik dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar karena sudah tersedia dan tinggal dimanfaatkan saja seperti kampung wisata atau kampung kreatif. Penjelasan ini memberikan keleluasaan bagi peneliti untuk mengeksplorasi sumber belajar berupa kampung wisata ataupun kampung kreatif yang ada di sekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran salah satunya adalah sumber belajar berupa lingkungan fisik yaitu Kampung Rajut Binong Jati. Kampung ini dijadikan sebagai destinasi wisata atau tempat edukasi yang berada di Kecamatan Batununggal, Bandung, Jawa Barat. Variasi sumber belajar yang dapat diberikan

Yeyen Julianti, 2023

PEMANFAATAN EKONOMI KREATIF KAMPUNG RAJUT BINONG JATI SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

adalah dengan memanfaatkan ekonomi kreatif Kampung Rajut Binong Jati sebagai sumber belajar IPS. Kampung Rajut Binong Jati merupakan kawasan sentra rajut yang sudah ada sejak tahun 1960-an yang terkenal dengan kerajinan rajutannya yang terbesar se-Asia Tenggara. Usaha rajutan Binong Jati 80% adalah usaha keluarga yang turun temurun sudah berjalan dan Sentra Rajutan Binong Jati ini memiliki komunitas “Kampoeng Rajoet” dan juga memiliki Koperasi Industri Rajutan Binong Jati (KIRBI) dengan semua anggotanya merupakan para pengusaha rajut Binong Jati. Produksi produk rajutan yang dihasilkan menjadi pemenuhan pasar lokal maupun luar negeri seperti Malaysia, Singapura, Filipina, New Zealand, dan Meksiko. Masyarakat memiliki usaha mandiri atau *home industry* dalam bidang kerajinan rajutan. Menurut salah satu pengelola Kampung Rajut Binong Jati, Teo Fadli Mubarq sebagai *Research and Development*, mengatakan bahwa setiap *home industry* di Kampung Rajut ini memiliki dua orang pekerja atau pengrajin. Tentunya, industri rajutan ini telah menjadi sumber pendapatan masyarakat sekitar Binong Jati dan menjadi usaha yang turun temurun bagi generasi penerus. Produksi rajutan masih dilakukan dengan cara manual menggunakan keterampilan tangan, tetapi ada juga yang menggunakan teknologi yang sudah modern dengan menggunakan mesin untuk mengefektifkan proses produksi dan memperbanyak hasil produksi. Kampung Rajut Binong Jati sebagai kawasan sentra rajut adalah salah satu UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) yang memiliki peran strategi dalam pembangunan ekonomi nasional karena berperan dalam pertumbuhan ekonomi dan penyerapan tenaga kerja. UMKM dinilai mampu meningkatkan kesejahteraan sosial bagi masyarakat. Bahkan pada KTT ke-27 ASEAN di Kuala Lumpur, ASEAN telah mengadopsi *Strategic Action Plan For Sme Development (SAPSMED) 2016-2025* dengan visi “*Globally Competitive and Innovative SME*” guna membangun UMKM yang semakin inovatif dan berdaya saing secara global.

Kegiatan ekonomi yang terjadi di Kampung Rajut Binong Jati sebagai UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) sebagai ekonomi kreatif yang menghasilkan rajutan, menjadi alasan yang tepat menjadikan ekonomi kreatif

Yeyen Julianti, 2023

PEMANFAATAN EKONOMI KREATIF KAMPUNG RAJUT BINONG JATI SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kampung Rajut Binong Jati dijadikan sumber belajar IPS sebagai upaya mengenalkan ekonomi kreatif agar dapat mengembangkan kreativitas dan inovasi peserta didik. Ekonomi kreatif juga merupakan pilar masa depan yang menghasilkan kreativitas dan mendorong terciptanya inovasi. Dilansir dari Kominfo.go.id, pangsa pasar Indonesia di dominasi oleh usaha kuliner, *fashion*, dan kriya. Berdasarkan publikasi Kemenparekraf, pada tahun 2019 sub sektor ekonomi kreatif menyumbangkan RP1.1153,4 Triliun PDB atau 7,3 persen terhadap total PDB Nasional, 15,2 persen tenaga kerja, dan 11,9 persen ekspor (Kominfo, 2022). Data ini menunjukkan bahwa ekonomi kreatif memberikan dampak yang signifikan bagi ekonomi nasional Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan dan dibutuhkan pembelajaran yang mampu menghantarkan dan menumbuhkan kemampuan berpikir yang kreatif dan inovatif melalui penggunaan sumber belajar lingkungan berupa kampung wisata kreatif berbasis ekonomi kreatif.

Kemudian, berdasarkan silabus yang ada pada mata pelajaran IPS kurikulum 2013 kelas IX, kegiatan ekonomi dan ekonomi kreatif berkaitan dengan materi IPS pada Kompetensi Dasar 3.3 yaitu menelaah ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat. Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa setiap lulusan satuan pendidikan memiliki kompetensi pada tiga dimensi, meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Salah satu yang perlu digaris bawahi adalah pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan meliputi cara melakukan sesuatu dan keterampilan dalam membuat ataupun menghasilkan sesuatu sesuatu yang erat kaitannya dengan pembelajaran IPS. Pengetahuan dan keterampilan dapat diperoleh setelah peserta didik memperoleh pengalaman langsung melalui proses pembelajaran yang melibatkan lingkungan terutama kampung kreatif seperti Kampung Rajut Binong Jati sebagai sumber belajar IPS. Pembelajaran IPS tercantum di dalamnya

Yeyen Julianti, 2023

PEMANFAATAN EKONOMI KREATIF KAMPUNG RAJUT BINONG JATI SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kehidupan sosial ekonomi masyarakat yang tidak hanya bisa diajarkan di dalam ruang kelas, tetapi juga perlu memperlihatkan kondisi nyata lingkungan masyarakat. Hal ini sejalan dengan empat pilar pendidikan yang dikemukakan oleh UNESCO yaitu *learning to know* (belajar mengetahui), *learning to do* (belajar melakukan sesuatu), *learning to live together* (belajar hidup bersama), dan *learning to be* (belajar menjadi sesuatu) (Priscilla & Yudhyarta, 2021). Pemanfaatan Kampung Rajut Binong Jati sebagai sumber belajar IPS diharapkan sejalan dengan pilar pendidikan *learning to know* (belajar mengetahui), *learning to do* (belajar melakukan sesuatu). Oleh karena itu, pembelajaran IPS harus memfasilitas peserta didik menggunakan kampung wisata atau kampung kreatif dalam mengenalkan ekonomi kreatif sebagai bagian dari pembelajaran yang bermakna dan kontekstual. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik memfokuskan pada penelitian yang berjudul **Pemanfaatan Ekonomi Kreatif Kampung Rajut Binong Jati Sebagai Sumber Belajar IPS**.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah potensi ekonomi kreatif di Kampung Rajut Binong Jati Bandung?
2. Bagaimanakah ekonomi kreatif Kampung Rajut Binong Jati Bandung dimanfaatkan sebagai sumber belajar IPS?
3. Bagaimana faktor pendorong dan faktor penghambat Kampung Rajut Binong Jati Bandung sebagai sumber belajar IPS?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

- a. Potensi ekonomi kreatif di Kampung Rajut Binong Jati Bandung.
- b. Pemanfaatan ekonomi kreatif Kampung Rajut Binong Bandung Jati sebagai sumber belajar IPS
- c. Faktor pendorong dan faktor penghambat ekonomi kreatif Kampung Rajut Binong Jati Bandung sebagai sumber belajar IPS

Yeyen Julianti, 2023

PEMANFAATAN EKONOMI KREATIF KAMPUNG RAJUT BINONG JATI SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian bermanfaat secara teori dan praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat sebagai penambah wawasan dan pengetahuan dan juga memberikan sumbangan ilmiah dalam dunia pendidikan. Selain itu, penelitian ini bermanfaat sebagai bahan referensi atau rujukan dalam pengembangan sumber belajar IPS bagi dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini bermanfaat bagi:

- a. Siswa sebagai penerima pengetahuan, dapat memperoleh informasi dari hasil penelitian dan dapat mendekatkan siswa dengan potensi lingkungan yang ada di sekitarnya.
- b. Guru Pendidikan IPS sebagai seorang pendidik, penelitian ini dapat menjadi sumber belajar dan dapat menambah pengetahuan untuk membuat pembelajaran IPS yang lebih inovatif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.
- c. Program Studi Pendidikan IPS FPIPS UPI Bandung sebagai program studi peneliti, penelitian ini dapat menambah referensi penggunaan sumber belajar IPS yang menarik dan menginspirasi dalam variasi pembelajaran kontekstual.
- d. Dinas Pendidikan Kota Bandung, penelitian ini dapat menambah wawasan mengenai pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar dan memberikan contoh nyata sumber belajar yang dapat digunakan untuk pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTs).
- e. Peneliti lain sebagai peneliti, penelitian ini dapat menjadi referensi atau sumber untuk penelitian selanjutnya dan dapat digunakan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya tentang sumber belajar IPS.

- f. Peneliti sendiri sebagai calon guru IPS, dapat menggunakan hasil penelitian di kemudian hari untuk dijadikan sumber belajar IPS pada mata pelajaran IPS.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan penelitian skripsi sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan sebuah pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan mengenai ekonomi kreatif, Kampung Rajut Binong Jati, sumber belajar dan pembelajaran IPS Pada bab ini juga memuat kerangka berpikir mengenai alur penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi metode yang digunakan dalam penelitian, desain penelitian, pengembangan metodologi yang terdiri dari metode yang digunakan dalam penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan metode validasi data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan mengenai temuan penelitian di Kampung Rajut Binong Jati serta menjelaskan secara rinci mengenai potensi ekonomi kreatif y Kampung Rajut Binong Jati, tingkat kesejahteraan masyarakat, dan juga faktor pendukung dan faktor penghambatnya sebagai sumber belajar IPS.

BAB V PENUTUP

Pada bab terakhir ini berisi simpulan dari keseluruhan pembahasan penelitian yang telah dilakukan serta implikasi dan saran untuk disampaikan kepada objek penelitian atau penelitian selanjutnya.