

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pada era perkembangan teknologi yang berlangsung sangat pesat, *Artificial Intelligence (AI)* mengalami kemajuan yang signifikan dan membawa perubahan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Kemajuan teknologi digital telah mengubah cara manusia bekerja, berkomunikasi, serta memperoleh, mengolah, dan memanfaatkan informasi. Dalam perkembangannya, *Artificial Intelligence (AI)* tidak lagi hanya berfungsi sebagai perangkat pendukung teknologi, tetapi telah menjadi inovasi yang memengaruhi cara manusia berpikir, mengambil keputusan, dan menyelesaikan berbagai permasalahan. Di bidang pendidikan, pemanfaatan *Artificial Intelligence (AI)* semakin berkembang untuk mendukung proses pembelajaran, mengelola informasi pendidikan, serta mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Mezei, 2025).

Di sisi lain, perkembangan *Artificial Intelligence (AI)* juga membawa berbagai tantangan yang perlu diperhatikan. Salah satu isu yang banyak dibahas adalah perubahan pada dunia kerja akibat meningkatnya penggunaan sistem otomatisasi berbasis *Artificial Intelligence (AI)* yang berpotensi menggantikan sebagian pekerjaan yang sebelumnya dilakukan oleh manusia. Selain itu, penerapan *Artificial Intelligence (AI)* juga memunculkan berbagai persoalan etika, seperti kemungkinan munculnya bias algoritma yang dapat menghasilkan keputusan yang kurang objektif atau tidak adil (Silitubun, 2024). Perkembangan teknologi ini juga menuntut adanya upaya untuk menjaga keseimbangan sosial agar pemanfaatan *Artificial Intelligence (AI)* tidak hanya berfokus pada kemajuan teknologi, tetapi juga tetap memperhatikan prinsip keberlanjutan, keadilan, dan kesejahteraan masyarakat secara menyeluruh.

Berbagai isu tersebut menunjukkan bahwa perkembangan teknologi tidak hanya menuntut kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat digital, tetapi juga memerlukan kemampuan berpikir yang lebih kompleks dan mendalam. Oleh karena itu, individu terutama generasi muda perlu dibekali dengan kemampuan pemecahan masalah yang kuat, yang tidak hanya bersifat analitis tetapi juga kritis, kreatif, dan mampu berpikir secara antisipatif terhadap berbagai kemungkinan yang akan terjadi di masa depan. Kemampuan tersebut menjadi sangat penting agar generasi muda tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu memahami dampak sosial dari perkembangan teknologi serta mampu merespons berbagai tantangan yang muncul secara bijak dan bertanggung jawab (Wahyudi et al., 2023).

Laporan UNESCO(2025) mengatakan kalau lebih dari 70 negeri sudah mengintegrasikan *Artificial Intelligence (AI)* dalam kurikulum pembelajaran bawah serta menengah, buat membekali partisipan didik dengan keahlian berpikir kritis, pemecahan permasalahan, serta literasi digital semenjak dini (Cheng et al., 2025). Indonesia, selaku bagian dari komunitas global, pula merasakan akibat transformatif *Artificial Intelligence (AI)*, yang termanifestasi dalam kebijakan Merdeka Belajar serta tuntutan penguatan Profil Pelajar Pancasila yang adaptif serta sanggup berinovasi. Kurikulum pembelajaran nasional saat ini dituntut buat tidak cuma mentransfer pengetahuan, namun pula membangun kompetensi abad ke- 21.

Implementasi Kurikulum Merdeka di Indonesia menekankan berartinya pendidikan berbasis permasalahan serta proyek untuk tingkatkan keahlian berpikir kritis serta kolaboratif siswa. Tetapi, bermacam riset menampilkan kalau keahlian tersebut masih relatif rendah, paling utama dalam konteks pendidikan IPS di sekolah dasar. Bersumber pada informasi Asesmen Nasional (Kemendikbudristek, 2024), rata- rata capaian literasi serta numerasi siswa sekolah dasar di Indonesia masih di dasar standar minimum, menampilkan lemahnya keahlian mereka dalam menalar serta membongkar permasalahan kontekstual. Dalam konteks pendidikan IPS, kasus ini jadi terus menjadi lingkungan sebab siswa dituntut tidak cuma menguasai kenyataan sosial,

namun pula sanggup mengaitkannya dengan fenomena kontemporer semacam dampak *Artificial Intelligence(AI)* terhadap kehidupan sosial, ekonomi, serta budaya. Keadaan tersebut menuntut inovasi model pendidikan yang sanggup meningkatkan keahlian berpikir futuristik serta pemecahan permasalahan lingkungan secara sistematis salah satunya lewat model *Future Problem Solving(FPS)*.

Model *Future Problem Solving (FPS)* dikembangkan untuk membantu peserta didik mengidentifikasi dan menganalisis masalah masa depan, merumuskan solusi kreatif, serta mengembangkan rencana implementatif melalui tahapan berpikir ilmiah dan reflektif (Tamana, 2017). Pembelajaran berbasis *Future Problem Solving (FPS)* dianggap relevan untuk menghadapi isu-isu sosial seperti dampak *Artificial Intelligence (AI)*, karena mendorong siswa berfikir antisipatif dan adaptif terhadap perubahan teknologi yang memengaruhi tatanan sosial (Avsec, 2025).

Dalam praktik pendidikan di Indonesia, guru memegang peranan penting dalam mengintegrasikan pendekatan inovatif ke dalam kegiatan belajar. Pendidikan, sebagaimana ditegaskan oleh Salahudin (2025), merupakan interaksi harmonis antara komponen - komponen esensial yang menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran yang efektif mencerminkan interaksi dinamis antara guru dan peserta didik dalam kegiatan mengajar dan belajar nilai, pengetahuan, serta keterampilan secara seimbang.

Salah satu metode yang mendukung pelaksanaan model *Future Problem Solving (FPS)* adalah metode pemecahan masalah sebagaimana dikemukakan oleh Gagné (1985), yang menekankan bahwa menghadapi masalah adalah sarana pembelajaran bermakna karena siswa belajar menemukan solusi secara mandiri. Selain itu, metode demonstrasi juga dapat dikombinasikan dengan *Future Problem Solving (FPS)* untuk memberikan pengalaman belajar konkret kepada siswa melalui pengamatan langsung terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan guru atau teman sejawat (Salahudin, 2025). Dalam konteks lokal, penerapan pembelajaran IPS topik

“Dampak AI terhadap Kehidupan Sosial” menjadi relevan untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap perubahan sosial akibat teknologi, sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis dan moralitas digital mereka.

Pengamatan awal di beberapa Sekolah Dasar di Kota Bekasi menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif ketika dihadapkan pada isu-isu teknologi dalam konteks sosial. Hal ini menandakan perlunya model pembelajaran yang menstimulasi rasa ingin tahu dan kemandirian berpikir. Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas AI-based learning dan kolaboratif terhadap keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa (Ansari & Qamari, 2025).

Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada konteks pendidikan tinggi atau STEM, sementara kajian di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran IPS, masih sangat terbatas (Avsec, 2025). Kesenjangan penelitian ini terletak pada kurangnya eksplorasi tentang efektivitas model *Future Problem Solving (FPS)* dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah sosial di era digital, terutama pada siswa Sekolah Dasar.

Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kekosongan tersebut dengan menguji penerapan model *Future Problem Solving (FPS)* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa dalam konteks pembelajaran IPS bertema “Dampak AI terhadap Kehidupan Sosial”. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memperkaya kajian tentang model pembelajaran berbasis masalah *futuristik* dan memperluas penerapan teori pemecahan masalah *Gagné* dalam konteks pendidikan dasar modern.

Secara praktis, penelitian ini memberikan alternatif strategi pembelajaran bagi guru IPS dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) siswa secara kreatif dan kontekstual. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan praktik pembelajaran yang adaptif terhadap tantangan era *Artificial Intelligence (AI)* serta memperkuat peran pendidikan dasar dalam membentuk generasi berpikir kritis dan solutif.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil pemaparan yang disampaikan pada pendahuluan, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran IPS kelas V sebelum menggunakan model *Future Problem Solving (FPS)* dan model *Problem Based Learning (PBL)*?
2. Bagaimana tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran IPS kelas V yang menggunakan model *Future Problem Solving (FPS)* kelas eksperimen?
3. Bagaimana tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran IPS kelas V yang menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* kelas kontrol?
4. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Future Problem Solving (FPS)* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V pada mata pelajaran IPS dibandingkan dengan model *Problem Based Learning (PBL)*?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari peneliti berdasarkan dari penyusunan rumusan masalah diatas adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum penerapan model *Future Problem Solving (FPS)* dan *Problem Based Learning (PBL)* dalam pembelajaran IPS
2. Untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa setelah penerapan model *Future Problem Solving (FPS)* dalam pembelajaran IPS
3. Untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa setelah penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* dalam pembelajaran IPS
4. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Future Problem Solving (FPS)* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V pada mata pelajaran IPS dibandingkan dengan model *Problem Based Learning (PBL)*

D. Manfaat Penelitian

Kegiatan penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis kepada institusi Pendidikan, pendidik, dan juga kepada siswa.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran berbasis pemecahan masalah futuristik (*Future Problem Solving Model*), khususnya dalam konteks pendidikan dasar. Hasil penelitian dapat memperluas pemahaman tentang penerapan model pembelajaran inovatif dalam menghadapi isu-isu global seperti kecerdasan buatan (AI), yang menuntut siswa memiliki keterampilan berpikir kritis dan reflektif. Penelitian ini menjadi verifikasi empiris atas teori Gagné yang menyatakan bahwa proses pemecahan masalah tidak hanya menghasilkan solusi, tetapi juga mendorong pembelajaran baru pada siswa. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat dasar ilmiah penerapan pembelajaran kontekstual dan *problem-based learning* yang menjadi karakteristik utama Kurikulum Merdeka di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Memberikan alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS berbasis isu aktual seperti dampak teknologi AI terhadap masyarakat. Menjadi acuan bagi sekolah dalam merancang program pengembangan guru berbasis inovasi pembelajaran yang menumbuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*).

b. Bagi Guru

Memberikan panduan praktis dalam menerapkan model *Future Problem Solving (FPS)* di kelas, mulai dari tahap identifikasi masalah, analisis penyebab, perumusan solusi, hingga evaluasi hasil pembelajaran. Serta Membantu guru mengintegrasikan pendekatan

ilmiah dan teknologi secara seimbang dalam pembelajaran tematik yang relevan dengan konteks kehidupan nyata siswa.

c. Bagi Siswa

Membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan sistematis dalam menghadapi masalah sosial akibat perkembangan teknologi. Dan menumbuhkan rasa ingin tahu dan kepekaan sosial terhadap perubahan lingkungan, serta meningkatkan motivasi belajar melalui kegiatan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna.

d. Bagi Peneliti

Menjadi referensi dan landasan metodologis bagi peneliti lain yang ingin mengkaji efektivitas model *Future Problem Solving (FPS)* dalam konteks mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan yang berbeda. Menyediakan data empiris untuk pengembangan model pembelajaran berbasis masa depan (*future-oriented learning*) dalam menghadapi tantangan revolusi industri 5.0..

E. Kerangka Berfikir

Era disrupsi teknologi yang ditandai dengan pesatnya perkembangan *Artificial Intelligence (AI)* telah memicu berbagai perubahan besar dalam struktur sosial dan ekonomi masyarakat. Perkembangan teknologi ini tidak hanya memengaruhi sektor industri dan dunia kerja, tetapi juga berdampak pada pola interaksi sosial, cara manusia memperoleh informasi, serta sistem pendidikan. Transformasi tersebut menuntut masyarakat untuk mampu beradaptasi dengan berbagai perubahan yang terjadi secara cepat dan dinamis. Sebagaimana diuraikan dalam proposal penelitian oleh Musazade et al., (2025), kemajuan AI telah mendorong terjadinya perubahan sosial-ekonomi yang signifikan, sehingga masyarakat perlu memiliki kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah yang baik agar dapat menghadapi berbagai tantangan yang muncul akibat perkembangan teknologi tersebut.

Dalam konteks pendidikan dasar, kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan yang semakin mendesak untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah pada siswa, khususnya dalam pembelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS). Melalui pembelajaran IPS, siswa dapat diajak untuk memahami berbagai fenomena sosial yang terjadi di masyarakat, termasuk dampak perkembangan teknologi terhadap kehidupan manusia. Namun demikian, data dari Asesmen Nasional tahun 2024 menunjukkan bahwa capaian kemampuan berpikir dan pemecahan masalah siswa di tingkat sekolah dasar masih tergolong rendah. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung di kelas masih perlu ditingkatkan, terutama dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk menganalisis permasalahan nyata dan mencari solusi secara mandiri.

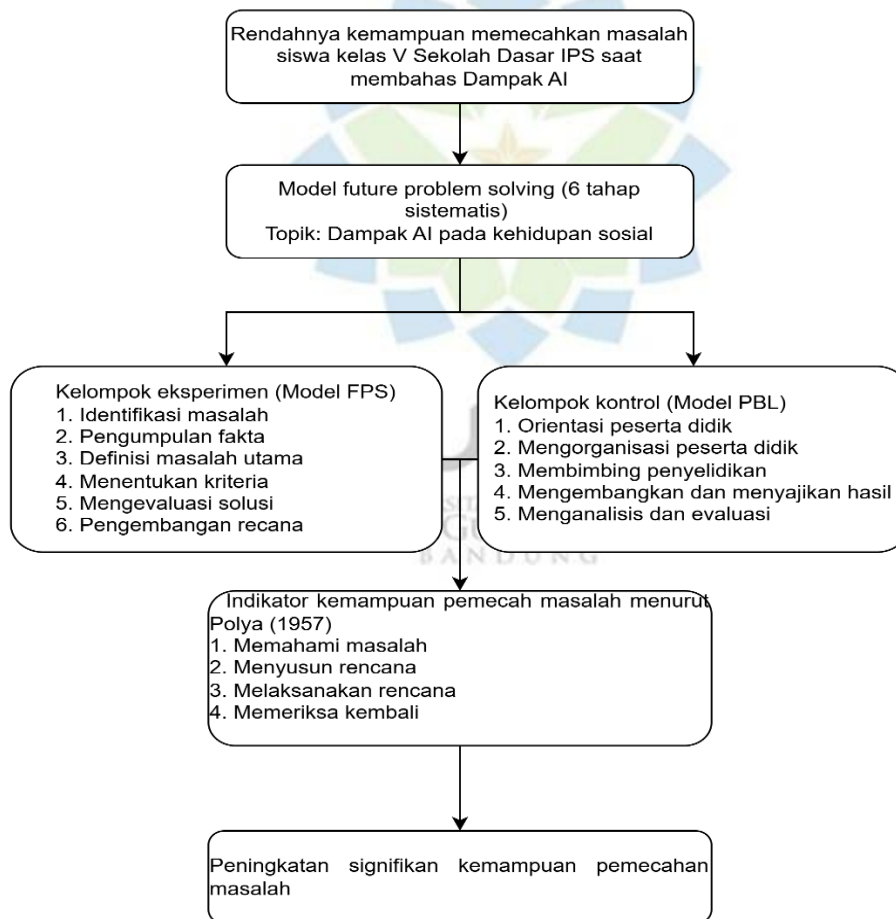
Secara teoretis, pentingnya menghadirkan permasalahan kontekstual dalam proses pembelajaran juga dijelaskan dalam teori belajar yang dikemukakan oleh Gagné (1985). Menurut Gagné, pembelajaran akan menjadi lebih bermakna apabila siswa dihadapkan pada situasi atau masalah yang relevan dengan kehidupan nyata mereka. Permasalahan kontekstual, seperti isu mengenai dampak perkembangan teknologi AI dalam kehidupan sosial, dapat menjadi sarana bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir mandiri, menganalisis situasi, serta merumuskan solusi yang logis terhadap suatu permasalahan.

1. Model FPS melibatkan enam tahapan sistematis: (1) Identifikasi masalah masa depan (*future challenges*), (2) Pengumpulan fakta, (3) Definisi masalah utama, (4) Generasi ide solusi kreatif, (5) Penentuan kriteria evaluasi, dan (6) Pengembangan rencana aksi (Torrance, 1979). Dalam konteks IPS topik dampak AI, FPS dikombinasikan dengan metode demonstrasi menurut Anas Salahudin (2025) untuk memberikan pengalaman konkret, seperti simulasi skenario AI dalam kehidupan sosial. Desain kuasi-eksperimen: Kelompok eksperimen menerima FPS, kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional, dengan pengukuran *pre-test* dan *post-test* untuk validasi empiris.
2. Kemampuan pemecahan masalah diukur sebelum dan setelah intervensi, menggunakan instrumen berbasis *HOTS* (*Higher Order Thinking Skills*) seperti tes esai dan rubrik pemecahan masalah Polya (1945). Terdapat

pengaruh signifikan FPS terhadap peningkatan kemampuan (dihitung melalui uji t atau *ANOVA*). Faktor pendukung dan hambatan dianalisis kualitatif untuk menjelaskan variasi hasil.

Memperkaya teori PBL dan *future-oriented learning* dalam Kurikulum Merdeka. Memberikan panduan bagi guru Sekolah Dasar untuk integrasi AI dalam IPS, meningkatkan literasi digital siswa hingga 20-30% berdasarkan studi serupa (UNESCO, 2025). Generalisasi terbatas pada ruang lingkup penelitian, tetapi dapat diekstensikan ke konteks pendidikan dasar lain.

Adapun kerangka berpikir dapat diilustrasikan dalam bentuk bagan di bawah ini:



Gambar 1 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, kemudian disusun dua hipotesis yang diujikan, yakni hipotesis nol serta hipotesis alternatif. Kedua hipotesis tersebut dapat dirumuskan berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Future Problem Solving (FPS)* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V SD pada mata pelajaran IPS topik Dampak AI

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Future Problem Solving (FPS)* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V SD pada mata pelajaran IPS topik “Dampak AI terhadap Kehidupan Sosial”.

G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Agnaou & El Asri (2025). “Efektivitas Pembelajaran Kolaboratif Berbasis AI terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah Siswa”

Teori yang Digunakan : *Collaborative Learning Theory* dan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*

Hasil : Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis AI yang kolaboratif secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Proses pembelajaran yang interaktif memfasilitasi siswa untuk lebih aktif menyelesaikan dalam proses pemecahan masalah secara kolektif. Hasil ini membuktikan efektivitas pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi AI dalam meningkatkan HOTS siswa.

Research Gap : Fokus kajian terbatas pada siswa tingkat menengah dan bidang STEM. Kurangnya penelitian yang menargetkan pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar khususnya menggunakan model *Future Problem Solving* yang proaktif dan berorientasi ke masa depan.

2. Ansari & Qamari (2025). “ Dampak Model Pembelajaran Pemecahan Masalah terhadap Kemampuan Metakognitif dan Pemecahan Masalah Siswa di Era Kecerdasan Buatan”

Teori yang Digunakan : Teori Metakognisi dan Model Pembelajaran Pemecahan Masalah.

Hasil : Model pembelajaran pemecahan masalah yang efektif meningkatkan kemampuan metakognitif serta pemecahan masalah siswa dalam menghadapi isu-isu teknologi modern seperti AI. Ada peningkatan penguasaan dalam merumuskan, mendiagnosis, dan menyelesaikan masalah dengan metode pembelajaran terstruktur.

Research Gap : Penelitian ini masih terfokus pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan belum secara spesifik menguji model Future Problem Solving pada pembelajaran IPS di jenjang SD yang sangat membutuhkan pembelajaran kontekstual dan futuristik.

3. Avsec & Rupnik (2025). “Berpikir Sistem dalam Pendidikan Dasar: Mengembangkan Keterampilan Pemecahan Masalah Menggunakan Pembelajaran Berorientasi Masa Depan”.

Teori yang Digunakan : Sistem Berpikir dan Teori Pembelajaran Berorientasi Masa Depan.

Hasil : Pembelajaran berorientasi masa depan terbukti penting dalam menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah kompleks serta kemampuan berpikir sistemik pada siswa SD. Pendekatan ini meningkatkan kemampuan siswa untuk melihat masalah secara holistik dan merencanakan solusi yang kreatif dan terintegrasi.

Research Gap: Penelitian ini belum terfokus pada model integrasi Future Problem Solving dalam pembelajaran IPS dengan fokus pada isu sosial kontemporer seperti dampak AI. Juga belum menguji secara empiris efek model FPS secara langsung di tingkat SD.

4. Dewi Shofia Laila Arifin (2024). “Pengaruh Model Pembelajaran Pemecahan Masalah terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa

Kelas IV SD IT Darul Hikmah Pekanbaru pada Mata Pelajaran Matematika”.

Teori yang Digunakan : Teori Pemecahan Masalah dan Pembelajaran Berbasis Pemecahan Masalah.

Hasil Penelitian : Model pembelajaran Problem Solving berpengaruh signifikan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV SD dalam mata pelajaran matematika. Data menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan nilai post-test dibandingkan pre-test dan kelas kontrol, menunjukkan keefektifan model pembelajaran tersebut.

Research Gap: Penelitian tersebut fokus pada mata pelajaran matematika dan belum mengkaji pembelajaran IPS dengan topik dampak AI menggunakan model Future Problem Solving (FPS). Ini perlu menunjukkan penelitian lebih lanjut untuk menguji FPS dalam konteks IPS di sekolah dasar.

5. Uliyanti, Ardianti, & Fakhriyah (2024). “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SD Berbantuan Media Augmented Reality”. bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Augmented Reality dalam pembelajaran IPAS kelas V SD. Metode yang digunakan adalah penelitian eksperimen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL yang dipadukan dengan media pembelajaran inovatif mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada model pembelajaran yang digunakan. Penelitian tersebut menggunakan *Problem Based Learning*, sedangkan penelitian ini menggunakan *Future Problem Solving (FPS)* yang lebih menekankan pada analisis permasalahan masa depan serta pengembangan solusi secara kreatif dan sistematis.

6. Susanto & Airlanda (2023) “Efektivitas Model Problem Based Learning dan Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran IPAS”

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan membandingkan kelas yang menggunakan model PBL dan model Problem Solving.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Problem Solving lebih efektif dibandingkan PBL dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada model pembelajaran dan variabel yang diteliti. Penelitian Susanto dan Airlanda berfokus pada kemampuan berpikir kritis, sedangkan penelitian ini akan meneliti kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan model Future Problem Solving (FPS).

7. Bell, T. (2022). “Praktik Pemecahan Masalah di Masa Depan Selama COVID-19: Implikasi bagi Identitas Literasi Kesehatan Elektronik Mahasiswa Manajemen Kesehatan. *Frontiers in Psychology*”

Teori yang digunakan: Proses Penyelesaian Masalah di Masa Depan (6 tahap: identifikasi tantangan, fakta, masalah utama, ide solusi, kriteria, rencana aksi).

Hasil Penelitian: Penerapan FPS online meningkatkan literasi e-health dan memecahkan masalah kreatif siswa selama pandemi, dengan peningkatan signifikan dalam berpikir antisipatif isu teknologi.

Kesenjangan Penelitian : Fokus pada pelajar kesehatan dewasa via online; belum uji FPS di SD untuk IPS topik AI sosial dengan desain kuasi-eksperimen, di mana siswa primer memerlukan adaptasi kontekstual Kurikulum Merdeka.

8. Omrod, JE (2022). “Meningkatkan Persepsi Kreativitas dan Perilaku Inovatif melalui Pemecahan Masalah Masa Depan. Keterampilan Berpikir dan Kreativitas”

Teori yang digunakan: Model FPS untuk perilaku inovatif & HOTS.

Hasil Penelitian: FPS mempromosikan kreativitas persepsi dan inovasi siswa melalui generasi solusi futuristik, dengan efek positif pada keterampilan kompleks.

Research Gap : Umum pada siswa umum tanpa spesifik SD/IPS; kurang menguji empiris FPS pada topik AI sosial di Indonesia dengan kelompok kontrol.



Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Tahun	Penulis	Hasil	Perbedaan
1.	2025	Agnaou & El Asri	Integrasi AI dalam pembelajaran kolaborasi terbukti meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan HOTS siswa melalui proses interaksi kelompok yang aktif	Fokus kajian terbatas pada siswa tingkat menengah dan bidang STEM. Kurangnya penelitian yang menargetkan pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar khususnya menggunakan model Future Problem Solving yang proaktif dan berorientasi ke masa depan.
2.	2025	Ansari & Qamari	Metode pembelajaran terstruktur meningkatkan kesadaran metakognitif dan ketangkasan siswa dalam menyelesaikan masalah teknologi modern secara akurat dan mendalam.	Penelitian ini masih terfokus pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan belum secara spesifik menguji model Future Problem Solving pada pembelajaran IPS di jenjang SD yang sangat membutuhkan pembelajaran kontekstual dan futuristik.
3.	2025	Avsec & Rupnik	Pendekatan berorientasi masa depan efektif meningkatkan kemampuan siswa SD dalam berpikir sistemik dan memecahkan masalah kompleks secara holistik serta kreatif.	Penelitian ini belum terfokus pada model integrasi Future Problem Solving dalam pembelajaran IPS dengan fokus pada isu sosial kontemporer seperti dampak AI. Juga belum menguji secara empiris efek

No	Tahun	Penulis	Hasil	Perbedaan
				model FPS secara langsung di tingkat SD.
4.	2024	Dewi Shofia Laila Arifin	Penggunaan model Problem Solving terbukti efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD, dengan pencapaian nilai yang jauh melampaui metode konvensional.	Penelitian tersebut fokus pada mata pelajaran matematika dan belum mengkaji pembelajaran IPS dengan topik dampak AI menggunakan model Future Problem Solving (FPS). Ini perlu menunjukkan penelitian lebih lanjut untuk menguji FPS dalam konteks IPS di sekolah dasar.
5.	2024	Uliyanti, Ardianti, & Fakhriyah	Penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL yang dipadukan dengan media pembelajaran inovatif mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan.	Penelitian tersebut menggunakan <i>Problem Based Learning</i> , sedangkan penelitian ini menggunakan <i>Future Problem Solving (FPS)</i> yang lebih menekankan pada analisis permasalahan masa depan serta pengembangan solusi secara kreatif dan sistematis.
6.	2023	Susanto & Airlanda	Model Problem Solving lebih efektif dibandingkan PBL dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa IPAS SD	Penelitian ini menggunakan model <i>Future Problem Solving (FPS)</i> dan fokus pada kemampuan pemecahan masalah, bukan hanya berpikir kritis.
7.	2022	Bell, T	Metode FPS online efektif meningkatkan literasi kesehatan digital (e-health) serta	Penerapan FPS online meningkatkan literasi e-health dan memecahkan

No	Tahun	Penulis	Hasil	Perbedaan
			kemampuan siswa dalam mengantisipasi masalah teknologi secara kreatif.	masalah kreatif siswa selama pandemi, dengan peningkatan signifikan dalam berpikir antisipatif isu teknologi. Kesenjangan Penelitian : Fokus pada pelajar kesehatan dewasa via online; belum uji FPS di SD untuk IPS topik AI sosial dengan desain kuasi-eksperimen, di mana siswa primer memerlukan adaptasi kontekstual Kurikulum Merdeka.
8.	2022	Omrod, JE	FPS mempromosikan kreativitas persepsi dan inovasi siswa melalui generasi solusi futuristik, dengan efek positif pada keterampilan kompleks.	Umum pada siswa umum tanpa spesifik SD/IPS; kurang menguji empiris FPS pada topik AI sosial di Indonesia dengan kelompok kontrol.