

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tingkat kualitas kehidupan bangsa sangat bergantung pada faktor pendidikan. Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dijalani individu dalam mengembangkan kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif, di mana seseorang tidak hanya memperoleh ilmu pengetahuan tetapi juga mengembangkan keterampilan serta sikap dalam pembelajaran (Zibar et al., 2025). Dunia pendidikan saat ini dituntut untuk mampu mempersiapkan peserta didik agar memiliki berbagai kompetensi yang sesuai dengan tuntutan abad ke-21. Kompetensi tersebut meliputi kemampuan berpikir kritis dalam menganalisis dan menyelesaikan permasalahan, kemampuan berkreasi serta berinovasi, serta kecakapan dalam memanfaatkan teknologi dan informasi secara efektif (Landina & Agustiana, 2022).

Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan berperan penting sebagai dasar dalam membangun karakter serta membentuk generasi yang berkualitas dan memiliki berbagai kompetensi yang diperlukan dalam kehidupan (Ramadhani et al., 2025). Pembelajaran yang mengaitkan pengalaman nyata siswa dengan proses belajar sangat dibutuhkan karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh guru (Mudana et al., 2023). Guru pada jenjang sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam sistem pendidikan di Indonesia karena berpengaruh besar terhadap pemahaman dan

kemampuan siswa dalam berbagai bidang pelajaran, sehingga pendidikan dasar berfungsi sebagai fondasi utama dalam membekali generasi muda dengan berbagai kompetensi yang menyeluruh dan beragam (Widiana et al., 2024)

Dalam menghadapi dinamika abad ke-21, peserta didik dituntut untuk memiliki berbagai kompetensi penting yang berpengaruh dalam berbagai aspek kehidupan, terutama dalam bidang pendidikan (Sadriani et al., 2023). Kompetensi yang dimiliki oleh siswa tidak hanya terbatas pada kompetensi akademik, tetapi juga mencakup kompetensi berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) seperti kompetensi manajemen risiko (*risk management*) dan *creative design*. Kedua kompetensi tersebut penting diterapkan pada peserta didik dalam membentuk kemampuan berpikir tingkat tinggi untuk menghadapi berbagai permasalahan dalam kehidupan nyata serta memunculkan solusi atau ide-ide baru. Kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan kemampuan yang mengharuskan peserta didik untuk menganalisis secara mendalam dan berpikir kreatif terhadap suatu informasi atau fenomena tertentu dalam upaya menyelesaikan suatu permasalahan (Ayu et al., 2021).

Dalam pembelajaran manajemen risiko pada dasarnya terdiri dari beberapa tahapan yang dirancang untuk menekan kemungkinan terjadinya risiko dan mengurangi dampak buruknya, yaitu identifikasi risiko, penilaian analisis risiko, evaluasi risiko, serta monitoring risiko (Syahrir et al., 2023). Sekolah dan lembaga pendidikan perlu menerapkan strategi yang efektif untuk mengurangi potensi risiko, terutama dalam proses pembelajaran. Risiko dalam pendidikan dapat muncul dari berbagai aspek seperti akademik, teknologi, maupun sosial. Oleh karena itu, pengembangan kompetensi *risk management* penting untuk meningkatkan

kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan dan mengambil keputusan yang tepat.

Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan kemampuan berpikir secara abstrak, tetapi juga merupakan sebuah kompetensi yang perlu diwujudkan dalam bentuk karya nyata (Darmansah, 2022). Dalam pembelajaran di sekolah dasar, perpaduan antara kemampuan berpikir kreatif dan keterampilan praktik tercermin dalam konsep *creative design*. *Creative design* merupakan pertemuan antara kreativitas yang berperan dalam menghasilkan gagasan baru untuk memecahkan permasalahan dan desain yang berfungsi sebagai kerangka untuk mewujudkan gagasan tersebut menjadi sebuah solusi yang konkret (Wong & Siu, 2012). Menurut Torrance (1995), kreativitas ditandai oleh kemampuan berpikir lancar, fleksibel, orisinal, dan mampu mengelaborasi ide. Dalam pembelajaran berbasis desain, kemampuan tersebut tidak hanya terbatas pada pola pikir (*mindset*), tetapi juga dapat diamati melalui bagaimana siswa mengeksplorasi gagasan, mengolah unsur-unsur visual, hingga menghasilkan karakteristik produk yang memiliki nilai kebaruan serta fungsi yang jelas (Pranata et al., 2024). *Creative design* merupakan kompetensi kreatif yang berfokus pada proses perancangan, di mana siswa mengembangkan ide, memvisualisasikan gagasan, serta menyusun solusi desain untuk menjawab permasalahan atau tantangan yang diberikan. Melalui *creative design*, karya siswa tidak hanya dinilai dari keindahan visual, tetapi juga dari ketepatan desain, fungsi, serta proses berpikir kreatif dalam menghasilkan rancangan tersebut.

Dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di sekolah dasar, siswa diharapkan mampu memahami keterkaitan antara fenomena alam dan sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mempelajari konsep IPAS,

siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan faktual tetapi juga didorong untuk mengembangkan rasa ingin tahu terhadap berbagai fenomena yang mereka amati di lingkungan sekitar (Pujiastuti, 2023). Rasa ingin tahu tersebut menjadi landasan penting bagi peserta didik untuk mengeksplorasi fenomena yang terjadi di sekitarnya serta memahami pengaruhnya terhadap kehidupan manusia. Pembelajaran IPAS juga penting dalam mengembangkan kompetensi berpikir kreatif, kemampuan memecahkan masalah, serta kesadaran terhadap lingkungan (Agustina et al., 2020).

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya tercapai di lapangan. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di gugus IV Kecamatan Kediri pada 19 April 2025 mendapatkan informasi bahwa, (1) saat melaksanakan pembelajaran guru menggunakan model pembelajaran namun belum pernah menerapkan model pembelajaran *Phenomenon based learning* (PhBL) dalam pembelajaran; (2) banyak siswa yang kurang ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran khususnya dalam kegiatan diskusi, eksperimen, dan mengeksplorasi ide; (3) ketika siswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapat sebagian besar menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang rendah dan takut salah dalam menjawab, yang mengindikasikan lemahnya kompetensi manajemen risiko dalam proses berpikir dan pengambilan keputusan; (4) siswa cenderung mengikuti langkah yang sudah ada tanpa menunjukkan ide-ide baru yang menjadi indikator lemahnya kemampuan dalam aspek *creative design*; (5) teknologi telah dimanfaatkan dalam pembelajaran seperti proyektor, *Canva*, *Quizizz*, dan *Google Form*, namun penggunaannya masih terbatas pada penyampaian materi belum menyentuh pada aspek pengembangan *creative design* siswa dalam bentuk proyek

yang mendorong ide dan kreativitas siswa dan; (6) selama kerja kelompok banyak siswa belum menunjukkan kemampuan kerja sama yang mencerminkan lemahnya pengembangan nilai kemanusiaan seperti empati dan saling menghargai. Berdasarkan hasil kuesioner *risk management* dan *creative design* yang diberikan kepada siswa kelas V Gugus IV Kecamatan Kediri, maka di peroleh hasil seperti pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1. 1

Hasil Kuesioner *Risk Management* dan *Creative Design*

No	Nama Sekolah	Kelas	Presentase	
			<i>Risk Management</i>	<i>Creative Design</i>
1.	SD Negeri 1 Kediri	VA	53%	53%
		VB	55%	57%
2.	SD Negeri 4 Kediri	V	50%	55%
3.	SD Negeri 5 Kedri	V	51%	56%
4.	SD Negeri 6 Kediri	V	50%	59%
5.	SD Negeri 7 Kediri	V	53%	55%
6.	SD Negeri 8 Kediri	V	52%	56%

(Sumber: Hasil Kuesioner Siswa kelas V Gugus IV)

Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan terhadap siswa kelas V di Gugus IV Kecamatan Kediri, diperoleh gambaran bahwa Kompetensi *risk management* siswa secara umum masih berada pada kategori rendah. SD Negeri 1 Kediri menunjukkan capaian sebesar 53% pada kelas VA dan 55% pada kelas VB. Selanjutnya, SD Negeri 4 Kediri dan SD Negeri 6 Kediri memiliki persentase yang sama, yaitu 50%. SD Negeri 5 Kediri mencatatkan capaian sebesar 51%, sedangkan SD Negeri 8 Kediri memperoleh persentase 52%. Adapun SD Negeri 7 Kediri menunjukkan capaian sebesar 53%. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa di Gugus IV Kecamatan Kediri masih memerlukan penguatan

kemampuan manajemen risiko, khususnya dalam aspek pengambilan keputusan dan penyelesaian masalah dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, berdasarkan hasil kuesioner pada variabel *creative design*, diketahui bahwa kemampuan siswa juga masih berada pada kategori rendah. SD Negeri 6 Kediri menunjukkan persentase tertinggi sebesar 59%, diikuti oleh SD Negeri 1 Kediri kelas VB dengan capaian 57% dan SD Negeri 5 Kediri sebesar 56%. SD Negeri 8 Kediri juga mencatatkan persentase 56%, sedangkan SD Negeri 4 Kediri dan SD Negeri 7 Kediri masing-masing memperoleh 55%. Adapun SD Negeri 1 Kediri kelas VA menunjukkan capaian terendah sebesar 53%. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum sepenuhnya menunjukkan kemampuan optimal dalam merancang dan mengembangkan ide-ide kreatif selama proses pembelajaran.

Pada penjelasan di atas menunjukkan bahwa belum optimalnya pengembangan kompetensi *risk management* dan *creative design* menjadi permasalahan nyata yang terjadi di satuan pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan suatu intervensi pembelajaran melalui penerapan model *phenomenon based learning* (PhBL) berbasis *teknohumanistik* agar proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian teori atau kerja kolaboratif semata, tetapi juga mampu membangun karakter serta kreativitas siswa secara menyeluruh. Pembelajaran PhBL berfokus pada penggunaan fenomena sebagai inti pembelajaran, keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar, serta penekanan pada proses pembelajaran dan refleksi siswa terhadap pengalaman belajar mereka (Wei et al., 2022).

Pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik IPAS adalah model PhBL, karena model ini berpusat pada pengamatan dan eksplorasi terhadap fenomena

nyata yang terjadi di lingkungan sekitar. Model tersebut mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif melalui integrasi konsep dari berbagai bidang ilmu sehingga siswa dapat mengaitkan teori dengan pengalaman langsung yang mereka alami. Topik pada Bab 5 yaitu “Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh” merupakan contoh yang ideal untuk mengimplementasikan PhBL karena topik ini berkaitan langsung dengan pengalaman sehari-hari siswa. PhBL menekankan pembelajaran yang berangkat dari fenomena nyata, sehingga siswa dapat mengamati, menganalisis, dan mengeksplorasi berbagai aspek kehidupan serta pertumbuhan mereka sendiri. Dengan penerapan PhBL, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dilibatkan secara aktif dalam proses identifikasi masalah, pengumpulan data, serta pengambilan kesimpulan yang sesuai dengan kondisi nyata. Topik ini memungkinkan siswa untuk mengaitkan konsep kesehatan, pertumbuhan, dan kebiasaan hidup sehat dengan tindakan nyata yang mereka lakukan sehari-hari, seperti pola makan, aktivitas fisik, dan kebiasaan tidur.

Pemilihan siswa kelas V sekolah dasar sebagai subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan perkembangan kognitif mereka yang berada pada tahap operasional konkret menuju tahap operasional formal. Pada tahap ini, siswa mulai mampu berpikir logis terhadap fenomena nyata, menunjukkan kemampuan dalam mengambil keputusan, serta merancang solusi terhadap suatu permasalahan. Materi IPAS kelas V dalam Kurikulum Merdeka memuat berbagai isu yang berkaitan dengan lingkungan, perubahan sosial, serta manajemen risiko, sehingga sangat sesuai untuk diterapkan melalui model pembelajaran PhBL berbasis teknohumanistik, terlebih dengan tingkat kemandirian belajar siswa yang mulai berkembang.

phenomenon based learning memiliki dampak positif dalam pengembangan berbagai kompetensi siswa seperti kreativitas, kemampuan berpikir kritis, komunikasi yang efektif, serta kerja sama. PhBL berfokus pada kajian fenomena dunia nyata secara menyeluruh yang melibatkan berbagai komponen yang berkaitan dengan fenomena tersebut untuk mendorong pembelajaran yang mendalam dan bersifat interdisipliner (Andriani et al., 2023). Fenomena dalam model PhBL merujuk pada peristiwa atau gejala yang sering dijumpai siswa dalam kehidupan sehari-hari, baik yang bersumber dari lingkungan alam maupun yang berkaitan dengan penggunaan teknologi (Widiana et al., 2024). Pembelajaran berbasis fenomena juga mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan pemecahan masalah sehingga siswa lebih siap dalam menghadapi dan menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan nyata (Jongyung, 2025).

Berbasis *teknohumanistik* mengintegrasikan pemanfaatan teknologi dengan nilai-nilai humanistik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman serta partisipasi siswa dalam kegiatan belajar, sekaligus mendukung pengembangan karakter siswa secara efektif (Kurniawan, 2020). Pembelajaran PhBL berbasis *teknohumanistik* mengintegrasikan penggunaan teknologi pembelajaran dengan penguatan nilai-nilai kemanusiaan seperti empati, tanggung jawab, kolaborasi, serta sikap saling menghargai keberagaman. Dalam pembelajaran ini, teknologi tidak hanya digunakan sebagai media penyampaian materi, tetapi juga dimanfaatkan sebagai sarana bagi siswa untuk mengeksplorasi, merefleksikan, serta menciptakan solusi terhadap berbagai permasalahan nyata. Dengan demikian, proses

pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter serta keterampilan sosial siswa (Dewi et al., 2024).

Berdasarkan hasil penelitian lain yang dilakukan terkait dengan pembelajaran PhBL. Maka hasil penelitian tersebut menyatakan model pembelajaran PhBL yang menggunakan komik digital berbasis *virtual book* terbukti memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan inovasi tangkas (*agile innovation*) dan kemandirian belajar siswa (Bachri et al., 2023). PhBL juga berdampak berpikir kritis dan motivasi belajar (Arista et al., 2022). Pada pembelajaran *phenomenon based learning* dapat meningkatkan kualitas hasil pembelajaran dan mengatasi fenomena *learning loss* yang terjadi di sekolah dasar (Andriani et al., 2023). Hasil penelitian lain menyatakan bahwa pembelajaran berbasis fenomena terhadap kesadaran metakognitif pada siswa (Esref & Cevat, 2021), pembelajaran PhBL berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis (Heruddin, 2023).

Namun demikian, masih sedikit penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh *phenomenon based learning* berbasis *technohumanistik* terhadap kompetensi *risk management* dan *creative design* dalam pembelajaran IPAS. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada pengaruh PhBL terhadap hasil belajar, motivasi belajar, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Padahal pembelajaran IPAS yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan sosial menuntut siswa untuk memahami fenomena sains serta interaksi manusia dengan lingkungannya. Berbasis *technohumanistik* dalam pembelajaran PhBL dapat memperkaya proses pembelajaran dengan mengintegrasikan pemanfaatan teknologi sekaligus menanamkan nilai-nilai kemanusiaan kepada siswa.

Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan fenomena nyata, pemanfaatan teknologi, serta penguatan nilai-nilai kemanusiaan dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *phenomenon based learning* berbasis *technohumanistik*. Model pembelajaran ini menekankan pada pembelajaran yang berangkat dari fenomena nyata yang terjadi di lingkungan sekitar siswa serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan observasi, eksplorasi, analisis, dan refleksi. Dengan mengintegrasikan teknologi dan nilai-nilai kemanusiaan, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter, kreativitas, serta kemampuan siswa dalam memecahkan masalah secara bertanggung jawab. Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh *Phenomenon Based Learning* Berbasis *Technohumanistik* Terhadap Kompetensi *Risk Management* dan *Creative Design* pada Muatan IPAS Siswa Kelas V.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan penting yang bisa diangkat yaitu:

- 1) Belum pernah menerapkan model pembelajaran PhBL dalam pembelajaran.
- 2) Banyak siswa kurang berpartisipasi dalam diskusi, eksperimen, dan eksplorasi ide. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran belum

sepenuhnya mendorong siswa untuk menjadi pembelajar aktif yang mampu berpikir secara kritis dan kreatif.

- 3) Data kuesioner menunjukkan bahwa kemampuan manajemen risiko siswa masih tergolong sedang, ditandai dengan rendahnya keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat dan mengambil keputusan dalam pembelajaran serta mengidentifikasi sebuah permasalahan.
- 4) Berdasarkan wawancara dengan guru kelas, sebagian besar siswa cenderung mengikuti instruksi tanpa menunjukkan ide baru, dengan persentase siswa kreatif rata-rata di bawah 40%.
- 5) Teknologi seperti *Canva*, *Quizizz*, dan *Google Form* telah digunakan, namun hanya sebatas penyampaian materi, belum mengarahkan siswa untuk menggunakan teknologi sebagai sarana pengembangan ide dan karya.
- 6) Kurangnya pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dan nilai-nilai kemanusiaan (teknohumanistik).

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah tersebut, terdapat beberapa hal yang mengakibatkan rendahnya kompetensi *risk management* khususnya dalam mata pelajaran IPAS kelas V di sekolah dasar, dalam penelitian ini mengkaji tentang Pengaruh *Phenomenon Based Learning* Berbasis *Technohumanistik* Terhadap Kompetensi *Risk management* dan *Creative Design* Pada Muatan IPAS Siswa Kelas V.

1.4 Rumusan Masalah

Sehubung dengan latar belakang yang sudah dipaparkan, maka terdapat rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Apakah terdapat pengaruh signifikan *phenomenon based learning* berbasis *technohumanistik* terhadap kompetensi *risk management* pada muatan IPAS siswa kelas V di Gugus IV Kecamatan Kediri?
- 2) Apakah terdapat pengaruh signifikan *phenomenon based learning* berbasis *technohumanistik* terhadap *creative design* pada muatan IPAS siswa kelas V di Gugus IV Kecamatan Kediri?
- 3) Apakah terdapat pengaruh signifikan *phenomenon based learning* berbasis *technohumanistik* terhadap kompetensi *risk management* dan *creative design* secara simultan pada muatan IPAS siswa kelas V di Gugus IV Kecamatan Kediri?

1.5 Tujuan Penelitian

Sehubung dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan maka terdapat tujuan dari penelitian sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui pengaruh *phenomenon based learning* berbasis *technohumanistik* terhadap kompetensi *Risk management* pada muatan IPAS siswa kelas V di Gugus IV Kecamatan Kediri.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh *phenomenon based learning* berbasis *technohumanistik* terhadap kompetensi *creative design* pada muatan IPAS siswa kelas V di Gugus IV Kecamatan Kediri.

- 3) Untuk mengetahui pengaruh *phenomenon based learning* berbasis *technohumanistik* terhadap kompetensi *risk management* dan *creative design* pada muatan IPAS siswa kelas V di Gugus IV Kecamatan Kediri.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Setelah di ketahui ada atau tidaknya pada pengaruh *phenomenon based learning* berbasis *technohumanistik* terhadap kompetensi *risk management* dan *creative design* pada muatan IPAS siswa kelas V di gugus IV kecamatan kediri diharapkan dapat memberikan partisipasi dalam dunia pendidikan, termasuk pada melaksanakan kegiatan pembelajaran dan melalui penelitian ini juga dapat memperluas pengetahuan dalam menerapkan strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk melatih kompetensi *risk management* dan *creative design* pada anak sehingga pembelajaran tersebut berjalan secara optimal.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini yang dapat bermanfaat bagi kalangan sebgai berikut.

- a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi guru untuk mempertimbangkan memilih strategi, model, pendekatan dalam proses pembelajaran

khususnya dalam meningkatkan *risk management* dan *creative design* pada peserta didik. Guru dapat menjadikan pedoman dalam menerapkan *phenomenom based learning* berbasis *technohumanistik* dalam proses pembelajaran berlangsung.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh pihak sekolah sebagai referensi dalam mengembangkan pembelajaran IPAS di sekolah dasar guna mendukung peningkatan mutu dan kualitas proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti lain untuk dijadikan referensi, bahan kajian ataupun rujukan dalam melakukan penelitian pada bidang yang sama.

