

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berpikir kreatif merupakan suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau menawarkan solusi sebagai pemecahan masalah. Kemampuan berpikir kreatif juga dapat didefinisikan sebagai kemampuan mensintesis berbagai gagasan dalam pemecahan masalah untuk menghasilkan jawaban yang fleksibel terhadap suatu masalah (Johar, 2019). Ketika seorang siswa dapat memberikan banyak solusi untuk suatu masalah, yang masing-masing solusi tersebut harus relevan, tepat, dan bervariasi, maka kemampuan berpikir kreatif siswa akan meningkat. Kemampuan berpikir kreatif diperlukan untuk mendidik siswa dalam mengatasi masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi cenderung akan merasa tertantang dan termotivasi untuk mengatasi berbagai tantangan pembelajaran (Kalosi, 2021).

Keterampilan berpikir kreatif dapat membantu meningkatkan hasil belajar di setiap muatan pelajaran, salah satunya hasil belajar muatan pelajaran IPAS. Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang menggabungkan antara mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial dalam satu mata pelajaran. Mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam semesta beserta interaksinya, sekaligus mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Syifa & Julia, 2023). Belajar IPAS tidak hanya sekedar belajar menghafal namun belajar berpikir

(Yuli Nurul Fauziah, 2020). Pembelajaran IPAS membantu siswa saat membangun kapasitas mereka untuk berpikir kritis dan logis. Melalui pembelajaran IPAS diharapkan siswa akan belajar tentang alam semesta, mulai dari diri mereka sendiri, alam sekitar mereka, dan terus mengembangkan pengetahuan ini lebih lanjut dengan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini akan membuat mereka lebih mudah beradaptasi dengan fenomena atau perubahan yang terjadi di lingkungan mereka. Oleh karena itu, pada tingkat sekolah dasar pembelajaran IPAS merupakan salah satu pembelajaran yang menduduki peranan yang sangat penting karena dapat memberikan bekal peserta didik dalam menghadapi permasalahan sekitar dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di era digital (Irsan., 2021).

Pembelajaran IPAS yang berlangsung di Sekolah Dasar hendaknya dapat menumbuhkan sikap logis, kritis, dan kreatif terhadap peristiwa alam yang ada di sekitarnya. Untuk mengembangkan pola pikir ilmiah yang kritis sejak dini, pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar berupaya agar siswa mampu menganalisis apa yang mereka pelajari, cermat, dan teliti dalam mengambil keputusan, serta mampu menalar hubungan antara satu kejadian/gejala alam dengan kejadian/gejala alam lainnya. Melalui kemampuan berpikir kreatif memungkinkan peserta didik untuk mampu menciptakan ide-ide baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki untuk menyelesaikan permasalahan dari sudut pandang yang berbeda (Putra et al., 2016). Hal tersebut menjadikan kemampuan berpikir kreatif perlu tanamkan dan ditingkatkan pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Keterampilan berpikir kreatif perlu dikembangkan sejak dini karena diharapkan dapat menjadi bekal peserta didik

dalam menghadapi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari kedepannya. Keterampilan berpikir kreatif merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang sangat penting bagi perkembangan mental dan perubahan pola pikir peserta didik sehingga diharapkan proses pembelajaran dapat berhasil (Pratiwi & Suwirta, 2022).

Namun demikian, fakta lapangan menunjukkan keadaan siswa di sekolah tidak sepenuhnya memenuhi tuntutan kurikulum. Khususnya kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS siswa masih sebatas mengingat atau menghafal teori saja. Ketika dihadapkan dengan masalah-masalah aktual, siswa tidak dapat memutuskan apa yang harus dilakukan. Kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa di Indonesia khususnya dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat pada *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang diinisiasi oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) menunjukkan bahwa skor pembelajaran sains peserta didik di Indonesia masih berada pada angka 383 (OECD, 2022). Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa keadaan/ fakta lapangan tidak sesuai dengan harapan terkait pentingnya kemampuan berpikir kreatif yang harus dimiliki siswa, khususnya dalam pembelajaran IPAS SD. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif ini berimplikasi pada kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah dan hasil belajar siswa yang rendah, karena saat dihadapkan dengan permasalahan yang sulit dan rumit tentunya diperlukan kemampuan berpikir kreatif siswa untuk mampu menciptakan inovasi dan ide-ide baru yang bervariasi (Sudarto et al., 2021). Pernyataan ini didukung dengan hasil tes awal kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SD Negeri 1 Perean Kangin pada mata pelajaran IPAS. Data hasil tes awal kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilihat pada tabel 1.1

Tabel 1.1
Data Tes Awal Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Kriteria	Kategori	Jumlah Siswa
87-100	Sangat baik	2
77-86	Baik	6
65-76	Cukup	8
<65	Perlu bimbingan	13
Jumlah		29
Tuntas		8
Tidak tuntas		21

Berdasarkan data diatas sebanyak 21 siswa dalam katogori tidak lulus, kategori tersebut terdiri dari 8 siswa dengan kategori cukup dan 13 siswa dengan kategori perlu pendampingan. Hal ini berarti hanya 27,6% siswa yang tergolong kategori tuntas atau memiliki keterampilan berpikir kreatif baik, namun sebanyak 72,4% siswa masih tergolong tidak tuntas.

Rendahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi disebabkan oleh rendah dan kurangnya perhatian terhadap kreativitas di sekolah terutama dalam pembelajaran IPAS. Sedangkan proses berpikir kreatif merupakan suatu proses yang dilalui siswa untuk menghasilkan ide atau gagasan (kreativitas) dalam memecahkan masalah. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dapat disebabkan oleh berbagai faktor, misalnya permasalahan dalam proses belajar mengajar. Selain itu, faktor lain yang mungkin menyebabkan rendahnya kemampuan berpikir siswa ialah kurangnya sumber daya pendidikan, keterlibatan orangtua dan guru, hingga sistem pemeriksaan yang tidak sesuai.

Selanjutnya dari hasil wawancara dengan wali kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Perean Kangin terkait kemampuan berpikir kreatif siswa didapatkan informasi bahwa guru belum melaksanakan penilaian kemampuan berpikir kreatif, tapi melaksanakannya pada penilaian sikap dilihat dari analisis nilainya. Narasumber

juga menyatakan bahwa belum ada panduan asesmen pembelajaran yang khusus mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa. Panduan asesmen pada dasarnya diperlukan oleh guru untuk membangun kerangka kerja yang tepat dan terorganisir untuk proses evaluasi. Sehingga, ketika panduan tersebut tidak ada, guru sering kali kesulitan dalam merancang dan melaksanakan asesmen untuk menggali dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara komprehensif.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu dilakukan perbaikan pada bidang pendidikan IPAS untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, terutama keterampilan berpikir kreatif. Salah satunya dengan cara memperbaiki asesmen yang ada di sekolah dan mengembangkan panduan asesmen pembelajaran. Asesmen merupakan penilaian proses belajar dan faktor hasil belajar peserta didik (Safithtry, 2018). Sedangkan panduan asesmen merupakan dokumen pedagogis yang memberikan panduan dan kerangka kerja kepada guru untuk melakukan penilaian pencapaian siswa dalam konteks pembelajaran (Aditomo, 2021). Panduan asesmen pembelajaran yang baik terdiri dari kriteria penilaian yang mendukung pengukuran aspek yang berhubungan dengan pemikiran kreatif, memberikan panduan tentang cara membuat tugas yang menumbuhkan kreativitas, serta menentukan cara memberikan umpan balik yang mampu mendorong perkembangan pemikiran kreatif peserta didik. Asesmen pembelajaran penting dikembangkan untuk membantu guru dalam merancang tes yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, menilai pemahaman siswa secara akurat, serta mendukung perkembangan setiap siswa selama proses pembelajaran. Begitu juga dalam mengukur dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, diperlukan pengembangan asesmen dan

panduan asesmen yang tepat dan relevan agar dapat mendukung evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan.

Berdasarkan penelitian relevan terdahulu terkait pengembangan instrumen keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD (NLG Sarmiasih, IB Putrayasa, 2020), diketahui bahwa instrumen keterampilan berpikir kreatif sangat penting bagi siswa untuk mengetahui teknik pengkreasian ide secara luas, dan instrumen ini dikatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di sekolah dasar. Pentingnya menyesuaikan asesmen dengan kompetensi yang akan diukur berimplikasi pada berkembangnya berbagai asesmen pembelajaran, salah satunya yaitu asesmen pembelajaran berbasis *design thinking* (Arifah, 2020). Panduan asesmen pembelajaran berbasis *design thinking* dapat menjadi salah satu solusi pemecahan masalah dalam membantu guru merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses asesmen. Dengan menerapkan panduan asesmen pembelajaran ini tidak hanya memerhatikan hasil akhir, tetapi juga fokus pada perjalanan dan pengembangan ide. Panduan asesmen pembelajaran berbasis *design thinking* dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar dengan memberikan pendekatan terbuka dan mendalam terhadap pemecahan masalah. Selain itu, pendekatan *design thinking* juga dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif, serta memperkaya pengalaman pembelajaran mereka. Sejalan dengan penelitian berjudul panduan asesmen dalam praktek perancangan media pembelajaran berbasis *design thinking* (Arifah, 2020), menyatakan bahwa model asesmen ini dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Design thinking sendiri merupakan pendekatan yang melibatkan penggunaan prinsip-prinsip *design thinking* dalam proses pengembangan dan penilaian program pendidikan di sekolah dasar. Selain itu *design thinking* juga dapat diartikan sebagai sebuah metode pendekatan proses desain yang untuk mencari solusi dalam memecahkan masalah (Jaisy Rahman & Avin Maulana, 2022). Berdasarkan definisi ini, siswa bisa memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, inovatif, dan solutif. *Design thinking* memberikan pendekatan yang terstruktur untuk mengembangkan keterampilan kritis, kreatif, dan inovatif siswa (Muhammad Ali Kasri et al., 2021). Dengan mengintegrasikan asesmen berbasis *design thinking* dalam kurikulum sekolah dasar, siswa akan lebih terlibat dalam pembelajaran dan memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah nyata. Dengan adanya panduan asesmen berbasis *design thinking*, membantu guru dalam menciptakan lingkungan yang dapat merangsang kreativitas dan memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi. Sehingga diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan yang relevan dengan dunia nyata, seperti pemecahan masalah, inovasi, kolaborasi, dan adaptabilitas. Adapun nilai kebaruan dari penelitian yang dilaksanakan ini terletak pada panduan asesmen pembelajaran yang disusun menggunakan pendekatan *design thinking* dan juga diintegrasikan pada mata pelajaran IPAS SD. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Panduan Asesmen Pembelajaran Berbasis *Design thinking* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPAS.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kemampuan berpikir kreatif siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS masih kurang. Berdasarkan tes swal, sebesar 72,4% siswa kelas V SDN 1 Perean Kangin masih tergolong dalam kategori kemampuan berpikir kreatif rendah. Hal ini disebabkan karena kurangnya pembelajaran serta asesmen yang mendukung untuk menilai dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Guru telah berupaya dalam melaksanakan pembelajaran dan penilaian terkait kemampuan berpikir kreatif siswa, akan tetapi guru masih kesulitan menentukan asesmen yang tepat untuk mengukur kemampuan siswa.
3. Penggunaan asesmen/penilaian untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa masih kurang. Guru masih menggunakan penilaian sikap dan tidak menggunakan asesmen khusus dalam menilai kemampuan berpikir kreatif siswa
4. Belum tersedianya panduan asesmen pembelajaran berbasis *design thinking* untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa. Guru memerlukan inovasi terkait panduan asesmen pembelajaran, salah satunya melalui asesmen pembelajaran berbasis *design thinking* yang dapat digunakan untuk mengukur dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dipaparkan, permasalahan yang ditemui sangatlah beragam, maka perlu dilakukan pembatasan

masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini berfokus pada indentifikasi pada point 4 yaitu tidak tersedianya panduan asesmen pembelajaran berbasis *design thinking* pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Oleh sebab itu, penelitian pengembangan ini difokuskan pada pengembangan panduan asesmen pembelajaran berbasis *design thinking* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPAS.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan panduan asesmen pembelajaran berbasis *design thinking* pada mata pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kepraktisan panduan asesmen pembelajaran berbasis *design thinking* pada mata pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana efektifitas panduan asesmen pembelajaran berbasis *design thinking* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada uraian di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengkaji kevalidan dari panduan asesmen pembelajaran berbasis *design thinking* pada mata pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar.

2. Mengkaji kepraktisan dari panduan asesmen pembelajaran berbasis *design thinking* pada mata pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar.
3. Mengkaji efektifitas dari panduan asesmen pembelajaran berbasis *design thinking* pada mata pelajaran IPAS terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Pengembangan Asesmen Pembelajaran Berbasis *Design thinking* Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPAS dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat teoritis dan praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memberikan manfaat secara teoritis yang dapat dijadikan acuan khususnya di sekolah dasar agar mampu menciptakan kualitas guru yang kompeten dan mampu menciptakan pembelajaran yang komprehensif. Manfaat teoritis lainnya dari pengembangan Asesmen Pembelajaran Berbasis *Design thinking* Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPAS yaitu dapat digunakan sebagai panduan atau pedoman dalam merancang serta melaksanakan evaluasi pembelajaran yang dapat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran serta dapat dijadikan acuan dalam meningkatkan mutu dan kemampuan berpikir kreatif siswa siswa. Panduan Asesmen Pembelajaran Berbasis *Design thinking* ini mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa karena memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan ide-ide sebagai solusi pemecahan masalah.

2. Manfaat Praktis.

a) Bagi siswa.

Penelitian ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS melalui bantuan panduan asesmen pembelajaran berbasis *design thinking*. Pemanfaatan panduan asesmen pembelajaran berbasis *design thinking* dapat memberikan pengalaman baru saat mengikuti proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan Asesmen pembelajaran Berbasis *Design thinking* memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, inovatif, dan solutif melalui proses diskusi dan pemecahan masalah.

b) Bagi guru.

Dengan adanya pengembangan panduan asesmen pembelajaran berbasis *design thinking* Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPAS dapat digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan asesmen/penilaian oleh para guru untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V khususnya pada mata pelajaran IPAS. Disamping itu dengan panduan asesmen pembelajaran berbasis *design thinking* guru diharapkan mampu mengembangkan asesmen lain sesuai dengan kompetensi dasar dan materi yang diajarkannya.

c) Bagi kepala sekolah.

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar oleh kepala sekolah untuk mengambil satu kebijakan dalam membina para guru untuk

mengembangkan panduan asesmen pembelajaran yang lebih variatif sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

d) Bagi peneliti lainnya.

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman atau acuan dalam penelitian sejenis, serta masukan dalam membuat panduan asesmen pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, adapun produk yang akan dihasilkan nantinya ialah panduan asesmen berbasis *design thinking* pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi permasalahan lingkungan kelas V SD. Panduan asesmen memiliki fungsi sebagai acuan dalam melaksanakan asesmen atau evaluasi yang mendukung dan membantu guru dalam mempermudah proses pembelajaran di kelas, sehingga proses pembelajaran akan lebih memiliki makna dan lebih efektif. Adapun pemaparan spesifikasi produk pengembangan panduan asesmen ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Produk panduan asesmen berbasis *design thinking* merupakan panduan yang digunakan untuk mengukur tingkat ketercapaian kompetensi dan keterampilan peserta didik yang menekankan untuk pendekatan *design thinking* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Panduan asesmen pembelajaran berbasis *design thinking* dipilih karena diperlukan untuk menambah inovasi panduan asesmen yang dapat digunakan guru saat melakukan evaluasi khususnya saat mengukur tingkat ketercapaian kompetensi dan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

3. Panduan asesmen pembelajaran berbasis *design thinking* dilengkapi dengan pengenalan terkait penggunaan produk serta penjelasan mengenai prinsip asesmen, langkah perencanaan pembelajaran, petunjuk pembelajaran berdasarkan pendekatan *design thinking*, serta kegiatan evaluasi yang berisi langkah-langkah penilaian keterampilan berpikir kreatif.
4. Ciri khas produk panduan asesmen ini yaitu memuat permasalahan lingkungan sekitar yang di desain untuk melatih dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan ini dilatarbelakangi dari hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Perean Kangin dan analisis kebutuhan guru dan siswa kelas V terutama pada pembelajaran IPAS di kelas. Dari observasi ditemukan bahwa terdapat permasalahan terkait kurangnya kesediaan panduan asesmen di Sekolah Dasar, yang mendorong pentingnya pengembangan panduan asesmen ini. Saat ini, guru sudah menggunakan asesmen pembelajaran, namun masih sangat terbatas dikarenakan belum banyak pengembangan asesmen yang inovatif dan kreatif. Khususnya panduan asesmen yang bisa digunakan sebagai acuan untuk membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Dengan dorongan dari berbagai permasalahan diatas, pengembangan panduan asesmen pembelajaran sangat penting dilakukan. Dan dari permasalahan yang ditemukan di lapangan, panduan asesmen pembelajaran berbasis *design thinking* cocok dikembangkan untuk membantu menunjang proses pembelajaran dan juga membantu evaluasi yang dilaksanakan oleh guru. Selain itu, asesmen pembelajaran berbasis *design thinking* ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa

melalui penyelesaian masalah dan penemuan ide-ide baru yang bisa dikembangkan siswa. Sehingga pengembangan panduan asesmen pembelajaran ini cukup praktis jika digunakan oleh guru nantinya dalam melaksanakan penilaian atau evaluasi pembelajaran.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan panduan asesmen pembelajaran berbasis *design thinking* dalam penelitian ini didasari asumsi sebagai berikut:

1. Panduan asesmen pembelajaran berbasis *design thinking* dapat memberikan pedoman kepada guru dalam melakukan penilaian saat proses pembelajaran khususnya terkait kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
2. Panduan asesmen pembelajaran berbasis *design thinking* mengintegrasikan butir soal HOTS untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam berpikir kreatif. Melalui panduan asesmen pembelajaran ini siswa diberikan kesempatan untuk mengeluarkan ide-ide kreatifnya sebagai pemecahan sebuah masalah, sehingga siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran.

Sedangkan keterbatasan pengembangan panduan asesmen pembelajaran berbasis *design thinking* dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan panduan asesmen pembelajaran berbasis *design thinking* dibuat berdasarkan karakteristik guru dan siswa kelas V SD Negeri 1 Peraan Kangin, sehingga penelitian pengembangan ini terbatas kepada guru serta peserta didik di sekolah dasar tersebut atau guru serta peserta didik kelas V di lokasi lain dengan karakteristik yang serupa.

2. Pengembangan panduan asesmen pembelajaran berbasis *design thinking* terbatas pada mata pelajaran IPAS pada topik permasalahan lingkungan.
3. Uji coba produk hanya dilaksanakan dalam satu kelas yakni kelas V SD Negeri 1 Peraan Kangin.

1.10 Definisi Istilah

Guna meminimalisir salah paham dengan sejumlah istilah yang digunakan istilah yang dipergunakan pada penelitian pengembangan ini, maka harus diberikan pembatasan istilah meliputi:

1. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan.
2. Model ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. Model ADDIE terdiri dari lima langkah, yakni *Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*
3. Asesmen pembelajaran merupakan suatu proses untuk mendapatkan informasi yang digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan mengenai peserta didik, terkait dengan kurikulum, program pembelajaran dan dan kebijakan sekolah.
4. Panduan asesmen pembelajaran adalah panduan pedagogis yang memberikan arahan dan kerangka kerja kepada guru untuk melakukan penilaian pencapaian peserta didik dalam konteks pembelajaran.

5. *Design thinking* adalah pendekatan untuk menyelesaikan suatu masalah dengan menciptakan suatu produk inovatif dan dapat melatih kemampuan berpikir kreatif, berpikir kritis, serta mengembangkan ide inovatif.
6. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan siswa untuk menemukan jalan penyelesaian yang tidak biasa, unik dan belum pernah ditemukan oleh orang lain.
7. Pembelajaran IPAS SD adalah salah satu mata pelajaran Kurikulum Merdeka yang mempelajari ilmu pengetahuan tentang makhluk hidup, benda mati, dan interaksinya dalam alam semesta ini.

