

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA MELALUI
MODEL PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN MIND MAP KREATIF
PADA MATERI TEATER RAKYAT**

Ahmad Al Hafidz Ibnu Ruhanis¹, Naja Aliya Ruhanis², Trisakti Handayani³, Nur
Faridah⁴, Fakhintan Ilza Karengga⁵, Yasmin Tiara Sari⁶

¹Universitas Muhammadiyah Malang, ²Universitas Pembangunan Nasional Veteran
Jawa Timur, ⁴⁻⁶Universitas Muhammadiyah Malang

1afidzafidz85@gmail.com, 224043010109@student.upnjatim.ac.id,

3trisakti@umm.ac.id, 4nurfaridah36@guru.sd.belajar.id, ⁵ [fakhintan23@gmail.com](mailto:5fakhintan23@gmail.com)

6yasmintiarasari@gmail.com

ABSTRACT

Creative thinking skills in the 21st century are a crucial competency for every student. However, data from observations and interviews indicate that some students still struggle to develop creative ideas, lack confidence in expressing their thoughts, and tend to simply follow provided examples. Additionally, students face difficulties distinguishing between types of folk theater based on their characteristics. This study aims to enhance students' creative thinking skills regarding folk theater through the Project-Based Learning (PjBL) model supported by creative mind maps. The study employed the Kemmis & McTaggart Classroom Action Research (CAR) model, conducted over two cycles comprising planning, implementation, observation, and reflection stages. Data were collected via observation, interviews, and documentation, then analyzed using both quantitative and qualitative descriptive methods. The results show: (1) an improvement in students' creative thinking skills, rising from 50.93% in the pre-cycle stage to 63.53% in Cycle I, and further to 82.22% in Cycle II. These findings demonstrate that the PjBL model supported by creative mind maps is effective in enhancing students' creative thinking skills. Future research could explore applying this model to other arts and culture topics and at different educational levels.

Keywords: Creative Thinking Skills, PjBL, Creative Mind Map, People's Theatre.

ABSTRAK

Keterampilan beripikir kreatif pada abad 21 merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Namun, hasil data observasi dan wawancara menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide kreatif, kurang percaya diri dalam menyampaikan gagasan serta cenderung mengikuti contoh yang diberikan. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam membedakan jenis teater rakyat berdasarkan karakteristiknya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan *Mind Map Kreatif* pada materi Teater Rakyat. Metode penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas

(PTK) model Kemmis & MC. Tegart yang dilaksanakan selama dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian: (1) adanya peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa dari 50,93% pada pra siklus menjadi 63,53% pada siklus I dan meningkat menjadi 82,22% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa model PjBL berbantuan Mind Map Kreatif efektif dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penerapan model ini pada materi seni budaya lainnya dan jenjang pendidikan yang berbeda.

Kata Kunci: Keterampilan Berpikir Kreatif, PjBL, Mind Map Kreatif, Teater Rakyat.

A. Pendahuluan

Keterampilan berpikir kreatif merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan pada abad ke-21 karena berperan dalam membentuk kemampuan siswa untuk menghasilkan gagasan yang beragam, menemukan solusi terhadap permasalahan, serta menciptakan karya yang inovatif. Dalam konteks pendidikan dasar, pengembangan keterampilan berpikir kreatif menjadi semakin penting karena dapat membantu siswa mengembangkan potensi diri secara optimal melalui pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan bermakna, sehingga guru mengetahui pembelajaran mana yang cocok untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pembelajaran seni budaya, khususnya materi teater rakyat, memiliki potensi besar dalam

menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif karena siswa tidak hanya dituntut untuk memahami konsep, tetapi juga mampu mengeksplorasi ide, mengorganisasikan informasi, serta mengekspresikan gagasan melalui berbagai bentuk karya kreatif. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan berpikir kreatif dalam pembelajaran seni budaya menjadi suatu kebutuhan yang mendesak untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya yang semakin dinamis(Juita dkk., 2025).

Pembelajaran seni budaya di sekolah dasar idealnya diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang mendorong siswa untuk berpikir lancar (fluency), berpikir luwes (flexibility), menghasilkan gagasan yang orisinal (originality),

mengembangkan ide secara rinci (elaboration), serta memiliki kepekaan terhadap permasalahan (sensitivity). J.P. Guilford (1967) menjelaskan bahwa kelima aspek tersebut merupakan komponen utama atau indikator dalam keterampilan berpikir kreatif yang perlu dikembangkan melalui proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi ide dan menghasilkan karya secara mandiri. Dengan demikian, pembelajaran seni budaya tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui aktivitas yang memberikan ruang bagi kreativitas dan kolaborasi.

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud di lapangan. Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur dengan di kelas V SD Muhammadiyah 4 Batu, pada tanggal 20 April 2026 diperoleh informasi bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa masih perlu ditingkatkan (N. Faridah, komunikasi pribadi, 20 April 2026). Sebagian siswa masih kurang percaya diri dalam menyampaikan ide, cenderung mengikuti contoh yang telah diberikan,

serta belum mampu mengembangkan gagasan secara optimal ketika membuat karya. Selain itu, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami berbagai jenis teater rakyat beserta karakteristiknya. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi pra tindakan yang menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa hanya mencapai 50,93% dan termasuk dalam kategori cukup kreatif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan masih memerlukan inovasi agar dapat memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk mengembangkan ide dan menghasilkan karya yang kreatif.

Berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa penerapan Project Based Learning mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian (Rahmayanti, 2025) menunjukkan bahwa pendekatan STEAM berbasis Project Based Learning pada pembelajaran seni rupa kelas V madrasah ibtidaiyah mampu meningkatkan rata-rata kemampuan berpikir kreatif dari 67,15 menjadi 78,75 dengan ketuntasan klasikal mencapai 80%. Selanjutnya, penelitian (Padilah dkk., 2025)

menunjukkan bahwa penerapan Project Based Learning berbantuan E-Gallery menghasilkan nilai N-Gain sebesar 0,73 dengan kategori tinggi dan memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Semaantara itu diperkuat oleh penelitian dari (Rosalina & Sanoto, 2023) juga membuktikan bahwa model Project Based Learning mampu meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa dengan persentase akhir mencapai 85%. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut lebih banyak berfokus pada pembelajaran seni rupa dan penggunaan media yang berbeda. Hingga saat ini masih terbatas penelitian yang mengkaji penerapan Project Based Learning berbantuan Mind Map Kreatif pada materi teater rakyat untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian yang menunjukkan perlunya kajian lebih lanjut mengenai implementasi model tersebut dalam pembelajaran seni budaya pada materi teater rakyat.

Secara teoretis, Project Based Learning merupakan model

pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam menyelesaikan suatu proyek sehingga mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, kreativitas, serta keterampilan kolaboratif (Natty dkk., 2019). Sementara itu, penggunaan Mind Map Kreatif dapat membantu siswa mengorganisasikan informasi, menghubungkan berbagai konsep, serta menuangkan ide secara visual melalui gambar, warna, dan simbol yang menarik (Pratiwi & Abas, 2025). Integrasi antara Project Based Learning dan Mind Map Kreatif diyakini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya menghadirkan inovasi pembelajaran seni budaya yang mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui kegiatan proyek yang melibatkan proses berpikir, berkreasi, dan menghasilkan karya secara aktif.

Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan

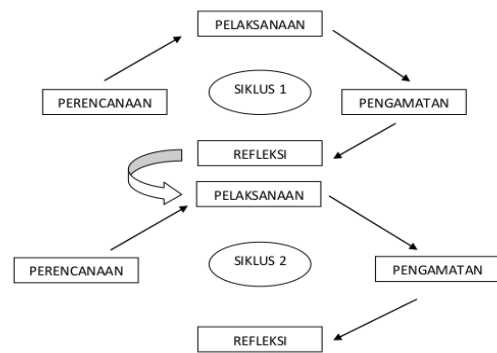
Taggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Kemmis dkk., 2013). Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa setelah penerapan tindakan.

Berdasarkan kajian pendahuluan diatas penlitit tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengn judul **“Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Model Project Based Learning Berbantuan Mind Map Kreatif Pada Materi Teater Rakyat”** dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui penerapan model Project Based Learning berbantuan Mind Map Kreatif pada materi teater rakyat di kelas V SD Muhammadiyah 4 Batu.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc. Teggart yang dilakukan melalui dua

siklus, di mana setiap siklus dilakukan secara berulang untuk memperbaiki proses pembelajaran guna mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa dengan menerapkan model pembelajaran PjBL atau *project based learning* pada materi teater rakyat.



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 1

Desain PTK Kemmis & Mc. Teggart

Adapun tahapan PTK Model Kemmis & Teggart (2013) sebagai berikut:

- a. Perencanaan (*planning*) dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, menyusun modul ajar, menyiapkan media pembelajaran berupa *Mind Map* kreatif, menyusun lembar observasi keterampilan berpikir kreatif, pedoman wawancara, serta menyiapkan perangkat dan bahan yang digunakan dalam pelaksanaan tindakan.

- b. Pelaksanaan tindakan (*acting*) dilakukan dengan menerapkan model *Project Based Learning* berbantuan *Mind Map* kreatif pada materi Teater Rakyat. Siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis proyek secara berkelompok melalui aktivitas kegiatan model PjBL.
- c. Observasi (*observing*) dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk memperoleh data mengenai keterampilan berpikir kreatif siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi, wawancara tidak terstruktur, dan dokumentasi sebagai bahan untuk mengetahui perkembangan keterampilan berpikir kreatif siswa pada setiap siklus.
- d. Refleksi (*reflecting*) dilakukan dengan menganalisis dan mengevaluasi hasil pelaksanaan tindakan berdasarkan data yang diperoleh pada tahap observasi. Hasil refleksi digunakan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan tindakan yang telah dilaksanakan serta sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya agar tujuan penelitian dapat tercapai secara optimal.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SD Muhammadiyah 4 Batu. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Muhammadiyah 4 Batu yang berjumlah 27 siswa, terdiri atas 18 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal dan wawancara yang menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa masih perlu ditingkatkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Observasi, digunakan untuk memperoleh data keterampilan berpikir kreatif siswa selama pembelajaran berlangsung.
- 2) Wawancara, peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal pembelajaran dan keterampilan berpikir kreatif siswa. Pedoman wawancara tidak terstruktur merupakan pedoman wawancara yang hanya memuat garis besar terhadap sesuatu yang dipertanyakan (Arikunto dkk., 2021).
- 3) Dokumentasi, digunakan untuk melengkapi data penelitian

berupa foto kegiatan pembelajaran, hasil karya siswa, serta dokumen pendukung lainnya (Sugiyono, 2008).

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi keterampilan berpikir kreatif dan pedoman wawancara tidak terstruktur. Lembar observasi disusun berdasarkan indikator keterampilan berpikir kreatif menurut (Guilford, 1967) yang meliputi *fluency* (kelancaran berpikir), *flexibility* (keluwesan berpikir), *originality* (keaslian gagasan), *elaboration* (keterperincian gagasan), dan *sensitivity* (kepekaan terhadap masalah). Setiap indikator dinilai menggunakan skala 1–4.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil observasi keterampilan berpikir kreatif siswa dan dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$Nilai = \frac{Skor\ diPeroleh}{Skor\ maksimal} \times 100$$

Selanjutnya, hasil persentase dikategorikan berdasarkan kriteria yang dikemukakan oleh (Arikunto dkk., 2021) sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa

Persentase	Kategori
81%–100%	Sangat Kreatif (SK)
61%–80%	Kreatif (K)
41%–60%	Cukup Kreatif (CK)
21%–40%	Kurang Kreatif (KK)
0%–20%	Sangat Kurang Kreatif (SKK)

Data kualitatif yang diperoleh melalui wawancara dan dokumentasi dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila persentase keterampilan berpikir kreatif siswa mencapai minimal rentang 80% atau berada pada kategori kreatif. Apabila indikator keberhasilan belum tercapai, maka dilakukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya hingga mencapai hasil yang diharapkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan model *Project Based Learning* berbantuan *Mind Map Kreatif* pada materi Teater Rakyat untuk mengetahui *fluency* (kelancaran berpikir), *flexibility* (keluwesan berpikir), *originality* (keaslian gagasan), *elaboration* (keterperincian

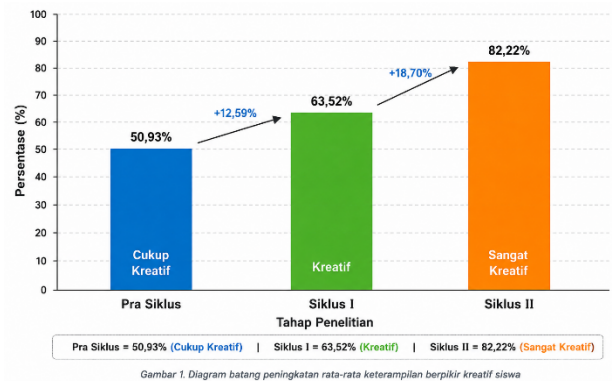
gagasan), dan *sensitivity* (kepekaan terhadap masalah). Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus setelah diterapkannya model *Project Based Learning* berbantuan *Mind Map Kreatif*. Hasil pengamatan dapat dilihat pada table di bawah ini.

Tabel 1. Peningkatan Rata-rata Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa

Tahap	Deskripsi Hasil	Persentase	Kategori
Pra Siklus	Siswa masih kesulitan mengembangkan ide dan cenderung mengikuti contoh yang diberikan.	50,93%	Cukup Kreatif
Siklus I	Siswa mulai mampu menyusun ide melalui <i>Mind Map Kreatif</i> , tetapi masih memerlukan bimbingan dalam mengembangkan gagasan secara rinci.	63,52%	Kreatif
Siklus II	Siswa mampu mengembangkan ide secara lebih kreatif dan menghasilkan <i>Mind Map</i>	82,22%	Sangat Kreatif

yang lebih lengkap, terstruktur, dan variatif.

Diagram 1. Peningkatan Rata-rata Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa



Berdasarkan Tabel 2 dan Diagram 1 diketahui bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan pada setiap tahap penelitian. Pada tahap pra siklus diperoleh persentase sebesar 50,93% dengan kategori cukup kreatif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa masih belum optimal, ditandai dengan sebagian siswa masih kurang percaya diri dalam mengemukakan ide, cenderung mengikuti contoh yang diberikan, dan belum mampu mengembangkan gagasan secara rinci. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I melalui penerapan model *Project Based Learning* berbantuan *Mind Map Kreatif*, persentase keterampilan berpikir kreatif siswa

meningkat menjadi 63,52% dengan kategori kreatif namun belum mencapai batas minimal 80% yang telah di tentukan sebelumnya. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa mulai mampu mengembangkan ide dan berpartisipasi aktif dalam penyusunan proyek secara berkelompok. Selanjutnya, pada siklus II terjadi peningkatan yang lebih signifikan dengan persentase mencapai 82,22% dan berada pada kategori sangat kreatif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, sehingga penerapan model *Project Based Learning* berbantuan *Mind Map Kreatif* mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V SD Muhammadiyah 4 Batu pada materi Teater Rakyat.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yakni siklus I dan II menggunakan model Kemmis dan Taggart yang meliputi tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Namun sebelum dilaksanakan siklus I dan II peneliti juga melakukan aktivitas pra siklus

untuk mengetahui kondisi awal siswa. Setiap siklus dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga keterampilan berpikir kreatif siswa dapat meningkat secara bertahap. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1) Pra Silus

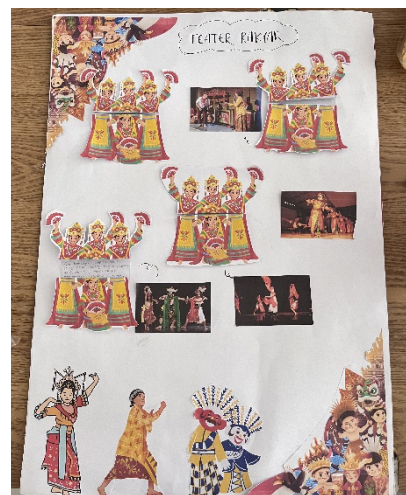
Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas V SD Muhammadiyah 4 Batu. Pada materi teater rakyat sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, kurang percaya diri dalam menyampaikan gagasan, cenderung mengikut contoh yang diberikan serta mengalami kesulitan membedakan jenis-jenis teater rakyat berdasarkan jenisnya. Hasil wawancara tersebut diperkuat dengan hasil observasi penilaian rata-rata keterampilan berpikir kreatif siswa yang masih tergolong cukup kreatif dengan persentase sebesar 50,93%. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide dan menghasilkan karya secara aktif.

2) Siklus I

Pada setiap pertemuan menyusun perangkat rancangan pembelajaran mendalam agar pembelajaran dapat teaksana sesuai tujuan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran dituangkan dalam bentuk Modul Materi Teater Rakyat Fase C Kelas V dengan menerapkan model PjBL. Peneliti juga menyiapkan bahan ajar, sarana prasarana seperti layar ISP atau *smart board* sebagai penunjang pembelajaran. Pada siklus I mempelajari materi terkait pengertian teater rakyat, jenis teater rakyat beserta contoh dan asal daerahnya. Pelaksanaan pembelajarannya di kelas V pada tanggal 24 April 2026. Pukul 07.45-09.10 diikuti oleh seluruh siswa. Mengacu pada model Kemmis & Mc. Tegart tindakan dan observasi dilakukan secara bersamaan dengan batuan observer. Pelaksanan dan observasi mengacu pada Modul Ajar Teater dengan 6 sintaks model pembelajaran *projet based learning* (Dewi dkk., 2023). Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) merupakan model

pembelajaran yang berfokus pada keterampilan kreatif siswa dalam menyelesaikan suatu proyek pembelajaran sehingga siswa dapat menungkan kretivitasnya seseai ide konstektual mereka(Asriani dkk., 2025).

Setelah dilaksanakan siklus I, peneliti bersama observer melakukan sesi diskusi terkahit haisl pengamatan pada tindakan yang telah diberikan. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa pembelajaran kurang maksimal pada alur pembelajaran proyek, sehingga membutuhkan bimbingan lebih.



Gambar 1
Hasil Mind Map Kreatif Siswa
Pada Siklus I

Dari gambar diatas dapat dilihat proses *fluency* (kelancaran berpikir), *flexibility* (keluwesan

berpikir), *originality* (keaslian gagasan), *elaboration* (keterperincian gagasan), dan *sensitivity* (kepekaan terhadap masalah) masih belum optimal namun sudah masuk kategori kreatif karena mampu menyusun ide dalam hasil map.

Berikut refleksi pada siklus I pembelajaran materi teater rakyat:

- a) Diperoleh hasil bahwa sebagian siswa masih memerlukan bimbingan dalam mengembangkan ide dan menyusun *Mind Map* secara lebih rinci.
 - b) Perlu adanya perlakuan pembelajaran sesuai gaya belajar siswa.
 - c) Hasil observasi menunjukkan bahwa persentase keterampilan berpikir kreatif siswa meningkat menjadi 63,53% dengan kategori kreatif.
- 3) Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, dilakukan perbaikan pada tanggal 4 Mei 2026 pukul 07.45-09.10 yang diikuti oleh seluruh siswa. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun kembali perangkat pembelajaran

mendalam (RPM) dengan memberikan contoh mind map yang bervariasi pada LKPD agar alur tahapan proyek lebih terperinci. Peneliti memberikan perlakuan tambahan berupa membentuk kelompok berdasarkan perbedaan gaya belajar auditorivisual dan kinestetik sehingga mengadopsi pembelajaran berdiferensiasi proses. Berdiferensiasi proses merupakan proses pembelajaran yang memberikan kesempatan siswa mengerjakan proyek sesuai gaya belajarnya sehingga adanya perbedaan proses membuat proyek antara siswa audiovisual dan kinestetik (Anggraeni & Syafira, 2024).

Pada pelaksanaannya tetap mengacu pada model PjBL dengan tambahan diferensiasi proses dimana siswa dengan kelompok gaya belajar audiovisual akan menyelesaikan proyek mind map teater rakyat dengan memvisualkan dari video yang ditampilkan melalui layar perangkat digital. Sedangkan siswa dengan kelompok gaya belajar kinestetik akan menyelesaikan proyek dengan

aktivitas menggunting dan menempel gambar. Pada tahap observasi terlihat bahwa siswa lebih mampu mengembangkan ide secara lebih kreatif dibandingkan pada siklus sebelumnya.



Gambar 2

Hasil Karya Mind Map pada siklus II

Dari gambar 2 terlihat hasil karya siswa juga menunjukkan adanya peningkatan dari segi kelengkapan informasi, kejelasan struktur gambar, serta kerapian penyusunan mind map. Pada tahap refleksi diperoleh hasil sebagai berikut:

a) Hasil observasi diperoleh bahwa perbaikan tindakan yang dilakukan pada siklus II mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dengan adanya penerapan Model Project Based Learning (PjBL) berbantuan Mind Map Kreatif khususnya pada aspek *fluency* (kelancaran berpikir), *flexibility*

(keluwesan berpikir), *originality* (keaslian gagasan), *elaboration* (keterperincian gagasan), dan *sensitivity* (kepekaan terhadap masalah).

b) Adanya peningkatan persentase keterampilan berpikir kreatif siswa menjadi 82,22% dengan kategori sangat kreatif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan mind map kreatif pada materi teater rakyat dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V SD Muhammadiyah 4 Batu dari kondisi awal (pra siklus) sebesar 63,53% dengan kategori cukup kreatif, meningkat pada siklus I menjadi 63,53% dengan kategori kreatif, dan kembali meningkat pada siklus II menjadi 82,22% dengan kategori sangat kreatif. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai yang terlihat pada aspek *fluency* (kelancaran berpikir), *flexibility* (keluwesan berpikir), *originality*

(keaslian gagasan), *elaboration* (keterperincian gagasan), dan *sensitivity* (kepekaan terhadap masalah).

Dengan demikian, model *Project Based Learning* berbantuan mind map kreatif dapat diadopsikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi teater rakyat di sekolah dasar khususnya pada siswa kelas V.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, R., & Syafira, H. (2024). Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Smp Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Proyek Terintegrasi Stem. *Proceeding Seminar Nasional Ipa*, 555–563.
- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Asriani, A., Tahir, M., & Syazali, M. (2025). Pengaruh Model Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Kreativitas Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sdn 28 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 23–30. <https://doi.org/10.29303/jipp.V10i1.3113>
- Dewi, P., Romadhana, A., Muzaki, M., & Mz, A. F. S. A. (2023). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ipa Berbasis Project Based Learning (Pjbl) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendas: Primary Educational Journal*, 4(1), 61–68. <https://doi.org/10.29303/Pendas.V4i1.3164>
- Guilford, J. P. (1967). *The Nature Of Human Intelligence*. McGraw-Hill.
- Juita, N., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Tantangan Kreativitas Berfikir Siswa Sekolah Dasar. *Pendidagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 27–35.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2013). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer Science & Business Media.
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082–1092. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V3i4.262>
- Padilah, M. A. Y., Gloria, R. Y., & Muspiroh, N. (2025). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan E-Gallery. *Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan (Jpsp)*, 5(1), 1–15. <https://doi.org/10.23971/jpsp.V5i1.8876>

- Pratiwi, B., & Abas, K. (2025). Penggunaan Teknik Mind Mapping Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa: The Use Of Mind Mapping Technique In Indonesian Language Learning To Improve Students' Conceptual Understanding. *Literasi: Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*, 4(2), 65–81. <https://doi.org/10.58218/Literasi.V4i2.1541>
- Rahmayanti, S. (2025). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Melalui Pendekatan Stem Berbasis Pjbl Pada Pembelajaran Seni Rupa Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah* [Thesis, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Kebumen]. <https://eprints.iainu-kebumen.ac.id/id/eprint/28/6/Bab%20v.pdf>
- Rosalina, M., & Sanoto, H. (2023). Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa Dengan Model Project Based Learning Pelajaran Seni Rupa Kelas Ii Di Sd Negeri Pulutan 02. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 9(5), 34–46. <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V9i5.1895>
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D)*. Alfabeta.