

BAB V

PEMBAHASAN

A. Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Lancar (Fluency) Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 Di MI Bustanus Shibyan Karangdawang Mojokerto.

Strategi guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif lancar sangat beragam. Sesuai dengan temuan penelitian di MI Bustanus Shibyan Karangdawang Mojokerto, berikut adalah beberapa kegiatan yang dilakukan ;

1. Penanaman Sejak Kecil

Dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif ditanamkan atau dibiasakan sejak anak masih kecil yang mana kemampuan berpikir kreatif akan cepat berkembang dengan ditanamkannya sejak anak masih kecil bahkan dalam sekolah pendidikan anak usia dini sudah ditanamkan atau dibimbing dalam berpikir kreatif. Karena proses perkembangan anak berada di usia 5-9 lebih cepat menyerap suatu pembelajaran dengan itu guru Madrasah Ibtidiyah sudah menuntun anak didiknya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Hal ini selaras dengan ucapan Munandar yang mengungkapkan bahwa mengenai manfaat kreativitas bagi anak yaitu kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya,

dalam era pembangunan ini dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan kejayaan masyarakat dan negara tergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya. Untuk mencapai hal itu, perlulah sikap dan perilaku kreatif yang dipupuk sejak dini. Lebih rinci dikemukakan bahwa kreativitas perlu dipupuk sejak dini dalam peserta didik:

Pertama: karena dengan berkreasi orang dapat perwujudan diri/aktualisasi, dimana hal ini merupakan kebutuhan pokok pada tingkat ketujuh dari delapan kebutuhan dalam kehidupan manusia, kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya. *Kedua:* kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan di sekolah yang terutama dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan dan penalaran. *Ketiga:* bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat (bagi diri pribadi dan bagi lingkungan) tetapi juga memberikan kepuasan pada individu. Dari wawancara terhadap tokoh-tokoh yang telah mendapat penghargaan karena berhasil menciptakan sesuatu yang bermakna. *Keempat:* kreativitaslah yang dapat memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini

kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara tergantung pada sumbangan kreatif yang berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk mencapai hal itu perlulah sikap pemikiran dan perilaku kreatif yang dipupuk sejak dini.¹

Dengan teori yang di jelaskan diatas dapat dipahami bahwa dalam dunia pendidikan guru mendidik peserta didik tidak hanya dengan pengetahuan melainkan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dimulai dari siswa sejak duduk dikelas rendah, bahkan dalam dunia pendidikan anak usia dini guru sudah menggembleng siswa untuk dapat berpikir kreatif. Dengan membiasakan berpikir kreatif sejak kecil maka tujuan dalam pembelajar akan tercapai. Peserta didik akan jauh lebih baik dalam pembelajaran jika guru mengembangkan kemampuan berpikir kreatif lancar nya.

Penanaman berpikir kreatif siswa sejak kecil dapat berguna untuk menghasilkan gagasan sendiri, sehingga tujuan dalam meningkatkan kemampuan berpikir lancar dapat tercapai. Dengan proses pembelajaran yang disusun dengan baik dan dilaksanakan sesuai rencana maka proses pembelajaran juga akan tercapai dengan baik. Adapun kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif lancar guru menggunakan konsep bermain yang menyenangkan.

¹ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*,(Jakarta:Rineka, 2012), hal.34

2. Pembelajaran Menyenangkan

Di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Bustanus Shibyan pada kelas 1 yang digunakan dalam pembelajaran adalah mengarahkan peserta didik dengan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan yang mana pendidik mengajar dengan menggunakan konsep bermain. Dengan itu Santrock mengatakan permainan ialah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Menurutnya permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam.² Dengan konsep bermain perasaan peserta didik akan menjadi bahagia, sehingga dengan konsep seperti itu dapat menimbulkan kenyamanan dalam melakukan suatu kegiatan dalam pembelajaran, selain itu jika guru menggunakan konsep bermain peserta didik akan lebih gampang mencerna dalam melakukan suatu proses pembelajaran dan tujuan yang akan diinginkan akan cepat terlaksana atau cepat tercapai.

Dengan suatu konsep bermain merupakan sumber dari perkembangan anak pada proses pembelajaran yang masih duduk di kelas rendah. Selaras dengan Vygotsky yang mengatakan bahwa bermain merupakan sumber perkembangan anak, terutama untuk aspek berpikir. Vygotsky mendefinisikan hubungan antara bermain

² John W. Santrock, *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup*, (Jakarta: Erlangga, 2002), hal.272

dengan perkembangan anak sangat spesifik.³ Dunia pembelajaran di dalam kelas rendah pendidik tidak terlalu menekankan proses belajar mengajar secara serius yang dapat menumbuhkan rasa bosan, sehingga pendidik mempunyai cara yang mana proses pembelajaran lebih digunakan dengan proses yang menyenangkan dengan konsep bermain yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Dengan konsep bermain peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar di dalam kelas.

Pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan. Proses pembelajaran ini bisa dinamakan dengan *Edutainment* yang berarti pendidikan menyenangkan. Hamruni menyimpulkan bahwa *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang di desain dengan memadukan antara muatan pendidikan dengan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan.⁴ Dapat di pahami bahwa pelaksanaan pembelajaran dihubungkan dengan kesenangan dan kebahagiaan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran sehingga peserta didik tidak mengalami kebosanan dalam proses pembelajaran.

Salah satu usaha penting yang dapat dilakukan untuk membangkitkan semangat belajar adalah mendesain pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan. Menurut Dave Meier,

³ Lev S Vygotsky, *Play and its Role in the Mental Development of the child*, Soviet Psychology, 1967, hal.6

⁴ Hamruni, *Edutainment dalam Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: UIN Suka, 2009), hal.50

menyenangkan atau membuat suasana belajar dalam keadaan gembira bukan berarti menciptakan suasana ribut dan huru-hura.⁵ Dapat dijelaskan bahwa konsep belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan tidak semata-mata hanya bermain melainkan dengan keterkaitannya suatu pembelajaran dengan konsep bermain. Kesenangan dan kegembiraan disini berarti membangkitkan minat siswa dalam proses pembelajaran dan dengan konsep yang menyenangkan siswa dapat lebih cepat faham dengan materi yang disampaikan.

Pemahaman akan materi pelajaran, mengandung pengertian bahwa proses pembelajaran dilakukan dengan perasaan yang menyenangkan dan gembira peserta didik akan lebih cepat dalam memahami materi tersebut. Sebab peserta didik tidak merasa tertekan dalam proses pembelajaran dan memiliki rasa ingintahu yang tinggi, oleh karena itu pemahaman materi sangat erat hubungannya dengan proses pembelajaran yang dilakukan.

Terkait hal tersebut Rose dan Nicholes, menyebutkan beberapa cara menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan, diantaranya yaitu: Menciptakan lingkungan tanpa stres, Menjamin bahwa subyek pelajaran adalah relevan, Menjamin bahwa belajar secara emosional adalah positif, Melibatkan secara sadar semua indra dan juga pikiran otak kiri dan otak kanan, Menantang otak

⁵ Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif, Memberdayakan dan Mengubah Jalan Hidup Siswa*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009, hal.175

para siswa untuk dapat berpikir jauh ke depan dan mengeskplorasikan apa yang sedang dipelajari dengan sebanyak mungkin kecerdasan yang relevan untuk memahami subyek pelajaran, Mengonsolidasikan bahan yang sudah dipelajari dengan meninjau ulang periode waspada yang rileks.⁶

3. Perencanaan Pembelajaran Berupa RPP

Suatu proses belajar mengajar juga membutuhkan suatu perencanaan yang mana akan menjadikan suatu kecapaian dalam proses pembelajaran. Suatu perencanaan yang digunakan oleh guru adalah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Sebelum melakukan mengajar guru menyusun perencanaan pembelajaran terlebih dahulu dengan menggunakan RPP agar suatu pembelajaran yang diinginkan tercapai dengan baik. Hal itu selaras dengan yang dipaparkan oleh Briggs dalam bukunya bahwa perencanaan pembelajaran adalah keseluruhan proses analisis kebutuhan dan tujuan belajar serta perkembangan sistem penyampaiannya untuk memenuhi kebutuhan dan mencapitujuan tersebut, termasuk di dalamnya pengembangan pake pembelajaran dan kegiatan belajar mengajar, uji coba dan revisi paket pembelajaran dan terakhir adalah mengevaluasi program dan hasil belajar.⁷

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat dipahami bahwa pendidik harus mempunyai perencanaan sebelum melaksanakan

⁶*Ibid*, hal 180

⁷ M. L. Briggs, *Learning Theories for Theachers fourth ed*, (New York: Harper and row, 1978), hal.20

proses mengajar kepada peserta didik yang mana perencanaan pembelajaran ini merupakan suatu gambaran umum tentang langkah-langkah dalam suatu proses pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru pada proses belajar mengajar pada waktu yang akan datang untuk mencapai sebuah tujuan yang telah ditetapkan. Suatu perencanaan yang dilakukan oleh guru dinamakan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun sebelum memulai pembelajaran yang dikembangkan secara merinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu yang mengacu dalam silabus.

4. Kegiatan Menggambar

Proses belajar mengajar di dalam sekolah mestinya mempunyai kegiatan pembelajaran. Kegiatan yang disusun oleh guru tentunya mempunyai manfaatnya masing-masing dengan perencanaan yang matang akan menimbulkan pembelajaran yang efektif. Guru Madrasah Ibtidaiyah Bustanus Shibyan kelas 1 dalam meningkatkan kemampuan berpikir lancar menggunakan kegiatan berupa diskusi. Menurut Isjoni diskusi adalah salah satu strategi belajar mengajar yang dilakukan seorang guru di sekolah, dalam diskusi ini orang berinteraksi antara dua atau lebih individu saling tukar menukar pengalaman, informasi, dan memecahkan masalah.⁸ Sedangkan Kasima mengatakan diskusi adalah tukar pendapat

⁸ Isjoni, pembelajaran Visioner Perpaduan Indonesia-Malaysia, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2007), hal.131

untuk memecahkan suatu masalah atau mencari kebenaran, atau pertemuan ilmiah yang di dalamnya dilakukan tanya jawab guna membahas suatu masalah.⁹

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat dipahami bahwa berdiskusi yaitu suatu pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok antara 2-3 orang dengan melakukan suatu kegiatan tanya jawab dengan mengungkapkan gagasan yang diperoleh dalam berdiskusi. Dengan adanya kegiatan berdiskusi siswa mempunyai kemampuan menjadi individu yang aktif dan berani dalam menyampaikan gagasan, ide dan pendapat yang ingin siswa sampaikan dalam berdiskusi dengan dorongan pendidik. Kegiatan berdiskusi sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif lancar yang mana sudah disampaikan diatas bahwa dengan berdiskusi peserta didik akan lebih pede dalam mengungkapkan gagasannya.

5. Mengkaitkan Pembelajaran dengan Fakta dan Pengalaman

Dengan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam meningkatkan kemampuan berpikir lancar strategi mengajar yang digunakan pendidik adalah proses pembelajaran yang dihubungkan dengan fakta dan pengalaman peserta didik yang mana strategi ini dinamakan dengan strategi pembelajaran peningkatan kemampuan

⁹ Kasima, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang: Cahaya Agency, 2013)

berpikir (SPPKB). Strategi ini dapat meningkatkan peserta didik dalam berikir kreatif lancar.

Strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir (SPPKB) merupakan strategi yang digunakan guru kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Bustanus Shibyan. Sppkb adalah strategi yang menekankan pada kemampuan berpikir peserta didik dan dihubungkan dengan fakta dan pengalaman peserta didik. Hal tersebut selaras dengan paparan Wina Sanjaya bahwa strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir merupakan model pembelajaran yang mampu berdiri pada pengembangan kemampuan berikir siswa melalui fakta atau pengalaman anak sebagai bahan dalam memecahkan sebuah masalah yang diajukan.¹⁰ Di dalam sppkb peserta didik ditekankan pada pembelajaran yang berhubungan dengan fakta dan pengalaman siswa yang akan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik. Dengan menggunakan strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir cocok bagi peserta didik yang mana suatu proses pembelajaran tersebut akan meningkatkan kemampuan berpikir lancar dengan menekankan strategi kemampuan berpikir yang mnekankan pada dunia fakta dan pengalaman peserta didik.

¹⁰ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2006), hal.227

Dalam meningkatkan kemampuan berpikir lancar guru memiliki cara dalam proses belajar mengajar dengan dihubungkan dalam dunia fakta dan pengalaman peserta didik. Adapun beberapa prinsip umum tentang mengajar menurut Hamzah adalah:¹¹*Pertama*, Mengajar harus berdasarkan pengalaman yang sudah dimiliki siswa. Apa yang telah dipelajari merupakan dasar dalam mempelajari bahan yang telah diajarkan, oleh karena itu tingkat kemampuan siswa sebelum proses belajar mengajar berlangsung harus diketahui guru. Tingkat kemampuan semacam ini disebut *entry behavior*. *Entry behavior* dapat diketahui diantaranya dengan melakukan *pre test*. *Kedua*, Mengajar dengan memperhatikan perbedaan individual setiap siswa, adapun perbedaan individual dalam kesanggupan belajar .setiap individu mempunyai kemampuan potensial seperti bakat dan intelegensi yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Apa yang dipelajari seseorang secara cepat, mungkin tidak dapat dilakukan oleh orang lain dengan cara yang sama. Oleh karena itu mengajar harus memperhatikan perbedaan tingkat kemampuan siswa masing-masing.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat dipahami bahwa strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir (SPPKB) merupakan strategi pembelajaran yang menekankan kepada

¹¹ Hamzah B uno, *perencanaan pemberian pembelajaran*, (Jakarta: Aksara, 2006), hal.7

perkembangan kemampuan berpikir dengan dihubungkan pada fakta dan pengalaman siswa yang bertujuan dalam mengembangkan gagasan dan ide melalui kemampuan berbahasa secara verbal. Selain itu sppkb menekankan kemampuan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah pada pembelajaran yang sesuai dengan suatu perkembangan anak. Strategi ini sangat cocok untuk meningkatkan kemampuan berpikir lancar.

Letak keberhasilan dalam strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir pada diri peserta didik yang mampu berpikir dalam mengembangkan sebuah gagasan yang dilaksanakan dalam sebuah pembelajaran yang mana peserta didik mempunyaibanyak ide yang keluar dalam pemikirannya. Maka tujuan pembelajaran dapat tercapai melalui SPPKB pada aktivitas pembelajaran peserta didik. Melalui strategi gurudalam kegiatan berdiskusi dapat meningkatkan kemampuan berpikir lancar pada peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Bustanus Shibyan.

B. Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Luwes (Flexibility) Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 Di MI Bustanus Shibyan Karangdawang Mojokerto.

Strategi guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif luwes sangat beragam. Sesuai dengan temuan penelitian di MI Bustanus Shibyan Karangdawang Mojokerto, berikut adalah beberapa kegiatan yang dilakukan :

1. Perencanaan Pembelajaran dengan Menyusun Silabus

Suatu perencanaan dilakukan di MI Bustanus Shibyan yaitu dengan menyusun silabus yang mana Mulyasa mengatakan bahwa silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu kelompok mata pelajaran dengan tema tertentu, yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar yang dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan.¹²

Seperti kita ketahui, dalam pengembangan kurikulum dan pembelajaran, terlebih dahulu perlu ditentukan standar kompetensi yang berisikan: kebulatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang ingin di capai, materi yang harus dipelajari, pengalaman belajar yang harus dilakukan, dan sistem evaluasi untuk mengetahui pencapaian standar kompetensi. Dengan kata lain, pengembangan kurikulum dan pembelajaran menjawab pertanyaan: *pertama*, Apa yang akan diajarkan (standar kompetensi, kompetensi dasar, dan materi pelajaran)?, *kedua*, Bagaimana cara mengajarkannya (pengalaman belajar, metode, media)?, *ketiga*, Bagaimana cara mengetahui pencapaiannya (evaluasi, atau sistem penilaian)

¹² Mulyasa E, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hal.190

Dengan suatu perencanaan pembelajaran dengan silabus guru lebih mudah dalam mengajar peserta didik. Silabus merupakan sumber pokok dalam penyusunan rencana pembelajaran yang terkait dengan standar kompetensi maupun kompetensi dasar. Dengan silabus guru dapat lebih mudah melihat, menganalisis dan memperkirakan sebuah proses pembelajaran sehingga dapat menjadi sebuah kerangka pembelajaran yang terencana sebelumnya dengan baik. Dan dapat gambaran bahwa silabus merupakan penjabaran standar kompetensi dasar kedalam materi pokok, kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar. Dalam implementasinya silabus dijabarkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran, dilaksanakan evaluasi dan ditindaklanjuti oleh masing-masing guru.

2. Penyelesaian Masalah Secara Mandiri

Kemampuan berpikir kreatif luwes merupakan kemampuan yang mampu mengembangkan sebuah ide yang bervariasi yang mana peserta didik mampu meningkatkan sebuah ide yang ada di pemikirannya. Di dalam kemampuan berpikir luwes peserta didik di tuntun untuk mampu mengembangkan sebuah ide, jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi pada diri peserta didik. Dengan adanya kemampuan berpikir luwes dalam diri peserta didik maka suatu tujuan dalam pembelajaran akan tercapai.

Inovasi atau pembaharuan merupakan ide, barang, metode yang dirasakan atau diamati sebagai hal yang baru bagi seseorang atau kelompok masyarakat, baik berupa hasil *intervensi* (penemuan baru) atau mencapai tujuan pendidikan atau memecahkan masalah pendidikan nasional.¹³ Adanya tuntunan inovasi tersebut menjadikan guru sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan diharuskan untuk memiliki ide atau barang yang dapat digunakan dalam rangka memecahkan permasalahan yang ada di sekolah. Guru merupakan pihak yang sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Kewibawaan guru sangat menentukan kelangsungan proses belajar mengajar di kelas maupun efeknya diluar kelas. Guru harus pandai membawa siswanya kepada tujuan yang hendak dicapai. Ada beberapa hal yang dapat membentuk kewibawaan guru antara lain adalah metode mengajar yang sesuai dengan situasi dan kondisi siswa, hubungan antar individu, serta penguasaan materi yang diajarkan.¹⁴

Guru dalam dunia pendidikan merupakan peran utama yang sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Kehormatan seorang guru sangat mempengaruhi proses belajar mengajar dikelas dan berefek di luar kelas juga. Guru merupakan ajang keberhasilan peserta didik di dalam pendidikan dan guru mempunyai cara agar keberhasilan itu tercapai. Agar pendidikan semakin maju guru

¹³ Tjipto Subadi, *Inovasi Pendidikan*, (Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2011), hal.1

¹⁴ *Ibid*, hal.8

menuntun peserta didik untuk bisa mengembangkan sebuah ide yang ada dalam pikirannya.

Strategi yang digunakan oleh guru Madarasah Ibtidaiyah Bustanus Shibyan Kelas 1 adalah memberikan suatu masalah yang harus dipecahkan dengan cara pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Strategi ini disebut dengan strategi pembelajaran berbasis masalah (SPBM). Strategi ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, karena di strategi pembelajaran berbasis masalah peserta didik sangat berperan dalam pembelajaran sedangkan guru hanya menjadi fasilitator atau hanya membimbing. SPBM dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada penyelesaian masalah yang dihadapi.¹⁵ Selaras dengan pernyataan Bound dan Falleti dibukunya yang menyatakan bahwa “Problem Based Learning is a way of constructing and teaching course using problem as a stimulus and focus on student activity”, yang artinya Pembelajaran Berbasis Masalah adalah cara membangun dan mengajar dengan menggunakan masalah sebagai stimulus dan fokus pada aktivitas pembelajaran siswa.¹⁶

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat dipahami bahwa strategi pembelajaran berbasis masalah yang mana kegiatan

¹⁵ Wina sanjaya, Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, (Jakarta: Kencana,2006), hal.214

¹⁶ D Boud and G Falleti, *the challenge of problem Based Learning*, (London: Kogan Page, 1997), hal.28

belajarnya dikaitkan dengan masalah yang bertujuan sebagai stimulus dan fokus pada aktivitas pembelajaran di sekolah. Dalam strategi ini peserta didik lebih aktif dan guru hanya sebagai fasilitator. Peserta didik diberi sebuah masalah yang dimunculkan dari guru, kemudian peserta didik memperdalam pengetahuannya tentang apa yang belum diketahui atau yang sudah diketahui dalam memecahkan masalah tersebut sehingga dengan menggunakan strategi berbasis masalah peserta didik dapat mengembangkan pola berpikirnya dan semakin mendorong mereka untuk berperan aktif dalam belajar.

3. Kegiatan Bermain Peran

Sehingga guru memberikan kegiatan yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif luwes adalah memainkan peran atau melakukan akting dalam sebuah pembelajaran tematik. Menurut Moeslichtoen bermain peran adalah bermain menggunakan daya khayal yaitu menggunakan bahasa atau pura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu atau orang tertentu, dan binatang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukan.¹⁷ Selaras dengan Ali yang menyatakan bahwa tujuan bermain peran adalah menggambarkan suatu peristiwa masa lampau atau dapat pula cerita dimulai dengan berbagai kemungkinan yang terjadi, baik kini maupun mendatang

¹⁷ Moeslichatoen, Metode Pengajaran Ditaman Kanak-kanak, (Jakarta: Renika Cipta, 2004), hal.38

kemudian ditunjuk beberapa siswa untuk melakukan peran sesuai dengan tujuan cerita. Pemeran melakukan sendiri perannya sesuai dengan daya imajinasi peserta didik tentang pokok yang diperankan.¹⁸

Bermain peran lebih menekankan hubungan individu dengan masyarakat atau orang lain. Metode ini lebih memfokuskan pada proses interaksi sosial. Menurut Zuhaerini Metode ini digunakan pada pembelajaran untuk melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis.¹⁹ Kegiatan yang direncanakan oleh guru tentunya kegiatan yang tidak menimbulkan kebosanan sehingga peserta didik tidak mempunyai minat dalam proses pembelajaran. Kegiatan bermain peran dalam duniapendidikan kelas rendah merupakan kegiatan yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir luwes yang akan mencaai sebuah tujuan pembelajaran dengan maksimal.

Berdasarkan temuan serta teori-teori yang ada maka dapat dipahami bahwa strategi yang diguakan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir luwes kelas 1 pada suatu proses pembelajaran adalah strategi pembelajaran berbasi masalah. Dengan memberikan kegiatan yang berupa bermain peran agar peserta didik dapat memuculkan sebuah ide yang bervariasi dalam

¹⁸ Ali, *BelajarAktif dan Terpadu*, (Surabaya: Duta Graha Pustaka), hal.24

¹⁹ Zuhaerini, *Asyiknya Bermain Peran*, (Jakarta: Metagraf, 2017) hal.56

pemikirannya. Peserta didik akan dapat memunculkan idenya secara leluasa dengan pemikirannya sendiri dengan memberikan sedikit masalah yang berhubungan dengan fakta. Melalui strategi pembelajaran berbasis masalah tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai.

C. Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Kerincian Atau Elaborasi (Elaboration) Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 Di MI Bustanus Shibyan Karangdawang Mojokerto.

Strategi guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif elaborasi sangat beragam. Sesuai dengan temuan penelitian di MI Bustanus Shibyan Karangdawang Mojokerto, berikut adalah beberapa kegiatan yang dilakukan ;

1. Pemberian Perhatian kepada Peserta Didik

Guru berperan penting bagi peserta didik. Usman mengemukakan bahwa guru memiliki peran penting, merupakan posisi strategis, dan bertanggung jawab dalam pendidikan nasional. Guru memiliki tugas sebagai pendidik, pengajar dan pelatih. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu, pengetahuan dan teknologi. Melatih berarti meneruskan dan mengembangkan keterampilan-keterampilan pada siswa.²⁰ Di dalam suatu pendidikan pendidik mempunyai peran penting dalam suatu pembelajaran agar suatu tujuan yang diinginkan dalam

²⁰ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandun: Remaja Rosdakarya, 2002), hal.7

pendidikan dapat tercapai. Guru bertanggung jawab untuk mengembangkan suatu pendidikan dalam peserta didik agar bisa menjadi pelajar yang beriman bertaqwa dan menjadi pelajar yang aktif dalam berpikir.

Selain itu guru harus memberikan perhatian lebih kepada peserta didik. Pentingnya perhatian dalam kegiatan belajar mengajar telah mendorong banyak ahli memberikan batasan pengertian perhatian. Berbagai pengertian perhatian telah di rumuskan, dengan redaksi yang berbeda-beda, tetapi mempunyai maksud dan tujuan yang sama. Daryanto mengungkapkan bahwa perhatian adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam hubungannya dengan pemilihan rangsangan yang datang dari lingkungannya.²¹ Dengan adanya perhatian seorang guru peserta didik akan menjadi semangat dalam suatu pembelajaran yang mana suatu proses pembelajaran itu membutuhkan guru yang mempunyai perhatian lebih kepada peserta didiknya karena di kelas rendah peserta didik sangat membutuhkan perhatian lebih agar suatu pelajaran yang diajarkan akan masuk kepada pemikirannya.

2. Apresiasi Karya

Karakteristik guru dalam mengembangkan kreatifitas sangat menghargai karya anak apapun bentuknya. Tanpa adanya sifat ini

²¹ Daryanto, *Belajar dan Mengajar*,(Bandung: Yrama Widya,2010), hal.80

anak akan sulit untuk mengekspresikan dirinya secara bebas dalam menyelesaikan tugasnya. Menghargai anak sangatlah prinsipil sifatnya, tanpa sikap ini mustahil anak akan bersedia mengekspresikan dirinya secara bebas dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.²² Dengan itu Ghufron & Rini mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kreatif memiliki peranan penting dalam kehidupan karena kreativitas merupakan sumber kekuatan sumber daya manusia yang handal untuk menggerakkan kemajuan manusia dalam hal penelusuran, dan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi serta dalam bidang usaha manusia. Tanpa adanya kemampuan berpikir kreatif, seseorang tidak akan menemukan jawaban untuk mengatasi permasalahannya sehingga dimungkinkan tidak akan pernah terjadi kemajuan dalam hidupnya. kemampuan berpikir kreatif dapat meningkatkan pemahaman dan mempertajam bagian-bagian otak yang berhubungan dengan kognitif murni. Ketika kemampuan berpikir kreatif berkembang maka akan melahirkan gagasan (ide), menemukan hubungan yang saling berkaitan, membuat dan melakukan imajinasi, serta mempunyai banyak prespektif terhadap suatu hal.²³

²² Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kaak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hal.13

²³ M Ghufron dan R. N. Risnawati, *Teori-teori Psikologi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2004), hal.101

Dengan pemaparan tersebut dapat dipahami bahwa kemampuan berpikir kreatif mempunyai peranan penting dalam peningkatan pemahaman bagian otak yang berhubungan dengan prestasi anak. Berpikir kreatif mempunyai hubungan yang kuat dengan suatu pemecahan masalah. Kemampuan berpikir kreatif mempunyai bagian yang sangat penting agar mencapai kesuksesan dalam pemecahan masalah tersebut. Tanpa adanya suatu kemampuan berpikir kreatif, peserta didik tidak akan menemukan jawaban dalam mengatasi permasalahannya sehingga dapat dimungkinkan bahwa peserta didik tersebut tidak akan pernah ada kemajuan dalam hidupnya.

3. Pemberian Strategi Out Door

Adapun strategi dalam proses belajar mengajar yang dilakukan adalah dengan cara pembelajaran di luar kelas atau luarsekolah, yang mana di namakan dengan strategi *Out Door*. Menurut Adelia Vera bahwasanya belajar diluar kelas merupakan upaya mengajak lebih dekat dengan sumber belajar yang sesungguhnya.²⁴

Pembelajaran yang dilakukan diluar kelas yang menekankan pada pengalaman peserta didik dan mengenal dunia alam yang dilakukan secara *Outdoor study*. Pembelajaran yang dilakukan di luar kelas bagi peserta didik yang duduk dikelas rendah itu merupakan pembelajaran yang sangat menyenangkan yang mana

²⁴ Adelia Vera, *Metode Mengajar Anak di Luar Kelas (Outdoor study)*, (Jogjakarta: Diva Press, 2012), hal.17

pembelajaran tersebut tidak akan menimbulkan rasa bosan pada proses pembelajaran. Dengan melihat alam peserta didik akan lebih mempunyai banyak ide yang dikembangkan dalam suatu proses pembelajaran. Strategi ini sangat cocok bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif elaborasi yang mana kemampuan ini dapat mengembangkan sebuah gagasan dan memerinci sebuah objek dalam suatu gambar.

Dengan strategi pembelajaran di luar kelas guru mempunyai kegiatan berupa menggambar dalam mengembangkan kemampuan berpikir elaborasi, dengan kegiatan menggambar di luar kelas peserta didik menemukan banyak ide yang dipikirkan dalam suatu proses pembelajaran, dengan kegiatan menggambar peserta didik juga dapat mengembangkan sebuah gagasan yang dimilikinya yang mana gagasan tersebut dapat diaplikasikan dengan suatu gambar yang dibuat. Affandi menyatakan bahwa menggambar diartikan sebagai suatu penguraian penjelasan untuk suatu keperluan sehingga cukup hanya dinyatakan dengan goresan garis saja.²⁵ Dalam kegiatan menggambar peserta didik dapat mengungkapkan ide, gagasan yang dipikirkan, dalam setiap gambar yang di buat peserta didik mempunyai makna dan arti. Dengan sebuah kegiatan menggambar peserta didik akan leluasa mengembangkan ide dan

²⁵ H. M. Affandi, *Seni Menggambar dan Kerajinan Tangan Pedangan bagi Guru TK/SD dan orang tua.* (Yogyakarta: PGTK Press, 2006), hal.4

gagasan berupa gambar yang mana dalam kegiatan menggambar dapat mengembangkan kemampuan berpikir elaborasi siswa.

4. Kegiatan Menggambar

Dengan strategi Out Door guru memberikan kegiatan berupa menggambar, kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif elaborasi yang banyak digunakan oleh seluruh guru. Selaras dengan Hajar Pamadhi dalam bukunya bahwa aktivitas menggambar bagi peserta didik merupakan kegiatan luhur bagi anak, hampir setiap hari anak melakukan kegiatan ini untuk bercerita dengan orang lain. Kegiatan menggambar adalah kegiatan manusia untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialaminya baik mental maupun visualnya dalam bentuk garis dan warna.²⁶ Kegiatan menggambar dapat mengungkapkan apa yang ada dalam pemikiran peserta didik karena hampir sering ada kegiatan menggambar pada peserta didik yang sedang duduk di kelas rendah karena kegiatan menggambar merupakan kegiatan yang dapat mengembangkan gagasan atau ide yang ada di pikirannya.

Kegiatan menggambar memberikan banyak manfaat bagi peserta didik: *Pertama*, Merangsang dan membangkitkan otak kanan. Dengan memberikan pelajaran mengenai menggambar, otak kanan anak akan terasah, yang akhirnya akan membuatnya

²⁶ Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi, *Seni Keterampilan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka), hal.28

mempunyai kreativitas yang tinggi. *Kedua*, Menumbuhkan kreativitas. Lewat menggambar, anak bisa menungkan beragam imajinasi yang ada di kepala mereka. Lewat gambar yang dibuatnya, anak bisa menuangkan segala gagasan dan bakat-bakat terpendam. Dengan demikian, tidaklah keliru jika dikatakan bahwa menggambar dapat meningkatkan kreativitas anak. *Ketiga*, Membuka wawasan. Sebagai contoh anak sedang belajar menggambar seekor kuda yang tengah merumput di kehijauan padang lapang. Dalam menggambar kuda tersebut anak pasti banyak berusaha mengetahui apa saja yang ada di sekitar hewan tersebut.²⁷

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat dipahami bahwa strategi yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan berikir elaborasi siswa kelas 1 pada pembelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah Bustanus Shibyan Karangkedawang adalah strategi *out door*. Melalui strategi *out door* peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir elaborasi dengan melihat alam sekitar. Dengan strategi *out door* peserta didik mempunyai banyak ide dan gagasan karena berada di dunia luar yang mana strategi ini dapat menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik kelas rendah. Dengan menggunakan strategi *out door* pendidik memberikan kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan

²⁷ Muhammad As'adi, *Panduan Praktis Menggambar dan Mewarnai untuk Anak*, (Yogyakarta: Power Books Ihdina, 2009), hal.15

berpikir elaborasi yang mana kegiatan tersebut merupakan kegiatan yang dapat mengembangkan gagasan dan ide peserta didik, yang dimaksud adalah kegiatan menggambar.

D. Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Orisinalitas (Originality) Siswa Kelas 1 Pada Pembelajaran Tematik Di MI Bustanus Shibyan Karangdawang Mojokerto.

Strategi guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif elaborasi sangat beragam. Sesuai dengan temuan penelitian di MI Bustanus Shibyan Karangdawang Mojokerto, berikut adalah beberapa kegiatan yang dilakukan ;

1. Guru Sebagai Fasilitator

Guru membantu peserta didik untuk menghasilkan ide atau pemikiran unik. Menurut Khodijah berpikir adalah melatih ide-ide dengan cara yang tepat dan seksama yang dimulai dengan adanya masalah.²⁸ Dengan berpikir peserta didik dapat memunculkan ide-idenya dengan bimbingan guru, entah itu dengan cara memancing pertanyaan atau lainnya. Munculnya ide itu dimulai dengan adanya sebuah masalah dengan itu peserta didik dapat memunculkan ide yang ada dipemikirannya.

Pembelajaran tematik siswa dituntut untuk lebih aktif pada suatu proses pembelajaran. Pendidik juga memanfaatkan pembelajaran tematik untuk meningkatkan kemampuan berpikir

²⁸ Khodijah, Nyanyu, *Psikologi Belajar*, (Palembang: IAIN Raden Patah Press, 2006), hal.81

kreatif siswa. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran tematik ini bertolak dari suatu topik atau tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama-sama dengan siswa. Tujuan dari tema ini bukan hanya menguasai konsep-konsep mata pelajaran, akan tetapi konsep-konsep dari mata pelajaran terkait sebagai alat dan wahana untuk mempelajari dan menjelajahi topik atau tema tersebut.

Jika dibandingkan dengan pendekatan konvensional, maka pembelajaran tematik tampaknya lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar atau mengarahkan siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan pembuatan keputusan. Pendekatan pembelajaran tematik ini lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*).²⁹ Selaras dengan Poerdaminta di bukunya mardianti yang berpedapat bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajarn terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pembicaraan.³⁰

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran wajib di kalangan Madrasah Ibtidaiyah maupun Sekolah Dasar. Pembelajaran tematik adalah salah satu pendekatan pada suatu

²⁹ Asep Herry Hermawan, *Pengembangan Model Pembelajaran Tematik di Kelas Awal Sekolah Dasar*, (Staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia), hal.1-2

³⁰ Mardianto, *Pembelajaran Tematik*, (Medan; Perdana Publishing, 2011), hal.38

pembelajaran yang mengaitkan beberapa materi pelajaran yang mana beberapa mata pelajaran tersebut dijadikan satu dalam bentuk tema. Di dalam pembelajaran tematik peserta didik dituntun lebih aktif dari pada pendidik dalam suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tematik ini memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik dalam suatu pembelajaran yang menuntut untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran tematik yang menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir terhadap konsep-konsep yang dipadukan.

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk dikembangkan pada proses pembelajaran. Berikut ini 18 macam karakteristik yang perlu diketahui dan diimplementasikan guru, yaitu:³¹ Adanya efisiensi, kontekstual, Student Centered (bepusat pada siswa), memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran yang kabur, holistik, fleksibel, hasil pembelajaran berkembang sesuai minat dan kebutuhan siswa, kegiatan belajarnya sangat relevan dengan kebutuhan siswa SD/MI, kegiatan yang dipilih bertolak dari minat dan kebutuhan siswa, kegiatan belajar akan lebih bermakna, mengembangkan keterampilan berfikir, menyajikan kegiatan belajar pragmatis yang sesuai dengan permasalahan,

³¹ Andi Prastowo , *Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoritis dn praktik* , (Jakarta: Kencana, 2014), hal.100

mengembangkan keterampilan sosial siswa, aktif, menggunakan prinsip bermain sambil belajar, mengembangkan komunikasi siswa, lebih menekankan proses ketimbang hasil.

Tujuan pendidik adalah menginginkan peserta didik dapat mengungkapkan gagasannya. Dengan cara: *Pertama*, Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengungkapkan gagasan-gagasannya sebelum guru mengungkapkan pendapatnya. *Kedua*, Biarkan peserta didik mengemukakan gagasan-gagasan mereka terlebih dahulu. *Ketiga*, Buatlah peserta didik agar tertantang dengan konsepsi dan gagasan-gagasan mereka sendiri. *Keempat*, Sediakan waktu yang cukup yang cukup untuk merefleksikan dan menganalisis serta menghormati dan menggunakan gagasan yang diketengahkan kepadanya.³² Dengan cara tersebut peserta didik bisa mengungkapkan gagasannya yang mana akan dapat meningkatkan kemampuan berpikir original.

2. Fokus pada Proses Pembelajaran

Kemampuan berpikir kreatif original menekankan pada proses menemukan dan mencari, sedikit menjelaskan banyak memancing pembahasan. Sehingga Strategi yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif elaborasi kelas 1 di Madrasah Ibtidaiyah Bustanus Shibyan adalah Strategi Pembelajaran Inkuiri. Menerapkan strategi inkuiri dalam

³² St Marwiyah, Alaudin, Muh Khaerul Ummah, *Perencanaan Pembelajaran Kontoporere Berbasis Penerapan Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: CVBudi Utama, 2018), hal 244

meningkatkan kemampuan berpikir kreatif elaborasi dirasa sangat tepat digunakan pada kelas rendah sehingga proses pembelajaran yang diinginkan tercapai dengan yang diinginkan.

Menurut Sanjaya strategi pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Pembelajaran inkuiri dibangun dengan asumsi bahwa sejak lahir manusia memiliki dorongan untuk menemukan sendiri pengetahuannya. Rasa ingin tahu tentang keadaan alam sekelilingnya tersebut merupakan kodrat sejak ia lahir ke dunia, melalui indra penglihatan, indra pendengaran, dan indra-indra yang lainnya. Keingintahuan manusia terus menerus berkembang hingga dewasa dengan menggunakan otak dan pikirannya. Pengetahuan yang dimilikinya akan menjadi bermakna manakala didasari oleh keingintahuan tersebut.³³

Dengan strategi inkuiri yang mempersiapkan siswa pada situasi untuk melakukan pembelajaran sendiri atau memecahkan suatu masalah sendiri dengan bimbingan guru sehingga dapat berpikir secara kritis untuk mencari dan menemukan jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Strategi inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan kemampuan peserta didik

³³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2006), hal 194

dalam mencari dan menemukan sesuatu dalam proses pembelajaran secara mandiri. Peserta didik berperan aktif dan guru hanya sebagai fasilitator.

Tujuan utama pembelajaran inkuiri adalah menolong siswa untuk mengembangkan disiplin intelektual dan keterampilan berpikir dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan mendapatkan jawaban atas dasar rasa ingin tahu dari peserta didik.³⁴

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat dipahami bahwa strategi yang digunakan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir elaborasi kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Bustanus Shiblyan adalah strategi inkuiri. Pemilihan penerapan strategi inkuiri tepat digunakan lingkungan pendidikan dikarenakan peserta di kelas rendah dibiasakan untuk mencari dan menemukan sendiri masalah yang dipertanyakan sehingga kemampuan berpikir elaborasi dapat meningkat.

3. Kegiatan Menulis

Setiap proses pembelajaran terdapat kegiatan, kegiatan yang dilakukan oleh guru adalah menulis. Yunus menyatakan bahwa menulis merupakan proses mengemukakan pendapat dan gagasan atas dasar masukan yang diperoleh penulis dari berbagai ide yang

³⁴*Ibid*, hal 195

tersedia.³⁵ Kegiatan menulis dapat mengembangkan gagasan dikarenakan menulis merupakan suatu kegiatan yang selalu digunakan dalam pendidikan. Dengan cara menulis peserta didik dapat mengungkapkan gagasannya dengan leluasa dan tidak tertekan maka dari itu guru memberikan kegiatan menulis dengan strategi inkuri yang diterapkan..

Menulis permulaan merupakan langkah awal dalam kegiatan pembelajaran pada pendidikan tingkat dasar. Maka didalam memberikan pembelajaran menulis permulaan dilakukan fase atau tahapan. Selaras dengan ST.Y Slamet dalam bukunya bahwa sebelum pembelajaran menulis permulaan diajarkan ke anak, maka perlu diberikan persiapan pramenulis permulaan. Kegiatan pramenulis persiapan meliputi: Duduk wajar dan baik (kepala tegak punggung lurus, posisi tangan dan kaki pada tempatnya), meletakkan buku tangan dengan jarak ke mata yang cukup dengan sudut tegak lurus, memegang buku dengan baik , melemaskan lengan tangan dengan gerakan menulis udara, memegang pensil dengan benar, melemaskan jari dengan cara menuliskan huruf dengan menggunakan jari.³⁶

Dalman mengatakan sebagai proses kreatif yang berlangsung secara kognitif, dalam komunikasi tulis terdapat empat unsur yang

³⁵ Abidin, Yunus, *Pembelejaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*, (Bandung: Refika Aditama, 2013)hal 5

³⁶ St, Y, Slamet, *Dasar-dasar Keterampilan Berbahasa Indonesia*, (Surakarta: UNS Press, 2008), hal 73

terlibat, yaitu: Penulis sebagai penyampai pesan, pesan atau isi tulisan, saluran atau media berupa tulisan, pembaca sebagai penerima pesan. Selain itu menulis juga memiliki banyak manfaat yang dapat dipetik dalam kehidupan, yaitu: Meningkatkan kecerdasan, mengembangkan inisiatif dan kreativitas, menumbuhkan keberanian, mendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi.³⁷ Dengan itu menulis merupakan kegiatan yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir elaboratif yang mana kemampuan ini adalah mengembangkan gagasan. Menulis cara efektif bagi anak dalam mengembangkan gagasannya dikarenakan dalam menulis peserta didik dapat leluasa dalam memikirkan gagasannya dan tidak terdorong-gorong dalam berpikir.

Berdasarkan temuan-temuan dan teori yang ada maka dapat dipahami bahwa strategi pembelajaran yang digunakan guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif elaborasi siswa kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Karangkedawang pada Pembelajaran Tematik adalah strategi pembelajaran inkuiri. Melalui strategi inkuiri peserta didik di dorong langsung dalam menemukan dan mencari sendiri jawaban yang dipertanyakan. Setiap pembelajaran di sekolah Madrasah Ibtidaiyah guru menggunakan strategi dalam mengajar, disetiap pembelajaran mestinya mempunyai kegiatan

³⁷ Dalman H, *Keterampilan menulis*, (Jakarta: PT. Raj Grafindo Persada, 2016), hal6

dalam proses belajar mengajar. Kegiatan menulis adalah kegiatan yang dilakukan guru dalam meningkatkan kemampuan berpikir elaborasi yang mana kegiatan ini dijamin efektif dalam suatu pembelajaran untuk mengembangkan gagasan yang ada dalam pemikirannya.