

Proyek Majalah Dinding sebagai Ruang Pengembangan Kreativitas Siswa di SD Negeri 064984 Medan

Wall Magazine Project as a Space for Developing Students' Creativity at SD Negeri 064984 Medan

Rina Ursulla Manik, Berlianti, Zulham Efendi

Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia

ABSTRAK

Kreativitas siswa sekolah dasar berkembang ketika pembelajaran menyediakan ruang untuk mengeksplorasi ide, memilih cara bekerja, menghasilkan karya, dan memperoleh apresiasi. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pelaksanaan proyek majalah dinding (mading) sebagai ruang pengembangan kreativitas siswa di SD Negeri 064984 Medan serta mengidentifikasi respons belajar yang teramati selama kegiatan. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif berbasis kegiatan. Data yang tersedia berupa catatan pelaksanaan, artefak karya, dan dokumentasi visual kegiatan. Proyek dilakukan dengan menyiapkan bahan sederhana seperti kain flanel, kertas origami, spidol, dan pensil warna; siswa diberi kesempatan mengembangkan kreasi, kemudian karya diapresiasi dan ditampilkan pada mading sekolah. Hasil memperlihatkan variasi ekspresi visual, antusiasme yang tinggi, keterlibatan siswa yang sebelumnya kurang aktif, keberanian menyampaikan gagasan melalui karya, interaksi antarsiswa, serta kepercayaan diri yang tampak selama kegiatan. Temuan menunjukkan bahwa mading dapat berfungsi sebagai lingkungan belajar kreatif yang murah, kontekstual, dan memberi ruang pengakuan terhadap karya siswa. Karena penelitian tidak menggunakan instrumen kreativitas atau pengukuran inteligensi terstandar, temuan dipahami sebagai gambaran proses dan respons kreatif yang teramati, bukan sebagai bukti peningkatan kecerdasan secara kausal.

KATA KUNCI: Kreativitas siswa; majalah dinding; lingkungan belajar kreatif; ekspresi siswa

ARTICLE HISTORY:

Received: 19 August 2023
Revised: 02 September 2023
Accepted: 14 September 2023
Published: 27 October 2023

CORRESPONDING AUTHOR:

Rina Ursulla Manik
Email:
rinaursullamanik10@gmail.com
Universitas Sumatera Utara

ABSTRACT

Elementary students' creativity can develop when learning provides opportunities to explore ideas, choose ways of working, produce artifacts, and receive meaningful appreciation. This study aimed to describe the implementation of a wall magazine project as a space for developing creativity at SD Negeri 064984 Medan and to identify learning responses observed during the activity. A qualitative descriptive activity-based approach was used. The available data consisted of implementation notes, student artifacts, and visual documentation. The project employed simple materials such as felt, origami paper, markers, and colored pencils; students were given opportunities to develop their own creations, after which the work was appreciated and displayed on the school wall magazine. The findings showed variations in visual expression, strong enthusiasm, greater participation among previously less active students, willingness to communicate ideas through artifacts, peer interaction, and observable confidence during the activity. The wall magazine therefore functioned as an accessible and contextual creative learning environment that provided public recognition for students' work. Since no standardized creativity instrument or intelligence measure was used, the findings represent observed creative processes and responses rather than evidence of a causal increase in intelligence.

KEYWORDS: Student creativity; wall magazine; creative learning environment; student expression

CITATION:

Manik, R. U., Berlianti, B., & Efendi, Z. (2023). Proyek Majalah Dinding sebagai Ruang Pengembangan Kreativitas Siswa di SD Negeri 064984 Medan. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 111–117.
<https://doi.org/10.33487/mgr.v4i2.462>

COPYRIGHT:

© 2023 The Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](#) CC BY-SA



PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan gagasan atau produk yang memiliki unsur kebaruan sekaligus kesesuaian dengan konteks atau tujuan. Definisi ini menempatkan kreativitas sebagai konstruk yang berbeda dari sekadar kecerdasan umum: kemampuan intelektual dapat mendukung proses kreatif, tetapi kreativitas tidak dapat disimpulkan hanya dari tingkat inteligensi (Runco & Jaeger, 2012; Barbot et al., 2015). Dalam pendidikan dasar, perbedaan tersebut penting karena guru perlu memberi ruang kepada setiap siswa untuk menunjukkan potensi kreatif melalui proses belajar, bukan hanya melalui capaian akademik konvensional.

Lingkungan belajar menjadi salah satu faktor penting dalam berkembangnya kreativitas. Kajian sistematis menunjukkan bahwa ketersediaan bahan, fleksibilitas ruang dan waktu, kesempatan berkolaborasi, relasi yang menghargai siswa, otonomi, serta pembelajaran yang tidak terlalu preskriptif mendukung perkembangan keterampilan kreatif (Davies et al., 2013; Jindal-Snape et al., 2013; Beghetto & Kaufman, 2014). Richardson dan Mishra (2018) menegaskan tiga unsur lingkungan pendukung kreativitas, yaitu keterlibatan siswa, lingkungan fisik, dan iklim belajar. Pada saat yang sama, persepsi dan praktik guru memiliki peran penting; guru dapat menghargai kreativitas secara konseptual tetapi belum selalu menerjemahkannya ke dalam aktivitas kelas yang memberi ruang eksplorasi (Mullet et al., 2016; Bereczki & Kárpáti, 2018).

Pedagogi kreatif tidak harus bergantung pada teknologi atau sarana mahal. Praktik yang memberi kesempatan membuat, merancang, bertanya, bermain dengan kemungkinan, dan membangun karya bersama dapat menjadi konteks pengembangan kreativitas (Cremin & Chappell, 2021). Teknologi dapat memperluas pilihan, tetapi implementasi kreativitas tetap bergantung pada cara pengalaman belajar dirancang dan dimaknai (Henriksen et al., 2021). Dalam konteks sekolah dasar Indonesia, majalah dinding atau mading merupakan media sederhana yang dapat menampung tulisan, gambar, dan produk visual siswa. Rachmadhani (2021) menunjukkan bahwa mading dapat menjadi ruang untuk mengekspresikan ide dan kreativitas siswa sekolah dasar, sedangkan Muqodas (2015) menekankan perlunya pengalaman belajar yang menstimulasi kemampuan kreatif sejak jenjang dasar.

Di SD Negeri 064984 Medan, kegiatan pengembangan kreativitas dilakukan melalui proyek pembuatan mading sekolah. Aktivitas melibatkan penggunaan bahan sederhana, pembuatan karya oleh siswa, pemilihan dan apresiasi karya, serta penempatan hasil pada mading. Berbeda dari penelitian yang mengukur kreativitas dengan instrumen psikometrik, penelitian ini berfokus pada proses dan respons yang teramati. Pengukuran kreativitas sendiri memiliki beragam pendekatan dan memerlukan kejelasan konstruk agar tidak dicampuradukkan dengan inteligensi atau sekadar keterlibatan siswa (Said-Metwaly et al., 2017). Dengan demikian, penelitian bertujuan mendeskripsikan pelaksanaan proyek mading, bentuk keterlibatan kreatif yang muncul, serta implikasinya bagi pembelajaran di sekolah dasar.

METODE

Desain dan Konteks Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif berbasis kegiatan di SD Negeri 064984 Medan. Pendekatan ini dipilih untuk memahami proses pelaksanaan proyek mading dan respons siswa dalam konteks alamiah sekolah. Penelitian kualitatif menempatkan makna, konteks, dan proses sebagai fokus analisis sehingga sesuai untuk mendeskripsikan pengalaman belajar yang tidak diukur melalui eksperimen atau tes terstandar (Fadli, 2021).

Partisipan dan Sumber Data

Kegiatan melibatkan siswa SD Negeri 064984 Medan yang mengikuti proyek pembuatan mading. Artikel sumber tidak mencantumkan jumlah peserta maupun jenjang kelas secara rinci; karena itu, hasil penelitian tidak diarahkan untuk generalisasi terhadap seluruh siswa sekolah. Sumber data meliputi catatan pelaksanaan kegiatan, artefak karya yang dihasilkan siswa, dan dokumentasi visual yang merekam hasil proyek serta penempatannya pada mading sekolah.

Prosedur Kegiatan

Proyek diawali dengan menyiapkan bahan seperti kain flanel, kertas origami, spidol, pensil warna, dan bahan pendukung lain. Penggunaan lem tembak ditangani oleh pendamping karena pertimbangan keselamatan. Siswa kemudian diberi kesempatan mengembangkan kreasi untuk mading dengan memanfaatkan bahan yang tersedia. Kegiatan juga memuat unsur apresiasi melalui pemilihan beberapa karya yang dinilai menonjol, kemudian hasil karya ditempelkan pada mading sekolah. Selama proses, pendamping memberi bantuan seperlunya tanpa mengambil alih ide dan produk siswa.

Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif-tematik dengan menelaah pola yang muncul pada proses kegiatan, terutama variasi ekspresi visual, keterlibatan, interaksi, antusiasme, dan kepercayaan diri. Dokumentasi visual digunakan sebagai bukti kontekstual untuk memperkuat deskripsi mengenai karya yang dihasilkan dan cara karya tersebut dipublikasikan di lingkungan sekolah. Tidak digunakan tes kreativitas, rubrik produk terstandar, pengukuran IQ, maupun desain pra-pasca. Oleh karena itu, istilah

perkembangan kreativitas dalam penelitian ini merujuk pada peluang dan perilaku kreatif yang teramati selama kegiatan, bukan perubahan skor psikometrik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Eksplorasi Visual dalam Proyek Mading

Pelaksanaan proyek menunjukkan bahwa bahan sederhana dapat menjadi pemicu lahirnya bentuk ekspresi yang beragam. Karya siswa tidak hadir sebagai produk yang seragam. Perbedaan terlihat pada pilihan warna, komposisi, bentuk bidang, penggunaan ornamen, serta cara siswa mengorganisasikan informasi pada media yang mereka kerjakan. Variasi ini penting karena menunjukkan bahwa kegiatan tidak semata-mata berorientasi pada penyelesaian tugas, melainkan membuka ruang bagi keputusan visual yang dibuat oleh siswa sendiri.

Dokumentasi kegiatan memperlihatkan beberapa siswa berdiri sambil menampilkan karya masing-masing. Produk yang mereka pegang memiliki karakter visual berbeda, mulai dari bentuk geometris dan susunan gambar sederhana hingga poster berukuran lebih besar dengan kombinasi teks dan ilustrasi. Keberagaman tersebut memberikan gambaran konkret bahwa satu kegiatan yang sama dapat menghasilkan respons kreatif yang berbeda ketika siswa memperoleh ruang untuk menentukan cara mengekspresikan gagasannya.



Gambar 1. Variasi karya siswa dalam proyek majalah dinding sebagai bentuk ekspresi visual dan pengembangan gagasan.

Dinamika Partisipasi dan Keberanian Mengekspresikan Ide

Perubahan yang paling mudah diamati selama kegiatan bukan berupa skor, melainkan dinamika partisipasi. Siswa menunjukkan antusiasme ketika memilih bahan, menyusun elemen visual, dan melihat hasil pekerjaan teman. Catatan kegiatan juga menunjukkan bahwa beberapa siswa yang sebelumnya dipandang kurang aktif menjadi lebih terlibat ketika pembelajaran berorientasi pada pembuatan karya. Keterlibatan tersebut tampak melalui kemauan mencoba, bertahan menyelesaikan produk, berinteraksi dengan teman, dan menampilkan hasil kerjanya.

Dalam konteks ini, kreativitas muncul bersama dimensi sosial pembelajaran. Siswa tidak bekerja di ruang yang sepenuhnya individual; mereka berada dalam situasi berbagi bahan, saling mengamati karya, dan memperoleh umpan balik secara informal. Interaksi semacam ini memberi kesempatan bagi siswa untuk membandingkan pilihan, memperbaiki ide, sekaligus belajar menghargai perbedaan hasil. Dengan demikian, proyek mading berfungsi bukan hanya sebagai aktivitas seni visual, tetapi juga sebagai ruang komunikasi dan partisipasi.

Dari Karya Individual menuju Ruang Apresiasi Bersama

Tahap penting berikutnya terjadi ketika karya tidak berhenti sebagai tugas yang selesai di meja belajar. Hasil yang telah dibuat ditempatkan pada mading sekolah sehingga memperoleh audiens yang lebih luas. Perpindahan dari proses membuat menuju proses mempublikasikan karya mengubah posisi siswa: mereka bukan hanya peserta kegiatan, tetapi juga produsen pesan visual yang karyanya dapat dilihat oleh warga sekolah.

Dokumentasi penempatan mading menunjukkan siswa bersama pendamping berada di depan media pajang yang telah memuat berbagai hasil karya. Gestur positif yang tampak pada dokumentasi memperkuat catatan lapangan mengenai antusiasme dan rasa bangga terhadap produk yang dihasilkan. Dalam batas data yang tersedia, situasi ini dapat dibaca sebagai bentuk pengakuan sosial terhadap hasil kerja siswa dan sebagai pengalaman belajar yang memberi nilai pada proses penciptaan, bukan hanya pada penilaian akademik.



Gambar 2. Hasil karya yang ditempatkan pada mading sekolah sebagai ruang publikasi dan apresiasi terhadap produk siswa.

Tabel 1. Sintesis proses dan respons siswa selama proyek majalah dinding

Aspek	Bentuk Kegiatan	Respons yang Teramati
Eksplorasi bahan	Pemanfaatan flanel, origami, spidol, pensil warna, dan bahan pendukung	Muncul variasi bentuk, warna, dan komposisi karya.
Ekspresi ide	Siswa diberi ruang menyusun kreasi dengan pilihan visual masing-masing	Siswa memperlihatkan keberanian menampilkan gagasan melalui karya.
Interaksi	Berbagi bahan, mengamati karya teman, dan bekerja dalam suasana bersama	Komunikasi dan keterlibatan sosial muncul selama proses pembuatan.
Apresiasi	Karya dipilih, ditampilkan, dan ditempatkan pada mading sekolah	Antusiasme, kebanggaan, dan kepercayaan diri tampak selama publikasi karya.
Batas interpretasi	Tidak terdapat tes kreativitas, IQ, atau desain pra-pasca	Temuan menggambarkan proses dan respons kreatif yang teramati, bukan efek kausal.

Tabel 1 memperlihatkan bahwa proyek majalah dinding tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas menghasilkan karya visual, tetapi juga membentuk ruang belajar yang memberi kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi gagasan, berinteraksi, dan memperoleh apresiasi atas hasil kerjanya. Variasi bentuk dan pilihan visual yang muncul menunjukkan adanya ruang bagi ekspresi individual, sedangkan interaksi selama proses pembuatan memperlihatkan dimensi kolaboratif kegiatan. Antusiasme dan kepercayaan diri yang teramati terutama ketika karya dipresentasikan atau dipajang mengindikasikan bahwa kebermaknaan proyek terletak pada kombinasi antara proses berkarya, pengalaman sosial, dan pengakuan terhadap hasil karya siswa. Meskipun demikian, temuan ini tetap dipahami sebagai respons yang teramati selama kegiatan dan tidak dimaksudkan sebagai pengukuran langsung terhadap tingkat kreativitas maupun kecerdasan siswa.

Pembahasan

Mading sebagai Lingkungan Belajar Kreatif

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa kekuatan proyek mading tidak terutama terletak pada medianya, melainkan pada struktur pengalaman belajar yang menyertainya. Siswa memperoleh bahan yang dapat dimanipulasi, kesempatan mengambil keputusan, ruang untuk membandingkan hasil, serta peluang menampilkan karya di hadapan orang lain. Kombinasi ini sejalan dengan karakteristik lingkungan pendukung kreativitas yang menekankan fleksibilitas, otonomi, interaksi, dan iklim belajar yang menghargai gagasan siswa (Davies et al., 2013; Beghetto & Kaufman, 2014; Richardson & Mishra, 2018).

Temuan mengenai meningkatnya keterlibatan beberapa siswa yang sebelumnya kurang aktif juga relevan dengan kajian Jindal-Snape et al. (2013), yang menunjukkan bahwa lingkungan belajar kreatif dapat berkaitan dengan motivasi, kepercayaan diri, keterampilan interpersonal, dan pemecahan masalah. Dalam proyek ini, keterlibatan tidak hanya ditunjukkan melalui penyelesaian karya, tetapi juga melalui keberanian memperlihatkan hasil, memperhatikan karya teman, dan berada dalam proses sosial yang menjadikan kreativitas sebagai pengalaman bersama.

Karya sebagai Medium Ekspresi dan Pengakuan

Mading memiliki karakter berbeda dari lembar tugas individual karena karya yang ditempatkan di dalamnya memasuki ruang publik sekolah. Rachmadhani (2021) menempatkan mading sebagai media sederhana untuk menyalurkan ide, ekspresi, literasi, dan kreativitas siswa. Temuan penelitian ini memperlihatkan fungsi serupa: setelah karya dibuat, siswa memperoleh kesempatan melihat produknya sebagai bagian dari tampilan bersama. Pada titik inilah apresiasi memiliki makna pedagogis, karena siswa mengalami bahwa gagasan yang mereka bangun dapat diterima, dilihat, dan diberi tempat dalam lingkungan sekolah.

Meski demikian, apresiasi perlu diposisikan secara hati-hati. Pemilihan karya terbaik dapat membangkitkan semangat, tetapi jika terlalu dominan berpotensi mempersempit kreativitas menjadi kompetisi hasil. Pedagogi kreatif justru menekankan agensi, rasa ingin tahu, dialog, kolaborasi, serta keberanian mencoba berbagai kemungkinan (Cremin & Chappell, 2021). Karena itu, praktik mading akan lebih inklusif apabila penghargaan tidak hanya diarahkan pada produk akhir, tetapi juga pada proses, keberanian bereksperimen, kemampuan memperbaiki karya, dan kontribusi setiap siswa.

Kreativitas, Kepercayaan Diri, dan Batas Konsep Kecerdasan

Antusiasme, keberanian menampilkan karya, dan rasa percaya diri merupakan hasil pengalaman yang penting, tetapi ketiganya tidak dapat langsung dipersamakan dengan peningkatan kreativitas terukur atau kecerdasan. Barbot et al. (2015) menegaskan bahwa potensi kreatif bersifat multidimensional dan sebagian bergantung pada domain, sedangkan Said-Metwaly et al. (2017) menunjukkan bahwa kreativitas dapat dinilai melalui proses, individu, produk, maupun lingkungan. Hubungan antara keyakinan kreatif dan performa kreatif juga bersifat moderat, bukan ekuivalen (Haase et al., 2018). Atas dasar itu, dokumentasi dan catatan aktivitas dalam penelitian ini lebih tepat digunakan untuk menjelaskan kualitas pengalaman kreatif daripada untuk menyatakan perubahan inteligensi.

Implikasi Praktis dan Keterbatasan

Secara praktis, proyek mading dapat dikembangkan melampaui aktivitas seni. Guru dapat menggunakannya untuk mempublikasikan teks literasi, infografik IPA, refleksi PPKn, cerita pengalaman, atau proyek tematik sehingga kreativitas hadir sebagai cara belajar dan berkomunikasi.

Media digital dapat menjadi pengembangan berikutnya, tetapi prinsip utamanya tetap sama: siswa perlu memperoleh kesempatan merancang, membuat, berdiskusi, menerima umpan balik, dan melihat hasil kerjanya memiliki makna bagi orang lain (Henriksen et al., 2021).

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena jumlah dan karakteristik partisipan, durasi kegiatan, serta instrumen observasi tidak terdokumentasi secara rinci dalam sumber penelitian. Tidak adanya pengukuran kreativitas dan inteligensi juga membatasi kesimpulan pada proses dan respons yang teramati. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan rubrik kreativitas yang terdefinisi, dokumentasi proses individual, serta pengukuran sebelum dan sesudah kegiatan apabila tujuan penelitian diarahkan untuk menilai perubahan secara lebih kuat.

KESIMPULAN

Proyek majalah dinding di SD Negeri 064984 Medan menyediakan ruang belajar yang memungkinkan siswa mengeksplorasi bahan, mengambil keputusan visual, menghasilkan karya, berinteraksi dengan teman, dan memperoleh apresiasi melalui publikasi di lingkungan sekolah. Dokumentasi kegiatan memperlihatkan variasi karya yang dihasilkan serta penempatan produk pada mading, sedangkan catatan pelaksanaan menunjukkan antusiasme, keterlibatan siswa yang sebelumnya kurang aktif, keberanian mengekspresikan gagasan, dan kepercayaan diri selama proses. Dengan demikian, mading dapat dipahami sebagai media sederhana tetapi pedagogis karena menghubungkan kegiatan membuat, berekspresi, berinteraksi, dan memperoleh pengakuan terhadap karya.

Temuan tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan peningkatan kecerdasan atau besarnya perubahan kreativitas karena penelitian tidak menggunakan instrumen psikometrik, skor pra-pasca, maupun kelompok pembandingan. Implikasi praktisnya, guru dapat memanfaatkan proyek mading dengan memberi pilihan bahan dan gagasan, menjaga keamanan penggunaan alat, menyediakan ruang kolaborasi, serta mengapresiasi keberagaman proses dan produk siswa. Penelitian lanjutan perlu mendokumentasikan peserta dan durasi kegiatan secara lebih rinci serta menggunakan indikator kreativitas yang terukur apabila ingin menguji perubahan secara empiris.

FUNDING

Penelitian ini dilaksanakan tanpa dukungan pendanaan eksternal khusus.

CONFLICT OF INTEREST

Penulis menyatakan tidak terdapat konflik kepentingan finansial maupun nonfinansial yang dapat memengaruhi pelaksanaan, interpretasi, atau pelaporan penelitian.

GENERATIVE AI DISCLOSURE

-

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Barbot, B., Besançon, M., & Lubart, T. (2015). Creative potential in educational settings: Its nature, measure, and nurture. *Education* 3-13, 43(4), 371-381. <https://doi.org/10.1080/03004279.2015.1020643>
- [2] Beghetto, R. A., & Kaufman, J. C. (2014). Classroom contexts for creativity. *High Ability Studies*, 25(1), 53-69. <https://doi.org/10.1080/13598139.2014.905247>
- [3] Bereczki, E. O., & Kárpáti, A. (2018). Teachers' beliefs about creativity and its nurture: A systematic review of the recent research literature. *Educational Research Review*, 23, 25-56. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2017.10.003>
- [4] Cremin, T., & Chappell, K. (2021). Creative pedagogies: A systematic review. *Research Papers in Education*, 36(3), 299-331. <https://doi.org/10.1080/02671522.2019.1677757>
- [5] Davies, D., Jindal-Snape, D., Collier, C., Digby, R., Hay, P., & Howe, A. (2013). Creative learning environments in education: A systematic literature review. *Thinking Skills and Creativity*, 8, 80-91. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2012.07.004>
- [6] Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33-54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- [7] Haase, J., Hoff, E. V., Hanel, P. H. P., & Innes-Ker, Å. (2018). A meta-analysis of the relation between creative self-efficacy and different creativity measurements. *Creativity Research Journal*, 30(1), 1-16. <https://doi.org/10.1080/10400419.2018.1411436>

- [8] Henriksen, D., Creely, E., Henderson, M., & Mishra, P. (2021). Creativity and technology in teaching and learning: A literature review of the uneasy space of implementation. *Educational Technology Research and Development*, 69, 2091-2108. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09912-z>
- [9] Jindal-Snape, D., Davies, D., Collier, C., Howe, A., Digby, R., & Hay, P. (2013). The impact of creative learning environments on learners: A systematic literature review. *Improving Schools*, 16(1), 21-31. <https://doi.org/10.1177/1365480213478461>
- [10] Mullet, D. R., Willerson, A., Lamb, K. N., & Kettler, T. (2016). Examining teacher perceptions of creativity: A systematic review of the literature. *Thinking Skills and Creativity*, 21, 9-30. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2016.05.001>
- [11] Muqodas, I. (2015). Mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Metodik Didaktik*, 9(2), 25-33.
- [12] Rachmadhani, B. A. (2021). Growing creativity of elementary school students through wall magazines. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 4(6), 504-509. <https://doi.org/10.20961/shes.v4i6.68489>
- [13] Richardson, C., & Mishra, P. (2018). Learning environments that support student creativity: Developing the SCALE. *Thinking Skills and Creativity*, 27, 45-54. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.11.004>
- [14] Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92-96. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>
- [15] Said-Metwaly, S., Van den Noortgate, W., & Kyndt, E. (2017). Approaches to measuring creativity: A systematic literature review. *Creativity: Theories – Research – Applications*, 4(2), 238-275. <https://doi.org/10.1515/ctra-2017-0013>