

MEDIA SCRAPBOOK DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR KOTA BENGKULU

Abdul Muktadir

Universitas Bengkulu
abdulmutadir@gmail.com

Prayuningtyas Angger Wardhani

Universitas Negeri Jakarta
prayuningtyasangger@unj.ac.id

Alrahmat Arif

Universitas Negeri Jakarta
alrahmatarif@gmail.com

Abstract: *Scrapbook Media Development in Increasing the Creativity of Elementary School Students in Bengkulu City. The purpose of this research is to develop a valid media scrapbook in increasing the creativity of fourth-grade students in elementary schools in Bengkulu. The method used is Research and Development by using the ADDIE model ((Analysis - Design - Develop - Implement - Evaluate). The target of this study is early grade elementary school students. The results showed that the scrapbook media validation of material experts that had been done obtained average scores. -The average is 4.75 in the very good category and suitable for use. Language validation also obtained a score of 4.62 in the good category and suitable for use. Based on these results it can be concluded that the scrapbook media that has been developed is suitable to be used to increase the creativity of elementary school students.*

Keyword : *Scrapbook Media, Creativity, elementary school students*

Abstrak : Pengembangan Media Scrapbook dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Kota Bengkulu. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media Media Scrapbook Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar Kota Bengkulu yang valid. Metode yang digunakan adalah Reseach and Development dengan menggunakan model ADDIE ((Analysis - Design - Develop - Implement - Evaluate). Target dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar kelas awal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Scrapbook validasi ahli materi yang telah dilakukan memperoleh nilai rata-rata 4,75 dengan kategori sangat baik dan layak digunakan. Validasi bahasa juga memperoleh skor 4, 62 dengan kategori baik dan layak digunakan. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media scrapbook yang telah dikembangkan layak digunakan untuk meninfkatkan kreativitas siswa sekolah dasar.

Kata Kunci : *Media Scrapbook, Kreativitas, siswa sekolah dasar*

PENDAHULUAN

Pembelajaran harus dirancang semenarik mungkin dan tidak membosankan agar siswa fokus dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Pelaksanaan pembelajaran yang aktif kreatif, inovatif dan menyenangkan harus didukung oleh media pembelajaran yang menarik dan bervariasi yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran dan menjembatani siswa untuk memahami materi saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam komunikasi pembelajaran, media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektivitas tujuan pencapaian pembelajaran (Puspitarini & Hanif, 2019; Widodo, 2018).

Guru saat ini belum bervariasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Padahal media pembelajaran adalah salah satu alat agar guru lebih mudah dalam penyampaian materi yang akan dipelajari. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap, terdapat permasalahan dalam pembelajaran, antara lain : (1) peserta didik merasa bosan dengan metode dan model pembelajaran yang digunakan, (2) kurang tertariknya peserta didik dalam proses pembelajaran, (3) guru belum berinovasi dan bervariasi dalam mengembangkan media pembelajaran.

Salah satu media alternatif sebagai solusi atas beberapa masalah yang telah peneliti paparkan di atas yakni media *scrapbook* untuk materi karangan deskripsi pada pembelajaran bahasa Indonesia. *Scrapbook* solusi bertindak sebagai tempat memilih dan mencatat respons mereka (Morawski & Rottmann, 2016). Selanjutnya *scrapbook* merupakan solusi dalam memberikan merekam dan merefleksikan tanggapan guru kepada siswa (Latta & Morawski, 2010). Media *scrapbook* dapat digunakan untuk memahami diri sendiri, mengekspresikan emosi, menjadi kreatif, dan menawarkan komentar sosial, historis, dan pribadi tentang kehidupan dan budaya di tempat dan waktu tertentu. (Alexander, 2013).

Penggunaan media yang menarik mampu menjadikan seseorang termotivasi dan mau mengeksplorasi kreativitas dalam dirinya. Peningkatan kreativitas dilakukan menggunakan media yang fleksibilitas dan kebaruan dalam kriteria baik, sedangkan aspek orisinalitas memenuhi kriteria cukup baik (Ummah et al., 2019).

Kreativitas sekarang sedang dideskripsikan sebagai kompetensi penting abad ke dua puluh satu (Davies et al., 2017; Setiawan, 2017). Kreativitas bukanlah kebaruan tetapi sintesis, yang merupakan kombinasi atau perluasan dari pengetahuan dan keterampilan yang ada

(Kim, 2019). Kreativitas Dianggap sebagai salah satu keterampilan yang paling penting untuk perkembangan anak (Kaufman & Sternberg, 2010) kreativitas berkontribusi pada kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan inovatif individu, yang memainkan peran penting dalam pertumbuhan dan perkembangan pribadi (Besançon & Lubart, 2008).

Analisis kebutuhan telah dilakukan melalui wawancara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa selama pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan serangkaian permasalahan dalam pembelajaran di atas. Peneliti berinisiatif untuk melakukan inovasi baru sesuai dengan kebutuhan di lapangan yaitu pengembangan media *scrapbook* sebagai untuk peningkatan kualitas pembelajaran.

Scrapbook adalah buku tempel yang berisi sekumpulan gambar, foto, cerita, catatan yang dirangkai dan disusun secara menarik (dalam sebuah album) atau hand-made book. *Scrapbook* dapat digunakan sebagai salah satu penyampai informasi dalam pembelajaran. Seni menempel di media kertas ini jika di lihat dari hiasan yang kreatif dapat menarik untuk digunakan. *Scrapbook* biasanya digunakan untuk album kenangan yang memuat bukan hanya photo, akan tetapi klipingan atau catatan penting yang berhubungan dengan

sebuah moment. Sejalan dengan hal tersebut, Lia (2014: 5) berpendapat bahwa *scrapbook* adalah seni merangkai foto atau memorabilia yang sering dikaitkan dengan momen-momen spesial dan momen yang ingin diabadikan.

Terdapat beberapa karakteristik *scrapbook* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu, a) Berbentuk buku. b) Tema harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. c) Data yang dimasukkan dalam *scrapbook* harus fokus pada pokok pembahasan atau materi yang diajarkan. d) Tidak telalu banyak hiasan, karena tujuan utamanya adalah sebagai media pembelajaran. Dari beberapa karakteristik *scrapbook* di atas maka diharapkan dapat menjadi gambaran atau acuan dalam pembuatan media *scrapbook* agar sesuai dengan tujuan pemanfaatan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dalam media *scrapbook* mengandung unsur-unsur seni rupa mulai dari warna, bentuk, tekstur dan gelap terang. Hal ini sejalan dengan jurnal Kurnia (2014) dengan kesimpulan bahwa hasil karya kreatif *Scrapbook* yang dibuat siswa memiliki nilai keindahan karena telah memuat unsur-unsur seni rupa, diantaranya pada karya kreatif *Scrapbook* telah memuat unsur garis, warna, raut, tekstur, ruang dan gelap terang pada ornamen *Scrapbook*.

Prosedur yang ditempuh dalam membuat produk media pembelajaran scrapbook ini adalah dengan melihat bentuk-bentuk scrapbook yang sudah ada dan cara membuat media tersebut. Melihat cara membentuk scrapbook dari youtube dan media scrafty yang banyak membantu untuk membuat media ini sehingga nantinya bisa menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.

Dalam media scrapbook ini peserta didik dapat melihat unik dan indahnya buku dengan dikreasikan tidak hanya tulisan tetapi juga gambar dan hiasan yang ditempel di dalam media tersebut. Bentuk media seperti buku yang setiap lembarnya terdiri dari materi yang akan dipelajari. Dalam pembuatan media scrapbook digunakan perangkat keras serta alat dan bahan yang digunakan terdapat dalam kehidupan sehari-hari kita, antara lain: kertas karton padi, gunting, kertas hias, mistar, lem kertas, penjepit, spidol, benang, kertas warna, karton warna. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran *scrapbook* ini adalah sebagai berikut;

1. Membuat desain awal scrapbook, dengan menentukan tema dan materi.
2. Membuat desain isi per-lembar dengan menambahkan gambar-gambar hias.
3. Menggunting kertas karton padi sesuai dengan ukuran yang telah ditentukan untuk sampul dan untuk bagian isi.
4. Menggunting kertas hias sesuai dengan bentuk hiasan sesuai kebutuhan.
5. Menentukan tampilan sampul dan isi buku dengan menghias dan aksesoris scrapbook yang menyangkut dengan materi pembelajaran.
6. Mencari variasi gambar disetiap lembar kertas dan kontras warna agar mudah dipahami peserta didik.
7. Memasukkan atau menempelkan hiasan dan kertas yang telah digunting ke sampul dan masing-masing lembar buku.
8. Menghias buku secantik dan seunik mungkin

Dalam penelitian ini, peneliti akan memodifikasi scrapbook yang definisi awalnya hanya seni menempel foto atau gambar pada media kertas menjadi scrapbook yang tidak hanya berupa tempelan gambar pada kertas, tetapi juga berisi beberapa keterangan yang bisa dibuka dan ditutup dengan modifikasi kreatif oleh peneliti (Dessy Linda Kumala Sari, 2013). Penelitian terdahulu yang mengkaji Scrapbook adalah (Amnah Nur Alfiah, Ngurah Made Darma Putra, 2018; DeRose, 2009; Golden, 2019; Jennifer Hain Teper, 2007; Setyo Wahyu Wardhani, 2018)

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Alexander, 2013) merekomendasikan penggunaan scrapbook sebagai media untuk lebih memahami konsep, adalah tugas berguna dan memiliki nilai, mampu menuntun siswa melakukan refleksi terhadap hasil yang telah dibuat, Gunakan lembar memo untuk mengajar siswa tentang mode haptic.

Dalam era disruptif saat ini Pendidikan yang bermakna menjadi kunci suksesnya sebuah proses Panjang dalam membangun manusia di sebuah negara. Berbicara tentang Pendidikan maka tidak akan terlepas dengan kurikulum yang digunakan. Kurikulum dalam Bahasa latin analogikan seperti memulai *start* dan menemukan garis *finish* pada seorang pelari. Kurikulum mendesain sebuah Pendidikan akan di bawa kemana arahnya. Kurikulum menentukan juga akan dibawa kemana *Goals* Pendidikan yang ada dalam sebuah negara . Saat ini Kurikulum yang digunakan di Indonesia adalah kurikulum 2013 yang pada tahap Sekolah Dasar mengharuskan adanya penerapan pembelajaran tematik dalam setiap pembelajaran. Ada banyak hal yang mempengaruhi perubahan kurikulum di sebuah negara salah satunya adalah pengaruh dunia global terhadap pendidikan. Kurikulum 2013 saat ini dianggap sebagai kurikulum yang mampu menyeimbangkan

kecerdasan intelektual dan kecerdasan moral spiritual siswa. Kurikulum ini membuat materi pelajaran di tahap SD tidak diajarkan terpisah melainkan satu tema sebab hal ini dapat memudahkan siswa untuk belajar secara utuh. Tuntutan abad 21 yang mengusung empat Keterampilan yang harus ada pada diri seorang individu yakni *Critical thinking, Creativity, Collaboration and Communication* juga memengaruhi sebuah kurikulum merubah desainnya (Smythe et al., 2016; Studies & Bedir, 2019).

Pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar seharusnya memberikan pengalaman dan latihan yang banyak pada peserta didik sehingga peserta didik tidak hanya mampu dalam menguasai ilmu pengetahuan tetapi juga menguasai keterampilan sesuai minat dan bakatnya serta mempunyai sikap yang baik dalam menjalani segala permasalahan yang timbul. Peran teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran abad ke-21 belum solid di kelas sekolah dasar. Terlepas dari kebutuhan akan keterampilan teknologi dan keterampilan abad ke-21 lainnya serta kapasitas teknologi untuk membantu membangun keterampilan ini, penggunaan teknologi di ruang kelas dasar (O'Neal et al., 2017). Untuk itulah, maka perlu menyiapkan siswa yang mampu

beradaptasi dengan perkembangan pembelajaran abad 21 ini (Saavedra & Darleen Opfer, 2012; Studies & Bedir, 2019). Kreativitas adalah salah satu keterampilan abad 21 yang perlu dikembangkan. (Moffat et al., 2017; Torrance & Mourad, 2011).

Individu mungkin memiliki sumber daya internal yang diperlukan untuk berpikir secara kreatif, tanpa dukungan lingkungan seperti dorongan atau peluang untuk menyajikan ide-ide baru, kreativitas mereka mungkin tidak pernah membuahkan hasil (Sternberg, 2006). Steiner menyimpulkan bahwa kolaborasi dan dukungan sosial adalah faktor kunci dalam terobosan kreatif (John-Steiner, 2000).

Dalam hal ini beberapa penelitian yang telah membahas tentang kreativitas antara lain (Chien & Hui, 2010; Davies et al., 2017; Hosseinnia et al., 2017; Lu, 2016; Sunardi et al., 2018). Berdasarkan temuan penelitian perlu upaya untuk mengembangkan kreativitas siswa

Hasil terkait media *scrapbook* telah banyak diteleiti oleh penelitian lainnya. Peneliti yang telah mengkaji media *scrapbook* yaitu Morawski (Morawski, 2018) yang menggunakan media *scrapbook* dalam kegiatan menulis puisi hasil penelitian menunjukkan bahwa *scrapbook* efektif sebagai media dalam menulis puisi. Penelitian yang lain dilakukan oleh

Alexander yang menggunakan *scrapbook* dalam menyampaikan materi di kelas (Alexander, 2013). Hasil penelitian diperoleh bahwa guru dapat mengajarkan konsep-konsep materi tentang biaya kepada siswa dengan menggunakan media tersebut.

Penelitian penggunaan *scrapbook* lainnya dilakukan oleh Susan (2003) yang menunjukkan bahwa *scrapbook* merupakan salah satu media untuk mengekspresi individu, khususnya wanita dan media ini menjadi sebuah tren yang berlanjut hingga saat ini (Tucker, 2003). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *scrapbook* media

Penelitian terdahulu terkait kreativitas dilakukan oleh Wieth (2018) yang menyoroti cara yang dilakukan oleh peneliti konseptualisasikan dan mendefinisikan kreativitas, dengan fokus pada perbedaan antara kreativitas sehari-hari dan kreativitas yang terkait dengan terobosan luar biasa dalam berpikir. Wieth menyimpulkan dengan membahas dampak praktik pendidikan saat ini pada kreativitas di ruang kelas psikologi (Wieth & Francis, 2018).

METODE

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and*

Development (R&D). Sugiyono mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010). Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan Model Desain Pembelajaran ADDIE (*Analysis – Design – Develop - Implement – Evaluate*) dengan dasar pertimbangan bahwa model tersebut cocok untuk mengembangkan produk pembelajaran yang tepat sasaran, efektif, dan sangat membantu dalam pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti. Model desain pembelajaran ADDIE (*Analysis – Design – Develop - Implement – Evaluate*) merupakan desain model pembelajaran yang sistematis dan terdiri atas 5 tahap pengembangan, dimana tahapan ini meliputi desain keseluruhan proses pembelajaran yang sistematis. Berikut ini merupakan langkah-langkah penelitian dengan menggunakan model ADDIE (Sugiyono, 2010).

HASIL

Kelayakan model

Pengembangan media scrafbook berdasarkan analisis kebutuhan (wawancara dan observasi) dan kajian teori yang relevan. terhadap kreativitas yang diperoleh sebagai berikut: siswa

merasa bosan dan kurang menarik dalam belajar perlu adanya media yang membuat siswa mampu bermajinasi dan mengembangkan kreativitas. Hasil wawancara menemukan bahwa beberapa guru mengalami masalah dalam mengembangkan media pembelajaran yang membuat siswa tertarik untuk bercerita. Hal ini membuat kami berinisiatif untuk melakukan penelitian dan pengembangan scrafbook

Pengembangan scarfbook ini diharapkan dapat dengan menekankan pada interaktif aspek, tidak membosankan, menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, dan memberikan solusi cerdas dalam menyelesaikan masalah yang terkandung dalam materi diharapkan akan muncul dalam bentuk yang banyak diminati dan disukai oleh siswa, seperti Selain berkaitan dengan pengalaman yang diinginkan siswa, multimedia diharapkan dapat me mberikan pengalaman belajar menjadi lebih mudah dalam memahami suatu materi.

Pengembangan media ini dilakukan untuk menghasilkan model pembelajaran yang mampu melibatkan anak secara aktif, mengembangkan daya pikir anak, memfasilitasi interaksi antar anak, dalam meningkatkan kemampuan mengenal pola warna dan bentuk pada anak usia 5-

6 tahun. Model pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari sintaksi, sistem sosial prinsip reaksi, sistem pendukung, dan dampak instruksional. Model pembelajaran yang sudah dikembangkan kemudiandiujikan kelayakannya. Uji kelayakan model pembelajaran diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli instrumen, hasil respon guru dan hasil observasi anak pada ujicoba lapangan awal, dan hasil respon guru dan hasil observasi anak pada uji coba lapangan luas. Hasil validasi ahli materi dan instrumen dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 1. Validasi Ahli Media

No	Indikator	Item	Nilai	Rata-Rata
1	Tampilan Desain /Layout Tata letak	3	15	5
2	Teks/Tipografi	4	20	5
3	Image pada media	4	20	4,75
6	Kemasan	4	16	4
7	Penggunaan	5	20	5
Jumlah		24	91	4,75
Kriteria		Sangat Baik		

Tabel diatas menunjukkan bahwa penilaian yang diperoleh dari ahli materi sebesar 4,75 dan media scarp book yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat layak, sedangkan instrumen penilaian dari ahli instrument. Dengan demikian, media scrapbook yang dikembangkan sudah siap untuk diujicobakan pada lapangan awaldan lapangan luas.

Tabel 4.3
Hasil Rekapitulasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Item Soal	Nilai	Rata-Rata
1	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa	2	9	4,7
2	Komunikatif	2	9	4,6
3	Keruntutan dan Keterpaduan alur pikir	2	9	4,7
4	Tipografi isi media	6	28	4,5
Jumlah		12	55	4,6 25
Kriteria		Sangat Baik		

Berdasarkan tabel hasil rekapitulasi di atas terdapat lima indikator penilaian ahli bahasa yaitu (1) Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa diperoleh nilai rata-rata 4.5 (2) Komunikatif diperoleh nilai rata-rata 4.5, (3) Keruntutan dan keterpaduan alur pikir diperoleh nilai rata-rata 4.5, (4) Tipografi diperoleh nilai rata-rata 4.6. dikategorikan aspek validasi bahasa dalam pada media scrapbook ini sangat baik

PEMBAHASAN

Seiring dengan perkembangan jaman komik dalam pendidikan sekarang ini memiliki ketenaran yang sangat luar biasa, banyak para ahli akademisi dalam bidang pendidikan yang menggunakan komik sebagai alat untuk membahas definisi dari berbagai referensi seperti guru besar fisika James Kakalios (Universitas Minessota) yang menjelaskan bahwa buku komik sangat membantu dalam memberikan contoh prinsip prinsip

ilmu fisika, biologi, ilmu kimia dengan menggunakan konsep dan karakter yang lucu.

Andrew mengatakan bahwa penggunaan komik memberikan dampak yang baik dimana individu terlibat aktif dalam proses komunikasi dalam menyampaikan gagasan (Dicks, 2015). Kemudian Tricia dalam jurnal nya bahwa dengan komik peserta didik dapat memvisualisasikan kata-kata yang disajikan secara bersamaan yaitu antara gambar dan tulisan. Dimana hal ini peserta didik memiliki kesempatan untuk membangun mental dan hubungan diantara keduanya, sehingga pengalaman belajar mereka menjadi lebih banyak. Sejalan dengan itu, Wright dan Sherman dalam Crane menjelaskan dalam jurnalnya yang berjudul *Comic and Grafis Novel* bahwa ada tiga alasan penting komik dijadikan media pembelajaran yaitu: (1) sebagian besar daya tarik peserta didik belajar terdapat dalam komik (2) komik mudah untuk di peroleh dan (3) kosa kata mudah untuk dibaca.

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan kepada guru menunjukkan bahwa perlu adanya media yang menstimulasi kemampuan berbicara siswa. Analisis kebutuhan ini melibatkan guru-guru sekolah dasar. instrumen analisis kebutuhan diberikan kepada guru-guru yang berjumlah 10 pertanyaan. Setiap

jawaban yang diberikan akan analisis. Analisa kebutuhan dilakukan kepada siswa untuk mengetahui media comic dilema storie.

KESIMPULAN

Media scrapbook pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan kreavitas siswa kelas awal dalam mengembangkan imajinasi siswa. Media scrapbook ini dinyatakan layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas kelas awal. Medi scrapbook yang dikembagkan dilengkapi dengan panduan penggunaan sehingga mempermudah penggunaan

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, K. P. (2013). *Material Affordances: The Potential Of Scrapbooks In The Composition Classroom Materiality In Theory*. 27, 1–25.
- Amnah Nur Alfiah , Ngurah Made Darma Putra, B. S. (2018). Media Scrapbook Sebagai Jurnal Refleksi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Regulasi Diri. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 3(1), 57–67.
- Besançon, M., & Lubart, T. (2008). Differences In The Development Of Creative Competencies In Children Schooled In Diverse Learning Environments. *Learning And Individual Differences*, 18(4), 381–389.
<https://doi.org/10.1016/j.lindif.2007.11.009>
- Chien, C. Ying, & Hui, A. N. N. (2010). Creativity In Early Childhood Education: Teachers' Perceptions In Three Chinese Societies. *Thinking Skills And Creativity*, 5(2), 49–60.

- <https://doi.org/10.1016/J.Tsc.2010.02.002>
- Davies, L. M., Newton, L. D., & Newton, D. P. (2017). Creativity As A Twenty-First-Century Competence: An Exploratory Study Of Provision And Reality. *Education 3-13*, 0(0), 1–13. <https://doi.org/10.1080/03004279.2017.1385641>
- Derose, J. (2009). Remnants From The Past: Using Scrapbooks To Make U.S. History Personal And Meaningful. *Social Education*, 73(5), 240–243.
- Dessy Linda Kumala Sari, M. (2013). Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Ipa Materi Sumber Energi Siswa Kelas Iv Sdn Lidah Kulon Iv Surabaya. *Jpgsd*, 6(5), 693–702.
- Golden, N. (2019). *Berkeley Review Of Education “ People , Not Profits ”: The Professional Organizations We Need*. <https://doi.org/10.5070/B89146425>
- Hosseinnia, M., Ahmadi, F., Khodabakhshzadeh, H., & Moghadam, H. A. (2017). Efl Teachers’ Creativity And Their Teaching’s Effectiveness: A Structural Equation Modelling Approach. *International Journal Of Instruction*, 11(1), 227–238. <https://doi.org/10.12973/Iji.2018.11116a>
- Jennifer Hain Teper. (2007). An Introduction To Preservation Challenges And Potential Solutions For Scrapbooks In Archival Collections. *Journal Of Archival Organization*, 3(3), 1–22.
- John-Steiner, V. (2000). *Creative Collaboration*. Oxford University Press.
- Kaufman, J. C., & Sternberg, R. . J. (2010). *The Cambridge Handbook Of Creativity*. Cambridge University Press.
- Kim, K. H. (2019). Demystifying Creativity: What Creativity Isn’t And Is? *Roeper Review*, 41(2), 119–128. <https://doi.org/10.1080/02783193.2019.1585397>
- Latta, M. M., & Morawski, C. M. (2010). Transacting In The Arts Of Adolescent Novel Study: Teacher Candidates Embody Charlotte Doyle. *International Journal Of Education & The Arts*, 11(3), 1–22.
- Lu, C. (2016). Interactive Effects Of Environmental Experience And Innovative Cognitive Style On Student Creativity In Product Design. *International Journal Of Technology And Design Education*, 1727. <https://doi.org/10.1007/S10798-016-9368-X>
- Moffat, D. C., Technologies, D. D., & Kingdom, U. (2017). *Some Video Games Can Increase The Player ’ S Creativity*. 7(2), 35–46. <https://doi.org/10.4018/Ijgbl.2017040103>
- Morawski, C. M. (2018). *Poems Found Among The Resolution Scrapbooks : A Teacher Narrative Inquiry*. 43(8).
- Morawski, C. M., & Rottmann, J. (2016). Multimodal Narrative Inquiry: Six Teacher Candidates Respond. *International Journal Of Education & The Arts*, 17(14), 1–30.
- O’neal, L. T. J., Gibson, P., & Cotten, S. R. (2017). Elementary School Teachers’ Beliefs About The Role Of Technology In 21st-Century Teaching And Learning. *Computers In The Schools*, 34(3), 192–206. <https://doi.org/10.1080/07380569.2017.1347443>
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). *Using Learning Media To Increase Learning Motivation In Elementary School*. 4(2), 53–60.
- Robert J. Sternberg. (2006). The Nature Of Creativity Robert. *Creativity Research Journal*, 18(1), 87–98. <https://doi.org/10.1207/S15326934crj1801>
- Saavedra, A. R., & Darleen Opfer, V.

- (2012). Learning 21st-Century Skills Requires 21st-Century Teaching. *Phi Delta Kappan*, 94(2), 8–13. <https://doi.org/10.1177/003172171209400203>
- Setiawan, R. (2017). The Influence Of Income, Experience, And Academic Qualification On The Early Childhood Education Teachers' Creativity In Semarang, Indonesia. *International Journal Of Instruction*, 10(4), 39–50. <https://doi.org/10.12973/Iji.2017.1043a>
- Setyo Wahyu Wardhani. (2018). Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah (Js)*, 2(2), 124–130.
- Smythe, S., Toohey, K., & Dagenais, D. (2016). Video Making, Production Pedagogies, And Educational Policy. *Educational Policy*, 30(5), 740–770. <https://doi.org/10.1177/0895904814550078>
- Studies, L., & Bedir, H. (2019). Journal Of Language And Linguistic Studies. *Journal Of Language And Linguistic Studies*, 15(1), 231–246. <https://doi.org/10.17263/Jlls.547718>
- Sunardi, Waluyo, H. J., Suudi, A., & Wardani, N. E. (2018). Suggestopedia Based Storytelling Teaching Model For Primary Students In Salatiga. *Malaysian Online Journal Of Educational Technology*, 6(1), 64–75. <http://ezproxy.lib.uconn.edu/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&an=EJ1165473&site=ehost-live>
- Torrance, E. P., & Mourad, S. (2011). Learning And Thinking Correlates Of Guglielmino's Self-Directed Learning Readiness Scale. *Psychological Reports*, 43(3_Suppl), 1167–1171. <https://doi.org/10.2466/Pr0.1978.43.3f.1167>
- Tucker, S. (2003). "Reading And Re-Reading: The Scrapbooks Of Girls Growing Into Women, 1900-1930." *Defining Print Culture For Youth: The Cultural Work Of Children's Literature*. Greenwood Print.
- Ummah, S. K., Inam, A., & Azmi, R. D. (2019). Creating Manipulatives: Improving Students' Creativity Through Project-Based Learning. *Journal On Mathematics Education*, 10(1), 93–102. <https://doi.org/10.22342/Jme.10.1.5093.93-102>
- Widodo, S. A. (2018). *Selection Of Learning Media Mathematics For Junior School Students*. 17(1), 154–160.
- Wieth, M. B., & Francis, A. P. (2018). Conflicts And Consistencies In Creativity Research And Teaching. *Teaching Of Psychology*, 45(4), 363–370. <https://doi.org/10.1177/0098628318796924>