

## Penilaian *Creativity*: Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru SDN 006 Langgini dalam Menilai *Creativity* Siswa

Nurkhairo Hidayati<sup>1</sup>, Tengku Idris<sup>2</sup>, Nurul Fauziah<sup>3</sup>, Sepita Ferazona<sup>4</sup>, Restesa Rahmayumita<sup>5</sup>

Universitas Islam Riau, Indonesia<sup>1,2,3,4,5</sup>

[khairbio@edu.uir.ac.id](mailto:khairbio@edu.uir.ac.id), [idrisbio@edu.uir.ac.id](mailto:idrisbio@edu.uir.ac.id), [fauziahnurul@edu.uir.ac.id](mailto:fauziahnurul@edu.uir.ac.id), [sepitabio@edu.uir.ac.id](mailto:sepitabio@edu.uir.ac.id)

---

### ABSTRAK

*Creativity* yang dimiliki siswa dapat berkembang dengan optimal ketika guru mampu mengajarkannya dengan baik di sekolah. SDN 006 Langgini merupakan salah satu sekolah di Kecamatan Bangkinang Kota, Kabupaten Kampar dengan jumlah rombongan belajar mencapai 18 kelas. Bentuk evaluasi yang dilakukan selama ini terhadap siswa didominasi oleh pemberian tes berupa soal. Oleh karena itu, dilaksanakan pengabdian kepada masyarakat sebagai upaya agar guru-guru mengetahui arti penting *creativity*, kemudian menyusun rubrik dan tes *creativity*. Metode yang dilakukan pada kegiatan ini adalah observasi, presentasi dan diskusi. Kegiatan dilaksanakan pada hari Selasa/09 Maret 2021 di SDN 006 Langgini dengan jumlah guru yang hadir sebanyak 30 orang. Guru-guru ini terdiri dari guru mata pelajaran dan guru kelas. Berdasarkan hasil kegiatan tersebut dapat diketahui bahwa guru telah melaksanakan evaluasi dengan baik termasuk melakukan penilaian proses dan produk. Guru juga memahami arti penting menilai *creativity* siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengabdian kepada masyarakat ini memberikan kontribusi untuk meningkatkan kemampuan guru dalam penilaian *creativity* siswa SDN 006 Langgini Kecamatan Bangkinang Kota.

**Kata Kunci** : *Creativity, Penilaian, Guru*

### ABSTRACT

Students' *creativity* can develop optimally when the teacher is able to teach it well in school. SDN 006 Langgini is one of the schools in Bangkinang Kota District, Kampar Regency, with 18 classes of study groups. The form of evaluation carried out so far for students is dominated by giving tests in the form of questions. Therefore, community activities are carried out as an effort so that teachers know the importance of *creativity*, then compile rubrics and tests for *creativity*. The method was observation, presentation and discussion. The activity was held on Tuesday / March, 09, 2021 at SDN 006 Langgini with 30 teachers attending. These teachers consist of subject teachers and classroom teachers. Based on the results of these activities, it can be seen that the teacher has carried out the evaluation well, including assessing the process and product. The teacher also understands the importance of assessing students' *creativity*. Thus it can be concluded that community service activities contribute to improving the ability of teachers in the *creativity* assessment of students at SDN 006 Langgini, Bangkinang Kota District.

**Keyword** : *Creativity, Assesment, Teacher*

## PENDAHULUAN

Kehidupan abad ke-21 menuntut berbagai keterampilan yang harus dikuasai seseorang sehingga diharapkan pendidikan dapat mempersiapkan peserta didik untuk menguasai berbagai keterampilan tersebut agar menjadi pribadi yang sukses. Keterampilan yang diperlukan untuk abad 21 diantaranya *critical thinking, communication, collaboration, creativity, life and career skill*. Dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk memainkan peran mereka dalam masyarakat abad 21, maka proses pembelajaran yang dilakukan harus memberikan manfaat pada kehidupan (Fong et al., 2014). Keterampilan abad 21 dapat membantu peserta didik belajar dan beradaptasi dengan perubahan sehingga hanya orang-orang yang memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menghadapi perubahan dan menyesuaikan diri dengan situasi baru yang akan berhasil (Ongardwanich et al., 2015).

*Creativity* menjadi sesuatu yang penting dan diperlukan di abad 21 (Piirto, 2011) sehingga dalam proses pembelajaran hal ini perlu diberdayakan (Csikszentmihalyi, 2012; Romero et al., 2012). *Creativity* juga memiliki implikasi jangka panjang karena dengan membina *creativity* selama tahun-tahun awal pendidikan akan meningkatkan masyarakat pemikir imajinatif. *Creativity* dapat berperan sebagai aspek penting daya saing dengan berfokus pada inovasi (Kuo et al., 2017). Peranan *creativity* tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya seperti lingkungan, kesediaan mencoba hal baru, dan keterbukaan terhadap inovasi (Burkšaitienė et al., 2017).

*Creativity* mencakup dua dimensi. Dimensi pertama adalah gagasan kebaruan; Ini adalah fenomena dalam kehidupan sehari-hari dan oleh karena itu setiap orang dapat menjadi kreatif sebagai aspek esensial dari kontribusinya terhadap lingkungan dan setiap orang harus terlibat dalam proses kreatif. Dimensi kedua adalah pengertian kegunaan yang mengacu pada materi atau metode praktis dalam menilai kegunaan gagasan baru. *Creativity* berarti kepercayaan pada ide-ide baru dan mewujudkannya dalam bentuk produk atau layanan baru yang disediakan. Ini didasarkan pada ide-ide baru dan berguna, terlepas dari jenis ide-ide ini, alasan di balik produksinya atau titik dimulainya proses (Muñoz-doyague et al., 2008; Shalley et al., 2004).

Pentingnya *creativity* karena kemampuannya untuk menghasilkan ide-ide baru dan tepat untuk memecahkan masalah yang kompleks, untuk meningkatkan efisiensi dan untuk meningkatkan efektivitas secara keseluruhan. *Creativity* mencakup dua prinsip 'penemuan masalah', dan 'pemecahan masalah', dan *creativity* membutuhkan beberapa keterampilan dan bakat. Dengan demikian, *creativity* tidak bersifat konvensional dan membutuhkan modifikasi atau penolakan ide yang sudah ada. Demikian pula, Reid et al. (2004) mengidentifikasi bahwa kreativitas individu memiliki dua aspek umum yaitu upaya kreatif dan hasil kreatif. *Creativity* individu dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk berpikir melampaui yang sudah jelas dan menghasilkan sesuatu yang baru dan sesuai (Nayak, 2008; Runco, 2008).

*Creativity* yang dimiliki peserta didik dapat berkembang dengan optimal ketika guru mampu mengajarkannya dengan baik. Jika siswa diberikan kesempatan dan kepercayaan untuk dapat mengeluarkan gagasan-gagasan yang baru, maka *creativity*nya dapat berkembang. Sebaliknya, jika tidak diberikan kesempatan kemampuan tersebut, maka tidak akan berkembang dengan optimal, melainkan hanya pengembangan kognitif saja. Padahal baik kognitif dan *creativity* dibutuhkan untuk berhasil dalam proses belajar dan dalam kehidupan sehari-hari. *Creativity* diartikan sebagai "produk orisinal ide-ide yang sesuai dalam setiap bidang aktivitas manusia, dari sains, seni, pendidikan, bisnis, kehidupan sehari-hari", sehingga ide-ide harus baru dan sesuai dengan peluang. atau masalah yang disajikan (Brand et al., 2015).

Program pendidikan harus diatur secara fleksibel untuk memberikan layanan yang lebih baik, seperti teknik pengajaran yang merangsang pemikiran konvergen dan divergen penting untuk merangsang pemikiran kreatif dan lebih menantang bagi siswa kreatif (Fasko, 2010). Penilaian *creativity* dalam proses pembelajaran di sekolah diperlukan agar memberikan sumbangan positif terhadap proses dan pencapaian hasil belajar pada perkembangan kemampuan tersebut. Selain itu, guru bertanggung jawab untuk melaksanakan penilaian dan memberikan umpan balik terhadap hasil belajar siswa. Guru juga perlu memahami bahwa masing-masing siswa memiliki potensi *creativity* yang berbeda-beda berdasarkan proses-proses psikologis yang melatarbelakanginya.

Observasi dan wawancara awal dilakukan pada guru-guru di SDN 006 Langgini Kecamatan Bangkinang. Sekolah ini termasuk salah satu sekolah berprestasi dan terbaik di Kecamatan bangkinang. Dari penjelasan guru diperoleh informasi bahwa guru telah menyiapkan berbagai media selama proses pembelajaran. Media ini digunakan untuk membantu siswa dalam melakukan aktivitas *hands on*. Namun ketika ditanyakan mengenai, bentuk evaluasi yang dilakukan selama ini maka didominasi oleh pemberian tes berupa soal. Guru belum pernah melakukan penilaian *creativity* siswa selama pelaksanaan pembelajaran meskipun aktivitas yang diberikan ke siswa sudah mengandung unsur-unsur *creativity*. Alasannya karena mereka kesulitan dalam membuat rubrik yang tepat untuk menilai *creativity*.

SDN 006 Langgini merupakan salah satu sekolah negeri di Kecamatan Bangkinang. Sekolah ini memiliki jumlah siswa sebanyak 465 orang dengan 18 rombongan belajar dan 30 orang guru belajar. Peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan beberapa orang guru di sekolah ini tentang teknik evaluasi yang selama ini digunakan. Dari observasi dan wawancara ini diketahui bahwa evaluasi yang selama ini dilakukan dengan memberikan soal berupa Pilihan Ganda dan Esai kepada siswa. Selain itu, selama proses pembelajaran, guru belum pernah melakukan asesmen terhadap *creativity* siswa. Padahal *creativity* merupakan salah satu keterampilan yang penting dimiliki siswa untuk memunculkan berbagai ide. Alasan guru tidak melakukan penilaian terhadap hal ini karena mereka belum memahami cara menyusun rubrik dan tes untuk mengukur *creativity* tersebut.

Secara umum tidaklah sulit untuk menilai *creativity* siswa karena banyak instrumen yang bisa digunakan. Instrumen untuk penilaian *creativity* dapat dikategorikan berdasarkan pertanyaan yang mereka ajukan. Instrumen untuk mengukur kreativitas dapat dikelompokkan secara kasar menjadi tiga pertanyaan utama: Pengukuran prestasi akan menjawab pertanyaan "Apakah siswa ini kreatif?" (interpretasi kreativitas secara eksklusif terkait dengan bakat atau bakat), sedangkan pendekatan komponensial sebagian besar menjawab pertanyaan "Seberapa kreatif siswa ini?". Mengacu kepada permasalahan yang telah dipaparkan maka solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan yaitu dengan melatih kepada guru-guru SDN 006 Langgini Kecamatan Bangkinang cara menilai *creativity* siswa. Kegiatan ini dilakukan upaya guru-guru mengetahui arti penting *creativity*, kemudian berlatih menyusun rubrik dan tes *creativity*.

## **METODE PELAKSANAAN**

Metode yang di lakukan pada kegiatan ini adalah observasi, presentasi dan diskusi. Pada tahap awal dilakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui permasalahan terkait asesmen di SDN 006 Langgini. Selanjutnya dicarikan solusi terhadap permasalahan tersebut. Solusi yang ditawarkan adalah melatih guru dalam

menyusun dan mengimplemtasikan penilaian *creativity* siswa. Agar guru memahami arti penting *creativity*, juga diberikan pemaparan informasi melalui presentasi tentang konsep *creativity* dan rubrik yang tepat untuk menilainya.

Metode dan pendekatan IPTEK yang digunakan mengacu pada teori belajar dan penilaian yang disampaikan dengan presentasi PPT. Selanjutnya informasi yang diperoleh guru dengan cara melihat dan mendengar ini dilanjutkan dengan merancang rubrik *creativity*. Guru dapat menggunakan berbagai metode untuk melatih *creativity* siswa. Inovasi yang dihasilkan oleh guru-guru tersebut semoga dapat bermanfaat secara berkelanjutan.

Prosedur kerja untuk realisasi;

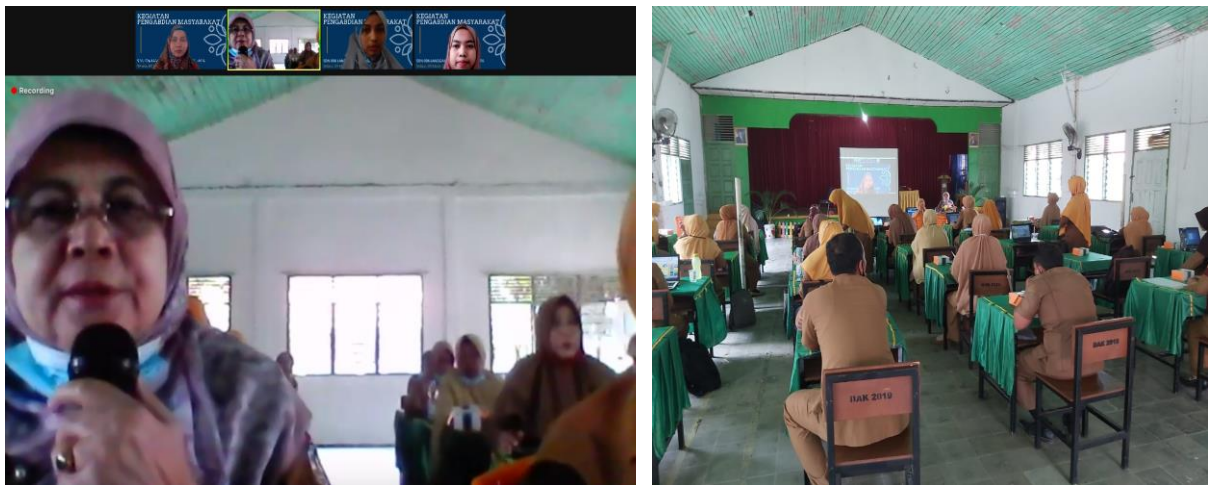
1. Observasi dan wawancara awal. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan mitra.
2. Menemukan solusi dari permasalahan dan menyiapkan rencana kegiatan yang akan dilakukan
3. Menyusun rencana kegiatan dan menyampaikannya dengan pihak sekolah agar terjadi kesepakatan
4. Melaksanakan kegiatan sesuai waktu yang disepakati
5. Mengevaluasi kegiatan
6. Menyusun laporan kegiatan dan publikasi hasil pengabdian

Kegiatan pengabdian masyarakat perlu mendapatkan partisipasi aktif mitra. Selain itu, diharapkan kegiatan ini juga memiliki program keberlanjutan, misalnya dengan melatih teknik evaluasi yang lainnya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan sesuai dengan kesepakatan dengan pihak sekolah yakni pada hari Selasa/ 09 Maret 2021. Untuk pelaksanaan kegiatan ini, pihak sekolah sudah menentukan waktu yang tepat agar seluruh guru dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Oleh karena itu, pelaksanaan kegiatan dimulai pada jam 10 pagi sehingga siswa tetap bisa mengikuti proses pembelajaran pada pagi harinya. Berkaitan dengan proses pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 maka siswa tidak melaksanakan pembelajaran secara penuh seperti halnya ketika situasi normal.

Kegiatan diawali dengan perkenalan dengan guru-guru kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi. Jumlah guru yang mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat ini berjumlah 30 orang. Pelaksanaan kegiatan dilangsungkan di Aula sehingga bisa menampung banyak guru. Kegiatan pengabdian masyarakat berjalan dengan lancar. Sebelum pameri menyampaikan materi, kegiatan ini terlebih dahulu dibuka oleh kepala sekolah. Kepala sekolah sangat mengapresiasi kegiatan ini dan meminta kepada guru-guru untuk mengikuti kegiatan dengan seksama. Kepala sekolah juga menyampaikan bahwa sejauh pengetahuannya selama ini belum pernah dilaksanakan kegiatan serupa atau kegiatan pengabdian lainnya di sekolah ini (Gambar 1).



**Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat**

Penyampaian materi tentang penilaian *creativity* dapat dipahami oleh guru-guru di SDN 006 Langgini Kecamatan Bangkinang Kota, Kabupaten Kampar. Pada tahap kegiatan, pelaksana juga mengajukan pertanyaan kepada guru-guru mengenai makna *creativity* dan bagaimana cara mengasesnya. *Creativity* individu dapat diartikan sebagai “kemampuan seseorang untuk berpikir melampaui yang sudah jelas dan menghasilkan sesuatu yang baru dan sesuai” (Nayak, 2008). Berdasarkan jawaban yang diberikan guru-guru dapat diketahui bahwa mereka sudah mampu memahami dengan baik. Beberapa contoh jawaban yang diberikan guru dapat dilihat pada Tabel 4.1.

**Tabel 1 Contoh jawaban yang dituliskan guru**

<b>Nama Guru</b>	<b>Makna <i>Creativity</i></b>	<b>Teknik Ases yang digunakan</b>
<b>WL</b>	Mampu membuat yang biasa menjadi luar biasa	Memperhatikan dan melihat caranya mengatasi suatu tugas atau masalah yang diberikan
<b>MA</b>	Ide yg sangat luar biasa	Dengan melakukan tes pemahaman siswa
<b>SN</b>	Kreativitas adalah sesuatu yang ditampilkan berbeda dengan orang lain atau membuat sesuatu yang berbeda.	Mengacu pada penilaian ketrampilan ,(permendikbud 23 th 2018)
<b>MH</b>	Kreativitas adalah kemampuan untuk mengekspresikan karya	Tes
<b>SD</b>	Inovasi, menciptakan sesuatu yang berbeda dari yang lain	Dengan mengajaknya untuk membuat sesuatu yg baru atau permainan dan hasil karya
<b>SR</b>	Memunculkan gagasan2 yg baru	Memberikan beberapa pertanyaan
<b>NR</b>	Kemampuan seseorang untuk merubah keadaan ysng lebih bagus	Menulis

<b>EY</b>	Proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan atau anggitan baru, atau hubungan baru antara gagasan dan anggitan yang sudah ada.	Dengan memberi pertanyaan yang sesuai dengan kelas nya
<b>ST</b>	Menimbulkan gagasan baru	Memperhatikan dan melihat caranya mengatasi suatu tugas atau masalah yang diberikan

Mengacu pada jawaban yang disampaikan guru-guru dapat diketahui bahwa mereka memahami *creativity* sebagai salah satu variabel penting yang dinilai dalam proses pembelajaran. Penilaian *creativity* berkembang seiring dengan evolusi konsep *creativity*. Secara keseluruhan, instrumen untuk pengukuran *creativity* telah dikategorikan dalam berbagai cara: jenis instrumen, komponen yang diukur, dan pertanyaan yang diajukan oleh alat tersebut. Kemampuan untuk menghasilkan karya kreatif sebagian merupakan domain tertentu karena sifat kreativitas bervariasi dengan bidangnya, dan bahkan dapat bervariasi sebagai fungsi tugas dalam domain atau batasan dalam tugas (Piiro, 2011). Contoh instrumen atau rubrik penilaian *creativity* yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Contoh Rubrik *Creativity***

Aspek yang Dinilai	Kriteria (Skor)			
	<b>Sangat baik (4)</b>	<b>Baik (3)</b>	<b>Cukup (2)</b>	<b>Kurang (1)</b>
<b>Rasa ingin tahu (<i>curiosity</i>)</b>	Saya tertarik dengan unsur-unsur dan ide baru dan secara aktif mencarinya	Saya ingin tahu tentang beberapa hal dan saya mengeksplorasi ide-ide dan hal-hal baru	Dengan beberapa bantuan, saya akan mengeksplorasi cara baru dari bekerja dan berpikir	Saya hampir tidak pernah punya ide atau sesuatu yang baru
<b>Kelancaran (<i>fluency</i>)</b>	Saya dapat melihat berbagai hal dengan berbagai cara dan menggambarkan berbagai tujuan yang beragam	Saya terkadang memiliki beberapa cara alternatif untuk melihat sesuatu	Jika saya bekerja dengan orang lain, saya dapat menemukan cara lain untuk melihat sesuatu	Biasanya saya hanya melihat hal-hal dari perspektif saya sendiri
<b>Keaslian (<i>originality</i>)</b>	Saya dapat menemukan banyak ide dan produk baru tentang sebagian besar topik, dan dapat membawa sesuatu yang baru sampai berhasil	Saya terkadang memiliki beberapa ide baru sendiri, dan menggunakannya jika mudah	Jika saya memiliki beberapa panduan, saya biasanya bisa mendapatkan ide-ide baru	Saya butuh bantuan memikirkan hal-hal baru
<b>Elaborasi (<i>elaboration</i>)</b>	Sangat mudah dan menyenangkan untuk menambahkan ide untuk membuatnya lebih baik	Saya terkadang dapat menemukan cara-cara untuk menambahkan ide sehingga	Mungkin saya mendapat beberapa ide jika saya berpikir cukup keras	Terkadang saya tidak bisa memikirkan solusi untuk membuat sesuatu yang

		menjadi lebih baik		lebih baik
<b>Keluwesan (flexibility)</b>	Saya beradaptasi dengan baik terhadap situasi baru dan dapat melihat banyak kemungkinan dalam pembelajaran sehari-hari.	Saya dapat belajar secara efektif bahkan ketika hal-hal berubah dan berpotensi untuk saya pelajari	Terkadang sulit bagi saya untuk menyesuaikan diri dengan perubahan. Pada saat seseorang memperingatkan agar saya berpikir berbeda, kadang saya bisa melakukannya	Saya tidak dapat menjadi produktif ketika sesuatu berubah. Sulit bagi saya untuk berpikir di luar hal biasanya. Saya suka berpikir apa adanya.
<b>Divergent</b>	Sangat mudah bagi saya untuk menggabungkan ide, memodifikasi dan mengadaptasikannya, dan menyusunnya kembali untuk meningkatkan hasil	Saya dapat menggunakan dua atau tiga ide untuk mengubah suatu produk dengan menggabungkan, memodifikasi, menyesuaikan, atau menyusun ulang	Saya dapat menggunakan satu atau dua ide tetapi ide saya relatif sederhana	Saya sulit untuk melakukannya karena saya cenderung melihat hal-hal yang biasa
<b>Pengambilan risiko</b>	Saya mengetahui bahwa kreativitas dapat merubah sesuatu yang ada, tetapi saya tidak khawatir tentang kesalahan saya karena saya belajar dari kesalahan tersebut	Saya bersedia mencoba proyek dan tidak terlalu khawatir terhadap suatu kesalahan yang saya buat	Terkadang saya menahan diri karena saya takut membuat kesalahan dan itu tidak akan terselesaikan dengan benar	Saya merasa takut gagal dan berusaha menghindari aspek kreativitas

Selama pengabdian kepada masyarakat ini, pelaksana kegiatan juga memberikan contoh kepada guru-guru teknik dan rubrik yang bisa digunakan untuk menilai *creativity*. Rubrik yang telah dirancang ini dapat digunakan oleh guru di dalam proses pembelajaran. Guru juga diizinkan untuk melakukan modifikasi jika memang perlu penyesuaian dengan kondisi yang ada di kelas masing-masing.

## SIMPULAN

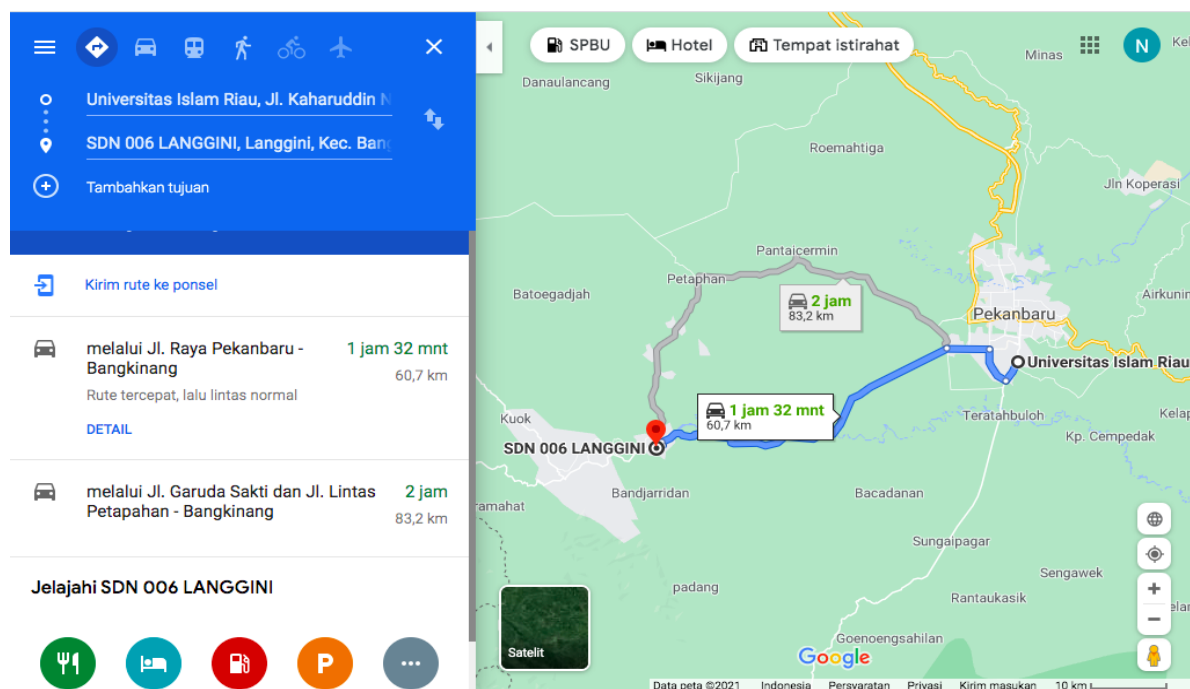
Kegiatan yang telah dilaksanakan di SDN 006 Langgini Kecamatan Bangkinang Kota Kabupaten Kampar mengarah pada beberapa kesimpulan yaitu:

1. Guru-guru yang mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat telah memahami arti penting penilaian *creativity* siswa selama proses pembelajaran.
2. Untuk menilai *creativity* telah diberikan contoh rubrik maupun angket yang bisa digunakan guru sehingga guru dapat melaksanakannya dengan mudah.

3. Guru-guru tampak antusias mengikuti kegiatan yang terlihat dari banyaknya guru yang mengikuti kegiatan dan memperhatikan dengan seksama.

Saran yang bisa disampaikan setelah memperhatikan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah memberikan lebih banyak alternatif cara menilai berbagai keterampilan yang perlu dimiliki siswa. Sebagai contoh guru juga perlu menilai kemampuan komunikasi dan kolaborasi siswa karena kedua hal ini juga penting dimiliki siswa. Selain memahami cara penilaiannya, yang paling penting adalah bagaimana guru bisa memberdayakan keterampilan-keterampilan ini.

## PETA LOKASI MITRA SASARAN



SDN 006 Langgini Kecamatan Bangkinang Kota berada di Kabupaten Kampar Provinsi Riau dan berjarak 83,2 KM dari Universitas Islam Riau. Berdasarkan penjelasan di Peta, untuk sampai ke SDN 006 Langgini Kecamatan Bangkinang dari Universitas Islam Riau membutuhkan waktu lebih kurang 1 Jam 32 Menit melalui Jl. Raya Pekanbaru Bangkinang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Brand, G., Hendy, L., & Harrison, R. (2015). Mining the Gap! Fostering Creativity And Innovative Thinking. *Procedia Technology*, 20 (July), 79–84.
- Burkšaitienė, N., Šliogerienė, J., & Valūnaitė-oleškevičienė, G. (2017). Factors Influencing Lecturer Creativity While Using Social Media. *Pedagogika*, 125(1), 21–36.
- Csikszentmihalyi, M. (2012). Commentary: Reflections on Some Dangers to Childhood Creativity. *LEARNING Landscapes*, 6(1), 19–25.
- Fasko, D. (2001). Education and creativity. *Creativity research journal*, 13(3-4), 317-327.



- Fong, L. L., Sidhu, G. K., & Fook, C. Y. (2014). Exploring 21st Century Skills among Postgraduates in Malaysia. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 123,130–138.
- Kuo, H.-C., Burnard, P., McLellan, R., Cheng, Y., & Wu, J. (2017). The Development of Indicators for Creativity Education and a Questionnaire to Evaluate its Delivery and Practice. *Thinking Skills and Creativity*, 24, 186–198.
- Muñoz -Doyague, M. F., González-Álvarez, N., & Nieto, M. (2008). An examination of individual factors and employees' creativity: The case of Spain. *Creativity Research Journal*, 20(1), 21-33.
- Nayak, A. (2008). Experiencing creativity in organisations: A practice approach. *Long Range Planning*, 41(4), 420-439.
- Ongardwanich, N., Kanjanawasee, S., & Tuipae, C. (2015). Development of 21 st Century Skill Scales as Perceived by Students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 191, 737–741.
- Piirto, J. (2011). *Creativity for 21 century skills: How to embed creativity into the curriculum*. Rotterdam: Sense Publishers.
- Reid, A., & Petocz, P. (2004). Learning Domains and the Process of Creativity. *The Australian Educational Researcher*, 31(2), 45–62.
- Robinson, K. (2009). *The Element: How finding your passion changes everything*. New York: Viking Penguin.
- Romero, M., Hyvönen, P., & Barberà, E. (2012). Creativity in Collaborative Learning across the *Life Span*, 3(4), 422–429.
- Runco, M. A. (2008). Commentary: Divergent thinking is not synonymous with creativity.
- Shalley, C. E., Zhou, J., & Oldham, G. R. (2004). The effects of personal and contextual characteristics on creativity: Where should we go from here?. *Journal of management*, 30(6), 933-958.