

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk yang paling sempurna dan sedemikian mumpuninya, maka keberadaan akal dan pikirannya membuat manusia tidak hanya mampu mempelajari ilmu pengetahuan, namun juga mengembangkannya sehingga dapat menciptakan teknologi. Hal tersebut terjadi akibat implikasi dari ilmu yang dipelajari manusia melalui proses pendidikan secara formil dan otodidak.

Pendidikan hanya dapat dilaksanakan apabila pendidik (guru) dapat melaksanakan tugas-tugas utamanya secara konsisten dan profesional. Yang menjadi pertanyaan adalah apakah pendidik dalam melaksanakan tugas-tugas utamanya seiring dengan kualitas pengajaran? Kualitas lulusan tergantung dari kualitas pengajaran. Ada sebagian kalangan mengatakan hal tersebut terjadi karena menyangkut kesejahteraan guru yang tidak diperhatikan selama ini oleh Pemerintah. Tetapi kesejahteraan guru telah menggembirakan sejak awal tahun 2000, dimana Pemerintah telah melakukan langkah-langkah untuk meningkatkan kualitas lulusan dengan cara mewajibkan alokasi 20% APBN untuk pendidikan sebagaimana ditetapkan UUD 1945 bahwa anggaran pendidikan sekurang-kurangnya 20% dari APBN. Anggaran pendidikan Rp. 175 triliun pada tahun 2006 melambung menjadi Rp. 400 triliun pada tahun 2016. Anggaran tersebut salah satunya diperuntukkan kenaikan tunjangan guru profesional selain juga untuk fasilitas sekolah dan lain-lain. Fokus pada sumber daya manusia menjadi perhatian Pemerintah sebagaimana dilansir Menteri Keuangan RI, Sri Mulyani: “Kita semua setuju, investasi sumber daya manusia sangat penting,” katanya. Persoalan kenaikan tunjangan bagi guru profesional telah terealisasi demi meningkatkan mutu lulusan sekolah, namun apakah kenaikan tersebut signifikan dengan korelasinya terhadap peningkatan mutu pengajaran? (Kompas, 2017).

Tugas guru tidak hanya mentransfer ilmu, namun juga mendidik, mengevaluasi, melatih dan mengarahkan peserta didik. Dengan demikian alangkah

bijaksananya apabila mutu guru dapat ditingkatkan tidak hanya pada sisi kecerdasan semata, namun juga pada sisi akademik mereka sehingga salah satu tujuan nasional negara yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana yang diidam-idamkan pada UUD RI 1945 tercapai.

Pembahasan tentang guru tidak terlepas dari berbagai kebijakan yang digulirkan Pemerintah yang berkaitan dengan keluaran (*output*) yaitu salah satunya kreativitas guru. Maka dari itu, perlu ditelaah beberapa Peraturan dari Pemerintah yang berkaitan dengan kreativitas.

Peraturan pertama, UUD RI Pasal 31 yang menyatakan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa pendidikan diberikan pada seluruh bangsa Indonesia dengan tidak diskriminatif.

Peraturan kedua, terbitnya Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) RI Nomor 18 tahun 2007 dan Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 74 Tahun 2008 Pasal (15) Ayat 3 bahwa diwajibkan kepada seluruh guru untuk wajib mengajar 24 jam per minggu. Hal tersebut menunjukkan bahwa pendidik baik yang mengajar di sekolah umum wajib memiliki kepedulian yang positif sebagaimana tercerminkan pada kreativitasnya sebagai guru dalam menjalankan tugas-tugasnya di sekolah.

Selanjutnya SMP Negeri sebagai lembaga pendidikan milik Pemerintah eksistensinya tidak dapat diabaikan. Sekolah merupakan wadah penyelenggaraan pendidikan di bidang intelektual memiliki beban yang berat dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan sebagaimana tertuang dalam UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam penyelenggaraan pendidikan, harus dalam proses pemberdayaan dan pembudayaan peserta didik dengan cara guru di sekolah dan di luar sekolah memberi keteladanan, mengembangkan kreativitas, dan membangun keinginan siswa dalam proses pembelajaran itu melalui budaya menulis, membaca, dan berhitung serta berlatih melalui peran serta dan pengendalian mutu layanan pendidikan.

Adapun proses pencapaian tujuan sekolah menengah ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah guru. Guru merupakan komponen pendidikan

yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan pendidikan dalam mewujudkan tujuan nasional.

Kondisi SMP Negeri di Jakarta Timur cukup memprihatinkan. Hal tersebut dapat peneliti amati dari berbagai aspek, baik dari aspek masukan, proses, maupun keluaran. Upaya peningkatan kreativitas pada guru SMP Negeri di Jakarta Timur dapat dilakukan dengan cara peningkatan kepemimpinan, pengembangan literasi digital, maupun menumbuhkan kembangkan budaya organisasi yang positif di sekolah.

Mulu, Van Mujus, dan Hironimus Wejang (2021) dalam penelitiannya yang berjudul: Analisis Kesulitan Guru dalam Mengembangkan RPP Tematik. Masalah penelitian tersebut adalah guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan RPP Tematik dimana guru belum memahami konsep RPP yang diamanatkan dalam kurikulum; guru sulit menentukan indikator dan tujuan pembelajaran; serta sulit menentukan dan membuat format penilaian (Mulu, Mujus, 2021). Lebih lanjut, etos kerja yang rendah terdeskripsikan pada penelitian yang dilakukan Erniwati (2021) bahwa minimnya tingkat keberhasilan peserta didik adalah akibat dari minimnya etos kerja guru di MTs. Negeri 1 Luwuk yang belum sepenuhnya tercipta seperti apa yang di harapkan. Etos kerja yang di miliki oleh guru dalam menjalankan tugas sebagai pendidik dan pengajar tidak maksimal sehingga menyebabkan minimnya prestasi peserta didik. (Erniwati, 2021). Adapun mengenai kurang meningkatnya evaluasi pembelajaran guru tergambarkan pada penelitian yang dilakukan Hamid (2016) bahwa pada umumnya implementasi kemampuan guru dalam evaluasi pembelajaran masih perlu masih perlu ditingkatkan lagi (Hamid, 2016).

Dari data empirik yang penulis peroleh pada SMPN di Jakarta Timur yang terdiri dari 45 SMPN dan populasi 1544 guru, maka terdeskripsikan bahwa secara pedagogik, kreativitas guru mengalami kendala dalam hal pembuatan RPP, asesmen pembelajaran, dan rendahnya etos kerja guru. Salah satu kewajiban guru mengajar adalah terlebih dahulu membuat RPP yang memuat materi penting dan kreatif dalam pembelajaran. Terjadinya pandemi Covid-19 sejak tahun 2019 sampai dengan 2022 menyebabkan RPP guru mengalami dinamika. Adapun faktor-faktor penyebab kendala tersebut dikarenakan guru yang tidak mampu mengelola waktu

penggunaan media digital sebesar 40% sehingga gagal menjabarkan materi sesuai RPP. Pembuatan RPP yang kurang inovatif mendeskripsikan ketidakpersistenan guru dalam mengajar, melatih dan mendidik dimana hal-hal tersebut merupakan kewajiban guru yang harus dipatuhi karena guru yang mengajar di sekolah-sekolah negeri di Jakarta telah diberi kesejahteraan yang amat tinggi oleh Pemerintah DKI Jakarta. Kemudian terdapat kesulitan dalam proses inovasi pembelajaran sebesar 35%, dan rendahnya etos kerja untuk mengajar sebesar 25% merupakan cerminan kurangnya kreativitas guru secara normatif dan afektif. Dalam aspek kurangnya kreativitas pada guru dapat dilihat dari ketidakpatuhannya dalam mengembangkan dan mengimplementasikan tugas-tugas beratnya sebagai guru yang antara lain guru diarahkan untuk mengajar sesuai metode mengajar yang lebih kreatif. Begitupun aspek etos kerja guru yang minim selaras dengan cerminan bahwa guru bersangkutan tidak memiliki kreativitas sehingga internalisasi perasaan positifnya dalam mengajar lemah.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, dinyatakan bahwa tugas-tugas utama guru antara lain persisten dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi seluruh kegiatan peserta didik. Berarti guru yang memiliki tingkat kreativitas yang tinggi akan patuh, tekun dan kreatif serta inovatif dalam melaksanakan kewajibannya. Sementara, data yang diperoleh perihal ketidakkreatifan guru terlihat pada hampir semua unit SMPN di Jakarta Timur dan adanya kendala pembuatan RPP terdeskripsikan di lapangan sehingga disinyalir bahwa guru yang mengalami permasalahan kreativitas pada masa pandemi cukup besar jumlahnya.

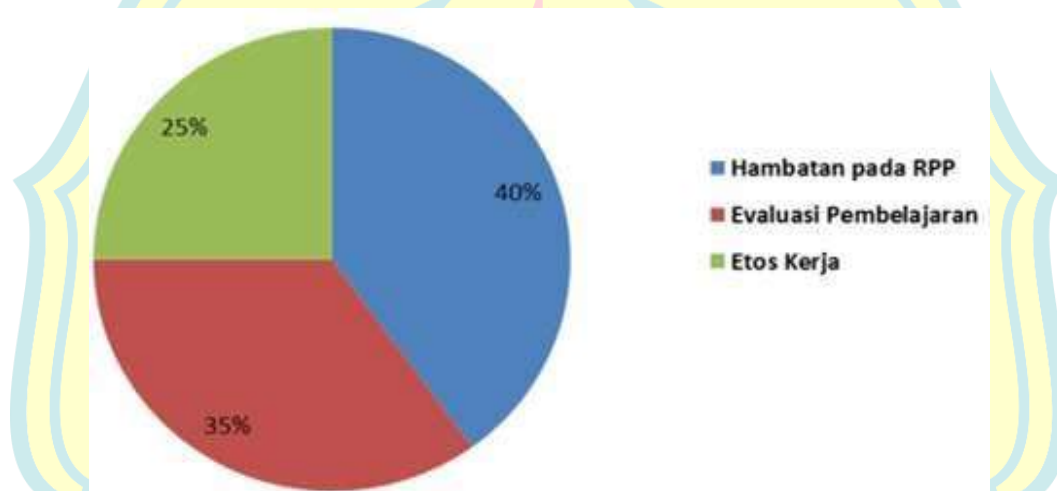
Intelligentia - Dignitas

Tabel 1.1 Data Jumlah Unit dan Jumlah Guru di SMPN Se – Jakarta Timur

NO.	SMPN	JML	NO.	SMPN	JML
1	158	28	24	255	45
2	51	37	25	167	37
3	44	40	26	194	40
4	135	36	27	195	35
5	90	32	28	198	28
6	97	36	29	202	39
7	236	33	30	252	42
8	138	45	31	27	29
9	144	38	32	06	31
10	146	31	33	62	43
11	168	31	34	07	37
12	199	33	35	36	33
13	172	40	36	243	26
14	193	39	37	14	22
15	234	38	38	148	28
16	117	33	39	149	27
17	262	32	40	26	24
18	284	24	41	52	29
19	25	24	42	232	37
20	213	40	43	74	42
21	99	36	44	92	33
22	139	41	44	92	33
22	139	41	45	256	43
23	165	27	TOTAL 1544		

Selanjutnya berdasarkan data empiris yang peneliti peroleh dari Kantor Sudin Pendidikan Jakarta Timur dan kemudian data tersebut peneliti olah, bahwa dari populasi 1544 guru dari 45 unit SMPN di Jakarta Timur (Tabel 1.1) terdeskripsikan ternyata guru mengalami kendala dalam membuat RPP sebesar 40%, minimnya etos kerja guru sebesar 25%, dan evaluasi pembelajaran sebesar 35%. RPP bertujuan untuk mempermudah, memperlancar, dan meningkatkan hasil proses belajar mengajar. Dengan demikian guru akan mampu menganalisa, mengamati, dan memprediksi program pembelajaran sebagai kerangka kerja yang logis. Aspek-aspek tersebut misalnya kreativitas atau performa kerja yang akan dicapai, cara mencapainya, materi pelajaran, model evaluasi dan lain-lain. Adapun faktor-faktor penyebabnya adalah problematika waktu sebesar 42,05%, guru mengalami kesukaran menjabarkan RPP sebesar 15,05%, guru sulit mengikuti format RPP yang baku sebesar 14,01%, kesukaran memperoleh buku-buku

referensi sebesar 12,78%, dan guru mengalami kesukaran metode mengajar kreatif sebesar 9%. Sedangkan RPP merupakan kompetensi dasar guru untuk membantu guru mengajar sesuai standar kompetensi. Diharapkan dengan RPP, guru mampu mengajar sehingga memahami teori dan filosofi belajar, menguasai materi pelajaran, dan mampu merancang media pembelajaran. Namun faktanya tidak demikian karena pembelajaran di kelas bersifat dinamis. Sementara guru yang mengalami polemik dalam pembelajaran sebesar 35%. (Sumber data dari Sudin Pendidikan Jakarta Timur). Data empiris permasalahan kreativitas tersebut, dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1.1 Data Empris Kreativitas Guru SMPN di Jakarta Timur

Kreativitas pada guru SMPN di Jakarta Timur dipengaruhi oleh faktor-faktor situasional yaitu: kepemimpinan, budaya organisasi, dan literasi digital.

Kepemimpinan kepala sekolah menurut Daud, Qowaid & Jaenuddin (2020) adalah upaya untuk menggerakkan warga sekolah dalam mencapai tujuan sekolah terutama guru dan siswa (Daud, Qowaid & Jaenuddin, 2020). Dalam kepemimpinan terdapat proses memberikan pengaruh secara sosial terhadap orang lain sehingga orang lain tersebut melaksanakan proses sebagaimana yang dikehendaki pemimpin. Jadi kepemimpinan kepala sekolah merupakan upaya mempengaruhi, memotivasi dan mendorong guru dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Kepala sekolah mendorong guru untuk melakukan berbagai inovasi dan kreativitas dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Upaya yang dilakukan kepala sekolah mendorong guru untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dapat mendorong siswa untuk semangat belajar.

Masalah budaya sekolah terpotret dari penelitian Sultani dalam Nurmi I. Sari (2018) yang menyebutkan bahwa faktor penyebab munculnya dilema kreativitas guru antara lain adalah budaya organisasi. Seringkali terdapat budaya sekolah yang tidak mendukung secara optimal upaya-upaya kreativitas kerja guru. Pendapat lain juga menyatakan bahwa budaya organisasi sekolah sangat berpengaruh terhadap perilaku para anggota organisasi karena sistem nilai di dalam budaya organisasi dapat dijadikan acuan perilaku manusia dalam organisasi yang berorientasi pada pencapaian tujuan atau hasil kinerja yang ditetapkan, sehingga jika budaya organisasi baik, maka tidak mengherankan jika anggota organisasi adalah orang-orang yang baik dan berkualitas pula (Nurmi Indah Sari, 2018). Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal dan merupakan tempat untuk belajar mempunyai tugas pokok menciptakan budaya organisasi sekolah yang kondusif. Untuk itu, penyelenggaraan pendidikan harus mampu menyediakan dan melayani serta mewujudkan pembelajaran yang bermutu kepada siswa sehingga diharapkan dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas.

Masalah literasi digital guru terpotret dari penelitian Sulaini, Novianti & Kurnia (2023) yang menyatakan bahwa literasi digital sangat penting untuk membangun kreativitas mengajar guru, karena seiring perkembangan zaman maka masalah di dalam dunia pendidikan pun semakin kompleks. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk selalu meng-*update* kemampuannya dalam menggunakan teknologi digital agar lebih kreatif dan inovatif dalam mengajar sehingga tercapainya proses pembelajaran yang lebih optimal. Berdasarkan hasil observasi, kemampuan guru dalam memanfaatkan perangkat digital dalam pembelajaran masih belum optimal. Umumnya, guru masih belum memanfaatkan perangkat digital untuk mendukung proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan masih bersifat tradisional, sebagian guru sudah ada yang pernah mengakses mesin pencarian *google* namun hanya untuk mencari referensi kegiatan lembar kerja yang akan di kerjakan oleh peserta didik pada esok hari dan sebagian lagi guru kesulitan menyeleksi informasi yang tepat atau tidak untuk dijadikan bahan pembelajaran yang sesuai dengan tema. Seringkali guru menyediakan media pembelajaran yang tidak variatif yaitu menggunakan lembar kerja serupa dengan hari sebelumnya namun disesuaikan dengan tema yang sedang dipelajari. Akibatnya peserta didik merasa proses

pembelajaran di sekolah tidak menyenangkan, ketertarikan siswa untuk belajar menjadi berkurang dan cepat merasa bosan sehingga proses pembelajaran menjadi tidak efektif.

Dengan demikian, ketiga faktor di atas mempengaruhi kreativitas guru dalam suatu pembelajaran sehingga akan berimplikasi pada pemahaman peserta didik karena semakin kreatif seorang guru dalam menyampaikan materi, maka semakin mudah peserta didik memahami pelajaran dan menjadikan peserta didik lebih kreatif pula dalam belajar. Pada umumnya guru harus mempunyai tingkat kreativitas yang tinggi dalam mengajar, baik itu berupa modifikasi media pembelajaran, metode pembelajaran, maupun strategi pembelajaran itu sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penulisan ilmiah yang berjudul: Pengaruh kepemimpinan, budaya organisasi dan literasi digital terhadap kreativitas pada guru SMPN di Jakarta Timur.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa faktor yang diduga mempengaruhi kreativitas guru, antara lain: etos kerja guru, tidak efektifnya evaluasi pembelajaran, budaya sekolah yang tidak transformatif, ketidakefektifan kepemimpinan kepala sekolah, rendahnya rasa percaya diri guru dan variable-variabel lainnya.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini perlu dibatasi pada pengaruh kepemimpinan, budaya organisasi, dan literasi digital terhadap kreativitas guru. Penelitian ini dibatasi pula hanya pada guru-guru SMPN di Jakarta Timur. Adapun keterbatasan peneliti dikarenakan adanya keterbatasan waktu dan finansial.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh langsung kepemimpinan terhadap kreativitas?
2. Apakah terdapat pengaruh langsung budaya organisasi terhadap kreativitas?

3. Apakah terdapat pengaruh langsung literasi digital terhadap kreativitas?
4. Apakah terdapat pengaruh tidak langsung kepemimpinan terhadap kreativitas melalui mediasi literasi digital?
5. Apakah terdapat pengaruh tidak langsung budaya organisasi terhadap kreativitas melalui mediasi literasi digital?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui, menguji dan menganalisis serta membuktikan:

1. Pengaruh langsung positif kepemimpinan terhadap kreativitas.
2. Pengaruh langsung positif budaya organisasi terhadap kreativitas.
3. Pengaruh langsung positif literasi digital terhadap kreativitas.
4. Pengaruh tidak langsung kepemimpinan terhadap kreativitas melalui mediasi literasi digital.
5. Pengaruh tidak langsung budaya organisasi terhadap kreativitas melalui mediasi literasi digital.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun teoritis sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

Informasi bagi para pengelola sekolah dalam upaya mengembangkan, meningkatkan dan memperbaiki kreativitas, kepemimpinan, budaya organisasi, dan literasi digital. Lebih lanjut sebagai bahan masukan bagi pihak pengawas sekolah yang ditugaskan oleh Pemerintah dalam melakukan pengawasan, merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi aspek kreativitas, kepemimpinan, budaya organisasi dan literasi digital sehingga dapat turut memperbaiki dan menyempurnakan serta meningkatkan produktivitas guru yang mengajar di sekolah sesuai dengan rencana strategis yang sudah ditentukan.

2. Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi yang bermanfaat secara teoritik, metodologik, dan empirik bagi kepentingan akademik dalam bidang ilmu manajemen. Selain itu,

menambah khasanah ilmu pengetahuan atau mengembangkan wawasan baru dalam peningkatan kreativitas dan sebagai masukan serta informasi bagi instansi dalam peningkatan kreativitas pada guru SMPN di Jakarta Timur.

G. *State of the Art*

State of the Art merupakan posisi penelitian peneliti (*research position researcher*) yang menunjukkan bagaimana penelitian yang diusulkan berkontribusi pada perkembangan terkini serta bagaimana penelitian ini berbeda atau melengkapi penelitian yang telah ada.

Dalam menganalisis *State of the Art*, terdapat program *Vosviewer* yang digunakan untuk visualisasi data bibliometrik. Dengan *Vosviewer*, peneliti dapat memetakan hubungan antar publikasi, mengidentifikasi tren penelitian serta memahami perkembangan terkini dalam bidang studi penelitian ini. (lihat gambar 1.1., 1.2., dan 1.3).

Lebih lanjut, penelitian mengenai kreativitas guru yang dirujuk dari jurnal-jurnal nasional dan internasional yang menggambarkan tentang minimnya kreativitas guru dan kepemimpinan kepala sekolah yang terjadi di SMPN di Jakarta Timur. Apabila dilihat dari perbedaan sistem kerja, budaya organisasi dan struktur organisasi dengan penelitian-penelitian terdahulu maka obyek penelitian ini layak untuk diteliti.

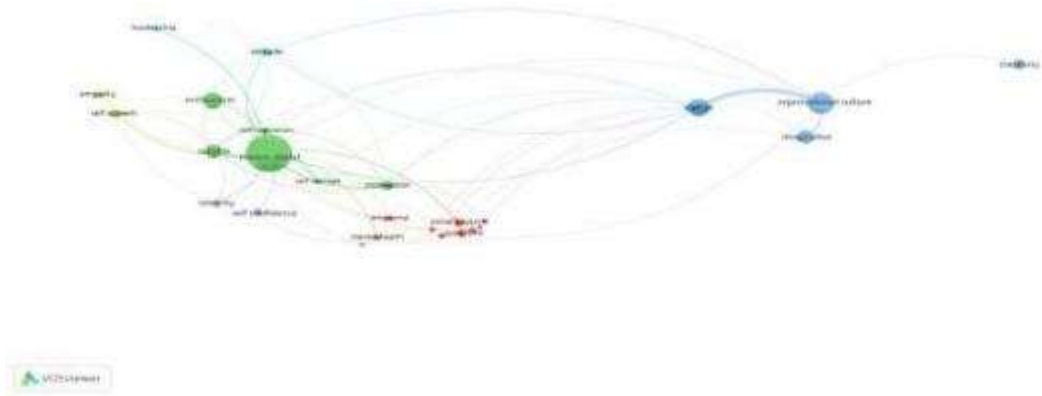
Tabel 1.2 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	<i>The Three-way Interaction of Transformational Leadership, Employee Identification with Leader, and Innovative Climate was Associated with Employee Creativity.</i> P. Wang (2022)	Kepemimpinan transformasional tidak berhubungan secara signifikan dengan kreativitas karyawan. Interaksi tiga arah kepemimpinan transformasional, identifikasi karyawan dengan pemimpin, iklim inovatif dikaitkan dengan kreativitas karyawan. (Wang, 2022).
2.	<i>Developing Creative Leadership in the Use of Digital Communication Tools: A Psychological Perspective.</i> Yinan Wang and Yingchong Wang (2022)	Jarak psikologis berada di lingkungan digital sehingga memperluas konsep penerapan Teori Level Konstruktif, serta memberikan implikasi pemilihan media dalam proses kepemimpinan yang kreatif. (Yinan Wang & Yingchong Wang, 2022).

No.	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
3.	<i>The impact of transformational leadership on employee creativity: the role of learning orientation.</i> Jeevan Jyoti (2018)	Terdapat hubungan positif antara kepemimpinan transformasional dan kreativitas karyawan dan dimoderasi oleh orientasi pembelajaran. (Jyoti, 2018).
4.	<i>Digital Leadership and Employee Creativity: The Role of Employee Job Crafting and Person-Organization Fit.</i> Jian Zu, Bin Zhang, Mingxing Xie, and Qiuju Cao (2022)	Terdapat pengaruh kepemimpinan digital terhadap kreativitas karyawan dan dapat memperkaya literatur tentang kreativitas karyawan. (Jian Zu, Bin Zhang, Mingxing Xie & Qiuju Cao, 2022).
5.	<i>From Digital Literacy to Digital Competence: the Teacher Digital Competency (TDC) Framework.</i> G. Fallon (2020)	Terdapat pengaruh kepemimpinan terhadap kreativitas dengan mengakui pengetahuan dan keterampilan yang semakin kompleks kini yang harus dimiliki kaum muda agar dengan bijaksana menggunakan media teknologi secara etis, aman dan produktif. (Fallon, 2020).
6.	<i>The Role of Leadership Style in Fostering Creativity in the Workplace.</i> Hardiani dan Tafsir (2021)	Terdapat korelasi kuat antara kepemimpinan transformasional dan iklim kreativitas yang menyiratkan bahwa kepemimpinan tersebut memainkan peranan penting dalam menumbuhkan kreativitas di tempat kerja. (Hardiani & Tafsir, 2021).
7.	<i>Transformational leadership, leader support, and employee creativity.</i> Millissa F.Y. Cheung (2018)	Terdapat hubungan yang positif antara kepemimpinan transformasional dan kreativitas pengikut. Millissa. (F.Y. Cheung, 2018)

Berdasarkan penelitian yang relevan dengan kreativitas guru dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru dipengaruhi oleh variabel-variabel antara lain: kepemimpinan, budaya organisasi, dan literasi digital.

Dari hasil penelitian tersebut, masih terbuka celah-celah untuk meneliti kreativitas guru dilihat dari aspek kepemimpinan, budaya organisasi dan literasi digital. Hal ini diperkuat oleh visualisasi *Vosviewer*. *Vosviewer* ini bertujuan untuk memvisualisasikan pola jaringan atau hubungan antar bibliometrik sehingga didapat konsep penelitian untuk menggambarkan pengklasteran atau *insight* mengenai pengelompokan bibliometrik yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini.

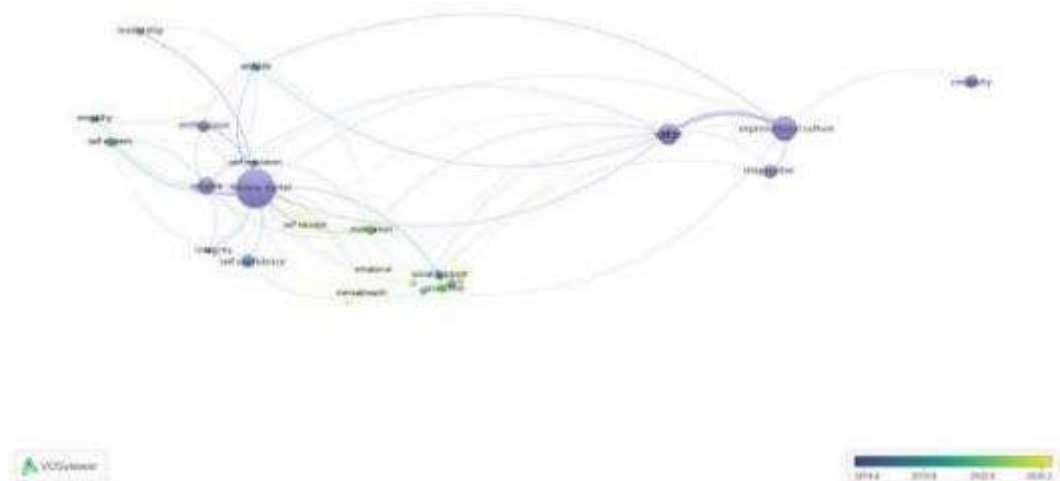


Gambar 1.2 Visualiasi Vosviewer pada Pengklasteran

Pada gambar 1.2 dengan menjaring 1200 jurnal menunjukkan *network visualization pada co-occurrence* yang menjelaskan jaringan atau hubungan dari *term* satu dengan *term* lainnya pada penelitian manajemen pada tahun 2019 – 2022 yang dikelompokkan pada delapan *cluster* yang dapat diidentifikasi melalui warna node masing-masing kata kunci. Klaster 1 disimbolkan berwarna merah mencakup *social support, mental health, assertive, emotional*. Klaster 2 disimbolkan berwarna hijau mencakup *literacy digital, reliable, self regulation, enthusiasm, motivation, self concept*. Klaster 3 disimbolkan berwarna biru mencakup *culture, creativity, value, imaginative*. Klaster 4 disimbolkan berwarna kuning mencakup *empathy, self-esteem*. Klaster 5 disimbolkan berwarna ungu muda mencakup *self confidence, integrity*. Klaster 6 disimbolkan berwarna biru muda mencakup *attitude, leadership*.

Selain itu visualisasi menunjukkan kuat atau tidaknya jaringan atau hubungan kelompok penelitian ditunjukkan pada node warna yang berhubungan dengan konsep penelitian. Hasil visualiasi *Vosviewer* ditunjukkan pada gambar di bawah ini.

Intelligentia - Dignitas



Gambar 1.3 Visualiasi Vosviewer pada Tahun Penelitian

Gambar di atas dapat menjadi acuan untuk mengidentifikasi serta mendeteksi *state of the art* dari penelitian. Pada visualisasi ini warna di atas, pola jaringan warna pada node merepresentasikan konsep penelitian dengan penjarangan tahun 2019 – 2022 memiliki node berwarna hijau muda. Hal ini memiliki makna konsep penelitian yang disusun tentang Kepemimpinan, Budaya Organisasi, Literasi Digital, dan Kreativitas baru dibahas oleh peneliti pada tahun 2019-2020. Hanya Literasi Digital memiliki warna node ungu gelap yang diteliti tahun 2019.

Berdasarkan fenomena di atas, maka peneliti menyusun judul: “Pengaruh kepemimpinan, budaya organisasi dan literasi digital terhadap kreativitas pada guru SMPN di Jakarta Timur”.

H. Novelty

Penelitian ini memiliki kontribusi kebaruan baik secara konseptual, kontekstual, metodologis, maupun empiris. Secara konseptual, penelitian ini membangun model struktural yang mengintegrasikan tiga variabel penting—kepemimpinan, budaya organisasi, dan literasi digital—untuk menjelaskan kreativitas guru dalam konteks pendidikan menengah pertama. Model integratif ini belum banyak dieksplorasi secara simultan dalam penelitian-penelitian sebelumnya, khususnya di tingkat SMP. Secara kontekstual, penelitian ini difokuskan pada guru-guru SMP Negeri di Jakarta Timur, yang menjadi wilayah strategis dengan karakteristik urban, heterogen, dan sarat tantangan pedagogik. Data empiris terbaru yang dihimpun dari 45 SMP Negeri dengan total 1.544 guru

menunjukkan bahwa 40% guru mengalami hambatan dalam menyusun RPP, 35% mengalami kesulitan dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran, dan 25% memiliki etos kerja yang rendah. Masalah ini mencerminkan rendahnya tingkat kreativitas guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran, yang semakin krusial pada masa pascapandemi.

Secara metodologis, penelitian ini menggunakan pendekatan *Structural Equation Modeling* (SEM) untuk menganalisis hubungan langsung dan tidak langsung antar variabel, serta memvalidasi peran mediasi dari literasi digital dalam menjembatani pengaruh kepemimpinan dan budaya organisasi terhadap kreativitas. Hasil penelitian ini secara empiris menunjukkan bahwa literasi digital bukan hanya berpengaruh langsung terhadap kreativitas, tetapi juga menjadi mediator signifikan yang memperkuat hubungan antara kepemimpinan dan budaya organisasi terhadap kreativitas guru. Dengan demikian, penelitian ini memberikan pemahaman baru bahwa peningkatan kreativitas guru dalam konteks pendidikan tidak dapat dilepaskan dari penguatan literasi digital sebagai kompetensi dasar profesionalisme guru di era transformasi digital.

