



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

HUBUNGAN ANTARA KEPIMPINAN DIGITAL GURU BESAR DAN KREATIVITI GURU DENGAN PEMBELAJARAN PROFESIONAL GURU SEBAGAI PERANTARA DI SEKOLAH RENDAH NEGERI PERAK



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

GOH KOK MING

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2025



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**HUBUNGAN ANTARA KEPIMPINAN DIGITAL GURU DAN KREATIVITI
GURU DENGAN PEMBELAJARAN PROFESIONAL GURU SEBAGAI
PERANTARA DI SEKOLAH RENDAH NEGERI PERAK**

GOH KOK MING

**TESIS DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK MEMPEROLEH
IJAZAH DOKTOR FALSAFAH**

**FAKULTI PENGURUSAN DAN EKONOMI
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

2025



Sila tanda (✓)

Kertas Projek

Sarjana Penyelidikan

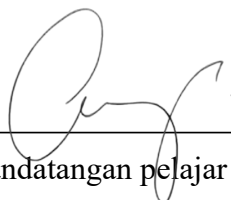
Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus

Doktor Falsafah

✓

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH**PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN**Perakuan ini telah dibuat pada **11 MAC 2025****i. Perakuan pelajar :**

Saya, **GOH KOK MING (P20201000084) FAKULTI PENGURUSAN DAN EKONOMI** dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk **HUBUNGAN ANTARA KEPIMPINAN DIGITAL GURU DAN KREATIVITI GURU DENGAN PEMBELAJARAN PROFESIONAL GURU SEBAGAI PERANTARA DI SEKOLAH RENDAH NEGERI PERAK** adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan sejasanya dan secukupnya



Tandatangan pelajar

i. Perakuan Penyelia:

Saya, **PROFESOR MADYA DR. MAHALIZA BINTI MANSOR** dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk **HUBUNGAN ANTARA KEPIMPINAN DIGITAL GURU DAN KREATIVITI GURU DENGAN PEMBELAJARAN PROFESIONAL GURU SEBAGAI PERANTARA DI SEKOLAH RENDAH NEGERI PERAK** dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh **IJAZAH DOKTOR FALSAFAH**.

11/03/2025

Tarikh



Tandatangan Penyelia



INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES

BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS PROJEK
DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM

Tajuk / Title: **HUBUNGAN ANTARA KEPIMPINAN DIGITAL GURU
DAN KREATIVITI GURU DENGAN PEMBELAJARAN
PROFESIONAL GURU SEBAGAI PERANTARA DI
SEKOLAH RENDAH NEGERI PERAK**

No. Matrik /Matric's No.: **P20201000084**
Saya / I : **GOH KOK MING**
(Nama pelajar / Student's Name)

mengaku membenarkan Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek (Kedoktoran/Sarjana)* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-
acknowledged that Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) reserves the right as follows: -

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini adalah hak milik UPSI.
The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan dan penyelidikan.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of reference and research.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan Tesis/Disertasi ini sebagai bahan pertukaran antara Institusi Pengajian Tinggi.
The Library has the right to make copies of the thesis for academic exchange.
4. Sila tandakan (✓) bagi pilihan kategori di bawah / *Please tick (✓) for category below:-*

☐ **SULIT/CONFIDENTIAL**

Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub dalam Akta Rahsia Rasmi 1972. / *Contains confidential information under the Official Secret Act 1972*

☐ **TERHAD/RESTRICTED**

Mengandungi maklumat terhad yang telah ditentukan oleh organisasi/badan di mana penyelidikan ini dijalankan. / *Contains restricted information as specified by the organization where research was done*

☒ **TIDAK TERHAD/OPEN ACCESS**


(Tandatangan Pelajar/
Signature)


(Tandatangan Penyelia / Signature of Supervisor)
Associate Professor Dr. Mahadzah Marican
& (Nama & Cetak Rasmi Penyelia & Official Stamp)
Universiti Pendidikan Sultan Idris
35900 Tanjong Malim
Perak Darul Ridzuan

Tarikh: **11/03/2025**

Catatan: Jika Tesis/Disertasi ini **SULIT @ TERHAD**, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh laporan ini perlu dikelaskan sebagai **SULIT** dan **TERHAD**.

Notes: If the thesis is **CONFIDENTIAL** or **RESTRICTED**, please attach with the letter from the organization with period and reasons for confidentiality or restriction.



PENGHARGAAN

Saya berasa bersyukur kepada Tuhan kerana dengan izin dan kehendakNya kajian ini dapat diselesaikan setelah berdepan dengan pelbagai cabaran. Setinggi-tinggi penghargaan saya rakamkan kepada Profesor Madya Dr. Mahaliza Binti Mansor selaku penyelia kajian saya yang sentiasa banyak memberi bimbingan, sokongan, bantuan dan dorongan sehingga selesainya penyelidikan ini. Selain itu, tidak lupa juga setinggi-tinggi penghargaan dan ucapan terima kasih kepada keluarga yang amat disayangi iaitu ayahanda dan bonda saya serta isteri tersayang yang tidak putus-putus memberikan dorongan dan semangat untuk meneruskan penyelidikan ini. Seterusnya ucapan terima kasih kepada Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI) dan Fakulti Pengurusan dan Ekonomi (FPE) yang banyak membantu saya sepanjang pengajian saya sama ada secara langsung atau tidak langsung.





ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti hubungan antara kepimpinan digital Guru Besar dengan kreativiti guru serta pembelajaran profesional guru sebagai perantara di sekolah rendah, Negeri Perak. Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui kaedah tinjauan yang melibatkan seramai 377 orang guru sekolah rendah. Pemilihan responden kajian dijalankan secara persampelan kelompok pelbagai peringkat. Data dikumpulkan melalui soal selidik dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensi menggunakan *Statistical Package for Social Sciences* (SPSS) dan *Analysis of Moment Structures for Structural Equation Modeling* (AMOS-SEM). Kajian mendapati bahawa tahap kepimpinan digital Guru Besar, kreativiti guru, dan pembelajaran profesional guru berada pada tahap tinggi. Kajian mendapati kepimpinan digital Guru Besar mempengaruhi pembelajaran profesional guru ($\beta=0.548$, $p<0.05$) dan kreativiti guru ($\beta=0.078$, $p<0.05$) secara signifikan. Sementara itu, kajian juga menunjukkan bahawa pembelajaran profesional guru mempengaruhi kreativiti guru secara signifikan ($\beta=0.668$, $p<0.05$). Dapatan kajian juga membuktikan pembelajaran profesional guru menjadi perantara separa ($\beta=0.366$, $p<0.05$) antara kepimpinan digital Guru Besar dan kreativiti guru di sekolah. Kesimpulannya, kepimpinan digital Guru Besar mempengaruhi pembelajaran profesional guru dan kreativiti guru dalam kalangan guru sekolah rendah secara signifikan. Implikasinya, kajian menunjukkan bahawa kepimpinan digital Guru Besar memainkan peranan penting dalam meningkatkan kreativiti guru di sekolah dengan mendorong pembelajaran profesional guru yang berkesan untuk membawa transformasi sekolah, meningkatkan kreativiti dan inovasi, dan memberi impak kepada pembelajaran murid agar aspirasi PPPM 2013-2025 dan Dasar Pendidikan Digital dapat direalisasikan.



THE RELATIONSHIP BETWEEN HEADMASTER DIGITAL LEADERSHIP AND TEACHER CREATIVITY WITH TEACHER PROFESSIONAL LEARNING AS MEDIATOR IN PRIMARY SCHOOLS AT PERAK STATE

ABSTRACT

This study aims to identify the influence of headmaster digital leadership and teacher professional learning on teacher creativity among primary teachers in Perak State. The study employs a quantitative approach through a survey method involving 377 primary school teachers. A multistage cluster sampling method was employed for sampling selection in this study. Data were analyzed using descriptive and inferential statistics with Statistical Package for Social Sciences (SPSS) and Analysis of Moment Structures for Structural Equation Modeling (AMOS-SEM). The findings of this study showed that the level of headmaster digital leadership, teacher creativity, and teacher professional learning were at high level. This study revealed that digital leadership significantly influenced teacher professional learning ($\beta=0.548$, $p<0.05$) and teacher creativity ($\beta=0.078$, $p<0.05$). Furthermore, this study revealed that teacher professional learning significantly influenced teacher creativity ($\beta=0.668$, $p<0.05$). The findings of this study also signified that teacher professional learning partially mediated the relationship between digital leadership and teacher creativity among primary teachers ($\beta=0.366$, $p<0.05$). In conclusion, the school leader's digital leadership significantly affects teacher professional learning and teacher creativity among primary school teachers. The implication of this study shows that headmaster digital leadership plays an important role in improving the creativity of teachers in schools by encouraging effective teacher professional learning to bring about school transformation, increase creativity and innovation, and impact student learning so that the aspirations of PPPM 2013-2025 and the Digital Education Policy can be realized.



KANDUNGAN

Muka Surat

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN	ii
PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xvi
SENARAI RAJAH	xxiii
SENARAI SINGKATAN	xxv
SENARAI LAMPIRAN	xxvi
BAB 1 PENGENALAN	
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Latar Belakang	5
1.3 Pernyataan Masalah	10
1.4 Tujuan Kajian	17
1.5 Objektif Kajian	17
1.6 Soalan dan Hipotesis Kajian	18
1.7 Kerangka Teoretikal Kajian	19
1.7.1 Model Kepimpinan Digital	20
1.7.2 Model Pembelajaran Profesional Guru	21
1.7.3 Teori Kreativiti Guru	23



1.8	Kerangka Konseptual Kajian	24
1.9	Definisi Operasional	25
1.9.1	Kepimpinan Digital Guru Besar	26
1.9.1.1	Kepimpinan Berwawasan	26
1.9.1.2	Budaya Pembelajaran Era Digital	27
1.9.1.3	Kecemerlangan Amalan Profesional	27
1.9.1.4	Peningkatan Bersistematik	27
1.9.1.5	Kewarganegaraan Digital	28
1.9.2	Pembelajaran Profesional Guru	28
1.9.2.1	Pembelajaran Kemahiran	28
1.9.2.2	Proses Kognitif	29
1.9.2.3	Pembangunan Kendiri	29
1.9.2.4	Proses Refleksi	30
1.9.3	Kreativiti Guru	30
1.9.3.1	Kecerdasan	31
1.9.3.2	Ilmu Pengetahuan	32
1.9.3.3	Gaya Berfikir	33
1.9.3.4	Personaliti	33
1.9.3.5	Motivasi	33
1.9.3.6	Persekitaran	34
1.10	Batasan Kajian	34
1.11	Kepentingan Kajian	36
1.12	Rumusan	39
BAB 2 TINJAUAN LITERATUR		
2.1	Pengenalan	40
2.2	Kreativiti Guru	41



2.3	Teori Kreativiti	44
2.3.1	Teori Guilford (1950)	47
2.3.2	Teori Torrance (1962)	48
2.3.3	Teori Cropley (2001)	49
2.3.4	Teori Komponen Kreativiti Amabile (1983)	50
2.3.5	Teori Kreativiti Gardner (2011)	51
2.3.6	Teori Kreativiti Csikszentmihalyi (1988)	52
2.3.7	Teori Pelaburan Kreativiti Sternberg dan Lubart (1995)	53
2.3.7.1	Kecerdasan	55
2.3.7.2	Ilmu Pengetahuan	56
2.3.7.3	Gaya Berfikir	57
2.3.7.4	Personaliti	58
2.3.7.5	Motivasi	59
2.3.7.6	Persekitaran	60
2.4	Perkembangan Kepimpinan	63
2.5	Kepimpinan Digital	67
2.6	Definisi dan Konsep Kepimpinan Digital	71
2.7	Model Kepimpinan Digital	80
2.7.1	Model Kepimpinan Digital Tujuh Tunggak (Sheninger, 2019)	80
2.7.2	Model Kepimpinan Digital (Yusof et al., 2019)	82
2.7.3	Model Kepimpinan Digital Tiga Komponen (Brett, 2019)	84
2.7.4	Model Standard International Society for Technology in Education (ISTE) (2014)	86
2.7.4.1	Kepimpinan Berwawasan	88
2.7.4.2	Budaya Pembelajaran Era Digital	88





2.7.4.3	Kecemerlangan Amalan Profesional	89
2.7.4.4	Peningkatan Bersistematik	90
2.7.4.5	Kewarganegaraan Digital	90
2.7.5	Perbandingan Model Kepimpinan Digital	91
2.8	Profesionalisme Guru	98
2.9	Guru Profesional	100
2.10	Standard Guru Malaysia (SGM)	102
2.11	Cabaran Pembangunan Profesionalisme Guru	107
2.12	Pembelajaran Profesional Guru	110
2.13	Pembelajaran Dewasa	117
2.13.1	Teori Pembelajaran Dewasa	118
2.13.2	Teori Pembelajaran Transformatif	120
2.14	Model Pembelajaran Profesional Guru	122
2.14.1	Model Guskey (2000)	123
2.14.2	Model Desimone (2009)	124
2.14.3	Model Clarke dan Hollingsworth (2002)	124
2.14.4	Model Opfer dan Pedder (2011)	125
2.14.5	Model Evans (2014)	126
2.14.6	Model Richards dan Farrell (2005)	127
2.14.6.1	Pembelajaran Profesional Guru Sebagai Pembelajaran Kemahiran	129
2.14.6.2	Pembelajaran Profesional Guru Sebagai Proses Kognitif	131
2.14.6.3	Pembelajaran Profesional Guru Sebagai Proses Refleksi	132
2.14.6.4	Pembelajaran Profesional Guru Sebagai Pembangunan Kendiri	134





2.15	Perbandingan Model Ricards dan Farrell (2005) dengan Model Lain	136
2.16	Teori Kognitif Sosial (Bandura, 1989)	144
2.17	Kajian-Kajian Lepas	148
2.17.1	Kajian Lepas Kreativiti Guru	149
2.17.2	Kajian Lepas Kepimpinan Digital Guru Besar	152
2.17.3	Kajian Lepas Pembelajaran Profesional Guru	157
2.17.4	Hubungan Antara Kepimpinan Digital dan Pembelajaran Profesional Guru	163
2.17.5	Hubungan Antara Pembelajaran Profesional Guru dan Kreativiti Guru	171
2.17.6	Hubungan Antara Kepimpinan Digital dan Kreativiti Guru	175
2.17.7	Pembelajaran Profesional Guru Sebagai Perantara	180
2.18	Rumusan	185

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pengenalan	186
3.2	Reka Bentuk Kajian	187
3.3	Prosedur Kajian	189
3.4	Populasi Kajian	191
3.5	Sampel Kajian	194
3.6	Instrumen Kajian	198
3.6.1	Pengadaptasian Instrumen Kajian	199
3.6.2	Kepimpinan Digital Guru Besar	203
3.6.3	Pembelajaran Profesional Guru	204
3.6.4	Kreativiti Guru	205
3.7	Kesahan Instrumen	206
3.7.1	Penterjemahan Instrumen dan Kesahan Muka	207





3.7.2	Kesahan Kandungan	211
3.7.2.1	Kepimpinan Digital Guru Besar	216
3.7.2.2	Pembelajaran Profesional Guru	222
3.7.2.3	Kreativiti Guru	227
3.7.3	Kesahan Konstruk Instrumen	235
3.7.4	Dapatan Analisis Faktor Eksploratori (EFA)	238
3.7.4.1	Analisis Faktor Eksploratori Kepimpinan Digital Guru Besar	238
3.7.4.2	Analisis Faktor Eksploratori Pembelajaran Profesional Guru	249
3.7.4.3	Analisis Faktor Eksploratori Kreativiti Guru	259
3.8	Kajian Rintis	272
3.9	Kebolehpercayaan Instrumen	273
3.10	Pengumpulan Data	274
3.11	Penyediaan Data Analisis	276
3.11.1	Normaliti	279
3.11.2	Linearity	286
3.11.3	Homoscedasticity	287
3.11.4	Multicolinearity	289
3.12	Prosedur Penganalisisan Data	292
3.12.1	Analisis Statistik Deskriptif	293
3.12.2	Analisis Statistik Inferensi	296
3.12.3	Analisis Faktor Pengesahan	296
3.13	Penilaian Analisis Faktor Pengesahan (CFA)	298
3.13.1	Unidimensionality	298
3.13.2	Kesahan Model Pengukuran	299
3.13.3	Kebolehpercayaan Model Pengukuran	300





3.13.3.1	Internal Reliability	301
3.13.3.2	Composite Reliability (CR)	301
3.13.3.3	Average Variance Extracted (AVE)	301
3.14	Model Berstruktur	302
3.14.1	Prosedur Menganalisis Pemboleh Ubah Pengantara dalam Model	303
3.15	Pertimbangan Etika dalam Penyelidikan	304
3.16	Penganalisan Data	305
3.17	Rumusan	306

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1	Pengenalan	307
4.2	Ciri-Ciri Demografi	308
4.3	Tahap Kreativiti Guru	310
4.4	Tahap Kepimpinan Digital Guru Besar	314
4.5	Tahap Pembelajaran Profesional Guru	317
4.6	Prosedur Pengesahan Konstrak Laten Menggunakan Model Pengukuran Gabungan (Pooled-CFA)	320
4.6.1	Pengesahan Model Pengukuran bagi Konstrak Model Kepimpinan Digital Guru Besar	321
4.6.2	Kesahan dan Kebolehpercayaan Model Kepimpinan Digital Guru Besar	324
4.6.3	Kesahan Konvergen (AVE) dan Kebolehpercayaan Konstrak (CR) bagi Model Kepimpinan Digital Guru Besar	325
4.6.4	Kesahan Diskriminan Model Kepimpinan Digital Guru Besar	327
4.6.5	Analisis Pengesahan Faktor (CFA) Konstrak Aras Kedua Model Kepimpinan Digital Guru Besar	329
4.6.6	Pengesahan Model Pengukuran Konstrak Pembelajaran Profesional Guru	331



4.6.7	Kesahan Konstruk Pembelajaran Profesional Guru	333
4.6.8	Kesahan Konvergen dan Kebolehpercayaan Konstruk Pembelajaran Profesional Guru	333
4.6.9	Kesahan Diskriminan Model Pembelajaran Profesional Guru	336
4.6.10	Analisis Pengesahan Faktor (CFA) Konstruk Aras Kedua Model Pembelajaran Profesional Guru	342
4.6.11	Pengesahan Model Pengukuran Konstruk Kreativiti Guru	344
4.6.12	Kesahan Konstruk Kreativiti Guru	346
4.6.13	Kesahan Konvergen dan Kebolehpercayaan Konstruk Kreativiti Guru	347
4.6.14	Kesahan Diskriminan Model Kreativiti Guru	349
4.6.15	Analisis Pengesahan Faktor (CFA) Konstruk Aras Kedua Model Kreativiti Guru	351
4.7	Penilaian model pengukuran gabungan untuk mengesahkan model pengukuran berstruktur (SEM) Kepimpinan Digital Guru Besar, Pembelajaran Profesional Guru, dan Kreativiti Guru	353
4.7.1	Penilaian Kesahan Konstruk Model SEM	356
4.7.2	Penilaian terhadap Kesahan Konvergen (AVE) dan Kebolehpercayaan Konstruk (CR) Model SEM	357
4.7.3	Penilaian Kesahan Diskriminan antara Konstruk	258
4.8	Penilaian Model Persamaan Berstruktur (SEM)	361
4.9	Ujian Perantara	367
4.1	Rumusan Ujian Hipotesis dan Dapatan Kajian	369
4.11	Rumusan	380
BAB 5 PERBINCANGAN, CADANGAN DAN KESIMPULAN		
5.1	Pengenalan	381

5.2	Rumusan Dapatan Kajian	382
5.3	Perbincangan	394
5.3.1	Tahap Kreativiti Guru	394
5.3.2	Tahap Kepimpinan Digital Guru Besar	405
5.3.3	Tahap Pembelajaran Profesional Guru	411
5.3.4	Pengaruh Kepimpinan Digital Guru Besar terhadap Pembelajaran Profesional Guru	417
5.3.5	Pengaruh Pembelajaran Profesional Guru terhadap Kreativiti Guru	424
5.3.6	Pengaruh Kepimpinan Digital Guru Besar terhadap Kreativiti Guru	429
5.3.7	Hubungan antara Kepimpinan Digital Guru Besar, Pembelajaran Profesional Guru dan Kreativiti Guru	434
5.4	Implikasi Kajian	438
5.4.1	Implikasi Teoretikal	438
5.4.2	Implikasi Praktikal	445
5.5	Cadangan Kajian Masa Depan	456
5.6	Kesimpulan	460
	RUJUKAN	462
	LAMPIRAN	515

SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka Surat
1.1.	Jadual Pemboleh ubah, Teori dan Model	23
2.1	Teori Kreativiti Berdasarkan Kerangka Rhodes (1961)	45
2.2	Penerangan Operasi, Kandungan dan Produk	47
2.3	Ringkasan Teori Kreativiti	62
2.4	Perbandingan Kepimpinan	70
2.5	Definisi dan Konseptualisasi Kepimpinan Digital	72
2.6	Persamaan antara Model kepimpinan Digital Tujuh Tunggak (Sheninger, 2019) dan Model ISTE (2014)	92
2.7	Perbandingan Model Kepimpinan Digital	93
2.8	Hubung Kait antara Kepimpinan Transformasi Bass (1990) dan Kepimpinan Instruksional Hallinger (2011) dengan Model Standard ISTE (2014)	95
2.9	Kajian Kepimpinan Digital dalam Konteks Pendidikan Menggunakan Model ISTE (2014)	97
2.10	Definisi Pembelajaran Profesional Guru	111
2.11	Perbandingan Model Pembangunan Profesional Guru	136
2.12	Konseptualisasi Pembelajaran Profesional Guru dan Teori Pembelajaran	141
3.1	Populasi Kajian	193
3.2	Sampel Sekolah dan Sampel Kajian Mengikut Zon dan Daerah	196
3.3	Pembahagian Instrumen Borang Soal Selidik	201
3.4	Jumlah Item Pengukuran Model Kepimpinan Digital	203

3.5	Jumlah Item Pengukuran Model Pembelajaran Profesional Guru	204
3.6	Jumlah Item Pengukuran Model Kreativiti Guru	205
3.7	Pendekatan Terjemahan Balik	207
3.8	Maklum Balas Keseluruhan Panel Penilai Instrumen	210
3.9	Bilangan Pakar Kesahan Kandungan yang Dicadangkan	211
3.10	Maklumat Ringkas Pakar Penilai Kesahan Kandungan	212
3.11	Jadual Skor Menilai I-CVI	213
3.12	Komen Keseluruhan Pakar Penilai	215
3.13	Penilaian Pakar ke atas 5 Item dalam Dimensi Kepimpinan Berwawasan	216
3.14	Penilaian Pakar ke atas 5 Item dalam Dimensi Budaya Pembelajaran Era Digital	217
3.15	Penilaian Pakar ke atas 7 Item dalam Dimensi Kecemerlangan Amalan Profesional	218
3.16	Penilaian Pakar ke atas 6 Item dalam Dimensi Peningkatan Bersistematik	219
3.17	Penilaian Pakar ke atas 8 Item dalam Dimensi Kewarganegaraan Digital	219
3.18	Rumusan I-CVI dan S-CVI Instrumen Pengukuran Kepimpinan Digital Guru Besar	221
3.19	Penilaian Pakar ke atas 5 Item dalam Dimensi Pembelajaran Kemahiran	223
3.20	Penilaian Pakar ke atas 10 Item dalam Dimensi Proses Refleksi	223
3.21	Penilaian Pakar ke atas 5 Item dalam Dimensi Proses Kognitif	224
3.22	Penilaian Pakar ke atas 6 Item dalam Dimensi Pembangunan Kendiri	225
3.23	Rumusan I-CVI dan S-CVI Instrumen Pengukuran Pembelajaran Profesional Guru	226

3.24	Penilaian Pakar ke atas 5 Item dalam Dimensi Keupayaan Analitik	228
3.25	Penilaian Pakar ke atas 5 Item dalam Dimensi Keupayaan Kreatif	228
3.26	Penilaian Pakar ke atas 5 Item dalam Dimensi Keupayaan Praktikal	229
3.27	Penilaian Pakar ke atas 4 Item dalam Dimensi Ilmu Pengetahuan	230
3.28	Penilaian Pakar ke atas 4 Item dalam Dimensi Gaya Berfikir	230
3.29	Penilaian Pakar ke atas 4 Item dalam Dimensi Personaliti	231
3.30	Penilaian Pakar ke atas 4 Item dalam Dimensi Motivasi	231
3.31	Penilaian Pakar ke atas 5 Item dalam Dimensi Persekitaran	232
3.32	Rumusan I-CVI dan S-CVI Instrumen Pengukuran Kreativiti Guru	233
3.33	Indeks Kesepadanan untuk Analisis Faktor Penerokaan (EFA)	237
3.34	Hasil Ujian Kecukupan Item (KMO) dan Ujian Bartlett's Kepimpinan Digital Guru Besar	239
3.35	Skor Komponen Faktor Yang Telah Di-ekstrak bagi Kepimpinan Digital Guru Besar	240
3.36	Matriks Komponen Putaran Varimax Kepimpinan Digital Guru Besar	242
3.37	Statistik Kesahan Dalaman bagi Setiap Konstruk Kepimpinan Digital	244
3.38	Rumusan Item Pengukuran Akhir Kepimpinan Digital Guru Besar, Konstruk Awal Selepas EFA, Faktor Muatan dan Cronbach Alpha	245
3.39	Skor Ujian Kecukupan Item (KMO) dan Ujian Bartlett's Test of Sphericity bagi Pembelajaran Profesional Guru	250

3.40	Skor Komponen Faktor yang telah Di-ekstrak bagi Pembelajaran Profesional Guru	251
3.41	Matriks Komponen Putaran Item bagi Pembelajaran Profesional Guru	253
3.42	Nilai Statistik Kesahan Dalaman bagi Pembelajaran Profesional Guru	255
3.43	Item Pengukuran Akhir Pembelajaran Profesional Guru, Konstruk Awal Setiap Item, Faktor Muatan dan Cronbach Alpha	256
3.44	Skor Kecukupan Item (KMO) dan Ujian Bartlett's Test of Sphericity bagi Kreativiti Guru	260
3.45	Skor Komponen Faktor Yang Telah Di-esktrak bagi Kreativiti Guru	262
3.46	Matriks Putaran Komponen dan Item-Item Kreativiti Guru	264
3.47	Nilai Statistik Kesahan Dalaman Setiap Konstruk Kreativiti Guru	266
3.48	Item Pengukuran Akhir Kreativiti Guru, Konstruk Awal Setiap Item, Faktor Muatan dan Cronbach's Alpha	267
3.49	Jumlah Item dalam Setiap Fasa Pembangunan Instrumen Soal Selidik	270
3.50	Pekali Conbrach Alpha	274
3.51	Hasil Analisis Ujian Faktor Tunggal Harman	278
3.52	Nilai Analisis Skewness dan Kurtosis bagi Setiap Pemboleh Ubah Dan Setiap Item	279
3.53	Hasil Analisis Curve Estimation bagi Hubungan Antara Pemboleh Ubah	286
3.54	Hasil Analisis Nilai Variance Inflation Factor (VIF) Multicollinearity	290
3.55	Rumusan Garis Panduan Nilai Cut-Off dan Hasil Keputusan Analisis untuk Ujian-Ujian Andaian Model Persamaan Berstruktur (SEM)	291
3.56	Maksud Nilai dalam Julat Skala	294

3.57	Nilai Min dan Interpretasi Tahap Pelaksanaan	296
3.58	Kategori <i>Model Fit</i>	297
3.59	Pekali Indeks Kesesuaian dan Interpretasi	298
3.60	Indikator Kesahan Model Pengukuran	300
3.61	Indikator Kebolehpercayaan Model Pengukuran	302
3.62	Jenis Kesan Pengantara	304
3.63	Jenis Analisis Statistik Kajian	305
4.1	Ciri-Ciri Demografi Responden Kajian	309
4.2	Taburan Pandangan Responden Kajian Terhadap Kreativiti Guru	311
4.3	Tahap Kreativiti Guru dan Dimensinya	313
4.4	Taburan Pandangan Responden Kajian Terhadap Kepimpinan Digital Guru Besar	315
4.5	Tahap Kepimpinan Digital Guru Besar dan Dimensinya	317
4.6	Taburan Pandangan Responden Kajian Terhadap Pembelajaran Profesional Guru	318
4.7	Tahap Pembelajaran Profesional Guru dan Dimensinya	320
4.8	Kesahan Konstruk Model Kepimpinan Digital Guru Besar	325
4.9	Nilai AVE dan CR bagi konstruk Kepimpinan Digital Guru Besar	326
4.10	Indeks Kesahan Diskriminan bagi Konstruk Model Kepimpinan Digital Guru Besar	328
4.11	Analisis HTMT Model Kepimpinan Digital Guru Besar	329
4.12	Jadual Kesahan Konstruk Model Pembelajaran Profesional Guru	333
4.13	Nilai AVE dan CR bagi Konstruk Pembelajaran Profesional Guru	334

4.14	Indeks Kesahan Diskriminan bagi Konstruk Pembelajaran Profesional Guru	336
4.15	Jadual Kesahan Konstruk Model Pembelajaran Profesional Guru Setelah Modifikasi Model	339
4.16	Nilai AVE dan CR bagi Konstruk Pembelajaran Profesional Guru	340
4.17	Indeks Kesahan Diskriminan bagi Konstruk Pembelajaran Profesional Guru Setelah Modifikasi Model	341
4.18	Analisis HTMT Model Pembelajaran Profesional Guru	342
4.19	Jadual Kesahan Konstruk Model Kreativiti Guru	347
4.20	Nilai AVE dan CR bagi Konstruk Kreativiti Guru	348
4.21	Indeks Kesahan Diskriminan bagi Konstruk Kreativiti Guru	350
4.22	Analisis HTMT bagi Konstruk Kreativiti Guru	351
4.23	Kesahan Konstruk Model Pengukuran Berstruktur	356
4.24	Nilai AVE dan CR bagi Model Gabungan	357
4.25	Rumusan Indeks Kesahan Diskriminan bagi Model Gabungan	359
4.26	Analisis HTMT bagi Model Gabungan	359
4.27	Pekali Laluan Piawai dan Implikasinya dalam Kajian	361
4.28	Analisis Pekali Laluan Regresi	363
4.29	Analisis Pekali Laluan Regresi dan Nilai Signifikannya	364
4.30	Dapatan Kajian Hipotesis Pertama Hingga Ketiga	367
4.31	Keputusan Prosedur <i>Bootstrapping</i>	368
4.32	Dapatan Kajian Hipotesis Keempat	369
4.33	Rumusan Hipotesis dan Dapatan Kajian	370
4.34	Model kepimpinan digital guru besar dan item pengukuran yang disahkan	371



4.35	Model pembelajaran profesional guru dan item pengukuran yang disahkan	374
4.36	Model Kreativiti Guru dan Item Pengukuran yang Disahkan	376
4.37	Rumusan Bilangan Item yang Disahkan pada Akhir Kajian	378
5.1	Perbandingan Dimensi Awal dan Akhir Kajian bagi Kepimpinan Digital Guru Besar	383
5.2	Perbandingan Dimensi Awal dan Akhir Kajian bagi Pembelajaran Profesional Guru	386
5.3	Perbandingan Dimensi Awal dan Akhir Kajian bagi Kreativiti Guru	389



SENARAI RAJAH

No. Rajah		Muka Surat
1.1	Kerangka Konseptual Kajian	25
2.1	<i>Investment Theory of Creativity</i> (Sternberg & Lubart, 1995)	54
2.2	Perkembangan Fokus Kepimpinan Digital	79
2.3	Model Kepimpinan Digital Sheninger (2019)	81
2.4	Model Kepimpinan Digital Yusof et al. (2019)	83
2.5	Model Kepimpinan Digital Brett (2019)	86
2.6	Model Standard Guru Malaysia 1.0	103
2.7	Model Standard Guru Malaysia 2.0	105
2.8	Perbezaan pembelajaran profesional guru dan pembangunan profesional guru	116
2.9	Konseptualisasi Pembelajaran Profesional Guru	129
3.1	Kerangka Persampelan Populasi dan Sampel Kajian	198
3.2	Rumus Indeks Kesahan Kandungan Item	214
3.3	Set Penanda Aras	214
3.4	Rumus Purata Indeks Kesahan Kandungan	215
3.5	Hasil Plot Scree bagi Kepimpinan Digital Guru Besar	239
3.6	Hasil Plot Scree bagi Pembelajaran Profesional Guru	250
3.7	Hasil Plot Scree bagi Kreativiti Guru	261
3.8	Plot Q-Q Kepimpinan Digital Guru Besar	284
3.9	Plot Q-Q Pembelajaran Profesional Guru	284
3.10	Plot Q-Q Kreativiti Guru	285

3.11	Plot P-P Kepimpinan Digital Guru Besar	288
3.12	Plot P-P Pembelajaran Profesional Guru	288
3.13	Plot P-P Kreativiti Guru	289
3.14	Rumus Penentuan Skor Tahap Tafsiran	295
3.15	Cara Pengiraan untuk Menentukan Skor Tahap	295
4.1	Model Awal Pengukuran Kepimpinan Digital Guru Besar	322
4.2	Model Akhir Pengukuran Kepimpinan Digital Guru Besar	324
4.3	Konstruk Aras Kedua Model Kepimpinan Digital Guru Besar	330
4.4	Model Awal dan Model Akhir Pengukuran Pembelajaran Profesional Guru	332
4.5	Modifikasi Model Akhir Pembelajaran Profesional Guru	338
4.6	CFA Aras Kedua Model Pembelajaran Profesional Guru	343
4.7	Model Awal dan Akhir Pengukuran Kreativiti Guru	346
4.8	CFA Aras Kedua Model Kreativiti Guru	352
4.9	Model Pengukuran Gabungan Model Kepimpinan Digital Guru Besar, Model Pembelajaran Profesional Guru dan Model Kreativiti Guru	355
4.10	Pekali Laluan Piawai (<i>Standardised Path Coefficients</i>) antara Konstruk	360
4.11	Pekali Regresi antara Konstruk dalam Model	362
5.1	Model Kepimpinan Digital Guru Besar	383
5.2	Model Pembelajaran Profesional Guru	388
5.3	Model Kreativiti Guru	391



SENARAI SINGKATAN

AI	<i>Artificial Intelligence</i>
BANI	<i>Brittle, Anxious, Nonlinear, and Incomprehensible</i>
BPG	Bahagian Pendidikan Guru
DPD	Dasar Pendidikan Digital
FPK	Falsafah Pendidikan Kebangsaan
JPN	Jabatan Pendidikan Negeri
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
KSSR	Kurikulum Standard Sekolah Rendah
PdP	Pengajaran dan Pembelajaran
PdPc	Pembelajaran dan Pemudahcaraan
PPD	Pejabat Pendidikan Daerah
PPPM	Pelan Pembangunan Pendidikan Negara
SJKC	Sekolah Jenis Kebangsaan Cina
SJKT	Sekolah Jenis Kebangsaan Tamil
SK	Sekolah Kebangsaan
SSPS	<i>Statistical Packages For Social Science</i>





SENARAI LAMPIRAN

- A Instrumen Awal Pengukuran Kepimpinan Digital
- B Instrumen Awal Pengukuran Pembelajaran Profesional Guru
- C Instrumen Awal Pengukuran Kreativiti Guru
- D Borang Soal Selidik
- E Item-Item Selepas CFA bagi Semua Pemboleh Ubah
- F Emel Sokongan Pakar



BAB 1

PENGENALAN

Sistem pendidikan di Malaysia mengalami transformasi pendidikan selari dengan dasar Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM 2013-2025) dan Dasar Pendidikan Digital (2023) yang dilaksanakan secara berfasa. Transformasi pendidikan ini meliputi pelbagai dimensi perubahan sosial dan teknologi. PPPM (2013-2025) telah menggariskan sebanyak 11 anjakan strategik dan operasi untuk mengubah sistem pendidikan negara (KPM, 2013). Anjakan ke-5 dan ke-7 dalam PPPM telah menyatakan secara jelas komitmen dan iltizam Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) dalam memastikan kepimpinan berprestasi tinggi di setiap sekolah (Institusi Aminudin Baki, 2018) sebagai sokongan untuk meningkatkan penggunaan teknologi digital dalam pendidikan (KPM, 2023). Tambahan pula, Dasar Pendidikan Digital yang diperkenalkan pada tahun 2023 menekankan enam teras bagi mengupayakan pendidik



dan pemimpin pendidikan dalam usaha mengintegrasikan teknologi digital dalam ekosistem pendidikan bagi melahirkan generasi yang fasih digital dan berdaya saing tinggi (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2023).

Perubahan-perubahan dalam sistem pendidikan negara dan perkembangan teknologi digital menuntut kecekapan dan kompetensi lebih tinggi daripada pemimpin dan guru sekolah untuk menyokong visi dan misi dasar pendidikan negara (KPM, 2023; Jusoh & Kiram, 2020). Oleh itu, pemimpin dan guru sekolah perlu menjadi “*digital literate*” (UNESCO, 2021) dengan sentiasa melengkapi diri dengan kompetensi digital agar tugas-tugas dapat diselesaikan dengan pantas. Sedihnya, perubahan ini membawa kepada tekanan sosio-emosi dan beban kerja dalam kalangan guru (Sze, Surat & Amat, 2022) sehingga berlakunya persaraan awal dalam sektor pendidikan (A Rosli, 2022). Namun begitu, perubahan tersebut juga menekankan pentingnya kreativiti dalam menangani cabaran yang dihadapi oleh guru (Lucas, 2016).

Kreativiti dan pemikiran kritis semakin dititikberatkan dalam mencapai kecemerlangan organisasi (OECD, 2019). Kreativiti adalah ‘*antecedent*’ kepada pemikiran kritis (Farzinmajd, Naderibeni, Khanifar & Fereidoun, 2023) dan kreativiti mempengaruhi tingkah laku seseorang dalam menyelesaikan masalah (Setyaningrum & Muafi, 2022). Kreativiti dapat membantu guru mencari penyelesaian kreatif terhadap tekanan sosio-emosi dan beban kerja yang meningkat (Lucas, 2016). Banyak kajian membuktikan bahawa kreativiti meningkatkan kompetensi profesional (Rohmaniyah & Nurhayati, 2017; Bundu & Patta, 2019; Vaganova et al., 2019), menyumbang kejayaan instruksional dalam pengajaran dan pembelajaran, dan sering dihubungkan dengan aspek-aspek lain seperti kepimpinan, pembelajaran profesional, mahupun





pembangunan negara (Ugras, 2018). Jelaslah bahawa perlunya kreativiti guru disokong oleh kepimpinan yang memahami dan mendorong kreativiti, serta pembelajaran profesional guru secara berterusan.

Guru Besar memegang peranan penting sebagai pemimpin utama di sekolah dan bertanggungjawab untuk meningkatkan prestasi dan keberkesanan sekolah. Dalam menghadapi cabaran teknologi yang pesat, pemimpin sekolah perlu mengintegrasikan teknologi digital dalam pengurusan sekolah agar transformasi sekolah dapat dilakukan (Espin, Steward & Thurston, 2018). Transformasi ini mempercepatkan proses pentadbiran dan memperkasa pengurusan dalam situasi darurat seperti pandemik (Nedelko, 2023). Meskipun terdapat pelbagai gaya kepimpinan sebelum ini, misalnya kepimpinan transformasional, kepimpinan instruksional dan kepimpinan distributif yang mendatangkan impak positif terhadap kepimpinan sekolah, namun tidak terdapat gaya kepimpinan yang dikatakan “*universal*” untuk dilaksanakan dan sesuai berdasarkan konteks perkembangan semasa (Nedelko, 2023). Oleh itu, kepimpinan digital menjadi relevan dalam mengemudi transformasi digital dalam pendidikan (Fullan, Quinn, Drummy & Gardner, 2020; Tiop & Talip, 2020; Kelly, 2018; Papa, 2011).

Kepimpinan digital ini menjadi semakin penting apabila peranan pemimpin bukan setakat terhad kepada gaya pengurusan tradisional selepas pengalaman pandemik (Nedelko, 2023). Kepimpinan ini diperlukan untuk membantu sekolah dalam mencapai kecemerlangan melalui penggunaan teknologi (Tai et al., 2018; Ming & Mahaliza, 2023) dan kreativiti guru menjadi faktor utama dalam menggerakkan transformasi dan adaptasi terhadap perubahan (Pitouli & Fragouli, 2021; Zocche, de





Paula, & Kunrath, 2018; Neto, Filipe & Caleiro, 2019; McCuen, 2023). Kreativiti guru yang didorong oleh kepimpinan yang berkesan adalah kunci untuk mengatasi cabaran teknologi dan memanfaatkan peluang yang ditawarkan dalam era digital.

Untuk memanfaatkan peluang yang ditawarkan, pembelajaran profesional guru secara berterusan menjadi penting untuk memastikan guru berkualiti dan kreatif. Sehubungan dengan itu, Kementerian Pendidikan Malaysia telah berusaha untuk melahirkan guru yang berkualiti dan kekal berkhidmat dalam sistem pendidikan serta kekal berkualiti di sepanjang tempoh perkhidmatan dengan pelbagai latihan pembangunan profesional (Zuraidah, 2016). Bukitnya, Standard Guru Malaysia (SGM) 1.0, Standard Guru Malaysia (SGM) 2.0, Penilaian Bersepadu Pegawai Perkhidmatan Pendidikan (PBPPP), dan Dasar Pendidikan Digital (2023) telah menggariskan kompetensi kerja profesional yang seharusnya dicapai oleh guru, dan keperluan yang sepatutnya disediakan oleh institusi latihan perguruan bagi membantu guru mencapai tahap kompetensi yang ditetapkan (KPM, 2013; 2023). Dengan itu, kreativiti guru sekolah seharusnya diberikan perhatian dengan memberi sokongan pembelajaran profesional agar organisasi sekolah dan kualiti guru kekal relevan dengan kehendak semasa (Amabile, 1988; Cai et al., 2019).

Justeru itu, kepimpinan digital guru besar dan pembelajaran profesional guru adalah penting dalam meningkatkan kreativiti guru di sekolah. Kajian ini menguji hubungan antara kepimpinan digital guru besar dengan kreativiti guru serta pembelajaran profesional guru sebagai perantara untuk memberi perspektif dan sumbangan baharu kepada perkembangan pendidikan negara seperti yang dinyatakan oleh Ugras (2018).





1.2 Latar Belakang Kajian

Kreativiti merupakan antara kemahiran yang dijangka menjadi kemahiran utama pada masa depan (*The Economist Intelligence Unit*, 2015; *World Economic Forum*, 2020). Kreativiti sering dianggap sebagai salah satu sumber daya saing yang penting bagi organisasi (Ferreira et al., 2020) dan menjadi nilai tambah dalam pelbagai tugas, kerjaya, dan bidang (Kršlak & Ljevo, 2021; Lee et al., 2019; Shalley et al. 2004). Pada tahun 2019, LinkedIn menegaskan kreativiti sebagai kemahiran utama (Dimitrovich, 2019). Kajian McKinsey (2021) turut menggariskan kreativiti sebagai salah satu kemahiran masa depan yang perlu dikuasai untuk menghadapi perubahan teknologi dan pasaran kerja baharu yang bakal muncul. Dengan itu, kreativiti adalah penting untuk menghadapi keperluan dan cabaran masa depan.



Untuk meningkatkan kreativiti organisasi, semestinya organisasi tersebut perlu mempunyai sumber manusia yang kreatif (Fuchs et al., 2021). Dalam konteks pendidikan, guru yang kreatif merupakan sumber manusia yang penting dalam usaha mentransformasikan organisasi sekolah agar bergerak selari dengan perubahan sosial dan teknologi (Lv et al., 2021). Menerusi Anjakan Ke-4 dan Anjakan Ke-7 dalam PPPM (2013-2025) serta Dasar Pendidikan Digital (2023), amalan pengajaran guru dan pembelajaran murid yang aktif dan kreatif di sekolah merupakan aspek yang perlu diambil kira dalam memastikan anjakan dan dasar negara dapat direalisasikan (KPM, 2013; The University of Nottingham, 2019).

Meskipun banyak kajian literatur tentang pengajaran kreatif guru telah dilakukan (Mokhlis, 2019), kreativiti guru seharusnya dikaji terlebih dahulu sebelum





menerokai amalan pengajaran kreatif guru dengan lebih mendalam. Osman dan Yilmaz (2023) mendapati bahawa guru pra-sekolah mempunyai tahap kreativiti yang sederhana dalam bidang akademik dan artistik, di mana tahap yang tinggi dalam keaslian tetapi tahap yang rendah dalam penciptaan saintifik atau mekanikal. Satu lagi kajian kreativiti yang melibatkan guru sekolah menengah melaporkan bahawa mereka mempunyai tahap kreativiti yang tinggi dalam pengajaran mereka dan guru perempuan adalah lebih kreatif daripada guru lelaki (Jehan, Gulap & Mustafa, 2022). Nagaretnam dan Mahmud (2022) pula mendapati bahawa tahap kreativiti guru masih berada pada tahap sederhana tinggi dan perlu ditingkatkan lagi. Jadi, dapatan-dapatan kajian ini mencerminkan bahawa tahap kreativiti guru adalah berbeza dalam pelbagai konteks. Perbezaan dapatan kajian ini menunjukkan kreativiti guru perlu dikaji lagi agar dapat menyumbang kepada pengetahuan literatur bagi kreativiti guru, terutamanya dalam konteks Malaysia (Kasirer & Shnitzer-Meirovich, 2021).

Walaupun kepentingan kreativiti adalah semakin diiktiraf dalam sistem pendidikan di seluruh dunia (OECD, 2018; Lucas & Venckutė, 2020), tetapi kepimpinan untuk kreativiti adalah kurang diteliti (Lucas, 2021). Kepimpinan sekolah yang menyumbang kepada peningkatan kreativiti guru seharusnya dikaji untuk memastikan kreativiti guru dapat ditingkatkan. Kepimpinan yang berkesan dapat memastikan budaya sekolah yang sihat (Harris, 2016), persekitaran yang menggalakkan dan menyokong guru mengambil risiko dalam penghasilan dan percubaan idea kreatif mereka (Kinicki, 2021).

Sehubungan dengan itu, dalam arus perkembangan teknologi yang pesat, pemimpin sekolah perlu menjadi pemimpin digital seperti yang digariskan dalam Dasar





Pendidikan Digital (KPM, 2023). Pemimpin digital berbeza daripada pemimpin tradisional dari segi pemikiran dan tindakan (Abbatiello, Knight, Philpot & Roy, 2017). Kepimpinan digital melibatkan pemimpin sekolah merapatkan jurang dengan kemahiran teknologi digital (Sheninger, 2019) dan seterusnya mewujudkan jalinan antara sekolah dan masyarakat luar (Riveros, 2015). Kemunculan kepimpinan digital adalah signifikan terutamanya dalam usaha mengatasi krisis kepimpinan akibat pengalaman pandemik (Harris & Jones, 2020). Oleh itu, kepimpinan digital dengan fokus pada kreativiti adalah penting untuk meningkatkan keberhasilan pendidikan dan memastikan kejayaan guru dan murid dalam era digital.

Lantaran itu, peranan pemimpin sekolah amat mempengaruhi kecemerlangan sesebuah institusi pendidikan (Roselena & Mohd Izham, 2015; Hassan, Ahmad, & Boon, 2018; Amjad, 2022). Pemimpin sekolah semakin diuji dengan desakan teknologi digital seperti Kepintaran Buatan Manusia (*Artificial Intelligence, AI*). Untuk menghadapi persekitaran yang bersifat BANI (*Brittle, Anxious, Nonlinear, Incomprehensible*) (Jamais, 2020), pemimpin sekolah perlu melengkapi diri dengan kemahiran digital yang diperlukan. Meskipun pemimpin sekolah pada hari ini tidak asing lagi dengan penggunaan teknologi (Ismail, Wahid & Hasan, 2019), didapati pemimpin sekolah masih kurang bersedia menjadi pemimpin digital (Hartono & Maksum, 2020; Sampson & Sampson, 2023). Kajian terdahulu menunjukkan tahap kepimpinan digital berbeza mengikut konteks dan skop yang dikaji (Hafiza Hamzah, Khalid & Abdul Wahab, 2021; AlAjmi, 2022; Mohammad Alqudah, 2023). Oleh itu, keadaan ini mendatangkan satu keperluan penyelidikan untuk mengkaji kepimpinan digital guru besar di sekolah rendah dalam konteks Malaysia (Ming, Mansor & Syariff M.Fuad, 2023).





Untuk meningkatkan kreativiti guru, perhatian serius terhadap pembelajaran profesional guru harus dititikberatkan (Lucas, 2021; Harris, 2016). Guru yang sentiasa belajar melalui pembelajaran profesional akan terus mengembangkan profesionalisme mereka dan memanfaatkan teknologi secara kreatif dalam bilik darjah (Amran & Rosli, 2017; Gallardo-Echenique, Marques-Molias, Oliveira & Esteve, 2015). Di Malaysia, guru perlu mengikut latihan profesional agar 42 mata kredit dapat dipenuhi bagi setahun (KPM, 2018). Melalui pembelajaran profesional, guru mengembangkan kemahiran, pengetahuan, dan pendekatan pengajaran mereka (Emami et al., 2023). Dengan memiliki kemahiran dan pengetahuan yang mencukupi, kreativiti guru dapat ditingkatkan dan membolehkan mereka menyelesaikan masalah yang dihadapi di sekolah (Sternberg & Lubart, 1995; Cai et al., 2019; Tanjung et al., 2022).



pemimpin sekolah turut terlibat secara aktif (Lucas, 2021). Dengan penglibatan aktif pemimpin sekolah, guru diberi sokongan, dorongan, dan sumber yang diperlukan untuk memperkukuhkan kemahiran kreatif mereka dalam pengajaran (Harris, 2016). Oleh itu, pembelajaran profesional guru bukan sahaja membantu meningkatkan kreativiti guru, tetapi juga menyumbang kepada peningkatan kualiti guru yang sentiasa tercabar dalam arus perkembangan zaman (Zahri, 2017; Mohd Aizat & Kamarudin, 2020; UNESCO, 2020).

Untuk mengkaji kreativiti guru, terdapat pelbagai teori kreativiti telah dikaji secara meluas dalam literatur lepas, antaranya Teori Komponen Kreativiti (Amabile, 1986), Teori Pelaburan Kreativiti (Sternberg & Lubart, 1995), Teori Kreativiti Torrence (1959), dan Teori Kreativiti Guilford (1950). Teori-teori kreativiti ini membantu kita





memahami tentang kreativiti dari segi perkembangan dan komponennya. Pelbagai faktor mempengaruhi kreativiti individu, termasuk motivasi (Liu et al., 2016), personaliti dan gaya berfikir (Wu et al., 2014), serta identiti dan peranan peribadi yang kreatif (Fischer et al., 2019), dan orientasi kerja (Liv et al., 2020). Meskipun kreativiti telah dikaji baik dengan faktor psikologi, organisasi dan pekerjaan secara berasingan (Amabile & Pratt, 2016), Anderson et al. (2014) menekankan keperluan penyelidikan untuk meneroka lebih lanjut kreativiti individu dan bagaimana sumber kreatif dapat menggalakkan kreativiti secara kolektif. Jadi, penekanan Anderson et al. (2014) ini disambut baik dalam kajian ini dan mengkaji kreativiti guru dengan teori kreativiti Sternberg dan Lubart (1995).

Untuk mengkaji kepimpinan digital, terdapat pelbagai model kepimpinan digital telah dikemukakan, terutamanya dari aspek transformasi sekolah (Gudergan et al., 2021). Antaranya termasuk *Chinese Model of Digital Leadership* (Luo et al., 2023), *Quadruple Helix Model* (Abdul Musid et al., 2023), *Seven Pillars of Digital Leadership Model* (Sheninger, 2019), dan *Model Standard ISTE* (2014). Namun, dimensi-dimensi kepimpinan digital adalah berbeza bagi setiap model dan mendatangkan ketidakjelasan dan kekeliruan. Ketidakjelasan dalam definisi kepimpinan digital mengakibatkan kekurangan penekanan pada dimensi-dimensi yang sebenarnya penting untuk memastikan pemimpin sekolah agar dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan prestasi sekolah dan kreativiti guru. Walau bagaimanapun, model standard *International Society for Technology in Education* (ISTE, 2014) yang terdiri daripada lima dimensi digunakan untuk mengkaji kepimpinan digital guru besar dalam kajian ini. Sementara itu, model Richards and Farrell (2005) digunakan untuk mengkaji pembelajaran profesional guru dan memahami hubungan antara kepimpinan digital,





pembelajaran profesional guru dan kreativiti guru bagi meningkatkan kualiti guru dan pembangunan pendidikan (Ugras, 2018) dalam kajian ini.

1.3 Pernyataan Masalah

Kreativiti telah menjadi salah satu kemahiran yang penting dalam menghadapi cabaran dunia BANI, terutamanya situasi pasca pandemik (Onyema et.al, 2020; UNESCO, 2020; Cheng & Yang, 2019; UNICEF, 2014). Dunia BANI merujuk sistem yang mungkin kelihatan teguh boleh menjadi gagal tanpa diduga di bawah tekanan, menonjolkan kerapuhan struktur yang mantap dalam menghadapi perubahan pesat. Kebimbangan mencerminkan ketidakpastian yang berleluasa, memberi kesan keputusan dan tingkah laku organisasi. Tidak linear (*non-linear*) menunjukkan perubahan tidak mengikut corak yang boleh diramal, dan Tidak dapat difahami (*Incomprehensible*) menunjukkan kesukaran untuk memahami dinamik yang dimainkan. Secara kolektif, ciri-ciri dunia ini memerlukan kreativiti dan kepimpinan yang berkesan untuk berkembang maju dalam persekitaran yang tidak dapat diramalkan (Bushuyev, 2023; Asirit, 2023).

Dalam konteks pendidikan, kreativiti merupakan fokus penting dalam kerangka pendidikan dunia yang merangkumi kemahiran dan pendekatan yang mencerminkan keperluan semasa dalam era digital. Antaranya kerangka kemahiran 2030 OECD, Kerangka Rujukan European United (EU), Pembelajaran Mendalam Hewlett Foundation, P21.org, ATC21S dan juga kit PAK 21 negara kita. Di Malaysia, Kementerian Pendidikan telah melaksanakan inisiatif transformasi kurikulum dengan





menekankan elemen PAK 21 dalam pengajaran dan pembelajaran harian agar kurikulum Malaysia mengikuti perubahan sosial dan teknologi terkini sama ada secara tempatan atau global sejak tahun 2017 (KPM, 2017). Hal ini menekankan pentingnya kreativiti guru dalam memacu pembelajaran yang dinamik dan berkesan (Ferreira et al., 2020) untuk mempersiapkan murid menghadapi dunia yang berubah dengan pantas.

Secara idealnya, guru yang kreatif memiliki kebolehan untuk mengadaptasi pendekatan pengajaran mereka sesuai dengan keperluan murid yang berbeza, mencipta pengalaman pembelajaran yang inklusif, serta menginspirasi murid untuk berfikir secara kritis dan kreatif (Andreas, 2019). Dengan kreativiti, guru membantu murid mengembangkan kemahiran yang diperlukan untuk berdepan cabaran dan peluang dalam era digital, termasuk kemajuan ekonomi digital, robotik, kepintaran buatan manusia, dan teknologi automasi (Kementerian Sains, Teknologi & Inovasi, 2020). Jadi, pelbagai cabaran dapat diatasi dengan kreativiti guru yang tinggi (Harris, 2016) dan membawa kepada pembangunan yang lebih efektif dalam pendidikan (Lucas, 2021).

Meskipun kesedaran tentang pentingnya kreativiti guru semakin tinggi, terdapat jurang yang ketara dalam pelaksanaannya di sekolah. Didapati tiada perubahan nyata dapat diperhati, terutamanya budaya pemikiran kreatif di sekolah (Sulaiman et al., 2019; Shamilati, Wan Mazwati & Rahimah, 2017). Kajian literatur lepas turut menunjukkan guru kurang mengamalkan kemahiran berfikir secara kreatif (Azmi & Nurzatulshima, 2017; Sukiman, Noor Shah & Mohd Uzi, 2013; Zulkarami, 2011; Zamri & Jamaludin, 2002) dan kurang menerapkan kreativiti dalam pengajaran dan pembelajaran di sekolah (Norismayati, Anida & Rashid, 2014). Guru-guru daerah Kinta





Utara di Negeri Perak dilaporkan mempunyai kemahiran kreativiti dan inovasi yang sederhana dalam amalan pengajaran dan pembelajaran abad 21 (Noor Lela, Sho, Hariyaty & Rohaila, 2019). Nagaretnam dan Mahmud (2022) pula mendapati bahawa tahap kreativiti guru masih pada peringkat sederhana tinggi dan perlu ditingkatkan lagi dalam kalangan guru Matematik. Keadaan ini menjadi lebih bimbang apabila skor pemikiran kreatif dan skor PISA negara bagi tahun 2022 menurun (Kim, 2011; PISA, 2023), serta tenaga manusia dalam pasaran pekerjaan didapati tidak kreatif (Nussbaum, 2010; Jaschik, 2015; Adobe Study, 2018). Oleh itu, wujudnya keperluan mendesak untuk memenuhi jurang dalam pelaksanaan kreativiti dalam pendidikan dan menyediakan murid dengan lebih baik untuk menghadapi cabaran dan peluang masa depan.



menyumbang kepada kreativiti. Antara termasuk faktor motivasi (Amabile, 1985), faktor persekitaran (Csikszentmihalyi, 1996), faktor kecerdasan intelektual (Gardner, 2011), dan faktor efikasi sendiri (Zhang et al., 2018). Walau bagaimanapun, kebanyakan kajian cenderung memfokuskan kepada faktor-faktor tertentu, hal ini membawa kepada jurang dalam memahami pengaruh kolektif faktor ini terhadap kreativiti individu. Untuk itu, Anderson et al. (2014) juga menyatakan bahawa perlu penyelidikan lanjut dilakukan tentang kreativiti individu dan bagaimana sumber kreatif dapat merangsang kreativiti secara kolektif. Oleh itu, terdapat keperluan untuk penyelidikan lanjut untuk meneroka kreativiti individu secara menyeluruh.

Di samping itu, sesebuah sekolah yang dikatakan berjaya dan cemerlang biasanya berdasarkan prestasi atau pencapaian murid (Beck & Murphy, 1996), tetapi





kecemerlangan sekolah memerlukan beberapa faktor dalaman seperti kepimpinan yang berkesan (Schein, 2010) dan guru yang sentiasa meningkatkan kreativiti (Sternberg & Lubart, 1995). Pemimpin sekolah memainkan peranan penting dalam meningkatkan kreativiti guru (Khalili, 2016; Çekmecelioğlu & Özbağb, 2016; Suifan, Abdallah & Al Janini, 2018; Tekic & Koroteev, 2019; Shafi et al., 2020; Żywiołek, Tucmeanu, Tucmeanu, Isac & Yousaf, 2022; Pertiwi, Setyawati, & Anggraeni, 2023). Pemimpin sekolah yang berkesan dapat memberi dorongan kepada guru untuk mengembangkan kreativiti mereka dalam pengajaran dan pembelajaran.

Dalam dunia digital ini, kepimpinan digital menjadi semakin penting dan perlu dikaji (Husain Ibrahim, 2020). Pemimpin sekolah perlu berubah dan bertindak sebagai pemimpin digital untuk memastikan guru sebagai pemudahcara yang kreatif dalam menyampaikan kemahiran dan pengetahuan kepada murid (Jang & Weller, 2018; Roblyer & Doering, 2014). Seandainya pemimpin dan guru sekolah masih berpegang kepada cara tradisional, akibatnya akan berlaku keadaan seperti dilaporkan sebanyak 17% murid tidak hadir ke sekolah dan 20 peratus murid telah hilang minat untuk belajar (UNICER & UNFPA, 2020). Oleh itu, kepimpinan digital adalah penting dalam memacu kreativiti guru dan akhirnya meningkatkan kejayaan sekolah dalam era digital.

Walaupun kajian kepimpinan digital telah banyak dilakukan, didapati tahap kepimpinan digital adalah berbeza mengikut konteks dalam kajian literatur lepas. Terdapat kajian yang menunjukkan tahap tinggi (Hafiza Hamzah et al., 2021; AlAjmi, 2022) dan juga tahap yang sederhana (Tanucan, Negrado & Malaga, 2022; Karakose, Polat, & Papadakis, 2021). Jadi, persoalannya sejauh manakah pemimpin sekolah Malaysia bersedia dan terlatih dalam memainkan peranannya sebagai pemimpin digital





di sekolah. Keadaan ini membimbangkan lagi apabila pemimpin sekolah dikehendaki menjadi pemimpin digital untuk memenuhi hasrat dan matlamat Dasar Pendidikan Digital (KPM, 2023) di sekolah. Tambahan pula, Digital Perak telah diamanahkan untuk menjadikan negeri Perak sebagai Negeri Digital pada tahun 2030 (Portal Digital Perak, 2019). Jurang pengetahuan ini juga mendorong pengkaji untuk mengkaji kepimpinan digital guru besar sekolah rendah di negeri Perak.

Kajian-kajian lepas juga membuktikan stail kepimpinan yang berbeza dapat mempengaruhi kreativiti (Ming & Mansor, 2024). Seseengah pengkaji menggunakan teori kepimpinan tunggal yang mempengaruhi kreativiti (Żywiołek et al., 2022; Chua et al., 2021; Chua, Lim & Wiruchnipawan, 2022; Awang et al., 2020; Rehmani et al., 2023; Pertiwi, Setyawati & Anggraeni, 2023) manakala terdapat pengkaji menggunakan teori kepimpinan bergabung untuk kreativiti (Bellibaş, Kılınç & Polatcan, 2021). Namun begitu, kepimpinan yang sedia ada dikatakan kurang memenuhi situasi dan keperluan semasa yang sentiasa berubah (Kelly, 2018; Papa, 2011). Oleh itu, terdapat keperluan untuk mengkaji secara mendalam kepimpinan sekolah dalam konteks kreativiti di sekolah.

Selain kepimpinan sekolah, pengaruh pembelajaran profesional guru terhadap kreativiti guru juga telah didokumentasikan dalam banyak kajian literatur (Selkrig & Keamy, 2017; O'Brien & Jones, 2014; Gabbi, 2022; Hatcher, 2011; Davies et al., 2013; Butler et al., 2015; Hsiao, 2022). Lucas (2021) juga menyokong bahawa pembelajaran profesional guru tidak hanya meningkatkan kreativiti, tetapi juga dapat meningkatkan kesan positifnya apabila pemimpin sekolah menitikberatkan pada pembangunan profesionalisme guru (MacBeath, 2019). Namun begitu, wujudnya jurang antara latihan





dalam perkhidmatan guru yang tersedia dan keperluan sebenar guru. Pendekatan bersifat ‘*top-down*’ dan ‘*one-off*’ tidak sesuai untuk memenuhi pembelajaran guru yang berterusan (Norazlinda & Surendran, 2019; Abd Khalid, 2017; Lokman & Kalsom, 2011; Zuraidah, 2010; Jackson, 2009). Lebih daripada itu, kurangnya pemahaman pihak sekolah terhadap kehendak organisasi sekolah, tugas dan keperluan individu guru juga menyumbang kepada kegagalan pembangunan profesionalisme berterusan guru di Malaysia (Sa’adiah, Jamal & Hamidah, 2020). Dari persepsi, guru menganggap bahawa mereka tidak mempunyai tanggungjawab untuk menyumbang idea kreatif bagi kebaikan organisasi (Saether & Saetre, 2017). Jadinya, penekanan yang lebih besar perlu diberikan kepada penyediaan latihan yang relevan dan sesuai dengan keperluan sebenar guru.



diaplikasikan (Zuraidah, 2016; Sprinthall, 1984), tetapi konseptualisasi pembelajaran profesional guru bertindih dan difahamkan berdasarkan teori yang berbeza. Konflik konseptual dan perbezaan teori dalam pemahaman pembelajaran profesional guru ini juga menyebabkan kualiti profesionalisme guru menurun (Richards & Farrell, 2005). Keadaan bertambah sukar apabila kontinuum keperluan guru adalah berbeza mengikut lokasi guru (Sprinthall, 1984) dan generasi guru (Yaakob, Don, Sufi & Yusof, 2020). Kekurangan literatur kajian mengenai peranan pemimpin sekolah dalam pembelajaran profesional guru untuk meningkatkan kreativiti guru juga mendorong pengkaji mengkaji pembelajaran profesional guru dan konsepnya bagi memenuhi jurang pengetahuan dalam bidang ini.





Hubungan antara kepimpinan digital dan kreativiti guru dengan melibatkan peranan pembelajaran profesional guru sebagai pengantara adalah penting untuk dikaji dalam perubahan sekolah. Kajian terdahulu membuktikan bahawa pengaruh kepimpinan sekolah dan pembelajaran profesional guru terhadap kreativiti guru secara tidak langsung. Namun begitu, didapati kekurangan kajian yang menggabungkan dan mengkaji ketiga-tiga pemboleh ubah, iaitu kepimpinan digital, pembelajaran profesional guru dan kreativiti guru (Mullet et al., 2016; Hung & Sitthiworachart, 2020). Kekurangan literatur ini telah mendatangkan satu keperluan mendesak untuk mengkaji hubungan antara kepimpinan digital guru besar dan kreativiti guru serta pembelajaran profesional guru sebagai pengantara. Khususnya, kajian ini dilakukan dalam kalangan guru sekolah rendah di Negeri Perak untuk menyelidik bagaimana kepimpinan digital guru besar mempengaruhi kreativiti guru melalui pembelajaran profesional guru.



Justeru itu, kreativiti guru bukan sekadar suatu elemen penting dalam pendidikan, tetapi juga satu cara untuk menyediakan generasi akan datang bagi menghadapi dunia yang kompleks. Adalah penting untuk memahami faktor yang mempengaruhi kreativiti dan menerapkannya untuk meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran. Pemimpin sekolah dan pembelajaran profesional guru bukan sahaja membantu guru menjadi pemudahcara yang berkesan tetapi juga berkreaitif dalam pendidikan agar memastikan semua murid menerima pendidikan yang berkualiti dan relevan.





1.4 Tujuan Kajian

Tujuan kajian ini adalah untuk mengkaji pengaruh pembelajaran profesional guru sebagai perantara terhadap hubungan antara kepimpinan digital guru besar dan kreativiti guru dalam kalangan guru sekolah rendah di Negeri Perak. Pada masa yang sama, kajian juga mengkaji peranan pembelajaran profesional guru sebagai perantara dalam hubungan kepimpinan digital guru besar dan pembelajaran profesional guru di sekolah.

1.5 Objektif Kajian



Sehubungan dengan itu, pengkaji telah menetapkan tujuh objektif yang akan dikaji dalam prosedur kajian seperti:-

- i. Menenal pasti tahap kreativiti dalam kalangan guru di sekolah rendah negeri Perak.
- ii. Menenal pasti tahap kepimpinan digital dalam kalangan guru besar di sekolah rendah negeri Perak.
- iii. Menenal pasti tahap pembelajaran profesional dalam kalangan guru di sekolah rendah negeri Perak.
- iv. Menganalisis sama ada kepimpinan digital guru besar mempengaruhi pembelajaran profesional guru di sekolah rendah negeri Perak.
- v. Menganalisis sama ada pembelajaran profesional guru mempengaruhi kreativiti guru di sekolah rendah negeri Perak.





- vi. Menganalisis sama ada kepimpinan digital guru besar mempengaruhi kreativiti guru di sekolah rendah negeri Perak.
- vii. Menganalisis kesan pembelajaran profesional guru sebagai perantara dalam hubungan antara kepimpinan digital guru besar dan kreativiti guru di sekolah rendah negeri Perak.

1.6 Soalan dan Hipotesis Kajian

Berdasarkan objektif kajian yang telah dinyatakan, pengkaji juga telah mengemukakan soalan dan hipotesis kajian yang akan dijawab melalui beberapa prosedur kajian iaitu:-



- i. Apakah tahap kreativiti dalam kalangan guru di sekolah rendah negeri Perak?
- ii. Apakah tahap kepimpinan digital dalam kalangan guru besar di sekolah rendah negeri Perak?
- iii. Apakah tahap pembelajaran profesional dalam kalangan guru di sekolah rendah negeri Perak?
- iv. Adakah kepimpinan digital guru besar mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran profesional guru di sekolah rendah negeri Perak?
- H_{a1}: Kepimpinan digital guru besar mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran profesional guru di sekolah rendah negeri Perak.
- v. Adakah pembelajaran profesional guru mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kreativiti guru di sekolah rendah negeri Perak?
- H_{a2}: Kepimpinan digital guru besar mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kreativiti guru di sekolah rendah negeri Perak.





- vi. Adakah kepimpinan digital guru besar mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kreativiti guru di sekolah rendah negeri Perak?
- H_{a3}: Pembelajaran profesional guru mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kreativiti guru di sekolah rendah negeri Perak.
- vii. Adakah pembelajaran profesional guru sebagai perantara mempengaruhi hubungan antara kepimpinan digital guru besar dan kreativiti guru di sekolah rendah negeri Perak?
- H_{a4}: Pembelajaran profesional guru merupakan pengantara kepada hubungan antara kepimpinan digital dan kreativiti guru di sekolah rendah negeri Perak.

1.7 Kerangka Teoretikal Kajian



Kerangka teori merupakan panduan kepada aktiviti kajian berpandukan teori yang menjadi dasar. Dalam kajian ini, kerangka teoritikal dibina berdasarkan Teori Kognitif Sosial (*Social Cognitive Theory, SCT*) (Bandura, 1986). Teori Kognitif Sosial ini berfungsi sebagai kerangka asas untuk memahami hubungan antara kepimpinan digital, pembelajaran profesional guru, dan kreativiti guru dengan menekankan interaksi antara faktor peribadi, tingkah laku dan persekitaran (Bandura, 1986). Dalam konteks kepimpinan digital, teori kognitif sosial (Bandura, 1986) menerangkan bagaimana pemimpin digital memodelkan amalan digital yang berkesan (pembelajaran pemerhatian), mempengaruhi guru meningkatkan keupayaan mereka dalam menggunakan teknologi digital secara berkesan (efikasi sendiri), dan mewujudkan persekitaran yang mengukuhkan amalan pengajaran yang kreatif (peneguhan). Pembelajaran profesional guru memainkan peranan penting dalam meningkatkan





keupayaan tingkah laku guru dengan menyediakan pengetahuan dan kemahiran, memupuk persekitaran yang kondusif untuk pembelajaran berterusan, dan menetapkan jangkaan realistik untuk hasil pengintegrasian teknologi digital. Persekitaran pembelajaran profesional ini menyokong guru dalam mengekalkan dan memperhalusi amalan kreatif mereka dari semasa ke semasa. Dengan adanya pengalaman pembelajaran yang lalu, teori kognitif sosial Bandura (1986) dapat menyediakan pendekatan yang komprehensif untuk mengekalkan perubahan tingkah laku, terutamanya dalam mencapai kreativiti dalam pengajaran dan pembelajaran. Oleh itu, teori kognitif sosial ini dapat menerangkan bagaimana kepimpinan digital dan pembelajaran profesional guru dapat meningkatkan kreativiti guru dalam kajian ini.

Seterusnya, setiap pemboleh ubah dalam kajian ini adalah didasari dengan teori dan model. Kepimpinan digital guru besar didasari model standard *International Society for Technology and Education* (ISTE) (ISTE, 2014). Kreativiti guru didasari teori pelaburan kreativiti (*Investment Theory of Creativity*) (Sternberg & Lubart, 1995), serta pembelajaran profesional guru didasari teori pembelajaran dewasa (Knowles, 2005) dan teori pembelajaran transformatif (Mezirow, 2001). Kombinasi teori dan model dalam kerangka teoritikal ini bertujuan untuk menerangkan setiap pemboleh ubah dengan lebih baik dalam kajian ini.

1.7.1 Model Kepimpinan Digital

Model ISTE (2014) sebagai asas untuk menerangkan kepimpinan digital guru besar dalam kajian ini. Model ISTE (2014) terpilih kerana model ini dapat memberikan





perspektif yang penting dalam konteks kepemimpinan era digital dan menekankan peranan pemimpin dalam memandu dan meningkatkan prestasi pendidikan melalui pengurusan kurikulum dan pengajaran. Dalam era digital, model ini menjadi relevan dengan bagaimana pemimpin dapat mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran untuk meningkatkan hasil pendidikan. Dengan itu, Model ISTE (2014) menjadi asas bagi kepemimpinan digital ini dan menyediakan standard yang jelas untuk penggunaan teknologi dalam pendidikan dan membimbing pemimpin dalam mengembangkan kemahiran dan kebolehan yang diperlukan dalam kalangan guru. Tambahan pula, model ini terpilih atas aspek kesesuaian, praktikal dan sering digunakan dalam konteks kepemimpinan digital berbanding dengan model lain (Juraime & Mohd Izham, 2019; Raamani & Arumugan, 2018; Arumugan et al., 2018, Espelin, 2017).



1.7.2 Model Pembelajaran Profesional Guru

Bagi pembelajaran profesional guru pula, model pembelajaran guru Richards dan Farrell (2005) digunakan sebagai asas dalam kajian ini. Model ini terpilih dalam konteks pembelajaran profesional guru kerana memberikan pandangan yang relevan tentang bagaimana orang dewasa belajar dalam konteks pendidikan guru. Model ini menekankan pembelajaran guru berlaku mengikut prinsip-prinsip seperti keperluan pembelajaran yang bersifat kadar sendiri, pengalaman sebelumnya sebagai sumber pembelajaran, dan keperluan pembelajaran yang relevan dan praktikal dalam konteks profesional mereka.





Sementara itu, model ini membantu guru memahami bagaimana pengalaman mereka dapat mengubah pandangan mereka tentang pengajaran dan pembelajaran, membawa kepada pendekatan yang lebih reflektif dan kritis dalam amalan mereka. Model Richards dan Farrell (2005) mempunyai empat komponen yang sesuai dan boleh diterangkan dengan teori pembelajaran dewasa Knowles (2005) dan teori pembelajaran transformatif Mezirow (2000). Pertama, model ini menekankan pembelajaran kemahiran yang sejajar dengan prinsip-prinsip teori pembelajaran dewasa dengan menekankan keperluan pembelajaran yang praktikal dan relevan dalam konteks profesional guru. Guru mengembangkan kemahiran praktikal berkaitan amalan mereka di bilik darjah. Kedua, proses kognitif yang digariskan dalam model ini sesuai dengan teori pembelajaran transformatif yang menekankan perubahan mendalam dalam cara guru memahami dan melihat dunia. Dengan mengeksplorasi proses kognitif mereka sendiri, guru dapat memperkukuhkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep kritis dalam pendidikan dan menerapkannya dalam amalan mereka.

Ketiga, proses refleksi sesuai dengan pendekatan pembelajaran transformatif yang menitikberatkan pada perubahan mendalam dalam pandangan dan amalan guru. Melalui refleksi, guru dapat mengkaji dan menilai pengalaman mereka secara kritis, yang memungkinkan mereka untuk membuat perubahan yang bermakna dalam cara mereka mengajar. Terakhir, pembangunan diri dalam model ini sejajar dengan teori pembelajaran dewasa yang menekankan pembelajaran sendiri dan pengalaman sebelumnya sebagai sumber pembelajaran. Hal ini memberi guru peluang untuk menguruskan pembelajaran mereka sendiri dan mengakses sumber-sumber pembelajaran yang sesuai dengan keperluan dan minat mereka.



1.7.3 Teori Kreativiti Guru

Teori pelaburan kreativiti (Sternberg & Lubart, 1995) digunakan dalam kajian ini untuk mengukur kreativiti guru. Teori ini memberikan kerangka komprehensif untuk memahami dan menilai kreativiti guru dengan mengemukakan enam sumber kreatif iaitu kecerdasan, gaya berfikir, pengetahuan, personaliti, motivasi, dan persekitaran. Teori Sternberg dan Lubart (1995) membantu kita memahami kreativiti secara menyeluruh dan mengambil kira pelbagai faktor dalam konteks pendidikan yang sentiasa berubah dan kompleks. Keseluruhan teori dan model yang disandarkan dalam kajian ini adalah seperti yang dinyatakan dalam Jadual 1.1.

Jadual 1.1

Pemboleh ubah	Teori	Model
Kepimpinan Digital Guru Besar	-	Model <i>International Society for Technology and Education</i> (ISTE) (2014)
Pembelajaran Profesional Guru	-	Model Pembelajaran Guru Richards & Farrell (2005)
Kreativiti Guru	Teori Pelaburan Kreativiti (<i>Investment Theory of Creativity</i>) Sternberg dan Lubart (1995)	-

1.8 Kerangka Konseptual Kajian

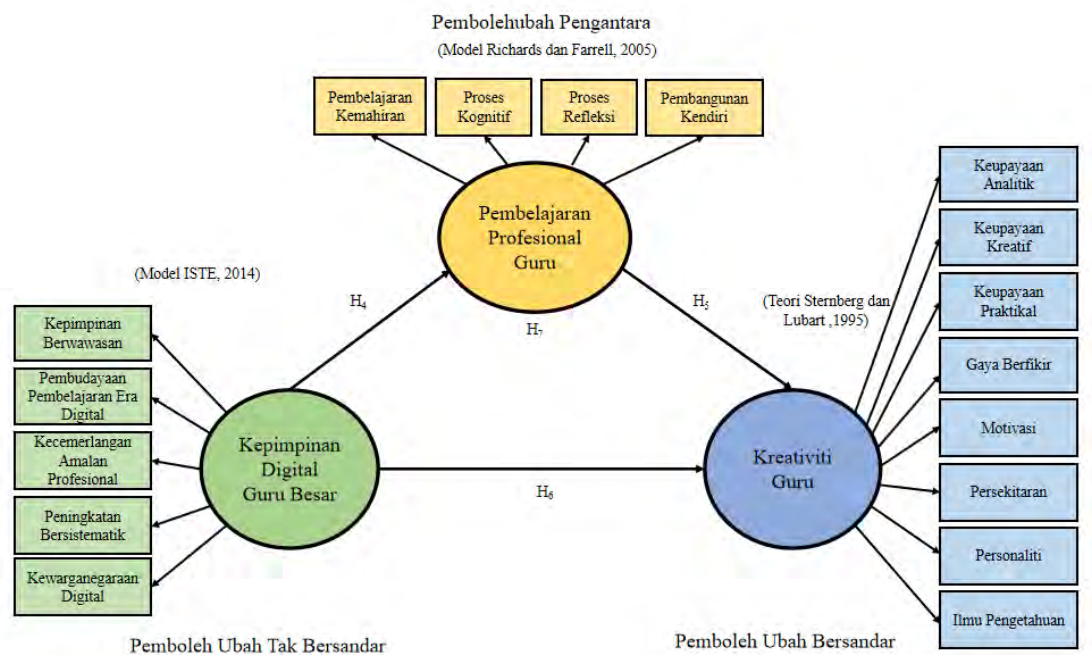
Berdasarkan kerangka teoritikal yang telah dibincangkan, pengkaji telah membentuk satu kerangka konseptual kajian yang dapat menunjukkan hubungan antara pemboleh ubah tak bersandar, perantara dan pemboleh ubah bersandar seperti Rajah 1.1. Dalam kajian ini, pemboleh ubah tak bersandar ialah kepimpinan digital guru besar manakala pemboleh ubah bersandar ialah kreativiti guru. Pembelajaran profesional guru memainkan peranan sebagai perantara dalam hubungan antara kepimpinan digital guru besar dan kreativiti guru.

Kepimpinan digital guru besar mempunyai lima dimensi Model ISTE (2014) terdiri daripada i) kepimpinan berwawasan; ii) budaya pembelajaran era digital; iii) kecemerlangan amalan profesional; iv) peningkatan bersistematik; dan, v) kewarganegaraan digital. Pemboleh ubah perantara pembelajaran profesional guru mempunyai empat dimensi daripada model pembelajaran guru yang dicadangkan oleh Richards dan Farrell (2005). Empat dimensi tersebut terdiri daripada: i) pembelajaran kemahiran; ii) proses kognitif; iii) proses refleksi, dan iv) pembangunan sendiri.

Pemboleh ubah tak bersandar kreativiti guru mempunyai lapan dimensi daripada Teori Pelaburan Kreativiti (Sternberg & Lubart, 1995) iaitu: i) keupayaan analitik; ii) keupayaan kreatif; iii) keupayaan praktikal; iv) pengetahuan; v) gaya berfikir; vi) personaliti; vii) motivasi; dan, viii) persekitaran. Keseluruhan kerangka konseptual dalam kajian ini adalah seperti berikut:-

Rajah 1.1

Kerangka Konseptual Kajian



1.9 Definisi Operasional

Dalam kajian ini, pengkaji memberi takrif kepada istilah, ‘terms’ dan rangkai kata mengikut cara yang digunakan dalam kajian ini. Menurut Creswell (2014), definisi dalam kajian ini dioperasi untuk mengelakkan pemboleh ubah bersifat konsepsi dan bertujuan untuk menjadikan pemboleh ubah bermakna dari segi nilai atau angka agar dapat diukur dan data pemboleh ubah tersebut dapat diproses secara statistik.



1.9.1 Kepimpinan Digital Guru Besar

Pemimpin digital memiliki keupayaan dan daya pengaruh untuk membangunkan potensi dan kapasiti ahli organisasi iaitu guru dan murid seiring dengan perubahan dan transformasi sekolah. Kepimpinan digital merupakan suatu kombinasi antara kepimpinan, sumber, perkakasan dan teknologi digital yang dapat memacu transformasi digital di sekolah dengan melibatkan pelbagai pihak berkepentingan. Oleh itu, kepimpinan digital dalam kajian ini merujuk kepada suatu kepimpinan yang melibatkan hala tuju yang berstrategik, pembangunan budaya, pembangunan profesional, peningkatan sistematik dan penggunaan teknologi digital secara beretika untuk mencapai kecemerlangan sekolah.



yang terkandung dalam model standard ISTE (2014), iaitu i) Kepimpinan Berwawasan; ii) Budaya Pembelajaran Era Digital; iii) Kecemerlangan Amalan Profesional; iv) Peningkatan Bersistematik dan; v) Kewarganegaraan Digital (ISTE, 2014). Sehubungan dengan itu, dimensi-dimensi kepimpinan digital ini adalah penting dan menjadi sebagai asas kepada konstruk-konstruk lain yang diukur dalam kajian ini.

1.9.1.1 Kepimpinan Berwawasan

Kepimpinan berwawasan ini merujuk kepada guru besar memimpin pembangunan dan pelaksanaan visi secara bersama dengan warga sekolah bagi mempromosikan



penggunaan teknologi secara komprehensif untuk meningkatkan kecemerlangan sekolah (ISTE, 2014).

1.9.1.2 Budaya Pembelajaran Era Digital

Dalam kajian ini, dimensi ini merujuk kepada guru besar membina, mempromosikan dan mengekalkan budaya pembelajaran era digital dengan menyediakan pelbagai sumber pendidikan dan latihan pembelajaran profesional yang relevan dan praktikal untuk meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran di sekolah (ISTE, 2014).

Dalam kajian ini, dimensi kecemerlangan amalan profesional merujuk kepada guru besar mempromosikan dan memperkasakan guru melalui persekitaran inovasi dan pembelajaran profesional bagi memanfaatkan sumber digital dalam usaha meningkatkan pembelajaran murid (ISTE, 2014).

1.9.1.4 Peningkatan Bersistematik

Peningkatan bersistematik menekankan perlunya pendekatan yang teratur dan berterusan untuk meningkatkan amalan dan proses digital dalam institusi pendidikan (ISTE, 2014). Dalam kajian ini, dimensi peningkatan bersistematik merujuk kepada



guru besar menyediakan pengurusan organisasi yang berkesan melalui proses peningkatan yang bersistematik dengan memanfaatkan alat dan sumber digital. Proses peningkatan ini juga melibatkan analisis data untuk meningkatkan prestasi guru di sekolah.

1.9.1.5 Kewarganegaraan Digital

Dalam kajian ini, kewarganegaraan digital merujuk kepada guru besar menunjukkan teladan mengenai isu keselamatan, etika dan undang-undang mengenai perkembangan budaya digital terutamanya dari segi penggunaan alat dan sumber digital (ISTE, 2014).



1.9.2 Pembelajaran Profesional Guru

Dalam kajian ini, pembelajaran profesional guru didefinisi sebagai suatu konseptualisasi pembelajaran guru yang merangkumi pembelajaran kemahiran, proses kognitif, pembangunan sendiri dan proses refleksi (Richards & Farrell, 2005).

1.9.2.1 Pembelajaran Kemahiran

Dalam kajian ini, pembelajaran guru dilihat sebagai pembangunan kemahiran atau kompetensi berbeza yang mendasari pengajaran guru. Kemahiran pengajaran guru boleh dibahagikan kepada kemahiran-kemahiran diskret yang boleh dikuasai satu per





satu pada masa tertentu. Antaranya termasuk kemahiran menyoal, memberi penjelasan dan menyampaikan isi pelajaran, serta kemahiran teknikal dalam pengurusan teknologi digital. Pembelajaran kemahiran ini merangkumi penyampaian, pembinaan kemahiran, dan memberi peluang kepada guru untuk terus belajar dan mengamalkan kemahiran yang dipelajari (Richards & Farrell, 2005).

1.9.2.2 Proses Kognitif

Dalam kajian ini, pembelajaran guru juga boleh dilihat sebagai suatu proses yang melibatkan aktiviti kognitif yang kompleks. Proses kognitif ini menitikberatkan kepercayaan dan pemikiran guru serta bagaimana proses ini mempengaruhi cara guru mengajar dan belajar. Proses kognitif ini menekankan bahawa pembelajaran guru adalah aktif dan melibatkan proses pembuatan keputusan guru terhadap pilihan instruksional berdasarkan pengetahuan, pemikiran dan pegangan mereka. Guru digalakkan sentiasa meneroka dan mencabar pegangan, kepercayaan serta pemikiran sedia ada mereka agar amalan pengajaran dan pembelajaran mereka sentiasa ditambahbaik (Richards & Farrell, 2005).

1.9.2.3 Pembangunan Kendiri

Pengetahuan guru adalah dibina secara aktif dan bukannya diterima secara pasif. Dalam kajian ini, pembelajaran profesional guru juga dilihat sebagai suatu proses pembangunan sendiri yang melibatkan penyusunan dan pembinaan semula sehingga





pengetahuan yang dipelajari tersebut dapat dihayati. Dengan itu, pembelajaran baharu akan disesuaikan dalam kerangka pengetahuan guru (Roberts, 1998). Komitmen guru terhadap aktiviti pembelajaran sendiri amat ditekankan. Penilaian pembelajaran sendiri dijalankan sebagai proses pembangunan sendiri dalam kalangan guru. (Richards & Farrell, 2005).

1.9.2.4 Proses Refleksi

Pembelajaran guru ini adalah berdasarkan andaian bahawa guru belajar daripada pengalaman pengajaran guru melalui proses refleksi yang berterusan. Proses refleksi dilihat sebagai suatu proses penyemakan kritikal terhadap pengalaman seseorang.

Proses ini mendorong guru untuk memahami amalan pengajarannya dengan lebih mendalam. Untuk melakukan proses refleksi yang kritikal, guru mengumpul maklum balas tentang pengajarannya sebagai maklumat asas melalui prosedur atau aktiviti seperti pemantauan sendiri, pemerhatian, dan kajian kes (Richards & Farrell, 2005).

1.9.3 Kreativiti Guru

Kreativiti guru merupakan aktiviti penjanaan buah fikiran yang menghasilkan peningkatan keberkesanan atau kecekapan kepada apa yang telah sedia ada. Dalam kajian ini, kreativiti guru merujuk kepada kebolehan guru menghasilkan idea atau penyelesaian yang bersifat novel dan bersesuaian dari segi kegunaan untuk meningkatkan keberkesanan pengajaran dan pembelajaran. Kreativiti guru dapat diukur





dengan enam sumber kreativiti yang dinyatakan oleh Sternberg dan Lubart (1995). Enam sumber kreativiti Sternberg dan Lubart (1995) iaitu kecerdasan, pengetahuan, gaya berfikir, personaliti, motivasi dan persekitaran dapat berperanan sebagai syarat berkreativiti bagi seseorang. Jika salah satu daripada sumber ini tidak dipenuhi, maka akan terdapat 'kecacatan' dalam paradigma kreatif seseorang (Sternberg & Lubart, 1995).

1.9.3.1 Kecerdasan

Menurut Sternberg dan Lubart (1995), kecerdasan seseorang individu adalah terdiri daripada keupayaan analitik, keupayaan kreatif dan keupayaan praktikal seperti yang dinyatakan dalam teori kecerdasan *triarchic*.

i. Keupayaan Analitik

Keupayaan ini merujuk kepada keupayaan seseorang membuat analisis terhadap maklumat yang diberikan (Sternberg & Lubart, 1995). Individu yang bersifat analitik dapat membuat perbandingan terhadap situasi atau masalah yang dihadapi dengan kaedah membahagikan masalah besar kepada bahagian yang lebih kecil.



ii. **Keupayaan Kreatif**

Dalam kajian ini, keupayaan kreatif ini merujuk kepada keupayaan seseorang menerokai cara penyelesaian masalah yang berbeza dan kreatif (Sternberg & Lubart, 1995). Sewaktu mencari alternatif penyelesaian masalah, seseorang yang kreatif itu dapat menghasilkan dan melakukan sesuatu yang unik dan berbeza daripada orang lain.

iii. **Keupayaan Praktikal**

Dalam kajian ini, keupayaan praktikal merujuk kepada keupayaan seseorang mengaplikasi pengetahuan yang diserapkan ke dalam aktiviti harian (Sternberg, 2002)

atau mengikut keperluan semasa dan konteks yang berbeza.

1.9.3.2 Ilmu Pengetahuan

Ilmu pengetahuan yang meluas akan memberi kelebihan kepada individu yang kreatif untuk mengenal pasti idea-idea yang asli dan baru. Pengetahuan inividu diperlukan untuk menyuburkan kreativiti, namun pengetahuan yang banyak juga boleh menghalang kreativiti berfungsi dengan berkesan (Sternberg & Lubart, 1995).

1.9.3.3 Gaya Berfikir

Gaya berfikir ini merujuk kepada individu yang berfikir secara bercapah, sering mempersoalkan perkara-perkara yang bersifat konvensional dan berstatus quo serta berfleksibel dengan persekitaran dan perkara baharu (Sternberg & Lubart, 1995).

1.9.3.4 Personaliti

Personaliti merujuk kepada individu kreatif yang sentiasa terbuka kepada kritikan, sedar akan kewujudan risiko, berani, tekal dan tidak peduli dengan sebarang teguran, kritikan, dan sebagainya (Sternberg & Lubart, 1995).

1.9.3.5 Motivasi

Motivasi terdiri daripada motivasi dalaman (peribadi) dan luaran (persekitaran). Motivasi dalaman merujuk kepada individu kreatif mempunyai matlamat yang jelas dan minat yang mendalam dengan apa yang dikerjakannya. Sebaliknya, motivasi luaran merujuk kepada faktor luaran seperti ganjaran, kenaikan pangkat, hadiah, penghargaan, kemasyhuran dan sebagainya (Sternberg & Lubart, 1995).



1.9.3.6 Persekitaran

Keadaan persekitaran merujuk kepada bagaimana persekitaran mempengaruhi kreativiti individu secara langsung. Individu yang kreatif harus berada dalam persekitaran yang selamat, menyokong dan harmoni (Mohd Azhar, 2004; Sternberg & Lubart, 1995).

1.10 Batasan Kajian

Batasan kajian diwujudkan bagi memberi gambaran tentang kekangan atau skop yang terhad dalam kajian ini (Creswell, 2014; Hair et al., 2018). Kajian ini ialah satu kajian yang menyelidik hubungan antara kepimpinan digital guru besar dan kreativiti guru serta pembelajaran profesional guru berperanan sebagai pemboleh ubah perantara dalam kalangan guru sekolah rendah di negeri Perak. Terdapat beberapa batasan utama dalam kajian yang dijalankan ini. Pertama, kajian ini mempunyai batasan dari segi lokasi dan jenis sekolah. Ekoran itu, pengkaji hanya mendapatkan maklumat daripada pandangan guru sekolah rendah yang terdiri daripada aliran SK dan SJK di negeri Perak setelah dibahagikan mengikut zon geografinya seperti zon utara, zon tengah dan zon selatan dalam kajian ini.

Kedua, sampel kajian yang diambil hanya terdiri daripada guru sekolah rendah yang berkhidmat di negeri Perak. Data kajian yang diperoleh juga terpulang kepada jawapan ikhlas daripada responden kajian terhadap soal selidik yang diberikan. Segala maklumat yang diberikan adalah terbatas kepada kejujuran dan kesediaan responden





sewaktu menjawab soal selidik. Dengan itu, penganalisan data dan perbincangan dalam kajian ini juga terbatas berdasarkan data yang akan dikumpulkan pada suatu tempoh masa yang akan ditetapkan.

Ketiga, kajian ini menggunakan kaedah kuantitatif sepenuhnya dan instrumen soal selidik digunakan untuk mengumpulkan data. Walaupun begitu, kaedah kuantitatif ini sering dikritik kerana tidak memberi ruang kepada responden untuk menyuarakan pendapat mereka secara terperinci (Eyisi, 2016). Kajian jenis kuantitatif cenderung menghadkan responden kepada pemboleh ubah yang telah ditetapkan sebelumnya, hipotesis yang telah dirumuskan, dan reka bentuk yang telah ditetapkan sebelum ini oleh pengkaji (Denscombe, 1988). Jadi, kajian jenis ini hanya mengesahkan apa yang telah ditetapkan oleh pengkaji mengikut paradigma yang telah ditentukan sebelumnya.



Faktor masa merupakan batasan utama dalam kajian ini. Reka bentuk kajian kuantitatif menggunakan pendekatan keratan rentas (*cross-sectional*) yang mengharuskan responden untuk menjawab soal selidik dalam skala yang telah ditetapkan. Simon dan Goes (2013) menegaskan bahawa pendekatan ini mungkin tidak sesuai untuk responden yang mempunyai kerja yang banyak dengan masa yang terhad.

Keempat, *Common Method Bias* (CMB) boleh berlaku apabila kedua-dua pemboleh ubah bersandar dan tak bersandar diukur dalam satu tinjauan dengan menggunakan skala yang sama (MacKenzie & Podsakoff, 2012) dan dijawab oleh guru sekolah rendah berkaitan dengan pandangan mereka terhadap pemboleh ubah yang dikaji (Kock, Berbekova & Assaf, 2021). Podsakoff et al. (2012) mencadangkan bahawa data kajian dikumpul secara berasingan dan mengikuti tempoh masa yang berbeza bagi kepimpinan digital guru besar, pembelajaran profesional guru, dan





keaktiviti guru untuk mengelakkan CMB yang boleh menjejaskan dapatan kajian. Dalam kajian ini, soal selidik tinjauan yang menggunakan skala yang sama telah dijawab oleh responden berdasarkan penilaian mereka terhadap pembelajaran profesional guru dan kreativiti guru, serta pengumpulan data kajian ini dilakukan serentak atas sebab faktor kewangan dan masa.

Namun begitu, pengkaji telah mengambil beberapa langkah yang dicadangkan untuk mengawal berlakunya CMB dalam kajian ini. Dari segi kawalan prosedur, pengkaji memastikan soal selidik kajian memberi arahan yang jelas, memastikan kerahsiaan maklumat responden terjaga, mengelakkan kekeliruan dan ketidakjelasan item dan memastikan soal selidik ringkas dan mudah dijawab (Podsakoff et al., 2003;2012; Viswanathan & Kayande, 2012; Weijters & Baumgartner, 2012). Dari segi kawalan statistik, pengkaji mengawal CMB dengan melakukan ujian *Harman's single factor* melalui EFA or CFA (Korsgaard & Roberson, 1995; Podsakoff et al., 2003).

1.11 Kepentingan Kajian

Kajian ini dijalankan untuk mengkaji hubungan antara kepimpinan digital dan kreativiti guru serta pembelajaran profesional guru sebagai pemboleh ubah perantara. Secara umumnya, kajian ini dapat memberi kepentingan dari segi praktikal dan teoritikal kepada pihak berkepentingan pendidikan, terutamanya pemimpin sekolah. Dari segi kepentingan praktikal, kajian ini memiliki kerelevanan yang tinggi dengan hala tuju dan aspirasi Pendidikan Malaysia seperti Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 dan inisiatif terkini seperti Dasar Pendidikan Digital yang





diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia pada tahun 2023. Dapatan kajian ini adalah diharapkan dapat memberikan hala tuju dan cadangan kepada pihak berkepentingan pendidikan negara, termasuk Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM), Jabatan Pendidikan Negeri (JPN), Pejabat Pendidikan Daerah (PPD) serta pihak-pihak lain yang terlibat dalam perancangan, penetapan dan pelaksanaan dasar pendidikan.

Seterusnya, kajian ini dapat memberikan panduan dan maklumat berkaitan dengan aspek-aspek penting seperti kepimpinan digital, pembelajaran profesional guru, dan peningkatan kreativiti guru dalam konteks pendidikan moden yang semakin meluas. Dengan itu, hasil kajian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi pembaharuan pendidikan yang lebih berkesan dan relevan dengan keperluan semasa dan masa depan. Hasil kajian ini juga boleh dimanfaatkan dalam perancangan dan pelaksanaan program pendidikan negara, memberikan dorongan dan motivasi kepada pemimpin sekolah serta pendidik dengan sokongan dan latihan profesional yang sesuai. Dengan itu, diharapkan dapat melahirkan generasi yang fasih digital, sejajar dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK) dan Dasar Pendidikan Digital yang menitikberatkan pembentukan warganegara yang berpengetahuan dan bersaing secara global.

Dapatan kajian ini juga dapat membantu pemimpin sekolah memahami keperluan dan cabaran dalam pelaksanaan konsep kepimpinan digital di sekolah, khususnya dalam era digital. Dengan dapatan kajian ini, pemimpin sekolah dapat mengenal pasti bidang yang perlu ditingkatkan dalam kepimpinan mereka. Selain itu, dapatan kajian ini memberi panduan kepada pemimpin sekolah untuk meningkatkan





profesionalisme guru melalui pembelajaran profesional yang berterusan. Jadi, pemimpin sekolah dapat menyusun strategi dan program latihan yang sesuai untuk meningkatkan prestasi guru dan kecemerlangan sekolah.

Dari segi kepentingan teori, dapatan kajian ini memberikan sumbangan kepada pembangunan pengetahuan dalam bidang kepimpinan digital, pembelajaran profesional guru, dan kreativiti guru. Kajian ini membuka ruang untuk penyelidikan lanjutan dan pertukaran idea akademik bagi penggunaan teori-teori pendidikan seperti teori pembelajaran dewasa, teori pembelajaran transformatif, dan teori kreativiti. Dengan demikian, dapatan kajian ini bukan hanya memperkaya literatur pengetahuan yang sedia ada, malah juga menggalakkan perkembangan ilmiah dalam bidang-bidang yang berkaitan.



Seterusnya, dapatan kajian ini juga menerangkan kepimpinan digital dengan lebih jelas berdasarkan kerangka kepimpinan digital yang dibentuk dalam kajian ini. Kebanyakan kajian lepas biasanya menerangkan kepimpinan digital dengan model ISTE (2014). Dapatan kajian ini diharapkan dapat memberikan pandangan yang komprehensif dan kontekstual tentang kepimpinan digital dalam konteks pendidikan. Dari segi pembelajaran profesional guru, terdapat pelbagai konseptualisasi pembelajaran profesional guru telah dikemukakan tetapi tidak disentuh secara menyeluruh (Harris & Jones, 2019). Penggunaan model pembelajaran guru Ricards dan Farrell (2005) dapat memberikan sumbangan ilmiah terhadap pengetahuan literatur sedia ada. Model ini menyediakan kerangka untuk guru dalam meningkatkan profesionalisme mereka. Tambahan pula, kajian ini dapat menyumbang satu soal selidik pembelajaran profesional guru yang baharu untuk membantu pengkaji-pengkaji lain





dalam penyelidikan lanjut nanti. Kajian ini juga memberi sumbangan secara teori dengan menerangkan hubungan antara kepimpinan digital, pembelajaran profesional guru dan kreativiti guru dalam konteks Malaysia. Justeru itu, pengkaji mengharapkan kajian ini akan menyumbang kepada literatur yang sedia ada dan juga menjadi suatu rujukan ilmiah yang tepat dan sesuai dengan konteks Malaysia.

1.12 Rumusan

Secara rumusan, bab ini telah mengemukakan gambaran umum yang merangkumi latar belakang kepada pernyataan masalah kajian, iaitu kepimpinan digital guru besar, pembelajaran profesional guru dan kreativiti guru di sekolah rendah. Seterusnya, bab ini juga membincangkan tujuan kajian yang merangkumi objektif, soalan dan hipotesis kajian. Kerangka teori dan kerangka konseptual kajian juga digunakan untuk menunjukkan hubungan antara pemboleh ubah tidak bersandar, pemboleh ubah perantara dan pemboleh ubah bersandar dalam kajian ini. Perbincangan bab ini diikuti definisi operasional, batasan kajian, dan diakhiri dengan kepentingan kajian dari segi teori dan praktikal. Dalam bab yang berikutnya, pengkaji akan membincangkan literatur yang berkaitan dengan kepimpinan digital guru besar, pembelajaran profesional guru dan kreativiti guru di sekolah rendah.

