

**PENINGKATAN KREATIFITAS DAN INISIATIF GURU MELALUI MODEL E-  
LEARNING DENGAN MEDIA VIDEO DI SEKOLAH DASAR NEGERI KUBANG  
KEMIRI KOTA SERANG TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

Neneng Afiah  
UPT. Pendidikan Kecamatan Serang  
[neneng@gmail.com](mailto:neneng@gmail.com)

**ABSTRAK**

Model *e-learning* merupakan pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui penggunaan model *e-learning* dengan media video dapat meningkatkan kreatifitas dan inisiatif guru di SDN Kubang Kemiri Kota Serang tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas atau PTK yang berasal dari bahasa inggris yaitu *Classroom Research Action*. Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi dan refleksi, dan dilakukan minimal dalam dua siklus. Pada siklus I, kreatifitas dalam penyusunan RPP mencapai rerata 69% dari indikator keberhasilan yaitu 85%, inisiatif pengelolaan pembelajaran daring mencapai rerata 76% dari indikator keberhasilan yaitu 85%, keaktifan siswa mencapai rerata 71% dari indikator keberhasilan yaitu 85%, dan nilai siswa mencapai rerata 70,4% dari indikator keberhasilan yaitu 75%. Pada siklus II, kreatifitas dalam penyusunan RPP mencapai rerata 87% dari indikator keberhasilan yaitu 85% dan dikatakan tuntas, inisiatif pengelolaan pembelajaran daring mencapai rerata 88% dari indikator keberhasilan yaitu 85% dan dikatakan tuntas, keaktifan siswa mencapai rerata 88% dari indikator keberhasilan yaitu 85% dan dikatakan tuntas, dan nilai siswa mencapai rerata 80% dari indikator keberhasilan 75% dan dikatakan tuntas.

**Kata Kunci** : Model E-Learning, Media Video, Kreatifitas dan Inisiatif

**ABSTRACT**

*The e-learning model is learning that is structured with the aim of using an electronic or computer system so that it can support the learning process. The purpose of this study was to find out that the use of an e-learning model with video media can increase the creativity and initiative of teachers at SDN Kubang Kemiri Serang City in the 2019/2020 school year. The research used is Classroom Action Research or CAR which comes from English, namely Classroom Research Action. This research was conducted in three stages, namely preparation, implementation and evaluation and reflection, and carried out at least in two cycles. In the first cycle, creativity in preparing lesson plans reached an average of 69% of the success indicators, namely 85%, online learning management initiatives reached an average of 76% of the success indicators, namely 85%, student activity reached an average of 71% of the success indicators, namely 85%, and student scores reached an average of 70.4% of the success indicators, namely 75%. In cycle II, creativity in the preparation of lesson plans reached an average of 87% of the success indicators, namely 85% and was said to be complete, online learning management initiatives reached an average of 88% of the success indicators, namely 85% and were said to be complete, student activity reached an*

average of 88% of the success indicators, namely 85% and is said to be complete, and the student's score reaches an average of 80% of the 75% success indicator and is said to be complete.

**Keywords:** *E-Learning Model, Video Media, Creativity and Initiative*

## PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SDN Kubang Kemiri, proses Kegiatan Belajar Mengajar belum juga dilakukan karena kebijakan yang ditetapkan pemerintah terkait wabah covid-19 untuk menerapkan pembatasan sosial guna mencegah penyebaran virus corona, dengan menerapkan pembelajaran jarak jauh dari rumah masing-masing. Proses pembelajaran jarak jauh sudah dilakukan dari tanggal 16 Maret 2020. Sistem belajar yang semula tatap muka menjadi sistem daring atau online dengan memanfaatkan teknologi.

Permasalahan yang muncul, guru hanya memberikan tugas, seperti mencatat dan membaca tidak menjamin siswa atau siswi akan belajar dirumah, menjadikan berkurangnya ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran sehingga penilaian siswa tidak tercapai sesuai dengan Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) yang ditentukan. Menurut hasil wawancara dengan salah satu guru SDN Kubang Kemiri, masih banyak siswa yang nilainya di bawah KBM yaitu 75. Rendahnya persentase siswa yang mencapai Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) menunjukkan bahwa ketuntasan

hasil belajar siswa secara klasikal di kelas tersebut masih belum optimal sehingga perlu ditingkatkan.

Berdasarkan masalah diatas, dapat disimpulkan bahwa rendahnya kreatifitas dan inisiatif guru dikarenakan guru kurang menguasai e-learning dengan menggunakan video, sehingga menyebabkan pembelajaran kurang menarik, hanya pemberian tugas tanpa adanya penyampaian materi pembelajaran yang menarik disampaikan guru. Seorang guru harus kreatif dalam memilih media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model *e-learning* dengan media Video. Hal ini akan memudahkan siswa dalam menerima materi secara detail, dan dapat diputar berulang-ulang untuk memahami materi yang disampaikan.

Model *e-learning* merupakan pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran (Michael, 2013: 27), proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi

(Chandrawati,2010).

Media merupakan bagian yang tak terpisahkan untuk memudahkan serta mewujudkan tercapainya pemahaman materi kepada siswa sehingga seorang guru diharapkan mampu menggunakan media untuk menciptakan suasana pembelajaran efektif, kreatif dan menyenangkan. Sedangkan media pembelajaran merupakan suatu bagian yang tak terpisahkan dalam menyampaikan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik (Kastolani, 2014:222).

Video sebagai media *audio-visual* yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta (kejadian atau peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita) bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh video. Tapi ini tidak berarti bahwa video akan menggantikan kedudukan film (Sadiman, 2012:74).

## **KAJIAN TEORETIK**

### **Pengertian Kreatifitas**

Kreativitas mempunyai definisi yang banyak sekali. Definisi kreativitas juga bergantung pada dasar teori yang menjadi

acuan para pakar. Barron (dalam Ali & Asrori, 2006) mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.

Guilford (dalam Ali &Asrori, 2006: 41) menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seorang kreatif. Lebih lanjut Guilford mengemukakan dua cara berpikir, yaitu cara berpikir konvergen dan divergen. Cara berpikir konvergen adalah cara-cara individu dalam memikirkan sesuatu dengan berpandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang benar. Sedangkan cara berpikir divergen adalah kemampuan individu yang mencari berbagai alternatif jawaban terhadap persoalan. Dalam kaitannya dengan kreativitas, Guilford menekankan bahwa orang-orang kreatif lebih banyak memiliki cara-cara berpikir divergen daripada kovergen.

Sedangkan Torrance (dalam Ali & Asrori, 2006: 41) mendefinisikan kreativitas sebagai proses kemampuan memahami kesenjangan-kesenjangan atau hambatan-hambatan dalam hidupnya, merumuskan hipotesis-hipotesis baru, dan mengkomunikasikan hasil- hasilnya, serta sedapat mungkin memodifikasi dan menguji hipotesis- hipotesis yang telah dirumuskan. Munandar (2002: 95) mendefinisikan kreativitas sebagai suatu

proses yang tercermin dari kelancaran, fleksibilitas, dan orisinalitas dalam berpikir.

Berdasarkan definisi yang telah dipaparkan oleh para tokoh psikologi di atas, maka definisi kreatif adalah kemampuan menghasilkan suatu gagasan dengan berbagai macam alternatif dan beberapa proses kreatif yang didukung oleh lingkungan sekitar.

Wallas (dalam Solso, Maclin, etc., 2007: 445) menjelaskan bahwa ada empat tahapan dalam proses kreatif, yaitu:

- a. Persiapan : memformulasikan suatu masalah dan membuat usaha awal untuk memecahkannya.
- b. Inkubasi : masa di mana tidak ada usaha yang dilakukan secara langsung untuk memecahkan masalah dan perhatian dialihkan sejenak pada hal lainnya,
- c. Iluminasi : memperoleh *insight* (pemahaman yang mendalam) dari masalah tersebut.
- d. Verifikasi : menguji pemahaman yang telah didapat dan membuat solusi.

Pada mulanya, kreativitas dipandang sebagai faktor bawaan yang hanya dimiliki oleh individu tertentu. Dalam perkembangan selanjutnya, ditemukan bahwa kreativitas tidak dapat berkembang secara otomatis tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan. Berikut

pendapat para ahli mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas.

Munandar (dalam Ali & Asrori, 2006: 53) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah usia, tingkat pendidikan orang tua, fasilitas yang tersedia, dan penggunaan waktu luang.

Yang menjadi indikator kreatifitas dalam pembelajaran daring/online dalam penelitian ini bertumpu pada kreatifitas guru dalam 1) ide-ide baru; 2) konsep baru; 3) menemukan sesuatu yang baru; 4) menghasilkan sesuatu yang baru. (Hellriegel dan Slocum, 2011:43).

### **Pengertian Inisiatif**

Pengertian inisiatif adalah usaha atau kemampuan untuk mengembangkan ide-ide dan cara-cara baru dalam memecahkan masalah dan menemukan ide dan cara baru dalam memecahkan masalah dan menemukan peluang (Suryana Asep, 2011: 2). Dalam menemukan ide-ide dan cara-cara tentunya tetap di dasari oleh profesionalisme seseorang dalam melaksanakan profesinya. Pengertian inisiatif tersebut telah diperkuat oleh pendapat Utami Munandar yang mengatakan bahwa inisiatif adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia dan menemukan banyak kemungkinan jawaban dari satu masalah yang dimana penekanannya

adalah pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa inisiatif adalah kemampuan dalam menemukan ide-ide atau cara dalam memecahkan suatu permasalahan untuk mendapatkan suatu jawaban yang atas permasalahan tersebut. Sehingga seorang guru dapat dikatakan inisiatif apabila memiliki ciri antara lain sebagai berikut (Slameto, 2003: 147), sebagai berikut: (1) Memiliki hasrat keingintahuan yang besar; (2) Bersikap terbuka dalam pengalaman baru; (3) Panjang akal; (4) Mempunyai keinginan untuk menemukan dan meneliti; (5) Cenderung menyukai tugas yang berat dan sulit; (6) Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan; (7) Memiliki dedikasi bergairah secara aktif dalam melaksanakan tugas; (8) Berfikir fleksibel; (9) Menangkap pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban yang lebih banyak.

### **Model *E Learning***

*E-Learning* adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Berikut ini pengertian *e learning* menurut para ahli:

Adalah Pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik

atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran (Michael, 2013:27).

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa model *e learning* merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan secara online atau jarak jauh yang memanfaatkan teknologi, apalagi dengan adanya wabah ini yang diharuskan siswa dengan guru melakukan pembelajaran jarak jauh tanpa tatap muka, sehingga kegiatan pembelajaran pun akan tetap berlangsung. Guru dan sekolah menggunakan WhatsApp Grup sebagai proses pembelajaran. Dalam WhatsApp Grup tersebut guru dan siswa akan berinteraksi dalam pembelajaran. Guru memberikan materi dengan mengirimkan video. Guru maupun siswa bisa dengan mudah mengulang-ulang materi pembelajaran melalui WhatsApp Grup. Karakteristik *E-Learning* menurut Nursalam (2008:135) adalah: (1) Memanfaatkan jasa teknologi elektronik; (2) Memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan komputer *networks*); (3) Menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri kemudian disimpan komputer, sehingga dapat diakses oleh dosen dan mahasiswa; (4) Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar, dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat

setiap saat di komputer.

Menurut Made Wena (2009: 213-214) manfaat *e-learning* untuk siswa dapat membuat aktivitas belajar siswa menjadi lebih fleksibel, siswa dapat mengakses pembelajaran setiap saat dan berulang-ulang. Selain itu siswa juga dapat berinteraksi dengan guru setiap saat, jadi ketika ada pertanyaan ataupun merasa kurang jelas siswa dapat langsung bertanya pada gurunya.

Kelebihan *E-Learning* menurut L.Tjokro (2009:187), *e-learning* memiliki beberapa kelebihan yaitu: (1) Lebih mudah diserap, artinya menggunakan fasilitas multimedia berupa gambar, teks, animasi, suara, video; (2) Jauh lebih efektif dalam biaya, artinya tidak perlu instruktur, tidak perlu minimum audiensi, bisa dimana saja, bisa kapan saja, murah untuk diperbanyak; (3) Jauh lebih ringkas, artinya tidak banyak formalitas kelas, langsung pada pokok bahasan, mata pelajaran sesuai kebutuhan; (4) Tersedia 24 jam/hari – 7 hari/minggu, artinya penguasaan materi tergantung pada semangat dan daya serap siswa, bisa dimonitor, bisa diuji dengan *e-test*.

### **Media Pembelajaran Video**

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti

perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sudah selayaknya kalau media tidak lagi hanya kita pandang sebagai alat bantu belaka bagi guru untuk mengajar, tetapi lebih sebagai alat penyalur pesan dari pemberi pesan ke penerima pesan (siswa/pelajar). Sebagai pembawa pesan, media tidak hanya digunakan oleh guru tetapi yang lebih penting lagi dapat digunakan oleh siswa (Sadiman, 2012:6).

Media merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran berupa gambar, suara, video, animasi, film atau objek lainnya yang dapat memberikan pengalaman konkrit, tidak membosankan atau jenuh, belajar menjadi menyenangkan, motivasi belajar serta memiliki daya serap tinggi dalam belajar siswa. Manfaat media pembelajaran menurut Sadiman (2012: 16) adalah:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar dan film bingkai, objek yang kecil dapat dibantu dengan

proyektor mikro, kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampikan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.

- 3) Menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik.

### **Hakikat Video**

Video sebagai media audio-visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta (kejadian atau peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita) bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh video. Tapi ini tidak berarti bahwa video akan menggantikan kedudukan film (Sadiman, 2012:74).

Peneliti menjelaskan materi tentang bentuk-bentuk energi yaitu energi bunyi, energi panas, dan energi listrik, mulai dari pengertian, contoh dalam kehidupan sehari-hari, dan bentuk perubahan energi itu sendiri, serta dilengkapi dengan penjelasan kalimat dan benda nyata dari contoh perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari untuk mempermudah memahami atau mengingat materi yang disampaikan. Kelebihan

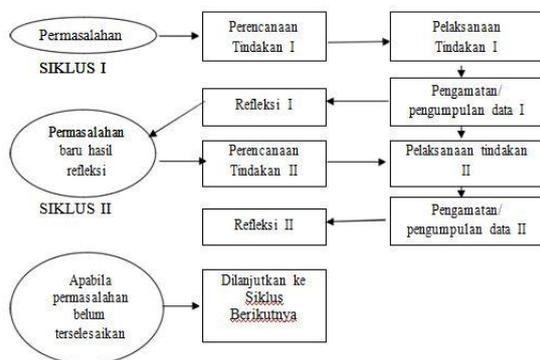
media video menurut Sadiman (2012:75) adalah: (1) Menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya; (2) Alat perekam pita video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi; (3) Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian pada penyajiannya; (4) Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang; (5) Kamera TV bisa mengamati lebih dekat objek yang lagi bergerak atau objek yang berbahaya seperti harimau; (6) Keras lemah suara yang ada bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar; (7) Gambar proyeksi biasa di-"beku"-kan untuk diamati dengan seksama. Guru bisa mengatur di mana dia akan menghentikan gerakan gambar tersebut, kontrol sepenuhnya di tangan guru; dan (8) Ruang tak perlu digelapi waktu menyajikannya.

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK yang berasal dari bahasa Inggris yaitu *Classroom Research Action*. Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi dan refleksi, dan dilakukan minimal dalam dua siklus. Pada

tahap persiapan dibuat dibuat skenario kegiatan, jadwal waktu, tempat serta sarana pendukung lainnya seperti lembar observasi, serta angket.. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian tindakan kelas yang berlangsung selama 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Metode penelitian yang dilakukan peneliti adalah dengan melaksanakan supervisi akademik yang meliputi supervisi tradisional dan supervisi klinis.

Langkah awal dalam penyusunan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdapat empat tahap yaitu perencanaan, *acting* (pelaksanaan), observasi (pengamatan), dan refleksi. Berikut ini adalah gambar keempat langkah dalam PTK yang dikemukakan oleh Suhardjono (2007: 74):



**Gambar 1**  
**Model Tahapan-Tahapan**  
**Pelaksanaan PTK (Suhardjono, 2007:74)**

## HASIL PENELITIAN

### Siklus 1

Pada Siklus I Kreatifitas dalam

penyusunan RPP, Inisiatif pengelolaan pembelajaran daring, keterlibatan siswa, dan hasil penilaian siswa masih di bawah indikator keberhasilan, hasil penelitiannya dapat dilihat pada tabel 4.5 Rangkuman Analisis Hasil Observasi Siklus I.

Kreatifitas dalam penyusunan RPP menunjukkan prosentase rerata 69% sedangkan prosentase indikator keberhasilan 85%, terdapat kesenjangan antara capaian rerata kreatifitas dalam penyusunan RPP dan indikator keberhasilan yaitu 16%. Ini menunjukkan bahwa guru kelas 1, guru kelas 2, guru kelas 3, guru kelas 4, dan guru kelas 5 memiliki kreatifitas dalam penyusunan RPP yang masih rendah, dikarenakan dalam penyusunan RPP pada kondisi darurat atau Covid-19 baru diperkenalkan kepada guru-guru sekolah.

Inisiatif pengelolaan pembelajaran daring menunjukkan prosentase rerata 76% sedangkan prosentase indikator keberhasilan 85%, terdapat kesenjangan antara capaian rerata inisiatif pengelolaan pembelajaran dan indikator keberhasilan yaitu 9%. Ini menunjukkan bahwa guru kelas 1, guru kelas 2, guru kelas 3, guru kelas 4, dan guru kelas 5 memiliki inisiatif pengelolaan pembelajaran daring yang masih rendah, dikarenakan guru sudah terbiasa dengan pembelajaran tatap muka sedangkan pada kondisi darurat atau

Covid-19 guru diharuskan melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan e-learning dengan video. Jadi, guru masih kaku dalam penggunaan e-learning dengan video.

Keaktifan siswa menunjukkan prosentase rerata 71% sedangkan prosentase indikator keberhasilan 85%, terdapat kesenjangan antara capaian rerata keaktifan siswa dan indikator keberhasilan yaitu 13%. Ini menunjukkan bahwa guru kelas 1, guru kelas 2, guru kelas 3, guru kelas 4, dan guru kelas 5 dalam mengaktifkan siswa masih rendah, dikarenakan siswa kurang terkontrol dalam mempersiapkan pembelajaran dan keterlibatan orang tua dalam mengawasi anaknya dalam proses pembelajaran, terlebih pengetahuan orang tua dan siswa dalam penggunaan model e-learning dengan video merupakan model baru sehingga butuh waktu bagi orang tua dan siswa untuk adaptasi dengan menggunakan teknologi.

Nilai siswa menunjukkan prosentase rerata 70,4% sedangkan prosentase indikator keberhasilan 75%, terdapat kesenjangan antara capaian rerata nilai siswa dan indikator keberhasilan yaitu 4,6%. Ini menunjukkan bahwa guru kelas 1, guru kelas 2, guru kelas 3, guru kelas 4, dan guru kelas 5 kurang mengapresiasi penilaian kepada siswa. Siswa pun ketika

diberikan tugas oleh guru kelas masih suka terlambat dalam mengumpulkan tugas-tugas tersebut. Ini pun butuh juga kerjasama dan keterlibatan dari orang tua siswa dalam mengawasi pengerjaan tugas-tugas yang diberikan guru di rumah.

Dalam Siklus I pada pelaksanaannya masih belum memenuhi indikator keberhasilan, maka patut untuk dilaksanakannya Siklus II.

## **Siklus II**

Pada Siklus I Kreatifitas dalam penyusunan RPP, Inisiatif pengelolaan pembelajaran daring, keterlibatan siswa, dan hasil penilaian siswa sudah memenuhi indikator keberhasilan, hasil penelitiannya dapat dilihat pada tabel 4.6 Rangkuman Analisis Hasil Observasi Siklus II.

Kreatifitas dalam penyusunan RPP menunjukkan prosentase rerata 87% sedangkan prosentase indikator keberhasilan 85%, interval capaian rerata kreatifitas dalam penyusunan RPP dan indikator keberhasilan yaitu  $> 2\%$ . Ini menunjukkan bahwa guru kelas 1, guru kelas 2, guru kelas 3, guru kelas 4, dan guru kelas 5 memiliki kreatifitas dalam penyusunan RPP yang sangat baik, dikarenakan dalam penyusunan RPP pada kondisi darurat atau Covid-19 telah dilatih dan di revisi hasil Siklus I kepada guru-guru sekolah.

Inisiatif pengelolaan pembelajaran daring menunjukkan prosentase rerata 88% sedangkan prosentase indikator keberhasilan 85%, interval capaian rerata inisiatif pengelolaan pembelajaran dan indikator keberhasilan yaitu > 3%. Ini menunjukkan bahwa guru kelas 1, guru kelas 2, guru kelas 3, guru kelas 4, dan guru kelas 5 memiliki inisiatif pengelolaan pembelajaran daring yang sangat baik, dikarenakan guru sudah terbiasa dengan pembelajaran *e-learning* dengan video pada kondisi darurat atau Covid-19, guru selalu berinisiatif untuk standby di depan laptop dan WAG (*Whatsapp Group*) sebelum pembelajaran dimulai.

Keaktifan siswa menunjukkan prosentase rerata 88% sedangkan prosentase indikator keberhasilan 85%, interval capaian rerata keaktifan siswa dan indikator keberhasilan yaitu > 3%. Ini menunjukkan bahwa guru kelas 1, guru kelas 2, guru kelas 3, guru kelas 4, dan guru kelas 5 dalam mengaktifkan siswa sudah sangat baik, guru sudah bisa mengontrol dan mengatur siswa, baik siswa yang aktif maupun yang kurang aktif didalam pembelajaran *e-learning*, siswa dan orang tua pun telah mempersiapkan pembelajaran sehingga guru dan orang tua bersama-sama mengawasi keaktifan murid.

Nilai siswa menunjukkan prosentase

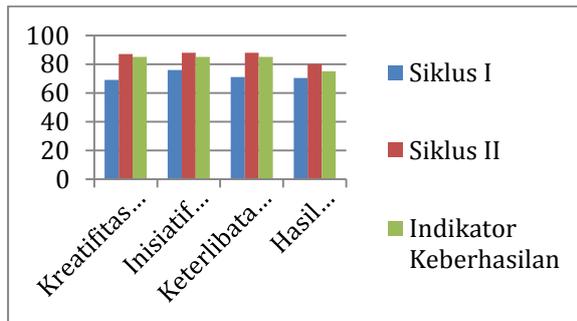
rerata 80% sedangkan prosentase indikator keberhasilan 75%, interval capaian rerata nilai siswa dan indikator keberhasilan yaitu > 5%. Ini menunjukkan bahwa guru kelas 1, guru kelas 2, guru kelas 3, guru kelas 4, dan guru kelas 5 telah mengapresiasi penilaian kepada siswa. Siswa pun ketika diberikan tugas oleh guru kelas tidak terlambat dalam mengumpulkan tugas-tugas tersebut. orang tua siswa ikut terlibat dalam mengawasi pengerjaan tugas-tugas yang diberikan guru di rumah.

Kreatifitas dan inisiatif guru menggunakan model *e-learning* memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1**  
**Progres Capaian Kompetensi Guru dari Siklus I ke Siklus II**

Kompetensi	Siklus I	Siklus II	Indikator Keberhasilan	Keterangan
Kreatifitas dalam penyusunan RPP	69%	87%	85%	Dari siklus I ke siklus II mengalami kenaikan 18%
Inisiatif pengelolaan pembelajaran daring	76%	88%	85%	Dari siklus I ke siklus II mengalami kenaikan 12%
Keterlibatan siswa	71%	88%	85%	Dari siklus I ke siklus II mengalami kenaikan 17%
Hasil penilaian siswa	70,4 %	80%	75%	Dari siklus I ke siklus II mengalami kenaikan 9,6%

**Diagram 1 Hasil Capaian Guru**



Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah dilakukan penindakan. Proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model *E-Learning* dan media video.

Tabel 1 menunjukkan bahwa hasil Kreatifitas dalam penyusunan RPP, Inisiatif Pengelolaan Pembelajaran Daring, Keterlibatan Siswa, dan Hasil Penilaian Siswa meningkat pada Siklus II. Kreatifitas dalam penyusunan RPP meningkat sebesar 18% dari Siklus I, Inisiatif pengelolaan pembelajaran daring meningkat sebesar 12% dari Siklus I, Keterlibatan siswa meningkat sebesar 17% dari Siklus I, dan Hasil penilaian siswa meningkat sebesar 9,6% dari Siklus I.

Kreatifitas dalam penyusunan RPP, Inisiatif dalam pengelolaan pembelajaran daring, keaktifan siswa, dan hasil penilaian siswa telah memenuhi indikator keberhasilan, sehingga penelitian tindakan kelas tidak diperlukan untuk ke siklus selanjutnya.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian tindakan kelas di SD N Kubang Kemiri Kota Serang Tahun Pelajaran 2019/2020, dapat disimpulkan bahwa model *e-learning* dan media video dapat meningkatkan kreatifitas dan inisiatif guru. Dapat dibuktikan dengan daftar nilai kualitas RPP dan silabus pada pra siklus hanya 2 orang guru (25%) yang memiliki RPP dan Silabus yang baik sedangkan 6 orang guru (75%) belum memenuhi penilaian kualitas RPP dan silabus. Pada siklus I, kreatifitas dalam penyusunan RPP mencapai rerata 69% dari indikator keberhasilan yaitu 85%, inisiatif pengelolaan pembelajaran daring mencapai rerata 76% dari indikator keberhasilan yaitu 85%, keaktifan siswa mencapai rerata 71% dari indikator keberhasilan yaitu 85%, dan nilai siswa mencapai rerata 70,4% dari indikator keberhasilan yaitu 75%. Pada siklus II, kreatifitas dalam penyusunan RPP mencapai rerata 87% dari indikator keberhasilan yaitu 85% dan dikatakan tuntas, inisiatif pengelolaan pembelajaran daring mencapai rerata 88% dari indikator keberhasilan yaitu 85% dan dikatakan tuntas, keaktifan siswa mencapai rerata 88% dari indikator keberhasilan yaitu 85% dan dikatakan tuntas, dan nilai siswa mencapai rerata 80% dari indikator keberhasilan 75% dan dikatakan tuntas.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ali, M. & Asrori, M.(2006). Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: Bumi Aksara.
- Allen, Michael. 2013. Michael Allen's Guide to E-learning. Canada.
- Arief S. Sadiman. (2012). Media Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo. Persada.
- Arikunto, Suharsimi., Suhardjono, Supardi. 2007. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Angkasa.
- Chandrawati, Sri Rahayu. 2010. Pemanfaatan E-learning dalam Pembelajaran. No 2 Vol. 8. <http://jurnal.untan.ac.id/>.
- Darmadi, Hamid. 2013. Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial. Bandung: Alfabeta.
- Hurlock B. Elisabeth. 1978. Perkembangan Anak Jilid 2. Jakarta : Erlangga.
- Kunandar.2014. Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik. Berdasarkan Kurikulum 2013). Jakarta: Raja Grafindo Persada
- L. Tjokro, Sutanto. (2009). Presentasi yang Mencekam. Jakarta: Elex Media. Komputindo.
- Made, Wena. 2009. Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan. Konseptual Operasional. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Munandar, Utami, 2004, Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat, Jakarta: Rineka Cipta
- Nursalam, 2008. Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan : Jakarta: Salemba Medika.
- Riansyah, I.C., Pasya, G.K. & Kastolani, W. (2013). Kontribusi Motivasi Belajar dan Kreativitas Peserta Didik terhadap Kemampuan Berpikir Geografis. Gea Jurnal Pendidikan Geografi, 13 (1), hlm. 50-58. Bandung: Rizqi Offset.
- Rukmana Ade dan Asep Suryana. 2011. Pengelolaan kelas. Bandung. UPIPRESS.
- Solso, Robert L., Maclin, Otto H., Maclin, M. Kimberly. Psikologi Kognitif Edisi Kedelapan. Penerbit Erlangga. Jakarta.
- Slameto. (2003). Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2013. Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru. Algensindo.
- Thoifuri,2007, Menjadi Guru Inisiator, Semarang, Rasail Media Group,