

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN DARING BERBASIS COLLABORATIVE SKILLS

Oleh: Tejo Nurseto, Ahmad Chafid Alwi, Sulasmi

ABSTRAK

ABSTRAK

Dalam satu tahun pelaksanaan pembelajaran daring penuh yang harus terlaksana di Indonesia akibat Pandemi Covid-19 membawa banyak permasalahan dalam pembelajaran. Kualitas pendidikan yang tidak merata, infrastruktur yang belum memadai dan kualitas pembelajaran yang menurun. Siswa kini tidak lagi belajar dalam keadaan motivasi tinggi di dalam kelas seperti saat pembelajaran kelompok berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran daring berbasis *Collaborative skills* yang diharapkan dapat memberikan solusi dalam mempersiapkan lulusan yang memiliki keterampilan abad 21 dalam hal keterampilan dalam berkolaborasi. Model ini dikembangkan dengan metode ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implementation, Evaluation*). Pada tahap analisis (*Analysis*) sebelum dilakukan pengembangan model, dilakukan *exploratory factor analysis* dan ditemukan bahwa secara keseluruhan keempat domain/faktor itu memiliki cumulative percentage sebesar 62,25%. Hal ini menunjukkan bahwa keempat faktor tersebut mampu mengukur variabel sebesar 62,25%, sisanya diukur oleh faktor lain. Pada profil keterampilan kolaboratif memiliki nilai terendah pada domain *formulating* dengan indikator pelaksanaan elaborasi dalam berdiskusi dengan skor 69,71 (cukup baik) dan nilai tertinggi pada domain *forming* yaitu mendorong semua anggota berpartisipasi aktif dengan skor 89,92 (sangat baik). Pada tahap desain (*Design*), pembelajaran ini di desain dalam pembelajaran daring secara *synchronous*. Model yang dikembangkan (tahap *Develop*) adalah model pembelajaran kolaboratif tipe jigsaw yang dilaksanakan secara online berbasis *collaborative skills*. Keterampilan yang meliputi *forming, functioning, formulating* dan *fermenting* secara eksplisit masuk dalam proses Jigsaw yang dijalankan secara online. Berdasarkan hasil Evaluasi (*Evaluation*), dilakukan pengujian efektivitas pada kelas eksperimen yang dibandingkan kelas kontrol menggunakan independen sample T-Test, N-Gain Score dan uji validitas *audience* diperoleh skor signifikansi sebesar 0,022 yang artinya ada perbedaan kelas eksperimen dan kontrol, N-Gain score sebesar 0,056 yang artinya efektivitasnya sedang, dan berdasarkan penilaian *audience* sebesar 88% yang artinya sangat efektif.

Kata Kunci: *Pembelajaran Daring, Keterampilan Kolaboratif, Jigsaw Online.*