

## Pengembangan *E-Work Team* Berbantuan Telegram Berbasis *Blended Learning* Mata Kuliah Kewirausahaan

Diana Pramesti\*<sup>1</sup>, Adevia Indah Kusuma<sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung  
Bangka Belitung, Indonesia

e-mail: diana.pramesti@stkipmbb.ac.id\*<sup>1</sup>, adevia.indahkusuma@stkipmbb.ac.id<sup>2</sup>

### Abstrak

Riwayat Artikel  
Tanggal diajukan:  
5 Oktober 2020

Tanggal diterima :  
9 November 2020

Tanggal  
dipublikasikan:  
15 Desember  
2020

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan *e-work team* berbantuan telegram berbasis *blended learning* sebagai bahan ajar mata kuliah kewirausahaan. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu: 1) *analysis*; 2) *design*; 3) *development*; 4) *implementation*; dan 5) *evaluation*. Subjek uji coba penelitian ini adalah mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket kelayakan produk yang dinilai oleh ahli materi dan media, serta angket penilaian respon pengguna ditinjau dari aspek materi dan media. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *e-work team* berbantuan telegram berbasis *blended learning* layak digunakan sebagai bahan ajar dan media pembelajaran untuk mata kuliah kewirausahaan. Hasil uji coba produk ditinjau dari aspek materi sebesar 88,4% dalam kategori sangat baik dan aspek media sebesar 88,3% dalam kategori sangat baik. Ditinjau dari hasil tersebut terbukti bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan untuk mendukung pembelajaran kewirausahaan.

**Kata kunci:** *blended learning*; *e-work team*; kewirausahaan; telegram

### Abstract

*The study aimed to find out the advisability of e-work team with telegram based blended learning as entrepreneurial teaching material. This was a developmental research model ADDIE involving the five stage: 1) analysis; 2) design; 3) development; 4) implementation; and 5) evaluation. The tryout subjects in this study were student's of primary teacher school education in University of Muhammadiyah Bangka Belitung. The data were collected through questionnaire of advisability by material and media expert judgment. Furthermore the data were collected through assessment sheet of user response (the student's). the result of this study showed that e-work team with telegram based blended learning was proper to teaching and media learning for entrepreneurial course. Based on material aspect was 88,4% were included satisfactory and based on media aspect was 88,3% were included satisfactory. Based on that result show that this product advisability to support entrepreneurial learning.*

**Keywords :** *blended learning*; *entrepreneur*; *e-work team*; *telegram*

Pengutipan:  
Pramesti, D., &  
Kusuma, A. I.  
(2020).  
Pengembangan  
E-Work Team  
Berbantuan  
Telegram  
Berbasis Blended  
Learning Mata  
Kuliah  
Kewirausahaan.  
*Jurnal Pendidikan  
Ekonomi  
Undiksha*, 12(2),  
225–237.

## PENDAHULUAN

Mata kuliah kewirausahaan merupakan mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung. Tujuannya adalah untuk menumbuhkan kembangkan jiwa kewirausahaan pada

mahasiswa agar siap menghadapi tantangan global sebagai cara untuk mewujudkan individu yang inovatif, mampu menciptakan lapangan kerja, dan pertumbuhan ekonomi (Khoo-lattimore, 2015). Bidang pendidikan dan pengajaran merupakan salah satu cara untuk

mewujudkannya melalui mata kuliah wajib yaitu kewirausahaan di Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung.

Karakteristik mata kuliah kewirausahaan ini tidak hanya memfokuskan kepada cara pembelajarannya namun juga fokus untuk mendapatkan pengalaman dan pembelajaran yang bermakna. Pendidikan kewirausahaan mahasiswa untuk membangun karakter, sikap dan visi untuk mengembangkan inovasi dalam menciptakan sistem penilaian, dan mengembangkan budaya kewirausahaan sehingga menjadi pengusaha. Pengalaman, keterampilan, dan pengetahuan dalam mengembangkan potensi mahasiswa (Hamzah & Hasbullah, 2019; Singh, 2015).

Berdasarkan hasil *need assessment* melalui wawancara dengan dosen pengampu dan penyebaran angket tanggapan mahasiswa mengenai pembelajaran kewirausahaan, diketahui bahwa dosen mengalami kesulitan untuk mengevaluasi pemahaman dan rasa tanggung jawab mahasiswa terhadap proyek yang diberikan, baik secara individu maupun kelompok.

Penugasan yang bersifat kelompok, di desain dengan pembagian *job description* untuk masing-masing anggota. Tujuannya adalah agar setiap mahasiswa mampu bertanggung jawab terhadap proyek yang dibuat dan mampu bekerja secara tim namun dengan keahlian masing-masing bidang. Selain itu, untuk memberikan pengalaman secara langsung bagi mahasiswa melalui proyek yang dibuat. Misalnya, terdapat bagian keuangan, pemasaran, dan lain-lain. Hasil akhir dari tugas mahasiswa yaitu berupa laporan kegiatan usaha sehingga masing-masing mahasiswa wajib melaporkan detail kegiatan yang dilakukannya, baik secara individu maupun kelompok.

Permasalahan lain yang ditemukan adalah belum terlihat antara mahasiswa yang aktif dan yang kurang aktif dalam mengerjakan laporannya. Salah satu potensi penyebab terjadinya kurangnya keaktifan mahasiswa mengikuti pembelajaran adalah mahasiswa kurang

memahami materi ataupun penugasan proyek yang diberikan. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil angket yang diisi oleh mahasiswa diketahui 70% mahasiswa mengalami kesulitan untuk menyusun proposal usaha sebagai bentuk tugas proyek. Hal lain yang menjadi faktor terjadinya kesulitan menilai penugasan mahasiswa adalah bentuk laporan yang digunakan tidak terstruktur sehingga dibutuhkan panduan dalam pembuatan laporan kegiatan usaha.

Bidang pendidikan dan pengajaran saat ini sedang mengalami transisi dari *direct learning* menjadi *indirect learning* karena adanya fenomena pandemi Covid-19. Hal ini menjadi salah satu peluang bagi pendidik untuk berinovasi dan berkreasi dalam mengembangkan perangkat pembelajaran yang dibutuhkan. Edukator berlomba-lomba untuk menciptakan media sebagai menyampaikan informasi dengan mengkombinasikan beberapa elemen melalui teknologi secara virtual (Martha Cleveland-Innes dan Dan Wilton, 2016) dengan menerapkan strategi pengorganisasian pengajaran, penyampaian pengajaran serta kualitas pengajaran yang tepat (Wardani et al., 2018). Salah satu cara mengatasi tantangan ini adalah dengan mengimplementasikan model pembelajaran yang adaptif dan fleksibel. *Blended learning* digunakan sebagai strategi pembelajaran yang bertujuan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dengan mengkombinasi pembelajaran di kelas dengan di luar kelas dengan menyediakan sumber alternatif media cetak, multimedia, video, audio dan didukung dengan fitur mempermudah interaksi antar pengguna (Tupe, 2018; Widiara, 2018).

Penelitian ini menggunakan telegram sebagai alat bantuan bagi mahasiswa untuk mengarahkan subjek belajar sebelum masuk ke dalam inti dari pembelajaran dengan menggunakan *LMS*. Pemanfaatan telegram ini adalah untuk menyiapkan mahasiswa sebelum belajar, melaksanakan apersepsi dan mengkondisikan mahasiswa sebelum masuk ke *LMS*. Selain itu, untuk

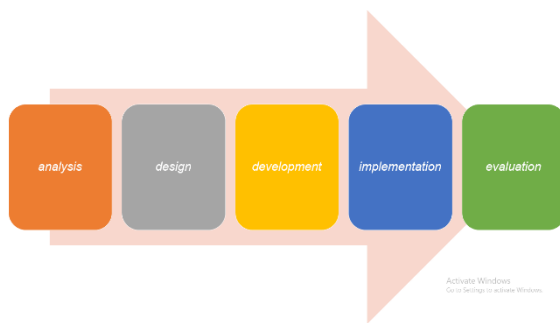
mengarahkan mahasiswa apa yang harus dikerjakan dan dilaksanakan di *LMS* sehingga pembelajaran menjadi efektif dan tidak ada lagi mahasiswa yang membuka fitur-fitur yang belum diinstruksikan. Telegram ini sebagai inovasi dalam pengoptimalan memanfaatkan media sosial dan pembelajaran sebagai *problem solving* (Iksan & Saufian, 2012) yang dapat mendukung pembelajaran di institusi (Yinka, Adesope Rebecca Queendarline, 2018) dan memberikan pengalaman persepsi dalam pembelajaran (A. Abu-Ayfah, 2019) melalui *smartphone* atau *mobile phone application* yang diterapkan dalam pembelajaran dimana saja dan kapan saja (Sari, 2017). Tujuan lainnya adalah untuk meningkatkan fleksibilitas komunikasi antara pendidik dengan mahasiswa untuk berdiskusi atau konsultasi mengenai penugasan proyek yang telah disajikan dalam *e-work team* yang telah disajikan dalam *LMS*.

Pembelajaran yang dilaksanakan di mana saja dan kapan saja sehingga tidak terbatas oleh ruang dan waktu sesuai dengan hakikat dari *e-learning*. Basis yang mendukung program tersebut untuk mengoptimalkan pembelajaran adalah dengan menggunakan *Learning Management System (LMS)* khususnya mengembangkan *e-work team*. *LMS* bersifat dinamis dan praktis untuk digunakan dalam sebuah institusi (Reid, 2019) yang dapat bermanfaat dalam meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa dan melatih dalam membangun kerangka pikir bagi mahasiswa (Kasim & Khalid, 2016), melatih manajemen suatu sistem dalam bidang pendidikan (Joel, 2015), meningkatkan kompetensi pedagogi dalam pembelajaran, dan mengefektifkan pembelajaran di tingkat perguruan tinggi (Chen & Almunawar, 2019). *LMS* ini membantu dan mendukung para pendidik termasuk dosen dalam interaksi secara *online* dan membangun lingkungan belajar yang kolaboratif, baik secara *blended learning* antara *face to face* ataupun secara *online* (Sampson & Zervas, 2012).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan *e-work team* berbantuan telegram dalam pembelajaran kewirausahaan berbasis *blended learning* pada mahasiswa STKIP Muhammadiyah Bangka Belitung. *Output* berupa produk yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dimana saja dan kapan saja sesuai dengan hakikat dari *e-learning*.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* yang diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan suatu produk tertentu yang perlu diuji keefektifan produk tersebut. Pengembangan ini menggunakan mekanisme ilmiah atau kegiatan ilmiah dengan mengikuti aturan-aturan atau norma-norma penelitian yang terstandar dan universal dan umumnya digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas dalam menghasilkan produk ataupun proses dengan menerapkan *basic research*, *research and development*, dan *applied research* (Hall, 2002). Salah satu model desain pengembangan adalah *ADDIE* yang merupakan model desain pengembangan sistematis dengan model pembelajaran dan bertumpu pada landasanteoritis (Aldoobie, 2015) yang bertujuan untuk mengefektifkan desain instruksional dalam desain pengembangan (McGriff, 2000). Sehingga sering dikembangkan untuk beberapa program pengembangan seperti yang dikembangkan untuk program pelatihan (Prastati & Tarigan, 2014). Model pengembangan yang sistematis ini dapat digunakan untuk mencapai beberapa tujuan dengan mengembangkan pengajaran literasi informasi (Kathryn et al., 2016) dan menghasilkan desain yang efektif dalam bidang pendidikan berkelanjutan (Susiana, 2019). Penelitian ini menggunakan desain pengembangan *R&D* dengan model desain *ADDIE (Analysis, Design, Development and Implementation, Evaluation)*. Rancangan penelitian yang akan dikembangkan ini dapat di lihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Tahapan Pengembangan  
**ADDIE**

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung pada bulan April s.d. September 2020. Dimulai dari analisis situasi dan kebutuhan di lapangan, mendesain prototype, mengembangkan desain menjadi sebuah produk yang siap untuk diuji cobakan melalui tahapan implementasi dan hasilnya dilakukan proses evaluasi mengenai produk yang dikembangkan. Hasil evaluasi tersebut menjadi dasar perbaikan penyempurnaan produk yang dikembangkan. Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung yang dipilih secara *cluster sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan melalui wawancara, angket kelayakan produk, dan angket respon pengguna.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan produk berupa *e-work team* berbantuan telegram berbasis *blended learning* pada mata kuliah kewirausahaan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

### *Analysis*

Tahapan analisis merupakan salah satu tahapan penting dalam proses ini, perancang pembelajaran melakukan beberapa tahapan seperti mengumpulkan informasi melalui analisis kebutuhan, mengidentifikasi permasalahan, dan menganalisisnya. Hasil dari kegiatan

tersebut dapat berupa profil pembelajar, deskripsi tentang kendala-kendala, dan kebutuhan serta pernyataan permasalahan yang dihadapi (Aldoobie, 2015; McGriff, 2000).

Hasil pada tahap analisis diperoleh informasi mengenai keterbutuhan perangkat pembelajaran melalui hasil wawancara dan angket kebutuhan kepada dosen dan mahasiswa. Informasi yang diperoleh mengenai kendala yang terjadi selama pembelajaran kewirausahaan selama ini, menganalisis tujuan instruksional, mengembangkan analisis intruksional dan tujuan pembelajarannya. Selain itu sulitnya mengoptimalkan potensi mahasiswa dalam pembelajaran, mendisiplinkan mahasiswa dalam mengumpulkan penugasan kelompok maupun individu, mengarahkan mahasiswa untuk mendapatkan referensi yang bagus dan relevan dalam mendukung pembuatan penugasan yang diberikan, meningkatkan literasi baca mahasiswa terkait artikel ilmiah atau jurnal, dan mendukung program pemerintah untuk memutuskan rantai penyebaran Covid-19 melalui kebijakan Belajar dari Rumah (BDR).

Pentingnya tahap ini adalah untuk mengevaluasi hasil dari analisis terhadap karakter mahasiswa ditinjau dari pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai dasar untuk peningkatan hasil analisis (Susiana, 2019). Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan produk. Selain itu, sebelum membuat produk maka dilakukan analisis kebutuhan dan pemetaan kebutuhan bahan ajar. Tujuannya adalah agar perangkat yang dibuat dapat mendukung dan mengoptimalkan pembelajaran baik secara daring maupun luring, khususnya dapat mendukung pembelajaran selama masa Covid-19.

### *Design*

Tahapan desain merupakan tahapan bagaimana untuk mengimplementasikan instruksional tersebut menjadi lebih efektif dalam pembelajaran (Aldoobie, 2015) untuk membuat spesifikasi prototype (McGriff, 2000) dari produk yang akan disusun dan

dikembangkan. Berdasarkan hasil tahapan analisis, maka mulai dilakukannya desain produk disesuaikan dengan keterbutuhan di lapangan, memilih bentuk pembelajaran yang relevan, membuat strategi instruksional. Pengembangan desain produk juga harus disesuaikan dengan karakteristik materi yang dipelajari dan karakteristik mahasiswa. Tujuannya agar pembelajaran ini dapat bermakna bagi mahasiswa.

Ditinjau hasil analisis diketahui bahwa salah satu perangkat pembelajaran yang sangat dibutuhkan pembelajaran daring selama masa Covid-19 khususnya adalah adanya ketersediaan bahan ajar dan media yang mampu menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan membuat bahan ajar elektronik, khususnya dalam membuat *worksheet* dalam bentuk elektronik sebagai solusi untuk pembelajaran daring. *Worksheet* yang dibuat adalah *e-work team* dengan instruksional tutornya dapat disampaikan melalui media sosial telegram. Hal ini merupakan inovasi dan pengoptimalan pemanfaatan media sosial melalui pembelajaran dengan prinsip *mobile learning* sebagai alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah kewirausahaan (Winda Purnama Sari & Destri Ratna Ma'rifah, 2020).

Telegram sebagai salah satu inovasi alat media sosial yang dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran di Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung (Yinka, Adesope Rebecca Queendarline, 2018). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengoptimalkan penggunaan telegram dalam proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi yang dapat disisipkan dengan kurikulum, silabus, dan teknologi (Winda Purnama Sari & Destri Ratna Ma'rifah, 2020). Aplikasi telegram dapat mendukung untuk meningkatkan akses pembelajaran khususnya konten materi secara cepat dan merupakan *platform* yang mudah untuk digunakan dalam berbagai informasi (Mohammad Nizam Bin Ibrahim, Emilia Binti Norsaal, Mohd Hanapiah Bin Abdullah, Zainal Hisham Bin Che Soh, 2016) dari subjek pembelajaran dan sesamanya atau pun dengan dosennya.

Aplikasi telegram ini dapat mendukung pembelajaran yang bervariasi dan keunggulannya dapat mendukung kompetensi pedagogi dosen melalui instruksional yang efektif (Vaahdat & Mazareian, 2020) baik pembelajaran secara formal ataupun non formal. Desain pembelajaran yang mengimplementasikan *formal-non formal learning* sebagai bentuk kontribusi untuk merefleksi dan menambah nilai kolaboratif kerja (Marques et al., 2015) yang tanpa sadar dapat memberikan pengalaman belajar bagi mahasiswa.

Fase ini menghasilkan prototype sebuah produk yang berupa *layout*, tujuan pembelajaran, instruksional pembelajaran yang dapat di implementasikan melalui telegram dan disisipkan dengan pembelajaran yang memanfaatkan *Learning Management System (LMS)*. *LMS* yang digunakan pada penelitian ini berbasis *moodle* dengan desain menggunakan *open builder* seperti Gnomio. Produk ini dapat diakses melalui *website* dan cara kerjanya seperti menggunakan *e-learning* kampus.

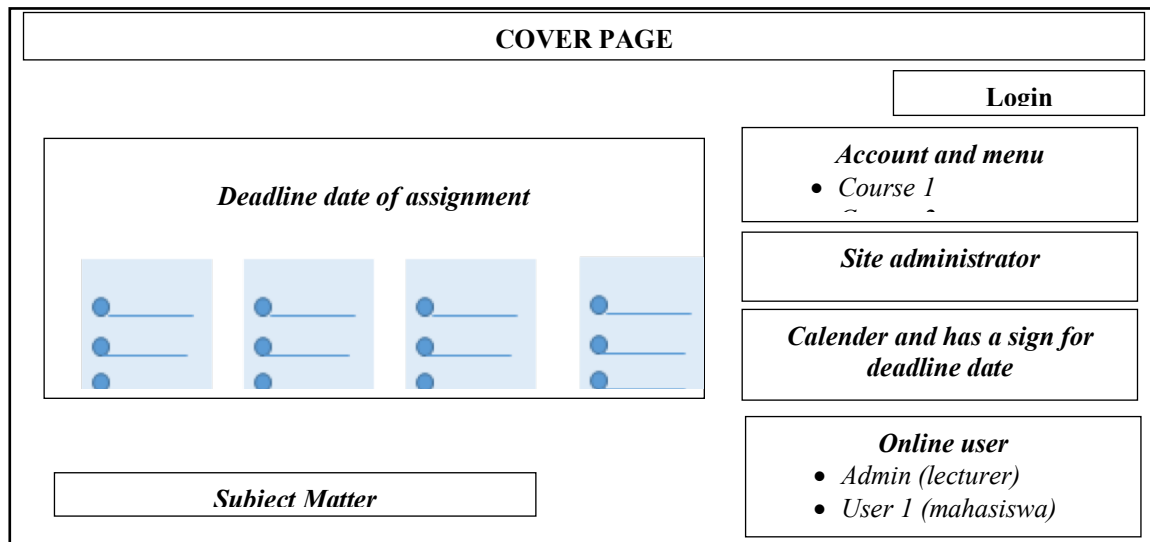
Desain pengembangan dengan menggunakan *blended learning* ini adalah untuk mengantisipasi apabila *e-learning* kampus turun. Sehingga, pembelajaran masih dapat berjalan optimal dan memiliki rekam jejak dalam setiap prosesnya. Selain itu, dengan adanya *blended* ini dapat menjadi *problem solving* mengenai beberapa permasalahan yang diperoleh melalui tahapan analisis tersebut.

Prinsip implementasi produk yang disusun dan dikembangkan ini adalah menggunakan prinsip *blended learning*. *Blended learning* merupakan *mixed method* dari metode tradisional di kelas dengan secara *online* (Martha Cleveland-Innes dan Dan Wilton, 2016) tujuan penelitian ini untuk mendukung perkembangan teknologi di abad ke-21 (Wardani et al., 2018). Pentingnya penelitian ini dilakukan adalah untuk memberikan inovasi pada pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian dan kepercayaan diri dalam menghadapi tantangan di era sekarang (Widiara, 2018), untuk mendukung pembelajaran dengan instruksional yang modern melalui pemanfaatan teknologi dan memberikan

pengalaman belajar bagi mahasiswa (Dziuban et al., 2018). Produk dari *e-work team* berbantuan telegram berbasis *blended learning* digunakan untuk mendukung program pengembangan yang lebih profesional untuk di implementasikan

pada mahasiswa dan dapat mendukung pembelajaran yang bersifat mandiri (Bath & Bourke, 2010).

Contoh desain yang dibuat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Desain Pengembangan Produk berupa *Storyboard*

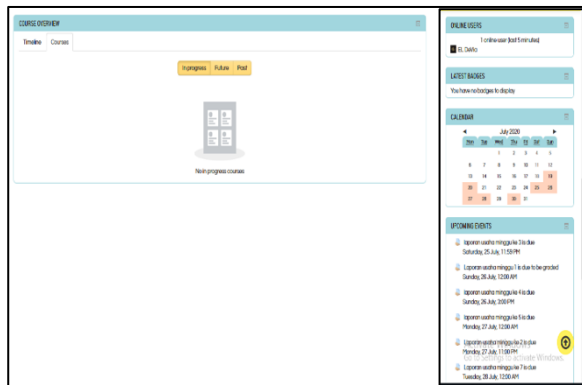
### **Development**

Tahapan *development* sangat tergantung dari hasil tahapan *analysis* dan *design* karena tahapan ini berupa implementasi untuk menghasilkan suatu produk yang diharapkan. Tahapan ini mulai menciptakan contoh faktual untuk *instructional design*, mengembangkan bahan ajar berupa *e-work team* berbantuan telegram berbasis *blended learning* untuk mendukung proses pembelajaran mata kuliah kewirausahaan dan merancang langsung dalam bentuk pengembangan dari hasil desain yang baru berupa prototype.

Tahapan pengembangan yang menghasilkan produk ini dilakukan validasi

terhadap produk yang dikembangkan, baik dari aspek konten, memilih dan mengembangkan media pendukung,

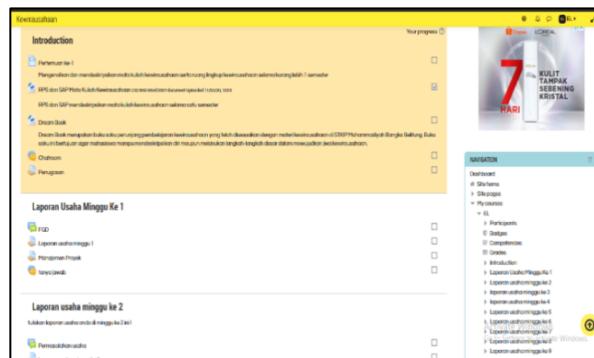
mengembangkan pembinaan bagi mahasiswa dan dosen melalui fitur yang dapat meningkatkan interaksi dan komunikasi dua arah, dan dilakukan uji coba (Prastati & Tarigan, 2014). Selain itu, tahap pengembangan ini juga dapat berfungsi untuk menghasilkan rancangan dan desain pembelajaran yang akan di implementasikan selama proses pembelajaran, khususnya ditinjau dari konten atau materi yang dipelajari. Selama tahapan ini *developer* terus mengembangkan desain instruksionalnya dan memenuhi dokumentasi atau komponen pendukung pengembangan produk (McGriff, 2000). Produk dapat diakses di tautan <https://entrepreneurlearning.gnomio.com/my/>. Contoh tampilan yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Tampilan Dashboard Pengembangan Produk

Tahapan pengembangan produk dengan menggunakan moodle untuk basis LMS yang di implementasikan berbantuan telegram sebagai bentuk instruksional secara langsung. Produk yang dikembangkan dilakukan validasi oleh ahli atau *expert judgment* yang kemudian direvisi sesuai dengan saran dari *expert*. Validasi ini ditinjau dari aspek materi kewirausahaan, pendidikan dan pembelajaran kewirausahaan, serta dari aspek media yang digunakan. Misalnya kebutuhan untuk materi-materi tertentu yang dapat didesain dengan pembelajaran proyek maka *e-work team*-nya

menyesuaikan kebutuhan materi dan bagian-bagian yang perlu dilaksanakan secara kelompok maupun individu. Selain itu, instruksional pembelajarannya sebaiknya juga tercantum dalam LMS sehingga memudahkan dalam mengarahkan mahasiswa dan memudahkan mahasiswa mengakses informasi.



Gambar 4. Tampilan Detail Pengembangan Produk per Materi yang dipelajari

. Hasil uji coba produk yang dikembangkan dapat dilihat secara detail pada tabel 1 dan 2 berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Coba dari Ahli Materi

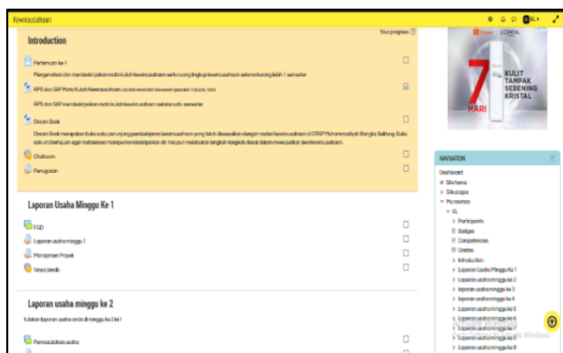
Aspek	Persentas e (%)	Interval Penilaian	Kategori
Kelayakan dan keakuratanmateri	62	61 – 80	Baik
Presentasi materi	67	61 – 80	Baik
Relevansi antara fakta dan konsep materi kewirausahaan	63	61 – 80	Baik (setelah direvisi) Saran: disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan potensi yang tersedia
Kebahasaan	63	61 – 80	Good
Didaktik	69	61 – 80	Good
Konstruktif	64	61 – 80	Good
Teknik	73	61 – 80	Good
<b>Total</b>		<b>66</b>	<b>Good</b>

Tabel 2. Hasil Uji Coba dari Ahli Media

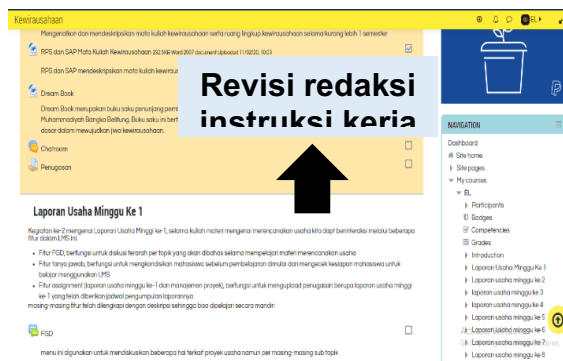
Aspek	Persentase (%)	Interval Penilaian	Kategori
Tampilan dan kualitas bahasa	75	61 – 80	Baik
Kemudahan pengoperasian	58	41 – 60	Cukup baik
Konsistensi	75	61 – 80	Baik
Kualitas ilustrasi (gambar, video atau animasi)	50	41 – 60	Cukup baik
Kemudahan penggunaan	75	61 – 80	Cukup baik
<b>Total</b>		<b>67</b>	<b>Baik</b>

Berdasarkan hasil uji coba dari ahli media pembelajaran, diketahui bahwa produk yang disusun dan dikembangkan berada pada kategori baik. Ditinjau dari hasil penilaian uji kelayakan oleh ahli media diketahui bahwa kemudahan operasi dan kualitas ilustrasi (gambar, video atau animasi) berada pada kategori cukup baik. Hal ini dikarenakan pada *e-work team* berbantuan telegram berbasis *blended learning* tidak banyak menyajikan ilustrasi seperti yang terdapat pada komponen penilaian. Kemudian, mengenai kemudahan pengoperasian pada dasarnya cukup mudah untuk digunakan, namun terkadang ada beberapa topik yang tidak diberikan instruksional pembelajarannya sehingga mahasiswa tidak diarahkan bagaimana melaksanakan program pembelajarannya.

Berdasarkan dari saran yang diberikan oleh ahli materi kewirausahaan, maka dilakukan revisi di beberapa bagian sesuai dengan hasil tinjauannya. Salah satu hasil revisinya adalah sebagai berikut:



Gambar 5. Tampilan *course* sebelum direvisi



Gambar 6. Tampilan *course* setelah direvisi

Fitur-fitur yang disisipkan di dalam *LMS* ini ada beberapa fitur interaktif seperti *Forum Group Discussion (FGD)*, *Chat*, *Quiz*, dan *upload* penugasan. Perbedaan Fitur *FGD* dengan fitur *chat* terletak pada fungsi dari masing-masing fitur. Fitur *FGD* berfungsi untuk diskusi per topik yang sudah direncanakan dan lebih terarah dan terfokus untuk per pembahasan. Sedangkan fitur *chat* untuk mengkondisikan, mengecek mahasiswa sebelum memulai pembelajaran, dan untuk berdiskusi atau bertanya secara langsung tanpa ada topik atau pembahasan-pembahasan khusus. *Quiz* berfungsi sebagai bentuk evaluasi formatif di setiap pertemuan pembelajaran. Fitur *upload* berfungsi untuk mengunggah penugasan individu maupun kelompok.

Pemanfaatan *blended learning* sebagai peluang untuk membangun insituisi, khususnya dengan menggunakan *LMS* sebagai komponen penting dalam mendukung pembelajaran di masa Covid-19 baik secara pedagogi, personalisasi ataupun praktik secara luring. *LMS* juga dapat dijadikan sebagai media untuk evaluasi dan untuk mempersiapkan langkah korektif dengan strategi untuk memberikan penilaian secara objektif bagi mahasiswa. Pembelajaran melalui *moodle* dapat dijadikan sebagai ketersediaan bahan ajar, kalender, fitur-fitur positif lainnya termasuk pemahaman mahasiswa (Bronwyn Edmund & Maggie Hartnett, 2011; Ghilay, 2019; Jeffrey et al., 2014; Joel S. Mtebe & Roope Raisamo, 2014; Rani, 2015). Media untuk mengarahkan mahasiswa sebelum pembelajaran dilakukan melalui aplikasi media social yaitu telegram. Telegram berfungsi sebagai *reminder*, alat komunikasi secara tidak terstruktur, dan sebagai alat untuk menginformasikan kegiatan pembelajaran di masa Covid-19.

### Implementation

Tahapan implementasi merupakan tahapan untuk mempersiapkan lingkungan pembelajaran, dosen dan mahasiswa untuk mengimplementasikan dan menguji coba produk yang dikembangkan. Uji coba ini dilakukan dengan 50 mahasiswa. Hasil uji coba tersebut berupa penilaian terhadap



produk yang ditinjau dari aspek materi dan media. Hasil dari implementasi akan dinilai dan dievaluasi pada tahap *evaluation* pada tahap *ADDIE*.

### Evaluation

Tahap evaluasi merupakan tahapan untuk menilai kualitas instruksional produk, proses, menentukan kriteria evaluasi, dan memilih alat evaluasi. Apabila terdapat perbaikan maka kembali lagi ke siklus awal. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Hasil Penilaian Produk *E-Work Team* Berbantuan Telegram Berbasis *Blended Learning* pada Aspek Media dari Mahasiswa

Indikator	Persentase	Interval Persentase	Kategori
Aspek Kualitas Tampilan dan Bahasa	90,1	81%-100%	Sangat Baik
Aspek kemudahan dalam pengoperasian	81,5	81%-100%	Sangat Baik
Aspek kehandalan	91,7	81%-100%	Sangat Baik
Aspek kualitas ilustrasi (gambar, video, animasi)	59,3	41%-60%	Cukup
Aspek kemudahan penggunaan	79,0	61%-80%	Baik
<b>Total</b>		<b>83,8</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan hasil penilaian pada aspek media diketahui bahwa aspek kualitas tampilan dan bahasa, kemudahan dalam pengaplikasian, serta kehandalan berada pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan dari media yang dikembangkan sangat baik dan sangat mudah untuk digunakan serta diakses oleh mahasiswa. Mahasiswa cukup mengakses *LMS* melalui laman yang telah disediakan di telegram matakuliah kewirausahaan. Ditinjau dari kehandalan, media ini sangat baik untuk digunakan pada mata kuliah kewirausahaan karena sangat relevan dengan jenis materi dan karakteristik mahasiswa.

Ditinjau dari kualitas ilustrasi berada pada kategori cukup, karena *e-work team* yang tersaji di *LMS* hanya menyajikan sedikit ilustrasi baik berupa gambar ataupun video. Hal ini dikarenakan *e-work team* disusun dan dikembangkan melalui hasil analisis serta pemetaan kebutuhan bahan ajar. Apabila ditinjau dari hal tersebut, maka karakteristik materi dan mahasiswa lebih memfokuskan kepada kegiatan-kegiatan proyek atau individu. *E-work team* bukan yang bersifat konseptual atau untuk memahami konsep namun lebih difokuskan kepada cara implementasi,

menganalisis kesempatan dan peluang dari tantangan yang ada, menilai proyek yang dikembangkan, hingga merumuskan gagasan atau *create* suatu produk yang memiliki nilai inovasi dan kreasi.

Ditinjau dari kemudahan penggunaan diketahui bahwa media ini pada dasarnya sangat mudah digunakan. Hal ini dibuktikan dari banyaknya jumlah partisipan yang mampu menyelesaikan penugasan praktik melalui *LMS*, namun di beberapa *course* belum mencantumkan instruksional pembelajaran sehingga mahasiswa harus mengkonfirmasi melalui telegram untuk memastikan penugasan tersebut.

Ditinjau dari hasil total diketahui bahwa aspek media berada pada kategori sangat baik dengan persentase 83.8%. Hasil ini membuktikan bahwa *e-work team* berbantuan telegram berbasis *blended learning* sangat layak untuk diujicobakan dalam jangkauan yang lebih luas dan mampu menjadi perangkat pembelajaran sebagai pendukung proses pembelajaran baik secara daring ataupun luring. Selain aspek media, produk yang dikembangkan juga dinilai dari aspek materi kewirausahaan, hasilnya dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini:

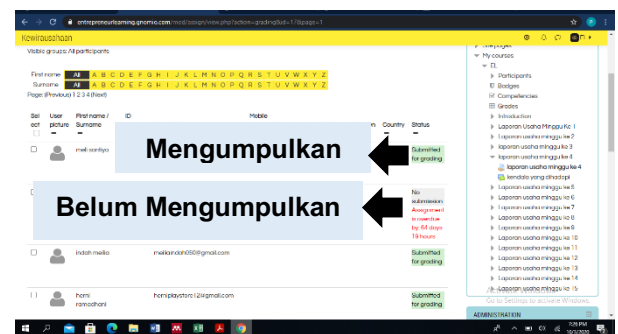
Tabel 4. Hasil Penilaian Produk *E-Work Team* Berbantuan Telegram Berbasis *Blended Learning* pada Aspek Materi Kewirausahaan dari Mahasiswa

Indikator	Persentase	Interval Persentase	Kategori
Aspek Kelayakan Materi dan KeakuratanMateri	99,0	81%-100%	Sangat Baik
Aspek Penyajian Materi	73,9	61%-80%	Baik
Aspek Relevansi Fakta Dengan Konsep tentang Kewirausahaan	71,0	61%-80%	Baik
Aspek Kebahasaan	98,8	81%-100%	Sangat Baik
Aspek Dikdaktik	98,1	81%-100%	Sangat Baik
Aspek konstruksi	98,0	81%-100%	Sangat Baik
Aspek teknis	58,8	41%-60%	Cukup
<b>Total</b>		<b>88,4</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan hasil penilaian produk ditinjau dari aspek materi maka kelayakan materi dan keakuratan materi sangat baik. Selain itu ditinjau dari aspek kebahasaan, produk yang telah dikembangkan sangat mudah dipahami oleh mahasiswa, karena bahasa yang digunakan sangat komunikatif. Aspek didaktik yang digunakan sangat baik dengan mengikuti gaya pendidikan yang konsisten dalam pelaksanaannya dan sangat mendukung pikiran mahasiswa. Aspek konstruksi sangat baik menunjukkan bahwa produk ini memiliki *instructional design* yang sangat baik. Sehingga, setiap pelaksanaan pembelajarannya sangat terarah.

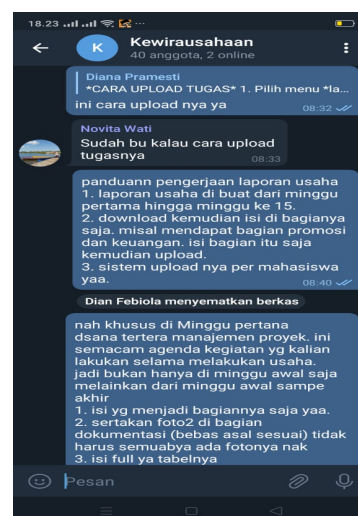
Aspek penyajian materi dan relevansi antara konsep dengan fakta berada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa materi ataupun kegiatan yang disajikan dalam *LMS* relevan dengan kebutuhan mahasiswa saat ini hingga kedepannya.

Pembelajaran seperti ini memberikan manfaat dan makna bagi mahasiswa dalam mengimplementasikan di kehidupan sehari-hari. Sedangkan ditinjau dari aspek teknis diketahui bahwa proses pembelajaran secara daring sangat membutuhkan instruksional yang jelas, khususnya dalam memanfaatkan teknologi, bagaimana cara untuk melaksanakan kegiatan yang telah disajikan di *e-work team* dalam *LMS*. Contoh mahasiswa yang telah mengunggah penugasan dengan yang belum mengunggah dapat dilihat pada gambar 7 berikut ini:



Gambar 7. Tampilan Mahasiswa yang Telah Mengumpulkan dengan yang Belum Mengumpulkan

Sedangkan contoh dari pemanfaatan telegram sebagai media untuk berkomunikasi dan mengarahkan mahasiswa adalah sebagai berikut:



Gambar 8. Tampilan Instruksional dengan Menggunakan Telegram

Penggunaan telegram mengimplikasikan sebagai *problem solving* bagi para dosen ataupun guru dalam meningkatkan kemampuan pedagogi untuk mendorong pengajaran. Cara yang dilakukan adalah dengan cara memilih media yang inovatif dan efektif digunakan untuk pembelajaran melalui fitur-fitur yang menyenangkan dan bermanfaat bagi subjek belajar (Iksan & Saufian, 2012; Manna & Assistant, 2018; Mohammad Nizam Bin Ibrahim, Emilia Binti Norsaal, Mohd Hanapiah Bin Abdullah, Zainal Hisham Bin Che Soh, 2016; Vahdat & Mazareian, 2020).

Hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar dan media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran kewirausahaan. Saran dari pengguna adalah menambahkan instruksional pembelajaran ke dalam media, tidak hanya dalam *e-work team*-nya.

#### SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian pengembangan melalui tahapan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)* ini menunjukkan bahwa *e-work team* berbantuan telegram berbasis *blended learning* layak digunakan sebagai bahan ajar dan media pembelajaran untuk mata kuliah kewirausahaan. Hasil uji coba produk ditinjau dari aspek materi sebesar 88,4% dalam kategori sangat baik dan aspek media sebesar 88,3% dalam kategori sangat baik. Ditinjau dari hasil tersebut terbukti bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan untuk mendukung pembelajaran kewirausahaan.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah menguji produk ini untuk jangkauan yang lebih luas dan mata kuliah yang lain. Selain itu hasil pengembangan produk ini dapat dijadikan dasar untuk penelitian selanjutnya.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Kemenristek Dikti yang telah mendanai penelitian ini dan Ka. Prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung karena telah mengizinkan

melaksanakan penelitian, kepada tim penelitian yang telah memperlancar dan mendukung hingga penelitian ini dapat terselesaikan. Semoga artikel ini dapat memberikan ilmu dan wawasan dalam bidang pendidikan dan pengajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- A. Abu-Ayfeh, Z. (2019). Telegram App in Learning English: EFL Students' Perceptions. *English Language Teaching*, 13(1), 51. <https://doi.org/10.5539/elt.v13n1p51>
- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*, 5(6), 68–72.
- Bath, D., & Bourke, J. (2010). Blended Learning Getting Started With. In *Griffith Institute for Higher Education*. <https://doi.org/10.1093/elt/ccq043>
- Bronwyn Edmund & Maggie Hartnett. (2011). Using a learning management system to personalise learning for primary school students. *Journal of Open, Flexible, and Distance Learning*, 18(1), 11–29.
- Chen, C. K., & Almunawar, M. N. (2019). Cloud Learning Management System in Higher Education. September 2015, 29–51. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-7473-6.ch002>
- Dziuban, C., Graham, C. R., Moskal, P. D., Norberg, A., & Sicilia, N. (2018). Blended learning: the new normal and emerging technologies. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(1), 1–16. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0087-5>
- Ghilay, Y. (2019). Effectiveness of Learning Management Systems in Higher Education: Views of Lecturers with Different Levels of Activity in LMSs. *Journal of Online Higher Education*, 3(2), 29–50.
- Hall, B. H. (2002). The financing of research and development. *Oxford Review of Economic Policy*, 18(1), 35–51. <https://doi.org/10.1093/oxrep/18.1.35>
- Hamzah, & Hasbullah. (2019). The entrepreneurship students' character through learning based capacity building. *International Journal of Scientific and Technology Research*,

- 8(11), 2152–2157.
- Iksan, Z. H., & Saufian, S. M. (2012). Mobile Learning: Innovation in Teaching and Learning Using Telegram. *International Journal of Pedagogy and Teacher Education (IJPTE)*, 11(1), 19–26.
- Jeffrey, L. M., Milne, J., Suddaby, G., & Higgins, A. (2014). Blended Learning : How Teachers Balance the Blend of Online and Classroom Components. *Journal of Information Technology Education: Research*, 13, 121–140.
- Joel, S. M. (2015). Learning Management System success : Increasing Learning Management System usage in higher education in sub-Saharan Africa Joel S . Mtebe. *International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology*, 11(2), 51–64.
- Joel S. Mtebe & Roope Raisamo. (2014). A Model For Assessing Learning Management System Success In Higher Education In Sub-Saharan Countries. *EJISDC*, 61(7), 1–17. <https://doi.org/10.1002/j.1681-4835.2014.tb00436.x>
- Kasim, N. N. M., & Khalid, F. (2016). Choosing the right learning management system (LMS) for the higher education institution context: A systematic review. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 11(6), 55–61. <https://doi.org/10.3991/ijet.v11i06.5644>
- Kathryn, A., Hess, N., Greer, K., & Hess, N. (2016). Designing for Engagement : Using the ADDIE Model to Integrate High-Impact Practices into an Online Information Literacy Course Designing for Engagement : Using the ADDIE Model to Integrate High-Impact Practices into an Online Information Literacy Course. 264–282.
- Khoo-lattimore, C. (2015). International Journal of Entrepreneurship and Small Business Undergraduate students ' entrepreneurial intention: born or made ? Kim Hoe Looi \* Catheryn Khoo-Lattimore. *International Journal of Entrepreneurship and Small BUiness*, 26(November), 1--20.
- Manna, R. A., & Assistant, L. (2018). A Comparative Study Between Telegram And Whatsapp In Respect Of. *International Journal of Library & Information Science (IJLIS)*, 7(2), 1–5.
- Marques, A. P., Couto, A. I., & Rocha, P. (2015). Entrepreneurial Learning in Higher Education: Perceptions, Realities and Collaborative Work from the Stakeholder Point of View. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 5(1), 255. <https://doi.org/10.26417/ejser.v5i1.p255-262>
- Martha Cleveland-Innes dan Dan Wilton. (2016). Guide to Blended Learning. In *Athabasca University, Canada* (Vol. 7, Issue 6B). Athabasca University. <https://doi.org/10.12681/icodl.591>
- McGriff, S. J. (2000). Instructional System Design ( ISD ): Using the ADDIE Model Instructional System Design ( ISD ): Using the ADDIE Model. *Instructional System, College of Education, Penn State University*, 9. [http://www.seas.gwu.edu/~sbraxton/ISD/general\\_phases.html](http://www.seas.gwu.edu/~sbraxton/ISD/general_phases.html)
- Mohammad Nizam Bin Ibrahim, Emilia Binti Norsaal, Mohd Hanapiah Bin Abdullah, Zainal Hisham Bin Che Soh, & A. B. O. (2016). Teaching and Learning Enhancement Based on Telegram Social Media Tool. *Jurnal Intelek*, 11(1), 7–11.
- Prastati, T., & Tarigan, A. I. (2014). Implementing The Addie Model For UT ' s Tutor Training Program. *Teaching and Learning in The 21st Century Challenges for Lecturers and Teachers*, 330–336.
- Rani, Z. S. & N. S. A. (2015). Assessment on Contents of the Learning Management System. *International Journal of Scientific & Engineering Research*, 4(5), 1–7.
- Reid, L. (2019). Learning Management Systems : The Game. *Global Journal of Human-Social Science: G Linguistics & Education*, 19(6). <https://doi.org/10.34257/GJHSSGVOL19IS6PG1>
- Sampson, D. G., & Zervas, P. (2012). Mobile Learning Management Systems in Higher Education. *Virtual Learning Environments*, October, 1249–1264. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666->

- [0011-9.ch608](#)  
Sari, F. M. (2017). Maximizing telegram application for teaching reading. *The 4th UAD TEFL International Conference, UAD Yogyakarta 2017*, 228–233.
- Singh, M. K. G. & S. K. (2015). Entrepreneurship Education : Concept , Characteristics and Implications For Teacher Education. *An International Journal of Education*, 5(1), 21–35.
- Susiana, E. W. &. (2019). Using the ADDIE model to develop learning material for actuarial mathematics. *Journal of Physics: Conf. Series*, 1188. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012052>
- Tupe, N. (2018). Blended learning model for enhancing entrepreneurial skills among women. *Journal of Pedagogical Research*, 2(1), 30–45. [www.ijopr.com](http://www.ijopr.com)
- Vahdat, S., & Mazareian, F. (2020). The Impact of Telegram on Learning of Collocational Knowledge among EFL High School Students. *Applied Linguistics Research Journal*, 4(03), 37–51.
- <https://doi.org/10.14744/alrj.2020.18189>  
Wardani, D. N., Toenlio, A. J. E., & Wedi, A. (2018). Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 Dengan Blended Learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (JKTP)*, 1(1), 13–18.
- Widiara, I. K. (2018). Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran di Era Digital. *Purwadita*, 2(2), 50–56.
- Winda Purnama Sari & Destri Ratna Ma'rifah. (2020). Pengembangan Lkpd Mobile Learning Berbasis Android Dengan Pbl Untuk Meningkatkan Critical Thinking Materi Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(Nomor 2), pp 49-58. <https://doi.org/10.17977/jpb.v10i1.12255>
- Yinka, Adesope Rebecca Queendarline, N. N. (2018). Telegram as a social media tool for teaching and learning in tertiary institutions. *International Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 5(7), 95–98. [www.allsubjectjournal.com](http://www.allsubjectjournal.com)