

PENGEMBANGAN SISTEM SUMBER BELAJAR TERBUKA MELALUI E-GUDEP PADA LATIHAN PRAMUKA DI SMKN 4 BOJONEGORO

Titin Sriyani, Punaji Setyosari, Henry Praherdhiono

*Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5, Malang 65145, 0341-574700
titinsriyani.tep17@gmail.com*

Article History

Received: 11 Agustus 2021, Accepted: 13 Desember 2022, Published: 25 Februari 2023

Abstrak

Era revolusi industri 4.0 merupakan revolusi digital dimana perkembangan teknologi dan informasi telah menyatu dengan kehidupan masyarakat saat ini, khususnya di bidang pendidikan. Tantangan terbesar saat ini adalah pengoptimalan teknologi dalam proses pembelajaran berbasis daring yang sesuai dengan karakteristik generasi Z. Pendidikan non-formal pramuka di SMKN 4 Bojonegoro merupakan salah satu bidang yang melaksanakan proses pembelajaran berbasis daring. Meskipun kaya akan kegiatan dan materi, namun belum dilaksanakan secara maksimal. Berdasarkan paparan diatas, pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan sistem sumber belajar terbuka melalui e-gudep berbasis website yang layak digunakan pada latihan pramuka dan pengelolaan organisasi pramuka SMKN 4 Bojonegoro. Metode yang digunakan untuk mengembangkan sistem ini adalah metode SDLC (*System Development Life Cycle*) yang tahapannya meliputi *planning, analysis, design, implementation, dan maintenance*. Hasil pengembangan berupa produk sistem sumber belajar terbuka melalui e-gudep berbasis website yang diimplementasikan pada domain website resmi organisasi. Berdasarkan hasil uji kelayakan produk telah diujikan kepada ahli sistem, ahli materi dan dilakukan uji coba lapangan kepada siswa, menunjukkan bahwa sistem sumber belajar terbuka melalui e-gudep mendapatkan tanggapan positif dan layak digunakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan adanya sistem sumber belajar terbuka melalui e-gudep dapat mempermudah dan melengkapi kebutuhan organisasi pramuka SMKN 4 Bojonegoro.

Kata Kunci: Sistem E-Gudep; Sumber Belajar Terbuka; Pramuka

Abstract

The era of the industrial revolution 4.0 is a digital revolution where the development of technology and information has integrated into people's lives today, especially in the field of education. The biggest challenge today is technology optimization in a bold-based learning process that suits Z's generation. Scout non-formal education at SMKN 4 Bojonegoro is one of the fields that implements a courage-based learning process. Although it is rich in activities and materials, it has not been implemented optimally. Based on the explanation above, this development aims to develop an open learning system through a website-based e-gudep that is suitable for use in scout training and the management of the scout organization at SMKN 4 Bojonegoro. The method used to develop this system is SDLC (System Development Life Cycle) method, which stage include planning, analysis, design, implementation, and maintenance. The result of the development is an open learning product system through website-based e-gudep which is implemented on the organization's official website domain. Based on the results of the product feasibility test, it has been tested on sistem experts, material experts, and field trials are carried out on students, showing that the open learning system through e-gudep gets positive responses and is feasible to use. So it can be denied that the existence of an open-source learning system through e-gudep can facilitate and complement the needs of the scout organization at SMKN 4 Bojonegoro.

Keyword: E-Gudep System; Open Educational Resource; Scout

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang secara pesat seiring dengan globalisasi (Suyuti, 2017). Hal ini dikarenakan dunia memasuki revolusi industri 4.0 yang merupakan transformasi komprehensif dari keseluruhan aspek produksi di industri melalui penggabungan dunia nyata dengan dunia maya (Rahma, 2020). Sehingga penyampaian informasi dapat berlangsung secara cepat. Persaingan yang terjadi di era digital menuntut adanya pengembangan kualitas baik dari segi sumber daya manusia maupun perangkatnya (Sulaiman, 2017). Bidang pendidikan tidak terlepas dari perkembangan teknologi, dimana pada dasarnya terdapat proses komunikasi dan informasi dari pendidik ke pembelajar yang berisi informasi-informasi pendidikan (Amali, 2012).

Pendidikan merupakan usaha sadar dan sistematis guna mencapai taraf hidup yang lebih baik (Rafid, 2018). Secara umum, pendidikan diartikan sebagai proses pembelajaran bagi pembelajar untuk dapat mengerti, paham dan membuat manusia lebih kritis dalam berpikir (Ngongo et al., 2019). Melalui pendidikan, pembelajar dapat mewujudkan karakter melalui berbagai jenis kegiatan, meliputi penanaman nilai, budi pekerti, religius, dan moral (Kristiawan, 2016). Terlebih lagi, saat ini kita sedang memasuki pendidikan abad 21 dimana tersedianya informasi dimana saja dan kapan saja (E. Y. Wijaya et al., 2016). Pendidikan abad 21 memiliki ciri dimana prosesnya melalui komputerisasi, dapat menjangkau semua pekerjaan/otomatisasi, dan dapat dilakukan dimana saja dan kemana saja (Syahminan, 2014). Selain itu pendidikan abad 21 menuntut penguasaan berpikir tingkat tinggi, kritis, mampu menguasai teknologi informasi dan berkolaborasi serta komunikatif (Baroya, 2018).

Hal tersebut berkaitan dengan peran teknologi dalam modernisasi pendidikan yang meliputi bagaimana siswa belajar, apa yang siswa pelajari, kapan dan dimana siswa belajar. Paradigma pendidikan yang dahulu bersifat konvensional sekarang mulai bergeser menjadi pendidikan berbasis teknologi informasi atau dengan kata lain disebut sebagai pendidikan berbasis digital. Pendidikan berbasis digital pada dasarnya dapat menggunakan media elektronik yang tidak harus mahal tetapi tetap sesuai dengan apa yang dibutuhkan baik pembelajar maupun pendidik (Noor, 2019). Dari pergeseran tersebut menuntut berbagai macam pembaharuan agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Terutama ditengah kondisi pandemi saat ini, dunia pendidikan dituntut untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam melaksanakan pembelajaran, salah satunya melalui pembelajaran berbasis daring (Gusty et al., 2020). Diperlukan berbagai terobosan baru baik dalam inovasi media, sumber belajar, metode, kurikulum, dan sistem. Artinya, tantangan terbesar bidang pendidikan saat ini yaitu pengoptimalan teknologi dalam pendidikan maupun pembelajaran berbasis daring agar mampu berkompetisi secara global (Lase, 2019).

Pendidikan berbasis digital sesuai dengan karakteristik generasi Z sebagai pembelajar. Menurut (Praherdhiono et al., 2018) generasi Z telah memasuki budaya pembelajaran yang baru. Generasi Z sebagai pembelajar memiliki karakteristik yang meliputi hidupnya tidak pernah terlepas dari perangkat elektronik dan internet, terbiasa dengan perkembangan situs jaringan sosial, generasi yang nyaman dengan teknologi sehingga memiliki kemampuan multitasking, dan informasi yang didapatkan cepat, ringkas dan mudah dipahami (Sugandi, 2018).

Seiring dengan perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi dapat memudahkan berbagai pusat layanan dan informasi baik disebuah institusi maupun organisasi pendidikan. Salah satu solusi dalam melakukan peningkatan layanan dan informasi adalah dengan membuat dan meningkatkan sistem baik secara offline maupun online. Banyak organisasi bidang pendidikan baik formal maupun non-formal yang dapat menjadi wadah untuk meningkatkan performansi, keterampilan dan kecakapan hidup. Salah satu organisasi non-formal di bidang pendidikan adalah

Gerakan Pramuka (Putro, 2017). Dalam buku Mengenal Gerakan Pramuka (2020) karya Ida Farida, kata “Pramuka” merupakan singkatan dari Praja Muda Karana yang memiliki arti rakyat muda yang suka berkarya. Didalam pramuka terdapat materi kepramukaan yang mana terdapat proses pendidikan dalam bentuk kegiatan menarik dengan prinsip dasar dan metode kepramukaan yang sasaran akhirnya pembentukan watak, akhlak, dan budi pekerti yang luhur (Esensi, 2020).

SMKN 4 Bojonegoro merupakan salah satu sekolah negeri yang berada di Kabupaten Bojonegoro dan juga menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler berupa Pramuka. Pramuka di SMKN 4 Bojonegoro dikenal dengan nama PASPRAGAS (Pasukan Pramuka Migas). Banyak kegiatan yang ada di paspragas yang tentunya membutuhkan suatu sistem guna memudahkan mobilisasi kegiatan pengurus dewan ambalam, terutama dalam penyampaian materi pada saat Latihan rutin tiap minggunya. Latihan rutin yang dilakukan adalah mengajarkan dan mempraktikkan materi kepramukaan tingkat penegak yang dilakukan oleh pengurus dewan ambalam (kelas XI) kepada anggota pramuka (kelas X) dibawah bimbingan pembina pramuka. Penyampaian materi dapat dikatakan kurang maksimal dan menyeluruh karena hanya dibatasi waktu selama 60 menit melalui WhatsApp, Google Meet dan Classroom. Disamping itu, pengelolaan organisasi pramuka seperti administrasi persuratan dan keuangan yang dilakukan oleh pengurus dewan ambalam ditengah pandemi masih menggunakan metode semi-konvensional dikarenakan belum adanya teknologi yang dapat memfasilitasi pengurus dewan ambalam dalam mengelola organisasi. Hal tersebut berdampak pada hilangnya berkas penting yang ada di organisasi apabila tidak terkelola dengan baik dan tersistematis.

Berdasarkan permasalahan tersebut, upaya yang dapat dilakukan adalah mengembangkan suatu teknologi yang dapat menyediakan sumber belajar terbuka materi kepramukaan tingkat penegak dan sistem yang dapat melakukan manajemen administrasi kepramukaan. Untuk memudahkan kegiatan pramuka ditengah pandemi, diperlukan sebuah teknologi yang didalamnya terdapat sistem yang terintegrasi komputerisasi. Salah satu bentuk dari teknologi tersebut adalah e-gudep (e-learning gugus depan). E-learning merupakan salah satu bentuk dari konsep *Distance Learning* (pembelajaran jarak jauh) (Harris, 2017). Konsep utama e-learning menurut Kartasmita yaitu ditandai dengan adanya pembelajaran yang mengelaborasi teknologi dengan berbagai ilmu terapan praktis (Simanihuruk et al., 2019).

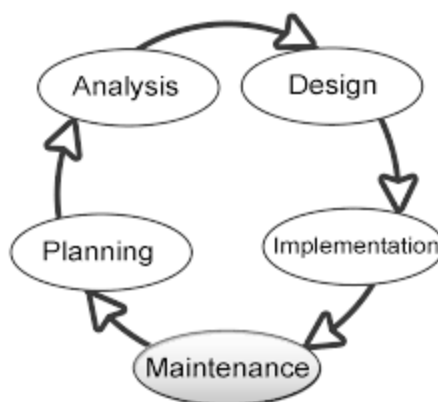
Berkaitan dengan e-gudep, e-gudep merupakan sistem yang berbentuk e-learning berbasis web yang mencakup pengelolaan informasi, administrasi dan pembelajaran kepramukaan yang dibangun agar dapat membantu mempermudah kegiatan di gugus depan pramuka. E-gudep merupakan salah satu sistem sumber belajar terbuka bagi anggota pramuka dalam mempelajari materi kepramukaan dan bagi pengurus dewan ambalam dalam mengelola administrasi baik berupa database anggota, persuratan, maupun keuangan.

Tujuan dari pengembangan ini adalah menghasilkan sistem sumber belajar terbuka melalui e-gudep pada latihan pramuka di SMKN 4 Bojonegoro yang layak digunakan. Dengan adanya sistem sumber belajar terbuka e-gudep dapat memberikan rasa kemudahan, kejelasan, kelengkapan dan secara teknis dapat membantu pembelajaran kepramukaan tingkat penegak di gugus depan serta dapat memfasilitasi pengelolaan organisasi secara digital.

METODE

Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono, 2011). Dalam mengembangkan sistem sumber belajar terbuka melalui e-gudep menggunakan metode SDLC. Metode SDLC dikembangkan oleh James A. O'Brien dan George M. Marakas yang digunakan untuk menggambarkan beberapa tahapan dalam proses pengembangan sistem (Beze,

n.d.). Zhang et al., (2005) memaparkan bahwa *Systems Development Life Cycle* (SDLC) memiliki tahapan-tahapan yang meliputi planning, analysis, design, implementation, dan maintenance yang sering dijadikan sebagai acuan dalam proses pembuatan dan pengembangan sistem.



Gambar 1. Metode SDLC

Uji coba produk dilakukan kepada ahli sistem yaitu dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. Tujuannya untuk memberikan tanggapan dan saran yang berkaitan dengan kualitas sistem yang dikembangkan. Sedangkan uji coba produk dilakukan kepada ahli materi yaitu pembina putri SMKN 4 Bpkmegoro. Tujuannya untuk memberikan saran dan tanggapan mengenai kualitas isi materi kepramukaan tingkat penegak di SMKN 4 Bojonegoro sehingga materi yang dipelajari benar dan tepat guna. Uji coba lapangan dilakukan kepada 6 siswa kelas XI yang sedang menjabat sebagai pengurus inti dewan ambalam dan 26 siswa anggota pramuka di SMKN 4 Bojonegoro. Sehingga total responden uji cob lapangan berjumlah 32 siswa. Pada saat uji coba, siswa akan mencoba mengakses website resmi paspragas dan memberikan tanggapan terhadap isi dari sistem tersebut.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket atau kuesioner untuk mengukur hasil kelayakan sistem. Angket digunakan untuk mengukur dan mengetahui tanggapan dari pengembangan sistem sumber belajar terbuka melalui e-gudep yang akan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran pramuka di SMKN 4 Bojonegoro. Angket ini menggunakan skala pengukuran model Rating Scale. Proses pengumpulan data dilakukan secara luring dan daring. Kisi-kisi angket ahli sistem mencakup aspek umum, tujuan yang hendak dicapai, dan sistem. Kisi-kisi ahli materi mencakup aspek kualitas isi, tujuan, dan teknis. Sedangkan kisi-kisi angket pada siswa mencakup aspek kemudahan, kejelasan, kelengkapan, dan teknis.

Hasil tanggapan yang diberikan oleh ahli sistem, ahli materi dan siswa dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif menggunakan statistik deskriptif. Rumus yang digunakan untuk mengolah data menggunakan statistic deskriptif meliputi rumus persentase yang digunakan untuk mengolah data per kategori tanggapan dan nilai data keseluruhan. Sedangkan analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data yang diperoleh melalui rumus rata-rata (mean), nilai tengah data (median), dan nilai yang paling sering muncul (modus).

HASIL

Planning atau tahap perencanaan

Pada tahap ini yaitu proses dasar dalam memahami mengapa sistem informasi harus dibangun dan menentukan bagaimana membangun sistem tersebut. Sistem sumber belajar terbuka dibangun karena belum adanya sistem yang memudahkan pengelolaan administrasi organisasi pramuka dan memfasilitasi pembelajaran kepramukaan tingkat penegak di SMKN 4 Bojonegoro.

Analysis atau tahap analisis

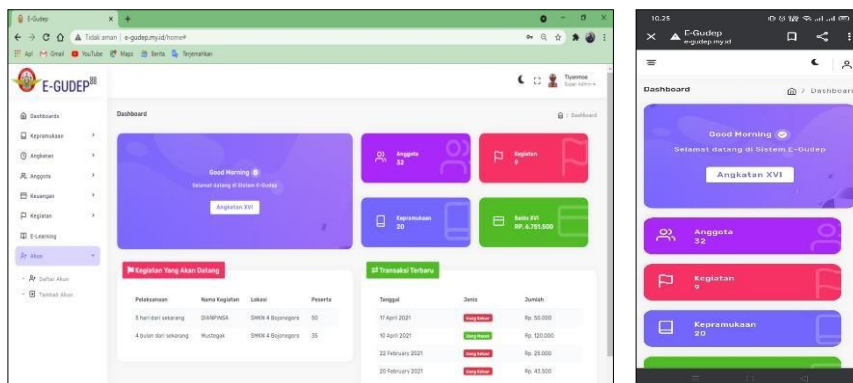
Pada tahap ini yaitu mengidentifikasi peluang untuk perbaikan dan mengembangkan konsep baru untuk sistem yang dibuat ini. Identifikasi dan investigasi dilakukan melalui referensi penelitian sebelumnya terkait sistem aplikasi yang berkaitan dengan pramuka. Selain itu, tahap ini juga menentukan bahwa sistem ini digunakan oleh pengurus dewan ambalam dalam mengelola organisasi pramuka dan memfasilitasi proses pembelajaran pramuka tingkat penegak pada anggota pramuka SMKN 4 Bojonegoro. Kemudian sistem sumber belajar terbuka e-gudep berbasis web didomainkan pada alamat website resmi pramuka SMKN 4 Bojonegoro yaitu www.e-gudep.my.id.

Design atau tahap perancangan

Pada tahap ini menganalisa fungsi dari tiap-tiap tahapan yang dikerjakan. Pada pengembangan sistem ini terdiri dari perangkat keras yang meliputi PD/Laptop, dan preangkat lunak yang digunakan adalah XAMPP, PHPStorm, Google Chrome, dan Framework Laravel. Untuk mengakses sistem ini harus terkoneksi dengan internet.

Implementation atau tahap implementasi

Pada tahap ini yaitu mengimplementasikan rancangan sistem yang dikembangkan dan melakukan uji coba terhadap sistem tersebut. Setelah produk selesai dikembangkan, produk kemudian di uji cobakan kepada ahli sistem untuk mengetahui kelayakan sistem yang dikembangkan. Setelah sistem layak digunakan, sistem diujikan kepada ahli materi kemudian dioperasikan oleh siswa (pengurus dewan ambalam dan anggota pramuka).



Gambar 1. Sistem sumber belajar terbuka e-gudep berbentuk desktop dan mobile

Hasil uji kelayakan produk yang diujikan kepada ahli sistem mendapatkan tanggapan positif sebesar 100% dengan tanggapan Sangat Setuju berjumlah 15 dan Setuju berjumlah 1. Nilai persentase yang diperoleh sebesar 98%. Selama uji coba ke ahli sistem mengalami tiga kali revisi angket dan sistem.

Hasil uji kelayakan produk yang diujikan kepada ahli materi mendapatkan tanggapan positif sebesar 100% dengan tanggapan Sangat Setuju berjumlah 10 dan Setuju berjumlah 1. Nilai persentase yang diperoleh sebesar 98%. Selama uji coba ke ahli materi tidak mengalami revisi.

Hasil uji coba lapangan yang melibatkan 32 siswa mendapatkan tanggapan positif sebesar 99% dengan tanggapan Sangat Setuju berjumlah 133 dan Setuju berjumlah 278. Sedangkan mendapat tanggapan negatif sebesar 1% dengan tanggapan Kurang Setuju berjumlah 5. Nilai persentase yang diperoleh sebesar 83%. Dari respon positif tersebut membuktikan bahwa sistem sumber belajar terbuka e-gudep dapat memberikan kemudahan, kejelasan, kelengkapan dan secara teknis membantu pembelajaran kepramukaan tingkat penegak di gugus depan serta dapat memfasilitasi pengelolaan organisasi secara digital.

Maintenance atau tahap pemeliharaan

Pada tahap ini yaitu proses pemeliharaan sistem selama penggunaan agar tetap mampu beroperasi secara benar.

PEMBAHASAN

Pengembangan produk dibangun menggunakan framework Laravel 8 dan editor sintak menggunakan PHPStorm 3.3. Pengembangan sumber belajar atau materi yang diunggah menggunakan Microsoft Office Word untuk kategori dokumen dan YouTube untuk kategori video. Sebelum dihosting, sistem diuji melalui localhost dengan dibantu menggunakan aplikasi XAMPP. Produk pengembangan yang dihasilkan berupa sistem sumber belajar terbuka berbasis web. Produk ini memiliki nama brand yaitu e-gudep dengan alamat domain www.e-gudep.my.id. Sistem sumber belajar terbuka e-gudep berbasis web digunakan pada latihan pramuka di SMKN 4 Bojonegoro. Sistem sumber belajar terbuka e-gudep dikembangkan untuk membantu pembelajaran pramuka tingkat penegak secara digital. Selain itu, sistem ini juga dapat membantu pengurus dewan ambalam dalam mengelola organisasi pramuka secara daring. pengembangan ini sangat cocok sebagai suplemen dalam pembelajaran pramuka tingkat penegak.

Pada dasarnya kegiatan pramuka berbasis training sehingga keterampilan lebih diutamakan daripada pengetahuan. Selain itu ada basis yang berbeda antara pramuka dan siswa. Pramuka berbasis latihan dan praktik, sedangkan siswa berbasis belajar. Namun dengan adanya sistem sumber belajar terbuka e-gudep bukan hanya keterampilan saja yang dikembangkan atau ditingkatkan, tetapi juga pengetahuannya. Sehingga ada keseimbangan antara pengetahuan dan keterampilan yang didapatkan selama pembelajaran pramuka.

Produk pengembangan ini sesuai digunakan bagi pengurus dewan ambalan dan anggota pramuka sebagai pebelajar generasi Z dimana tidak meminati hal-hal bersifat konvensional, melainkan membutuhkan campur tangan teknologi dan cara baru dalam penyampaian materi pembelajaran. Sistem sumber belajar terbuka e-gudep mdah diimplementasikan karena sistem ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja tanpa batas ruang dan waktu.

Proses implementasi sistem ini meliputi pengurus dewan ambalan menyiapkan jadwal latihan pramuka yang diadakan setiap minggu sekali. Kemudian admin mengunggah materi ke dalam sistem. setelah seluruh materi terunggah, jadwal latihan pramuka dibagikan kepada siswa kelas X selaku anggota pramuka. Setelah kelas X mengetahui jadwal dan materi, pengurus dewan ambalam meminta kelas X untuk membaca dan mempelajari materi yang ada di sistem e-gudep sesuai dengan jadwal. Kemudian pada saat latihan, langsung pemantapan materi dan keterampilan yang diajarkan. Untuk selanjutnya sistem sumber belajar terbuka yang telah dikembangkan telah diimplementasikan pada website resmi paspragas sehingga dapat diakses secara daring baik menggunakan PC/Laptop maupun Smartphone.

Prosedur penggunaan sistem sumber belajar terbuka e-gudep berbasis web menyesuaikan 3 hak akses dari 4 kategori user. Hak akses biasa seperti anggota pramuka kelas X hanya dapat mengakses menu e-learning yang menyediakan sumber belajar kepramukaan tingkat penegak. Bagi user admin diperuntukkan bagi pengurus dan pembina pramuka. Sebagai pengurus, sistem ini digunakan untuk mengelola organisasi. Sedangkan sebagai pebina digunakan untuk memonitoring kegiatan pengurus dwan ambalan. Bagi user super admin yaitu pengembang yang mempunyai hak akses penuh terhadap sistem.

Pemanfaatan sistem sumber belajar terbuka e-gudep membutuhkan koneksi internet, PC/Smartphone. Terdapat 2 menu utama yaitu menu e-learning dan administrasi. Pada menu e-learning berisi materi kepramukaan tingkat penegak, struktur pengurus dewan amban yang sedang

menjabat, agenda kegiatan dan pengumuman. Sedangkan di menu administrasi terdapat informasi gugus depan, kepramukaan, keanggotaan, angkatan, keuangan, dan kegiatan.

Uji kelayakan produk mendapatkan tanggapan dari ahli sistem dan ahli materi serta telah di uji cobakan di lapangan yang melibatkan 32 siswa selaku pengurus dewan ambalam dan anggota pramuka. Pada ahli sistem terdapat 3 aspek pernyataan yang diuji yaitu aspek umum, tujuan yang hendak dicapai dan sistem. Aspek umum membahas tentang sistem yang ekonomis, praktis, mudah diperoleh, bersifat fleksibel, dan komponen-komponennya sesuai dengan tujuan. Aspek tujuan yang hendak dicapai membahas tentang sistem yang memotivasi, sebagai pengajaran dan presenttasi. Sedangkan aspek sistem membahas tentang komponen, batas, lingkungan luar, penghubung, masuka, keluaran, pengolah, dan sasaran sistem. Hasil uji kelayakan kepada ahli sistem yaitu dosen Teknologi Pendidikan memperoleh hasil sebesar 98% sehingga produk termasuk dalam kategori A (76 – 100%) dengan kualifikasi sangat layak digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran pramuka.

Kemudian dilaksanakan uji kelayakan produk yang dilaksanakan oleh ahli materi.. Pada ahli materi terdapat 2 aspek pernyataan yang diuji yaitu aspek kualitas isi dan tujuan serta kualitas teknis. Aspek kualitas isi dan tujuan membahas tentang kesesuaian silabus, isi, tingkatan, jenis informasi dan materi. Sedangkan aspek kualitas teknis membahas tentang kebutuhan, pembelajaran, pengelolaan organisasi, dan kemudahan penggunaan fitur sistem. hasil uji kelayakan kepada ahli materi yaitu pembina putri gugus depan SMKN 4 Bojonegoro memperoleh hasil sebesar 98% sehingga produk termasuk dalam kategori A (76 – 100%) dengan kualifikasi sangat layak digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran pramuka.

Selanjutnya dilakukan proses uji coba lapangan yang melibatkan 32 siswa SMKN 4 Bojonegoro. Pengurus inti dewan ambalam berjumlah 6 siswa dan anggota pramuka berjumlah 26 siswa. Terdapat 4 aspek pernyataan yang diuji yaitu aspek kemudahan, kejelasan, kelengkapan dan teknis. Aspek kemudahan membahas tentang kemudahan dalam mengakses, memanfaatkan, mengoperasikan dan mempelajari materi didalam sistem e-gudep. Aspek kejelasan membahas tentang kejelasan warna dan tipografi. Aspek kelengkapan membahas tentang kelengkapan navigasi, informasi, dan materi yang ada didalam sistem e-gudep. Sedangkan aspek teknis membahas tentang hak akses yang ada sistem e-gudep. Hasil uji coba lapangan memperoleh hasil sebesar 83% sehingga produk termasuk dalam kategori A (76 – 100%) dengan kualifikasi sangat layak digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran pramuka.

Penelitian selaras yang dilakukan oleh Setyawan (2019) dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi E-Learning Pramuka Berbasis Web pada SMPN 1 Kesamben Jombang” membuktikan bahwa aplikasi berjalan dengan baik serta dapat menghubungkan komunikasi terhadap pembina, pengajar, dan siswa serta membuat materi sebagai bahan pembelajaran yang dapat dibagikan secara langsung kepada siswa dan menghasilkan latihan kuis model SCORM sebagai standarisasi e-learning yang digunakan.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Wijaya (2017) yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Media Pembelajaran Pramuka Berbasis Mobile Apps di Kwarcab Klungkung” membuktikan bahwa media pembelajaran sistem informasi pramuka berbasis mobile apps di Kwarcab Klungkung dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pramuka dengan lebih efektif.

Selaras dengan beberapa penelitian diatas, penelitian ini juga membuktikan bahwa sistem sumber belajar terbuka e-gudep layak digunakan dalam pembelajaran pramuka. Sistem sumber belajar terbuka dapat dikatakan sebagai pelengkap dalam pembelajaran meski tanpa bantuan dan

pendampingan dari guru secara langsung, namun dapat digunakan sebagai alat evaluasi, mengulang Kembali (*recalling*) dan penguatan materi. Dari beberapa keistimewaan web-based learning, bahwa web-based learning merupakan layanan pembelajaran masa kini yang mudah dengan teknologi dan ilmu pengetahuan tanpa mengurangi intisari dari keutuhan prinsip dan hakikan pada pembelajaran (Surahman, 2019).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil uji kelayakan produk yang diujikan kepada ahli media dan ahli materi, serta dilakukan uji coba lapangan kepada siswa diperoleh hasil bahwa sistem sumber belajar terbuka e-gudep mendapatkan tanggapan positif dan layak digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran pramuka dan mengelola organisasi pramuka secara digital. Bagi pengembang berikutnya disarankan mengembangkan sistem sumber belajar terbuka yang memiliki pembaharuan disbanding dengan penelitian yang sudah ada supaya lebih variatif dan optimal serta dapat mengukur penggunaan sistem sumber belajar terbuka terhadap motivasi dan sikap anggota pramuka.

DAFTAR RUJUKAN

- Amali, L. N. (2012). Implikasi teknologi informasi dan komunikasi terhadap dunia pendidikan. *Prosiding APTEKINDO*, 6(1).
- Baroya, E. H. (2018). Strategi pembelajaran abad 21. *As-Salam: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Keislaman*, 1(1), 101–115.
- Beze, H. (n.d.). Rancang Bangun Tanggap Darurat Bencana Berbasis Sistem Informasi Geografis (SIG). *Buletin Loupe*, 16(02), 58–66.
- Esensi, T. (2020). *Mengenal Gerakan Pramuka*. ESENSI.
- Gusty, S., Nurmiati, N., Muliana, M., Sulaiman, O. K., Ginantra, N. L. W. S. R., Manuhutu, M. A., Sudarso, A., Leuwol, N. V., Apriza, A., & Sahabuddin, A. A. (2020). *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*. Yayasan Kita Menulis.
- Harris, I. (2017). Analisis Technology Acceptance Model (Tam) Terhadap Tingkat Penerimaan E-Learning Pada Kalangan Mahasiswa (Studi Empiris pada Universitas Internasional Batam dan UPBJJ-UT Batam). *Jurnal Terapan Manajemen Dan Bisnis*, 3(1), 195534.
- Kristiawan, M. (2016). *Filsafat Pendidikan*.
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, 1(1), 28–43.
- Ngongo, V. L., Hidayat, T., & Wiyanto, W. (2019). Pendidikan Di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Noor, A. (2019). Problematika pembelajaran pendidikan agama Islam di era digital. *Prosiding Seminar Nasional Prodi PAI UMP*.
- Praherdhiono, H., Adi, E. P., & Prihatmoko, Y. (2018). Konstruksi demokrasi belajar berbasis kehidupan pada implementasi LMS dan MOOC. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 21–28.
- Putro, R. W. S. (2017). Kiasan dasar gerakan pramuka sebagai penguat jati diri bangsa indonesia. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017*, 1068–1080.
- Rafid, R. (2018). Konsep Kepribadian Muslim Muhammad Iqbal Perspektif Pendidikan Islam sebagai Upaya Pengembangan dan Penguatan Karakter Generasi Milenial. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(7), 711–718.
- Rahma, I. (2020). Tolak ukur perbandingan negara indonesia 4.0 (four point zero) dengan negara 5.0 (five point zero). *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 3(2), 213–219.

- Setyawan, A. (2019). *TA: Rancang Bangun Aplikasi E-Learning Pramuka Berbasis Web pada SMPN 1 Kesamben Jombang* [PhD Thesis]. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
- Simanihuruk, L., Simarmata, J., Sudirman, A., Hasibuan, M. S., Safitri, M., Sulaiman, O. K., Ramadhani, R., & Sahir, S. H. (2019). *E-learning: Implementasi, strategi dan inovasinya*. Yayasan Kita Menulis.
- Sugandi, E. (2018). Blended Learning Sebagai Solusi Pembelajaran Matematika Bagi Generasi Digital. *National Conference on Mathematics, Science and Education (NACOMSE)*, 1(01), 225–234.
- Sulaiman, M. P. I. (2017). Pendidikan Madrasah Era Digital. *Al-Makrifat: Jurnal Kajian Islam*, 2(1), 3.
- Suyuti, A. (2017). Pemutakhiran pedoman bahasa sebagai pemerkuh bahasa indonesia dalam era globalisasi. *PROSIDING SETALI 2017*, 26.
- Syahminan, S. (2014). Modernisasi Sistem Pendidikan Islam di Indonesia pada Abad 21. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 2(2), 235–260.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., Nyoto, A., & Malang, U. N. (2016). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(26), 263–278.
- Wijaya, K. P. (2017). Perancangan Sistem Informasi Media Pembelajaran Pramuka Berbasis Mobile Apps di Kwarcab Klungkung. *Prosiding SNATIKA*, 4, 115–120.
- Zhang, P., Carey, J., Te'eni, D., & Tremaine, M. (2005). Integrating human-computer interaction development into the systems development life cycle: A methodology. *Communications of the Association for Information Systems*, 15(1), 29.