

---

## Optimalisasi Pembelajaran Koperasi dengan Kekuatan *Digital Storytelling*

**Ariyanti**

SMA Negeri 1 Pasirian Kab. Lumajang

[ariyanti@smnmpas.sch.id](mailto:ariyanti@smnmpas.sch.id)

### Abstract

Economic learning cooperative material in class X SMA often leads to confusion and foreign effects on students, because there is no "real" cooperative around them. The concept of a populist economy that is carried by cooperative is like untouched, idealism that is not easily understood, students do not understand what the noble ideals of cooperative are to be present in society. This is exacerbated by the conditions of learning in the pandemic era. Despite the difficulties, it is undeniable that digital technology-based learning makes students stronger to bear the name Z generation who are accustomed to the internet and technological sophistication. Digital Storytelling (DS) comes with the concept of digital story, easy access, and it is hoped that it will be easier to digest by students who are familiar with cyberspace and digitization in various fields. The research uses the literature study method by examining research results, written data and documents related to project-based learning, cooperative and digital storytelling. Based on these studies, it is known that the use of DS in cooperative learning materials is very possible because DS is able to illustrate abstract concepts to be more real, build 21<sup>st</sup> century skills, increase learning effectiveness and efficiency, train communication and collaboration also increase student learning motivation.

**Keywords:** cooperative, digital storytelling, project based learning

### History of Article:

*Received : (28 January 2021), Accepted : (26 February 2021), Published : (31 October 2021)*

---

### Citation:

Ariyanti (2021) Optimalisasi Pembelajaran Koperasi dengan Kekuatan *Digital Storytelling*.  
*Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 14(2), 97-105

---

## PENDAHULUAN

Pembelajaran ekonomi SMA, materi koperasi diajarkan di kelas X, Pada fakta di lapangan, penjelasan mengenai koperasi seringkali menimbulkan efek asing dan kebingungan. Peserta didik sama sekali tidak mengenal atau memahami konsep koperasi. Celutukan peserta didik terdengar ironis saat kata koperasi mulai disinggung. Menurut peserta didik, koperasi adalah tempat meminjam uang cepat dengan jaminan BPKB, 1 jam cair, dan hal-hal yang senada. Nyatanya, memang itulah yang terjadi, Rentenir berlindung di bawah nama koperasi simpan pinjam “abal-abal”. Belum ada koperasi “sebenarnya” di sekitar mereka yang dapat dijadikan kiblat peserta didik. Padahal hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna ketika materi atau pengetahuan yang diperoleh peserta didik dapat dihubungkan dengan lingkungan dan dunia nyata di sekitar mereka (Nurhadi, 2002).

Peserta didik yang terpaksa belajar dari rumah karena pandemi Covid-19 membuat penjelasan tentang konsep koperasi semakin sulit. Paradigma pembelajaran berubah, saat ini pembelajaran harus dilaksanakan *online*, berbeda dengan kegiatan belajar mengajar sebelumnya yakni tatap muka. Kini, peserta didik melakukan pembelajaran mandiri, tak lagi mendengarkan penjelasan bapak ibu guru yang biasanya mendominasi.

Walaupun mayoritas orang tua peserta didik mengalami kesulitan luar biasa dalam mengakomodir pembelajaran daring, akan tetapi kondisi ini membuat seluruh pengajar di Indonesia dari tingkatan pra sekolah hingga perguruan tinggi semakin mahir dalam memanfaatkan perangkat teknologi (IT) dalam pembelajaran. Meski semakin terbiasa dengan penggunaan aplikasi berbasis teknologi, tetap saja tak dapat disandingkan dengan generasi peserta didik. Generasi peserta didik saat ini adalah generasi yang sejak lahir terbiasa dengan dunia digital. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) berbasis online semakin menghibiskan keberadaan mereka dalam dunianya.

Beberapa permasalahan dan kondisi di atas dapat diatasi dengan pemanfaatan *digital storytelling* (DS) pada materi koperasi. *Digital Storytelling* secara harfiah diartikan dongeng digital atau cerita digital. Praktiknya adalah aktivitas bercerita memanfaatkan perangkat komputer. Pembuatan DS disusun dari kumpulan media-media digital seperti foto, gambar, musik (*soundtrack*), video klip, suara narasi pembuat, dan animasi yang diolah dan diedit sedemikian rupa sehingga menghasilkan video. Durasi DS berkisar 2-5 menit (Alpiste, 2015) durasi waktu tersebut dirasa cukup untuk menyampaikan keinginan dan pesan yang ingin disampaikan pembuat DS dengan baik. Kelebihan dari DS adalah penyimpanan fleksibel pada komputer, laptop maupun smartphone, dapat dinikmati dari dimana saja dan kapan saja karena bentuknya digital.

Mengapa *Digital Storytelling* (DS)? Ada beberapa alasan yang mendasari mengapa DS dipilih. *Pertama*, manusia pada dasarnya adalah makhluk *naratif* atau makhluk pencerita alias suka bercerita (Fisher, 1985), sehingga sebuah cerita yang kuat, nyata dan logis akan mampu terhubung dengan audiens dengan sangat baik. Akan sangat menarik jika konsep tentang koperasi dan kisah koperasi sukses di wujudkan dalam bentuk *digital storytelling*. *Kedua*, Pemakaian internet di Indonesia meningkat tajam pada masa pandemi covid-19. Berdasarkan data BPS sebanyak 73,7 % atau setara dengan 196,7 Juta pengguna (Elfira & Indrawan, 2020). Hal ini tentu saja akan membuat DS dengan konsep koperasi dapat menyentuh banyak orang, mudah diakses karena diupload di situs video terbesar di dunia *Youtube*, menembus berbagai ruang, sekolah, kantor, rumah, komunitas masyarakat, dari kota hingga ke desa-desa.

*Ketiga*, generasi peserta didik saat ini adalah “*digital natives*” sejak lahir mereka terbiasa dengan dunia digital. Sehingga pendekatan digital dalam pembelajaran diharapkan lebih mudah “dicerna” oleh peserta didik. *Keempat*, pengintegrasian TIK dalam pembelajaran perlu dilakukan untuk membangun keterampilan abad 21 (Jenskin & Lonsdale 2007; Sadik 2008; Pustekkom; Yang & Wu 2012; Ming dkk 2013; Robin 2016). Hal ini

diperlukan agar literasi teknologi peserta didik semakin baik, serta dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Pengintegrasian TIK diharapkan menjadi pemicu agar peserta didik secara aktif terlibat dalam pembelajaran, sebab mereka belajar dan mempraktekannya secara nyata (*learning by doing*).

*Kelima*, banyak keuntungan yang akan didapatkan oleh peserta didik ketika membuat DS hasil kreativitas sendiri. Proses pembuatan DS yang kompleks dan tidak sebentar (Alpiste, 2015) menghasilkan banyak pengalaman belajar bagi peserta didik baik secara individu ataupun anggota grup. Namun demikian, DS dapat dibuat oleh siapa saja termasuk remaja. Asalkan memiliki minat bercerita dan sedikit memiliki keterampilan menggunakan komputer, mereka akan mampu membuat DS. Peserta didik akan belajar mengembangkan keterampilan berpikir kritis ketika meneliti topik dan mengamati objek. Melatih kemampuan komunikasi dan kolaborasi saat menentukan inti cerita, menjawab pertanyaan utama dan mengkonstruksi narasi (Robin 2016; Sadik 2008). Menurut Yang & Wu (2012) dan Ming dkk.(2014) DS akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

*Digital storytelling* yang dimaksud dalam artikel ini adalah pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) ekonomi kelas X SMA pada materi koperasi. Proyek ini dikatakan tidak sulit karena peserta didik mayoritas telah memiliki *smartphone* atau perangkat komputer untuk memproduksi DS. Pasca DS diselesaikan, peserta didik akan mempublikasikan kreasi DS mereka di situs video terbesar *Youtube* agar semakin banyak orang yang terinspirasi cerita digital mereka. Proses pembuatan DS dari awal hingga akhir diharapkan semakin memperkaya pengalaman belajar dan membantu peserta didik membangun pengetahuan baru.

## **METODE**

Penelitian menggunakan metode studi literatur dengan cara menelaah hasil penelitian, data tertulis serta dokumen terkait pembelajaran berbasis proyek, koperasi dan *digital storytelling* baik yang telah dipublikasikan maupun belum dipublikasikan. Hasil telaah ini akan digunakan untuk mengidentifikasi cara mengoptimalkan pembelajaran ekonomi pada materi koperasi dengan memanfaatkan kekuatan *digital storytelling*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian tentang optimalisasi pembelajaran koperasi ini mendasarkan pada literatur pembelajaran koperasi berbasis proyek dan *digital storytelling*.

### **Pembelajaran Koperasi Berbasis Proyek**

Sebagaimana yang telah dijabarkan pada latar belakang, kebingungan dan kesan asing nampak ketika peserta didik belajar konsep koperasi di kelas X. Hal ini senada dengan Mansur (2019) dan Erpiani (2018) yang menyatakan minimnya partisipasi dan motivasi peserta didik saat pembelajaran dengan materi koperasi diberikan. Data pada desember 2017, terdapat 153.171 unit jumlah koperasi yang ada di Indonesia. Dengan jumlah anggota koperasi aktif sebesar 26,54 Juta. artinya tidak sampai 10 % penduduk Indonesia yang menjadi anggota koperasi. Hal ini membuktikan kesadaran masyarakat Indonesia untuk berkoperasi masih rendah. Padahal dalam undang-undang koperasi No. 25 tahun 1992 secara jelas menyebutkan bahwa koperasi memiliki tujuan mensejahterakan anggotanya dan masyarakat di sekitarnya, dan turut serta dalam pembangunan ekonomi nasional. Mengapa sebuah lembaga dengan tujuan yang sangat mengutamakan anggota malah sepi peminat. Jumlah masyarakat Indonesia yang menjadi anggota koperasi jika dibandingkan dengan negara lain terbilang masih jauh dari cita-cita bangsa yang menjadikan koperasi sebagai pilar dan cita-cita mulia perekonomian nasional. Amerika Serikat misalnya, hampir 60 %

penduduknya berkoperasi, bahkan dari 300 koperasi besar di dunia 100 berasal dari AS. Disusul Kanada yang 48 % dari populasinya adalah anggota koperasi (Tambunan, 2008).

Kuantitas jumlah koperasi di Indonesia tak berbanding lurus dengan pemahaman peserta didik akan konsep dan nilai-nilai luhur koperasi. Belum ada koperasi “sebenarnya” di sekitar peserta didik yang dapat dijadikan kiblat. Padahal hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna ketika materi atau pengetahuan yang diperoleh peserta didik dapat dihubungkan dengan lingkungan dan dunia nyata di sekitar mereka (Nurhadi, 2002)

Alternatif jenis pembelajaran yang dapat dijadikan pilihan agar peserta didik terlibat secara langsung untuk membangun pengetahuan adalah pembelajaran berbasis proyek (PjBL). Gagasan utama dari *Project based learning* adalah bagaimana supaya peserta didik mampu menyelesaikan suatu proyek. Proyek tersebut digunakan sebagai media agar peserta didik mencapai kompetensi dalam tiga ranah yang telah ditetapkan yakni: sikap, pengetahuan dan keterampilan. Pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperluas pengetahuan mereka dan mengembangkan keterampilan melalui pemecahan masalah dan penyelidikan (Eliana etc, 2016). Jadi, penekanan model pembelajaran ini adalah bagaimana peserta didik membuat dan menciptakan sebuah produk/karya dan untuk selanjutnya belajar dari proses pembuatan tersebut, Hal ini dimaksudkan agar penyampaian materi belajar oleh guru lebih mudah dipahami (Lestari dkk, 2016).

Beberapa jenis aktivitas proyek diantaranya:

- 1) Proyek Produksi, berhubungan dengan pembuatan karya seperti: mading, video, foto, bulletin, menu dan lain sebagainya.
- 2) Proyek kinerja, biasanya berhubungan dengan pementasan dan unjuk kerja, contoh : drama, tarian, lagu, presentasi, peragaan busana
- 3) Proyek organisasi : pembentukan komunitas, kelompok diskusi

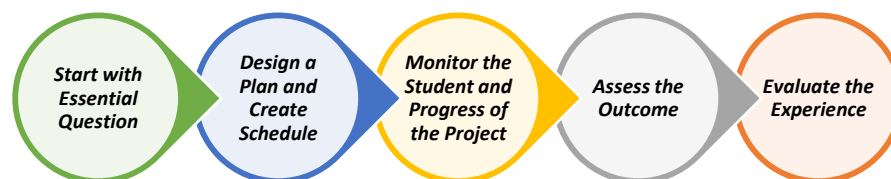
Jenis aktivitas proyek pada pembelajaran koperasi ini adalah proyek produksi berupa video.

PjBL memiliki beberapa prinsip dasar dalam penerapannya, yakni:

- a. Peserta didik sebagai pusat pembelajaran (*student centered*) yang bertujuan agar peserta didik mengalami secara nyata proses penyelesaian masalah dan memperkaya pengalaman belajar peserta didik (Eliana dkk., 2016; Suciani dkk, 2018; Adinugraha, 2018)
- b. Berfokus pada pertanyaan/masalah yang harus diselesaikan peserta didik melalui proyek
- c. Guru berperan sebagai fasilitator, perantara dan penasihat sedangkan peserta didik melakukan investigasi masalah
- d. Peserta didik melaksanakan kegiatan serupa dengan situasi nyata. Kegiatan ini akan menghasilkan aktivitas autentik dan sikap profesional

Pengimplementasian pembelajaran berbasis proyek menurut Boss (2007) dapat diilustrasikan pada gambar 1 tentang langkah-langkah implementasi pembelajaran berbasis proyek yakni :

**Gambar 1. Langkah-langkah Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek**



Sumber: diolah penulis berdasarkan Boss (2007)

1. ***Start with Essential Question***, di awal pembelajaran, guru memberikan pertanyaan mendasar yakni pertanyaan yang dapat memberikan rangsangan (stimulus) terhadap tugas yang akan dikerjakan peserta didik. Topik yang ditentukan harus relevan dengan situasi nyata dan riil serta dapat dilakukan dengan investigasi mendalam
2. ***Design a Plan and Create Schedule***, perencanaan awal proyek dan jadwal pengerjaan dilakukan antara peserta didik dan guru secara bersama (kolaboratif). Proses ini perlu dilakukan agar peserta didik ikut merasa “memiliki” proyek, bukan sekedar menyelesaikan tugas. Pada tahap ini dibahas mengenai aturan main, alat dan bahan yang diperlukan, memilah dan memilih kegiatan yang dapat mendukung jawaban pertanyaan esensial. Jadwal aktivitas penyelesaian proyek juga perlu dibahas seperti : (a) *timeline* penyelesaian proyek (b) *deadline* pengumpulan, (c) efisiensi kegiatan yang tidak diperlukan
3. ***Monitor the Student and Progress of the Project***, pada tahap ini guru bertanggungjawab penuh untuk melaksanakan monitoring (pengawasan) terhadap aktivitas peserta didik dan progress penyelesaian proyek. Aktivitas peserta didik dibimbing oleh guru. Untuk memastikan proses pengawasan berjalan baik, perlu dibuat instrumen tentang “hal-hal” penting agar tidak ada kegiatan utama yang terlewat.
4. ***Assess the Outcome***, penilaian terhadap hasil proyek perlu dilakukan agar guru dapat mengukur tingkat ketercapaian. Hal ini juga akan membantu guru mengevaluasi perkembangan (*progress*) masing-masing peserta didik. Umpan balik harus diberikan oleh guru agar mengetahui capaian tingkat pemahaman peserta didik.
5. ***Evaluate the Experience***, peserta didik bersama dengan guru melakukan refleksi mengenai aktivitas dan penyelesaian proyek. Pengalaman dan perasaan peserta didik selama pengerjaan proyek diungkapkan pada tahap ini. Refleksi dilakukan secara individu ataupun kelompok. Diskusi mutlak dilakukan, agar kinerja selama proses pembelajaran dapat diperbaiki. Tujuan utamanya adalah adanya “temuan baru” yang dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan yang dikemukakan pada tahap awal.

Meski memiliki kelebihan, *Project based Learning* juga memiliki kekurangan. Kelebihannya adalah : (1) Terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik; (2) Adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah; (3) Terciptanya kolaborasi dan kerjasama; (4) memperkaya pengalaman belajar peserta didik; (5) menyediakan pembelajaran sesuai dengan kondisi nyata. Sedangkan kelemahan dari PjBL adalah ; (1) membutuhkan waktu yang panjang; (2) membutuhkan peralatan, bahan dan perlengkapan yang tidak sedikit; (3) masih ada peserta didik yang minim partisipasinya dalam proyek (4) membutuhkan banyak persiapan bagi guru

### ***Digital Storytelling***

*Digital Storytelling* (DS) dalam penelitian ini merupakan pembelajaran berbasis proyek yang menuntut peserta didik menghasilkan produk berupa video *digital storytelling* dalam materi koperasi di kelas X SMA. Penggunaan Digital storytelling dapat membangun keterampilan di abad 21 sebagaimana yang disampaikan oleh (Jenkins & Lonsdale, 2007; Sadik, 2008; Pustekkom; Yang and Wu, 2012; Ming dkk 2013; Robin, 2016), meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran, melatih komunikasi dan kolaborasi serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Yang & Wu 2012; Sukirman, 2016). Secara harfiah, *Digital Storytelling* (DS) diartikan dongeng digital atau cerita digital. Praktiknya adalah aktivitas bercerita memanfaatkan perangkat komputer. DS adalah bentuk modern dari cara seseorang bercerita dengan menggunakan paduan gambar, suara, musik, potongan video, yang dikompilasi dengan hasil akhir berupa video yang memiliki penonton lebih luas. Mengapa? Karena *digital storytelling* dibagikan ke situs berbagi video terbesar di dunia *YouTube* (Robin, 2016). Cerita atau dongeng yang dahulu didengar oleh keluarga atau

sebagian kawan di kamar tidur, ruang keluarga atau meja makan. Kini dengan *digital storytelling*, cerita akan lebih mendunia.

Pembahasan tentang *digital storytelling* di Indonesia didominasi oleh dunia Pendidikan dalam kajian jurnal ilmiah dan penelitian. seperti (Yang & Wu 2012; Putri & Ardi, 2013; Rohmawati 2014; Eliana etc 2016) mayoritas digunakan pada mata pelajaran bahasa dan MIPA. Belum ditemukan penggunaan DS dalam proses pembelajaran ekonomi di tingkat SMA. Menurut Robin (2016) ada tiga jenis *digital storytelling*.

1. Narasi pribadi, yakni cerita yang berisi kisah atau peristiwa penting pada perjalanan hidup seseorang
2. Dokumenter sejarah, yaitu cerita yang akan membantu kita memahami masa lalu. Peristiwa yang diteliti pada jenis ini cenderung bersifat dramatis
3. Cerita yang memberikan informasi atau memberikan petunjuk kepada audience pada konsep atau penerapan tertentu

*Digital storytelling* dapat diperoleh dengan cara membuatnya sendiri atau mengunduh dari internet. Yang terakhir ini yang lebih sering dilakukan orang karena kemudahannya. Setidaknya seseorang harus memiliki seperangkat alat tertentu dan suatu software atau aplikasi yang dibutuhkan untuk membuat *Digital storytelling*. Semuanya sangat mudah didapatkan mengingat kini komputer sudah bukan lagi barang mewah. Sebanyak 25,2% rumah tangga di Indonesia telah memiliki perangkat komputer (Kominfo, 2014 dalam [www.liputan6.com](http://www.liputan6.com).1.). Ditambah lagi, akses terhadap perangkat lunak seperti program pengolah gambar, audio, dan video sangat mudah diperoleh. Dengan demikian peluang bagi peserta didik sangat terbuka untuk membuat *Digital storytelling* serta mengembangkannya di Indonesia.

Materi-materi dalam pembelajaran ekonomi sangat lekat dengan aktivitas dan dunia nyata peserta didik. Hampir setiap hari peserta didik melakukan kegiatan maupun aktivitas ekonomi di keseharian mereka. Penerapan *Digital storytelling* (DS) dilaksanakan pada materi koperasi. Berikut ini akan disajikan tabel tentang kriteria penugasan DS pada materi koperasi

**Tabel 1. Kriteria Penugasan *Digital Storytelling* pada Materi Koperasi**

No	Kriteria	Keterangan
1	Bentuk produk penugasan	Video <i>Digital Storytelling</i>
2	Waktu pengerjaan	3 minggu (21 hari)
3	Durasi Video	2 – 5 menit
4	Jumlah anggota kelompok	6 peserta didik/kelompok
5	Pembagian materi produk :	
	- Kelompok 1	Koperasi petani cabe, Desa Joho Pasirian
	- Kelompok 2	Profil Bapak Sugito, anggota koperasi petani cabe, Joho-Pasirian
	- Kelompok 3	Perkumpulan Tani Makmur, Nguter-Pasirian
	- Kelompok 4	Profil Bapak Anas, ketua perkumpulan Tani Makmur
	- Kelompok 5	Pengrajin gula merah, Kalibendo-Pasirian (minimal 3 pengrajin, karena belum ada koperas, komunitas dan sejenisnya disana)
	- Kelompok 6	Profil Bapak Ahmadi, Pengepul gula merah, Kalibendo-Pasirian
6	Pengumpulan produk	<i>Upload Youtube, Share link video di Google Classroom kelas</i>

Sumber: diolah penulis (2021)

Pada tabel 2 tentang kriteria penugasan digital storytelling pada materi koperasi disebutkan bahwa peserta didik akan membuat karya/produk berupa *Digital storytelling*

berbentuk video. Proyek ini akan dikerjakan secara berkelompok karena proses pengerjaannya akan terlalu berat jika dikerjakan secara individu. Setiap kelompok terdiri dari 5-6 anggota. Penentuan materi kelompok didasarkan pada kondisi di sekitar peserta didik. Sedangkan pengumpulan tugas melalui Youtube bertujuan agar semakin banyak masyarakat yang mengenal koperasi dan nilai-nilai yang ada di dalamnya. Pembelajaran *Digital storytelling* berbasis proyek ini diharapkan akan mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik ketika meneliti topik dan mengamati objek. Melatih kemampuan komunikasi dan kolaborasi saat menentukan inti cerita, menjawab pertanyaan utama dan mengkonstruksi narasi (Robin 2016; Sadik 2008)

Secara singkat, ilustrasi tahapan pembuatan *Digital Storytelling* menurut Robin (2016) dapat dilihat pada gambar 2 tentang langkah-langkah membuat *Digital Storytelling* di bawah ini.

**Gambar 2. Langkah-langkah membuat *Digital Storytelling***



Sumber: diadaptasi dari Robin (2016)

1. **Menentukan topik dan menulis naskah.** Langkah ini adalah proses penentuan topik cerita yang akan disampaikan dan dilanjutkan dengan membuat naskah. Naskah inilah yang nantinya akan kita rekam.
2. **Mengumpulkan sumber-sumber digital.** Untuk menyelesaikan sebuah *digital storytelling*, diperlukan gambar-gambar, potongan video, dan musik.
3. **Memilih isi sumber-sumber digital dan mengembangkan papan cerita (storyboard).** Pada langkah ini, kita memilih gambar yang sesuai dengan isi cerita. Papan cerita (*storyboard*) juga di buat. *Storyboard* adalah catatan tertulis atau grafis dari semua elemen yang akan dimasukkan dalam *digital storytelling*.
4. **Membuat video.** Pada tahap ini kita mengimpor gambar, potongan video, musik, dan rekaman suara kita ke dalam aplikasi pembuat video seperti *Movie Maker* atau *Kine Master*.

5. **Berbagi, ajari, dan kembangkan.** Setelah *digital storytelling* selesai, maka harus dibagikan ke seluruh dunia melalui *YouTube*. Pada tahap selanjutnya diajarkan kepada orang lain dan dikembangkan.

*Digital storytelling* yang dimaksud dalam artikel ini adalah pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) ekonomi kelas X SMA pada materi koperasi. Proyek ini dikatakan tidak sulit karena peserta didik mayoritas telah memiliki *smartphone* atau perangkat komputer untuk memproduksi DS. Setelah proyek DS diselesaikan, kreasi DS peserta didik akan dipublikasikan di situs video terbesar *Youtube* agar semakin banyak orang yang terinspirasi cerita digital mereka. Proses pembuatan DS sebagaimana yang diilustrasikan pada gambar 2 tentang langkah-langkah membuat *digital storytelling* diharapkan semakin memperkaya pengalaman belajar dan membantu peserta didik membangun pengetahuan baru.

## KESIMPULAN

Berdasarkan telaah dan kajian literatur mengenai *project based learning* pada materi koperasi dan *digital storytelling*, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *digital storytelling* pada materi koperasi sangat dimungkinkan karena *digital storytelling* mampu mengilustrasikan konsep abstrak menjadi lebih nyata dan dapat membangun keterampilan abad 21. Dengan *digital storytelling* peserta didik akan belajar mengembangkan keterampilan berpikir kritis ketika meneliti topik dan mengamati objek, melatih kemampuan komunikasi dan kolaborasi saat menentukan inti cerita, menjawab pertanyaan utama dan mengkonstruksi narasi. *Digital storytelling* juga akan semakin meningkatkan literasi teknologi dan media peserta didik

Penelitian ini hanya terbatas pada kajian studi pustaka dan literatur, untuk itu diperlukan penelitian lebih lanjut tentang efektifitas penggunaan *digital storytelling* dalam pembelajaran, sehingga dapat diketahui secara pasti tingkat efektifitasnya.

## REFERENSI

- Adinugraha, F. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, Vol. 3 No. 1, pp. 1–9. doi: 10.30998/sap.v3i1.2728.
- Alpiste, M.F (2015). Meaningful Digital Storytelling practices for learning, reflection, creativity and social participation. *Digital Education Review, Number (27)*, pp. 206-209–209. doi: 10.1344/der.2015.27.206-209.
- Boss, Suzie. (2007). *How Does Project-Based Learning Work ? Tools for understanding the process of planning and building projects.* Available : <https://www.edutopia.org/project-based-learning-guide>.
- Eliana E.D.S., Senam, Wilujeng, Jumadi. (2016). The effectiveness of project-based e-learning to improve ICT literacy. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 5(1), pp. 51–55. doi: 10.15294/jpii.v5i1.5789.
- Erpiani, Ine. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Melalui Metode Everyone Is A Teacher Here Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Ips Di Sma Bina Dharma 2 Bandung Tahun Ajaran 2017/2018 (Studi Kasus Pembelajaran Ekonomi Pada Sub Materi Koperasi).* (Skripsi tidak dipublikasikan). Universitas Pasundan, Indonesia
- Fisher, W. R. (1985). The Narrative Paradigm: In the Beginning. *Journal of Communication*, 35(4), pp. 74–89. doi: 10.1111/j.1460-2466.1985.tb02974.x.

- Indonesia Punya Peluang Besar Dalam Ekonomi Digital (2021, 20 Maret) Retrieved from : [www.liputan6.com](http://www.liputan6.com).1. (Tahun dikutipan tidak sesuai dengan tahun dipublishnya berita)
- Elfira, T. C. dan Indrawan A. F. (2020). APJII: Pandemi COVID-19 Buat Pengguna Internet di Indonesia Meningkatkan Hampir 200 Juta. diakses dari <https://voi.id/teknologi/19331/apjii-pandemi-covid-19-buat-pengguna-internet-di-indonesia-meningkat-hampir-200-juta>
- Jenkins, M. and Lonsdale, J. (2007). Evaluating the effectiveness of digital storytelling for student reflection. *Procededings ASCILITE Singapore 2007 - The Australasian Society for Computers in Learning in Tertiary Education*, pp. 440–444.
- Lestari DP, Fatchan A, Ruja I.N. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Outdoor Study Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan Volume: 1 Nomor: 3 Bulan Maret Tahun 2016 Halaman: 475—479*
- Mansur, M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Group Investigation Pada Materi Koperasi SMA Negeri 1 Syamtalira Aron Kabupaten Aceh Utara. *Jurnal Serambi Akademica*, 7(5), p. 618. doi: 10.32672/jsa.v7i5.1518.
- Ming, T., Sim, L., Mahmud, M., Kee, L., Zabidi, N., Ismail, K., (2013). Enhancing 21st Century Learning Skill Via Digital Storytelling. *Voices of Malaysian Teacher and Undergraduates. Procedia-Social and Behavioural Sciences*, 489-494. doi: 10.1016/j.sbspro.2014.02.067.
- Nurhadi (2002) *Pembelajaran Kontekstual*. Malang. Universitas Negeri Malang.
- Pustekkom. Modul Pembelajaran Abad 21. Tanpa Tahun. [www.rumahbelajar.kemdikbud.go.id](http://www.rumahbelajar.kemdikbud.go.id) (tidak ditemukan diinternet)
- Putri, Rahmatika & Havid Ardi (2013). Using Digital Storytelling To Teach Speaking. p. 283. Available at: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jelt/article/view/2615>.
- Robin, B. R. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning', *Digital Education Review Number 30*, pp. 17–29. doi: 10.1344/der.2016.30.17-29.
- Rohmawati, dkk. (2014) Keefektifan Digital Storytelling Dalam Pembelajaran Biologi Untuk Siswa SMA Pada Materi Bioteknologi. *BioEdu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi Vol.3 No.3 Agustus 2014 ISSN: 2302-9528*
- Sadik, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology Research and Development*, 56(4), pp. 487–506. doi: 10.1007/s11423-008-9091-8.
- Suciani, T., Lasmanawati, E. and Rahmawati, Y. (2018), Pemahaman Model Pembelajaran Sebagai Kesiapan Praktik Pengalaman Lapangan (Ppl) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga. *Media Pendidikan, Gizi, dan Kuliner*, 7(1), pp. 76–81.
- Sukirman (2016). Digital Storytelling Interaktif dan Menggembirakan Menggunakan Augmented Reality. 2(September), pp. 55–60. Available at: [https://www.researchgate.net/publication/317166496\\_Digital\\_Storytelling\\_Interaktif\\_dan\\_Menggembirakan\\_Menggunakan\\_Augmented\\_Reality](https://www.researchgate.net/publication/317166496_Digital_Storytelling_Interaktif_dan_Menggembirakan_Menggunakan_Augmented_Reality).
- Tambunan, T. (2008). Prospek Perkembangan Koperasi Di Indonesia Ke Depan : Masih Relevankah Koperasi Di Dalam Era Modernisasi Ekonomi ?. *Pusat Studi Industri dan UKM*, pp. 1–78. Universitas Trisakti.
- Yang, Y. T. C. and Wu, W. C. I. (2012). Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking.; Learning motivation: A year-long experimental study. *Computers and Education*, 59(2), pp. 339–352. doi: 10.1016/j.compedu.2011.12.012.