

MODEL CASE-BASED LEARNING BERBASIS DIGITAL: INOVASI DALAM PENDIDIKAN DI SEKOLAH DASAR

Rayung wulan^{1*}, Achmad Muhajir², Nur Ali³

Universitas Indraprasta PGRI Jakarta^{1,2,3}

E-mail: utha2578@gmail.com

Abstrak

Model Case-Based Learning dikenal sebagai metode efektif untuk mengembangkan pemahaman kontekstual dan keterampilan berpikir kritis pada siswa. Dalam era digital saat ini, pemanfaatan perangkat digital telah membuka peluang baru dalam menyajikan dan mengelola pembelajaran berbasis kasus secara lebih interaktif dan menarik. Kegiatan penelitian ini bertujuan untuk menyajikan penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran berbasis kasus kepada para pendidik. Model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan para pendidik dalam mengintegrasikan perangkat digital ke dalam pembelajaran berbasis kasus. Metode kualitatif deskriptif, peneliti dapat memberikan gambaran kondisi saat ini bagaimana CBL dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran bagi guru Sekolah Dasar dan sampai sejauh mana implementasi dan pengembangannya. Hasil penelitian sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat digital. Pendidikan di era digital membutuhkan pendekatan yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa. SDN 05 Pasar Baru Jakarta Pusat mengimplementasikan model *Case Based Learning* (CBL) yang memanfaatkan perangkat digital untuk menjawab tantangan. Dengan menghadapi dan mengatasi tantangan yang ada, model ini dapat terus ditingkatkan dan diadaptasi untuk memenuhi kebutuhan pendidikan di era digital.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Case-Based Learning, Perangkat Digital

Abstract

The Case-Based Learning model is known as an effective method for developing contextual understanding and critical thinking skills of students. In the current digital era, the use of digital devices has opened up new opportunities in presenting and managing case-based learning in a more interactive and interesting way. This activity aims to present the use of digital devices in case-based learning to educators. This learning model is expected to improve educators' understanding and skills in integrating digital tools into case-based learning. This research uses descriptive qualitative methods. By using descriptive qualitative methods, researchers can provide a rich and contextual picture of the phenomena that occur. The aim of the research is an effort to improve the quality of learning by utilizing digital devices. Education in the digital era requires innovative approaches to improve the quality of learning and student engagement. SDN 05 Pasar Baru, Central Jakarta, implements the Case-Based Learning (CBL) model, which utilizes digital tools to answer challenges. By facing and overcoming existing challenges, this model can continue to be improved and adapted to meet educational needs in the digital era.

Keywords: Learning Model, Case-Based Learning, Digital Device

PENDAHULUAN

Upaya untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan telah menjadi agenda utama pemerintah. Salah satu inisiatif yang

diperkenalkan adalah model pembelajaran studi kasus (*Case-Based Learning*), yang bertujuan untuk meningkatkan relevansi pembelajaran dengan kebutuhan

peningkatan hasil pembelajaran, serta memberikan keleluasaan lebih kepada sekolah dalam mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai [1].

Namun, masih ada banyak tantangan yang perlu diatasi saat menerapkan model pembelajaran studi kasus (*Case-Based Learning*), terutama ketika datang ke penggunaan perangkat digital di sekolah. Sebagian besar sekolah di Indonesia masih menghadapi masalah mendapatkan akses ke perangkat digital yang memadai. Infrastruktur yang memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis digital masih menjadi masalah di banyak tempat, terutama di daerah terpencil [2].

Dengan menggunakan perangkat digital, model pembelajaran studi kasus (*Case-Based Learning*) memerlukan guru yang terampil dalam penggunaan teknologi. Namun, pelatihan guru yang memadai belum selalu tersedia secara merata di seluruh sekolah, dan penggunaan perangkat digital juga membawa risiko keamanan dan privasi yang perlu dikelola dengan cermat. Sekolah harus memiliki kebijakan dan protokol yang solid untuk melindungi data guru dan siswa [3].

Untuk membuat dan mengembangkan konten digital berkualitas, yang sesuai dengan model pembelajaran studi kasus (*Case-Based Learning*), diperlukan sumber daya yang cukup. Oleh karena itu, penting untuk menyadari bahwa penggunaan perangkat digital dalam model pembelajaran studi kasus (*Case-Based Learning*) dapat sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, sumber daya, pelatihan, dan dukungan yang diperlukan diperlukan untuk mengatasi masalah yang ada. Pemerintah, sekolah, guru, dan masyarakat harus berkomitmen dan bekerja sama. Oleh karena itu, pendidikan Indonesia memiliki

kemampuan untuk bergerak menuju masa depan yang lebih baik dan relevan [4].

Perangkat digital memungkinkan kolaborasi yang lebih mudah antara siswa, guru, dan bahkan sesama pelajar di seluruh dunia. Tanpa perangkat digital, siswa mungkin tidak memiliki akses yang sama ke alat-alat ini, yang dapat mengurangi kesempatan mereka untuk berpartisipasi dalam proyek kolaboratif dan pengalaman pembelajaran sosial. Kemampuan mengoperasikan perangkat digital dan bekerja dengan teknologi adalah keterampilan yang sangat penting di era digital saat ini. Tanpa penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran, siswa mungkin tidak memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan ini dengan baik.

Perangkat digital membuat pembelajaran lebih fleksibel, termasuk pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran mandiri. Tanpa perangkat ini, siswa mungkin lebih terbatas pada pembelajaran di kelas. Perangkat digital juga memungkinkan akses yang cepat dan luas ke informasi dan sumber daya pendidikan. Tanpa perangkat ini, siswa mungkin tidak dapat mengakses materi pelajaran yang relevan [5].

Meskipun ada efek negatif yang perlu diperhatikan jika tidak menggunakan perangkat digital dalam pembelajaran, perlu diingat bahwa teknologi tidak selalu menjadi solusi yang tepat untuk setiap konteks pendidikan. Oleh karena itu, penggunaan perangkat digital harus disesuaikan dengan kebutuhan dan sumber daya yang tersedia dalam setiap lingkungan pendidikan. Kualitas pengajaran, pedagogi yang baik, dan keterlibatan guru tetap menjadi faktor utama dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna bagi siswa [6].

Perangkat digital dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, efisien, dan efektif. Siswa menggunakan perangkat digital untuk mengakses berbagai sumber daya pendidikan yang tersedia di internet, yang memungkinkan mereka untuk mencari materi, artikel, video, dan buku elektronik dengan cepat, meningkatkan pemahaman mereka tentang topik tertentu. Aplikasi dan perangkat lunak pendidikan memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik [7].

Platform dan aplikasi pembelajaran digital biasanya dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa. Mereka dapat mendorong partisipasi aktif melalui mekanisme umpan balik instan, tantangan, dan penghargaan. Pembelajaran jarak jauh dapat dilakukan melalui perangkat digital, yang memungkinkan siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja mereka mau. Ini bermanfaat bagi siswa dengan jadwal yang padat atau yang tinggal di lokasi terpencil [8].

Penggunaan perangkat digital membantu guru dan siswa belajar keterampilan teknologi yang sangat penting yang dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan khususnya dunia pendidikan . Digital juga membuat kehidupan lebih mudah bagi terutama siswa tingkat dasar dengan kebutuhan khusus, dengan banyak perangkat dan aplikasi yang dirancang khusus untuk membantu mereka. Melalui perangkat digital, guru dapat memberikan umpan balik secara langsung [9].

Dengan menggunakan perangkat digital, pembelajaran dapat menjadi lebih dinamis dan relevan bagi guru dan siswa. Penggunaan perangkat digital dalam pelaksanaan kurikulum merdeka memberikan peluang bagi guru dan siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran

di sekolah, khususnya di Sekolah Dasar Negeri 05 Pasar Baru Jakarta Pusat.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Penelitian metode kualitatif deskriptif merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran atau deskripsi tentang suatu keadaan secara objektif. Dalam konteks ini, penelitian ini berfokus pada penerapan Model *Case Based Learning* dengan memanfaatkan perangkat digital. *Case Based Learning (CBL)* adalah model pembelajaran yang berpusat pada kasus atau masalah nyata yang dihadapi oleh siswa atau mahasiswa. Melalui CBL, peserta didik dilatih untuk menganalisis, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan berdasarkan kasus-kasus yang disajikan [10].

Dalam penelitian kualitatif deskriptif ini, peneliti akan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, atau analisis dokumen terkait penerapan Model CBL dengan memanfaatkan perangkat digital. Data yang dikumpulkan akan dideskripsikan secara mendalam untuk mengungkap karakteristik, proses, dan efektivitas dari model pembelajaran tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pemahaman yang komprehensif tentang implementasi Model CBL yang memanfaatkan perangkat digital serta dampaknya terhadap proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran [11].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dari SDN 05 Pasar Baru Jakarta Pusat hadir dalam implementasi penelitian ini. Partisipasi penuh dari staf pengajar menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap implementasi perangkat digital. Guru-guru menunjukkan partisipasi aktif, baik dalam sesi diskusi maupun praktek.

Mereka terlibat dalam tanya jawab, berbagi pengalaman, dan memberikan masukan. Selama sesi pemaparan, para guru secara aktif bertanya dan berdiskusi mengenai konsep *Case Based Learning (CBL)* dan penggunaan perangkat digital. Mereka mengajukan pertanyaan yang relevan dan memberikan tanggapan serta saran berdasarkan pengalaman mereka.

Guru-guru berbagi pengalaman mereka dalam menerapkan metode pembelajaran yang berbeda dan mendiskusikan bagaimana CBL bisa diintegrasikan ke dalam praktik pengajaran sehari-hari. Selama sesi praktek, para guru memanfaatkan perangkat digital yang telah disediakan untuk mengembangkan materi pembelajaran berbasis kasus. Mereka mengoperasikan aplikasi, membuat presentasi interaktif, dan mengembangkan kuis digital.

Para guru aktif dalam belajar dan menggunakan berbagai perangkat digital seperti tablet, komputer, dan aplikasi pembelajaran online. Mereka mencoba berbagai fitur dan fungsionalitas untuk mendukung pembelajaran berbasis kasus. Bapak dan ibu guru memanfaatkan perangkat digital untuk membuat materi pembelajaran yang interaktif dan menarik. Mereka juga berlatih dalam mendesain studi kasus yang relevan dan menantang bagi siswa.

Guru-guru menerima penjelasan mendalam tentang dasar-dasar *Case Based Learning*, termasuk definisi, tujuan, dan manfaatnya dalam proses pembelajaran. Implementasi perangkat digital juga mencakup pengenalan berbagai perangkat digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis kasus, seperti tablet, komputer, dan aplikasi pendidikan. Pemateri menjelaskan bagaimana CBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Siswa belajar untuk

merumuskan dan menerapkan solusi terhadap masalah nyata yang mereka hadapi.

Pada saat pelaksanaan juga dilakukan demonstrasi, dimana hal ini membantu guru memahami cara membuat dan mengimplementasikan studi kasus yang relevan dan menantang bagi siswa. Guru-guru melakukan latihan praktis baik secara mandiri maupun berkelompok untuk menyusun studi kasus dan menggunakan perangkat digital.

Model CBL dengan memanfaatkan perangkat digital ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan perangkat digital. Mereka menjadi lebih percaya diri dalam mengoperasikan tablet, komputer, dan aplikasi pembelajaran digital. Guru-guru mempelajari dasar-dasar teknologi pendidikan, termasuk pengertian, fungsi, dan manfaatnya dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pengenalan berbagai perangkat digital seperti tablet, komputer, laptop, dan smartboard yang akan digunakan dalam pembelajaran berbasis kasus.

Pembelajaran tentang etika dalam penggunaan teknologi dan internet, serta cara mengajarkan siswa untuk menggunakan teknologi secara bertanggung jawab. Bapak dan ibu guru juga dilatih untuk mengintegrasikan teknologi dalam metode pembelajaran berbasis kasus, termasuk cara menyusun dan menyajikan studi kasus yang interaktif. Guru didorong untuk terus mengikuti pelatihan dan workshop terkait teknologi pendidikan untuk memperbarui dan meningkatkan kompetensi mereka.

Guru-guru bekerja dalam kelompok kecil untuk menerapkan CBL dengan perangkat digital. Mereka berhasil menyelesaikan studi kasus yang diberikan dan menunjukkan pemahaman yang baik dalam

mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Implementasi perangkat digital mendapatkan umpan balik positif dari peserta, yang menyatakan bahwa praktek langsung membantu mereka lebih memahami cara kerja CBL dan penggunaan perangkat digital.

Guru memilih kasus-kasus nyata yang relevan dengan lingkungan sekitar siswa, seperti masalah kebersihan lingkungan, kemacetan, atau permasalahan air bersih. Kasus-kasus yang dipilih juga mempertimbangkan konteks sosial dan budaya yang familiar bagi siswa, sehingga mereka dapat lebih mudah mengidentifikasi dan memahami masalah tersebut. Melalui analisis kasus nyata, siswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Dengan menerapkan kasus nyata dalam sosialisasi *Case Based Learning*, diharapkan siswa dapat lebih memahami materi pelajaran melalui konteks yang mereka kenali dan alami. Pendekatan ini juga membantu mereka mengembangkan berbagai keterampilan penting yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, sambil memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran. Disarankan rencana tindak lanjut untuk mendukung penerapan CBL di kelas, termasuk sesi pelatihan tambahan dan pendampingan bagi guru yang membutuhkan.

Melalui hasil penelitian ini, diharapkan guru-guru di SDN 05 Pasar Baru Jakarta Pusat dapat mengembangkan kompetensi teknologi yang diperlukan untuk menerapkan *Case Based Learning* secara efektif. Dengan demikian, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan bagi siswa, serta mampu meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.

Hasil penelitian model CBL dengan memanfaatkan perangkat digital

menunjukkan bahwa program tersebut berjalan dengan baik dan mencapai tujuannya. Dengan evaluasi dan tindak lanjut yang tepat, diharapkan penerapan CBL dan penggunaan perangkat digital di sekolah ini akan terus berkembang dan memberikan dampak positif bagi pembelajaran siswa.

SIMPULAN

Metode *Case Based Learning* telah membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Melalui analisis kasus, siswa mampu mengidentifikasi masalah, mengevaluasi berbagai solusi, dan membuat keputusan yang tepat. Guru-guru di SDN 05 Pasar Baru Jakarta Pusat Penggunaan model *Case Based Learning* yang interaktif dan kontekstual telah meningkatkan motivasi belajar siswa. Mereka lebih antusias dan tertarik untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, model *Case Based Learning* yang memanfaatkan perangkat digital di SDN 05 Pasar Baru Jakarta Pusat telah menunjukkan hasil yang positif. Program ini tidak hanya meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa, tetapi juga mendorong penggunaan teknologi digital dalam pendidikan yang lebih efektif dan efisien. Hal ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan di sekolah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. L. Hidayatulloh, T. A. Sutikno, and I. M. Wirawan, "Perbedaan Hasil Belajar Dasar Desain Grafis dengan Menerapkan Model Pembelajaran CBL (Challenge Based Learning) Berbantuan Animasi Dibandingkan Model Pembelajaran CBL Berbantuan Web pada Siswa Kelas X di SMK Islam Batu," *TEKNO*, vol. 28, no. 2, 2019, doi: 10.17977/um034v28i2p142-148.
- [2] M. Jailani, W. Wantini, S. Suyadi,

- and B. M. R. Bustam, “Meneguhkan Pendekatan Neurolinguistik dalam Pembelajaran: Studi Kasus pada Pembelajaran Bahasa Arab Madrasah Aliyah,” *J. Pendidik. Agama Islam Al-Thariqah*, vol. 6, no. 1, 2021, doi: 10.25299/al-thariqah.2021.vol6(1).6115.
- [3] M. Mariana, “Profesionalitas Guru dalam Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 1 Lawang Wetan Musi Banyuasin,” *Muaddib Islam. Educ. J.*, vol. 1, no. 1, 2018, doi: 10.19109/muaddib.v1i1.3046.
- [4] F. Wospakrik, S. Sundari, and L. Musharyanti, “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Case Based Learning terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa,” *JHeS (Journal Heal. Stud.)*, vol. 4, no. 1, 2020, doi: 10.31101/jhes.515.
- [5] A. K. Minan and E. N. Afifah, “Pengembangan Konten Pembelajaran IT pada Masa Covid 19 Berbasis Total Quality Management,” *Khazanah Pendidik. Islam*, vol. 3, no. 1, 2021, doi: 10.15575/kp.v3i1.9984.
- [6] R. D. Rahmawati, *et al.*, “Internalisasi Nilai Moral dalam Mengantisipasi Bahaya Kenakalan Remaja Menggunakan Video Animasi Digital,” *Connect. J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 3, no. 1, 2023, doi: 10.32505/connection.v3i1.5596.
- [7] F. A. Rahma, H. S. Harjono, and U. Sulisty, “Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital,” *J. Basicedu*, vol. 7, no. 1, 2023, doi: 10.31004/basicedu.v7i1.4653.
- [8] A. Huriyatunnisa, “Penerapan Adaptasi Teknologi bagi Guru Sekolah Dasar dalam Menunjang Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) di Masa Pandemi,” *J. Basicedu*, vol. 6, no. 2, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i2.2548.
- [9] A. A. Syahid, A. H. Hernawan, and L. Dewi, “Analisis Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 6, no. 3, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2909.
- [10] D. M. A. Lexy J. Moleong, “Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi),” *PT. Remaja Rosda Karya*, 2019, doi: 10.1016/j.carbpol.2013.02.055.
- [11] Sugiyono, “Memahami Penelitian Kualitatif,” *Bandung Alf.*, 2016.