

SOSIALISASI CASE-BASED LEARNING MEMANFAATKAN PERANGKAT DIGITAL DI SDN 05 PASAR BARU JAKARTA PUSAT

DISSEMINATION OF CASE-BASED LEARNING USING DIGITAL DEVICES AT SDN 05 PASAR BARU, CENTRAL JAKARTA

Eddy Saputra^{*}, Rayung Wulan, Nur Ali

Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, Jakarta, Indonesia

*e-mail: saputra2578@gmail.com

Received 2025-12-23

Revised 2026-08-21

Accepted 2026-08-22

Published 2026-08-29

Abstrak

Case-Based Learning 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 ini bertujuan untuk penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran berbasis kasus kepada para pendidik yang berjumlah 23 guru di SDN 05 Pasar Baru Jakarta Pusat. Sosialisasi ini dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan para pendidik dalam mengintegrasikan perangkat digital ke dalam pembelajaran berbasis kasus. Metode Implementatif digunakan oleh tim pengabdian kepada Masyarakat dari Universitas Indraprasta PGRI Jakarta. Sosialisasi ini dapat mendorong penggunaan perangkat digital secara efektif dalam pembelajaran berbasis kasus, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Hasil belajar meningkat yang awalnya hanya kkm (78) kenaikan rata2 10-15 poin. Oleh karena itu, sosialisasi *Case-Based Learning* dengan memanfaatkan perangkat digital di sekolah adalah langkah penting dalam menghadirkan perubahan positif dalam sistem pendidikan Indonesia.

Kata Kunci: perangkat digital; sekolah dasar; sosialisasi *Case-Based Learning*

Abstract

Case-Based Learning is an effective method for developing contextual understanding and critical thinking skills in students. In today's digital era, the use of digital devices has opened up new opportunities for presenting and managing case-based learning in a more interactive and engaging manner. This activity aimed to introduce 23 teachers at SDN 05 Pasar Baru, Central Jakarta, to the use of digital devices in case-based learning. This outreach program can improve educators' understanding and skills in integrating digital devices into case-based learning. The Implementation Method was used by the Community Service Team from Indraprasta PGRI University Jakarta. This outreach program can encourage the effective use of digital devices in case-based learning, thereby improving the quality of learning and student learning outcomes. Learning



outcomes improved rising by an average of 10–15 points above the initial minimum mastery standard (KKM) of 78. Therefore, raising awareness about Case-Based Learning utilizing digital tools in schools is a crucial step toward bringing about positive change in Indonesia's education system.

Keywords: *digital devices; elementary school; socialization of Case-Based Learning*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat digital di nilai sangat rendah, dari jumlah siswa 32 di kelas 4 dan 5 rata siswa hanya 50% yang mencapai kkm, selebihnya dibawah kkm. Siswa merasa bingung dengan arahan guru dalam memanfaatkan perangkat pada pembelajaran. Setelah di ketahui permasalahan diketahui guru di sekolah yang mengalami kesulitan dalam memanfaatkan perangkat digital. Hal ini menjadikan informasi kurang tersampaikan secara jelas pada siswa, yang mengakibatkan siswa bingung terhadap arahan yang harus dilakukan.

Berdasarkan data awal terdapat 15 guru dari total 23 yang ada di Sekolah dasar Negeri 05 Pasar Baru mengalami kesulitan menggunakan perangkat teknologi untuk membantu pembelajaran di sekolah (Pangestu et al., 2024). Atas dasar data awal ini tim pengabdian masyarakat dari Universitas Indraprasta PGRI merasa perlu melakukan kegiatan pelatihan dalam memaksimalkan perangkat teknologi pada pembelajaran (Naibaho et al., 2024).

Indikator kemajuan masyarakat tidak terlepas dari peran pendidikan, dari sinilah sebuah negara bisa dikatakan maju yang tercermin dari perilaku masyarakatnya (Riadi, 2024). Pemerintah Indonesia telah menempatkan peningkatan kualitas pendidikan sebagai prioritas utama. Model pembelajaran studi kasus juga dikenal sebagai "*case-based learning*" diluncurkan dengan tujuan meningkatkan relevansi pembelajaran dengan persyaratan peningkatan hasil pembelajaran. Selain itu, memberi sekolah lebih banyak kebebasan untuk mengembangkan model pembelajaran yang sesuai (Tsekhmister, 2023).

Pelaksanaan model pembelajaran studi kasus (*Case-Based Learning*), tantangan masih banyak yang perlu diatasi, diantaranya pihak sekolah belum



memaksimal pada pemanfaatan perangkat digital (Barokah, 2023). Akses terhadap perangkat digital yang memadai masih menjadi masalah bagi sebagian besar sekolah di Indonesia. Banyak wilayah, terutama yang terpencil, masih menghadapi tantangan untuk menyediakan infrastruktur yang cukup untuk mendukung pembelajaran berbasis digital (Jailani et al., 2021).

Model pembelajaran studi kasus (*Case-Based Learning*), Memanfaatkan perangkat digital memerlukan pemahaman dan keterampilan yang mendalam oleh para pendidik (Dewi & Rahayu, 2023). Namun, guru kadang-kadang tidak menerima pelatihan yang memadai. Penggunaan perangkat digital juga membawa risiko keamanan dan privasi yang perlu dikelola dengan hati-hati. Sekolah harus memiliki kebijakan dan protokol yang kuat untuk melindungi data guru dan siswa (Nur Laila et al., 2024).

Pembuatan dan pengembangan konten digital yang berkualitas dan sesuai dengan model pembelajaran studi kasus (*Case-Based Learning*), memerlukan sumber daya yang cukup (Alizadeh et al., 2024). Sumber daya, pelatihan, dan dukungan yang diperlukan diperlukan untuk mengatasi masalah yang ada, dan semua pihak, termasuk 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 (Wospakrik et al., 2020).

Perangkat digital memudahkan kerja sama siswa, guru, dan bahkan sesama siswa di seluruh dunia (Batubara, 2018). Siswa mungkin tidak dapat mengakses alat-alat ini jika mereka tidak memiliki perangkat digital. Ini dapat mengurangi peluang mereka untuk berpartisipasi dalam proyek kolaboratif dan pengalaman pembelajaran sosial (Herman et al., 2025). Mengoperasikan perangkat digital dan bekerja dengan teknologi adalah keterampilan yang sangat penting di era teknologi saat ini. Tanpa penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran, siswa mungkin tidak dapat mengembangkan keterampilan ini dengan baik (Tóth et al., 2022).



Pemanfaatan Perangkat digital menjadikan pembelajaran yang lebih fleksibel, termasuk pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran mandiri (Sari & Munir, 2024). Tanpa perangkat ini, siswa mungkin lebih terbatas pada pembelajaran di kelas. Perangkat digital memberikan akses yang cepat dan luas ke informasi dan sumber daya pendidikan. Tanpa perangkat ini, siswa mungkin mengalami keterbatasan dalam mengakses materi pelajaran yang relevan (Minan and Afifah 2021)

Pastinya ada risiko yang di hadapi, sementara pembelajaran dengan menggunakan perangkat digital sebuah keniscayaan, meskipun teknologi tidak satunya-satunya perangkat yang dapat memudahkan pembelajaran (Prasetya, I. A., & Safriadi, 2024). Kebutuhan akan perangkat digital pada pembelajaran harus di tinjau dengan ketersediaan kemampuan pada satuan pendidikan. Dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna pada siswa, maka perlu memperhatikan kualitas pengajaran, keterlibatan guru serta pedagogi yang baik, hal ini yang dapat menjadi faktor utamanya (Rahmawati et al., 2023).

Sangat beragamnya pemanfaatan perangkat digital menjadikan pembelajaran sangat efektif yang berdampak memberikan pengalaman pembelajaran, menarik dan efisien. Sumber daya pendidikan dapat diakses secara lebih luas lagi melalui pemanfaatan perangkat digital pada pembelajaran (Aini & Nuro, 2023). Pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif dengan memanfaatkan sumber daya teknologi. Mesin pencarian dengan mudah mencari artikel, video, serta buku elektronik dengan mudah. Bisa memberikan pandangan materi lebih luas (Rahma et al., 2023).

Pada pembelajaran jarak jauh bisa bergantung pada teknologi, hal ini bisa dilakukan siswa di lokasi mana saja. Sudah banyak terdapat aplikasi pembelajaran digital untuk meningkatkan partisipasi siswa pada platform yang sudah dirancang. Digital dapat menjangkau semua peserta didik meskipun keberadaan jauh dari perkotaan, sehingga pendidikan dapat diakses oleh semua anak bangsa. Tidak ada lagi alasan siswa tidak sekolah (Hurriyatunnisa, 2022).



Guru dan siswa sangat terbantu dengan penggunaan perangkat digital melalui pengembangan keterampilan teknologi kehidupan menjadi sangat terbantu (Maulida & Umay, 2023). Selain itu, perangkat digital meningkatkan aksesibilitas siswa dengan kebutuhan khusus. Ada banyak perangkat dan aplikasi yang dirancang untuk membantu siswa dengan kebutuhan khusus. Melalui perangkat digital, guru dapat memberikan umpan balik secara langsung (Syahid et al., 2022).

Pembelajaran yang dilakukan melalui pemanfaatan teknologi menjadikan belajar lebih dinamis serta memberikan pengalaman pembelajaran. Pembelajaran abad 21 sebagai bentuk implementasi dari kurikulum merdeka, salah satu tujuan pembelajaran dengan memaksimalkan teknologi pada kegiatan belajar. Sekolah sangat dianjurkan, karena melalui pembiasaan ini membuka peluang guru dan siswa menjadi terbiasa dalam menggunakannya, khususnya di Sekolah Dasar Negeri 05 Pasar Baru Jakarta Pusat.

Tujuan kegiatan PKM ini untuk meningkatkan kemampuan penggunaan perangkat digital pada guru dan berdampak pada peningkatan hasil belajar. Awalnya hanya rata-rata 50% yang mencapai kkm, setelah kegiatan guru menyampaikan informasi bahwa terjadi peningkatan 40%, sehingga capaian menjadi 90% pada hasil belajar siswa.

METODE

Kegiatan “Sosialisasi Case-Based Learning dengan Memanfaatkan Perangkat Digital di SDN 05 Pasar Baru, Jakarta Pusat” menggunakan metode implementatif. Metode ini dilaksanakan dengan memberikan pemahaman mengenai konsep *Case-Based Learning* kepada para guru, kemudian dilanjutkan dengan praktik langsung penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran berbasis kasus. Peserta tidak hanya memperoleh penjelasan secara teoritis, tetapi juga dibimbing untuk menganalisis kasus, menyusun kegiatan pembelajaran, serta menggunakan teknologi, dimana ini yang sesuai dengan perkembangan kondisi siswa saat ini. Kegiatan ini dilaksanakan di SDN 05 Pasar Baru, Jakarta Pusat kepada 23



guru. Tahap-tahap dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dibagi menjadi beberapa tahap diantaranya sebagai berikut.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan, tim pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat melakukan silaturahmi sekaligus kunjungan, serta izin untuk melaksanakan kegiatan dan memberikan gambaran proposal tentang kegiatan yang akan dilaksanakan kepada kepala sekolah dan para guru di Sekolah Dasar Negeri 05 Pasar Baru Jakarta Pusat. Setelah silaturahmi kepada kepala sekolah dan guru serta menyatakan bersedia menjadi mitra tim pengabdian masyarakat meminta surat kesediaan mitra agar bisa dilanjutkan untuk kegiatan selanjutnya.

Tahap Pelaksanaan

Mitra sangat antusias dan terbuka serta menyambut positif kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul Sosialisasi Pembelajaran *Case Based Learning* Dengan Memanfaatkan Perangkat Digital Di Sekolah Dasar Negeri 05 Pasar Baru Jakarta Pusat. Kepala Sekolah menyiapkan ruangan aula yang biasa digunakan untuk kegiatan pelatihan. Pihak sekolah juga menyiapkan alat peraga untuk kegiatan pelatihan agar lebih efektif. Secara keseluruhan, tahapan ini bertujuan untuk memperkenalkan, mensosialisasikan, dan memfasilitasi pemahaman serta keterampilan guru dalam menerapkan *case-based learning* dengan pemanfaatan perangkat digital di SDN 05 Pasar Baru. Setelah dilakukan tes sumatif guru menyampaikan informasi bahwa terjadi peningkatan 40%, sehingga capaian menjadi 90% pada hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seluruh guru dengan jumlah 23 dari SDN 05 Pasar Baru Jakarta Pusat hadir dalam sosialisasi ini. Partisipasi penuh dari para Guru menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap pelatihan ini. Guru-guru menunjukkan partisipasi aktif selama sesi pelatihan, baik dalam sesi diskusi maupun praktik serta 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. mengajukan pertanyaan yang relevan dan memberikan tanggapan serta saran berdasarkan pengalaman.

Guru membahas bagaimana mereka menggunakan berbagai pendekatan pembelajaran dan bagaimana CBL dapat digunakan dalam pengajaran sehari-hari. Selama sesi praktik, para guru menggunakan perangkat digital yang telah diberikan untuk membuat materi pembelajaran berbasis kasus, menjalankan aplikasi, membuat presentasi interaktif, dan membuat kuis digital.

Para guru menggunakan berbagai perangkat digital, seperti tablet, komputer, dan aplikasi pembelajaran online, untuk mendukung pembelajaran berbasis kasus. Bapak dan ibu guru memanfaatkan perangkat digital untuk membuat materi pelajaran interaktif dan menarik, dan para guru juga berlatih membuat studi kasus yang relevan dan menantang bagi siswa mereka.

Penjelasan mendalam tentang konsep Case-Based Learning, termasuk definisi, tujuan, dan manfaatnya untuk pembelajaran, diberikan kepada guru. Pengenalan berbagai perangkat digital, seperti tablet, komputer, dan aplikasi pendidikan, juga merupakan bagian dari sosialisasi. Pemateri menjelaskan bagaimana CBL dapat membantu siswa dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah. Siswa menemukan dan menerapkan solusi untuk masalah dunia nyata.

Pemateri memberikan contoh studi kasus nyata dan menunjukkan langkah-langkah bagaimana kasus tersebut bisa diintegrasikan dalam pembelajaran dengan bantuan teknologi digital. Demonstrasi juga dilakukan selama pelaksanaan, untuk membantu guru memahami cara membuat dan menerapkan studi kasus yang relevan dan menantang bagi siswa. Guru melakukan latihan praktis untuk menyusun dan menggunakan perangkat digital, baik secara mandiri maupun berkelompok.

Hasil evaluasi berdasarkan testimoni pelatihan ini menunjukkan bahwa kompetensi guru dalam menggunakan perangkat digital telah meningkat. Guru menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan tablet, komputer, dan aplikasi

pembelajaran digital. Guru-guru mempelajari hal-hal dasar tentang teknologi pendidikan, seperti apa itu, bagaimana itu bekerja, dan bagaimana itu meningkatkan hasil pembelajaran. Pengenalan berbagai perangkat digital yang akan digunakan dalam pembelajaran berbasis kasus diberikan oleh tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Indraprasta PGRI Jakarta. Perangkat-perangkat ini termasuk tablet, komputer, laptop, dan smartboard.

Pengetahuan tentang moral dalam penggunaan teknologi dan internet, serta metode untuk mendidik siswa untuk menggunakan teknologi secara bertanggung jawab. Selain itu, bapak dan ibu guru dididik untuk memasukkan teknologi ke dalam pendekatan pembelajaran berbasis kasus. Ini termasuk membangun dan menampilkan studi kasus interaktif. Untuk mempertahankan pengetahuan dan keterampilan mereka, guru harus terus mengikuti kursus dan workshop tentang teknologi pendidikan.

Selama sesi praktik, guru bekerja dalam kelompok kecil untuk menerapkan CBL dengan perangkat digital. Guru berhasil menyelesaikan studi kasus yang diberikan dan menunjukkan pemahaman yang baik tentang mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Peserta memberikan umpan balik positif tentang sesi praktik, menyatakan bahwa mereka lebih memahami penggunaan perangkat digital dan cara kerja CBL.

Guru memilih kasus nyata yang relevan dengan lingkungan siswa, seperti masalah air bersih, kemacetan, atau kebersihan. Mereka juga mempertimbangkan konteks sosial dan budaya siswa, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengidentifikasi masalah tersebut. Harapannya kemampuan berpikir kritis serta analisis dalam melakukan kasus pada dunia nyata dapat meningkat pada proses pembelajaran yang dilakukan siswa.

Dengan menerapkan kasus nyata dalam sosialisasi pembelajaran berdasarkan kasus, diharapkan siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pelajaran melalui konteks yang akrab dan alami. Selain itu, metode ini memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran dan

membantu dalam pengembangan berbagai keterampilan penting yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mendukung penerapan CBL di kelas, disarankan sesi pelatihan tambahan dan pendampingan bagi guru yang membutuhkan.

Di SDN 05 Pasar Baru Jakarta Pusat, guru-guru dapat memperoleh keterampilan teknologi yang diperlukan untuk menerapkan pembelajaran berbasis kasus secara efektif melalui program ini. Oleh karena itu, pembelajaran di era digital dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan bagi siswa. Ini juga memiliki kemampuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Hasil yang dikumpulkan setelah kegiatan menunjukkan bahwa program berjalan dengan baik dan mencapai tujuannya. Diharapkan penggunaan CBL dan penggunaan perangkat digital di sekolah ini akan terus berkembang dan berdampak positif pada pembelajaran siswa dengan evaluasi dan tindak lanjut yang tepat.



Gambar 1 Kegiatan Sosialisasi

Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran, pada tes formatif diketahui bahwa rata-rata siswa yang mencapai KKM baru sebesar 50%. Setelah guru menyampaikan informasi dan melaksanakan kegiatan pembelajaran secara optimal, terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 40%. Hal tersebut terlihat pada hasil tes sumatif, di mana persentase siswa yang mencapai KKM, sehingga adanya peningkatan menjadi 90%. Pembelajaran yang dilaksanakan berdampak positif pada peningkatan kualitasnya. Jika sebelumnya ketercapaian hanya 50% sehingga

menjadi 90% menunjukkan adanya peningkatan ketercapaian KKM sebesar 40 poin persentase, sehingga kegiatan yang dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, ini menyimpulkan bahwa program yang dilakukan efektif.

SIMPULAN

Kegiatan memberikan peningkatan pemahaman kepada guru mengenai penerapan pembelajaran berbasis kasus dalam proses pembelajaran. Guru memperoleh pengetahuan tentang cara menyusun dan menyajikan materi berdasarkan kasus, karakteristik siswa, serta tujuan pembelajaran. Metode implementatif yang dilakukan tidak hanya menjelaskan secara teori, tetapi memberikan kegiatan praktik langsung dalam merancang pembelajaran berbasis kasus, sehingga menjadikan guru lebih mengerti. Guru mampu memanfaatkan perangkat digital untuk menyajikan permasalahan, mencari informasi, berdiskusi, menyusun solusi, serta melakukan evaluasi pembelajaran. Kegiatan ini mendorong guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Dengan menggunakan media digital, pembelajaran berbasis kasus dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berkolaborasi, memecahkan masalah, dan berpikir kritis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, D. F. N., & Nuro, F. R. M. (2023). Analisis Kompetensi Literasi Digital Guru sebagai Pendukung Keterampilan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4744>
- Alizadeh, M., Saramad, A., Rafiepoor, H., Taghvaei, A., Rayati, R., Sibevei, S., Seyyedlar, Z. S., Peighambaroust, S., Zomorodi, A., & Taghavi, A. A. (2024). Effect of virtual case-based learning (CBL) using the flipped class and peer instruction on the motivation to learn basic sciences. *BMC Medical Education*, 24(1). <https://doi.org/10.1186/s12909-024-06229-w>
- Barokah, J. (2023). Tren dan Perkembangan dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 3(5).
- Batubara, D. S. (2018). Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi Guru

1771



SD/MI (Potret, Faktor-faktor, dan Upaya Meningkatkan). *Muallimuna Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1).

Dewi, C. A., & Rahayu, S. (2023). Implementation of case-based learning in science education: A systematic review*. *Journal of Turkish Science Education*, 20(4). <https://doi.org/10.36681/tused.2023.041>

Herman, M., Permadi, A. S., & Verawati, V. (2025). Kesenjangan Akses Internet Dan Dampaknya Terhadap Kualitas Pendidikan Di Desa Tampelas Kecamatan Kamipang Kabupaten Katingan. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 10(2). <https://doi.org/10.33084/bitnet.v10i2.9971>

Huriyatunnisa, A. (2022). Penerapan Adaptasi Teknologi Bagi Guru Sekolah Dasar dalam Menunjang Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) di Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2548>

Jailani, M., Wantini, W., Suyadi, S., & Bustam, B. M. R. (2021). Meneguhkan Pendekatan Neurolinguistik dalam Pembelajaran: Studi Kasus pada Pembelajaran Bahasa Arab Madrasah Aliyah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 6(1). [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6\(1\).6115](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6(1).6115)

Maulida, A. N., & Umayu, N. M. (2023). Problematika Kompetensi Literasi Peserta Didik dalam Pembelajaran yang Memanfaatkan Ragam Perangkat Digital. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 4(2). <https://doi.org/10.51874/jips.v4i2.99>

Minan, A. K., & Afifah, E. N. (2021). Pengembangan Konten Pembelajaran It Pada Masa Covid 19 Berbasis Total Quality Management. *Khazanah Pendidikan Islam*, 3(1). <https://doi.org/10.15575/kp.v3i1.9984>

Naibaho, L., Anneke Rantung, D., & Norpin. (2024). Peran Teknologi dalam Proses Pembelajaran The Role of Technology in the Learning Process. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 7(1).

Nur Laila, F. D., Malvin Nur Ilham Pratama, Galang Putra Nusantara, & Abd. Mu'id Aris Shofa. (2024). Kampanye Literasi Digital dalam Mengatasi Digital Addiction pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Widya Laksana*, 13(2). <https://doi.org/10.23887/jwl.v13i2.79008>

Pangestu, R. F., Akbar, R. A., & Mukarromah, N. (2024). Survei Perangkat Digital: Personal Information Management Pembelajaran. *Epistema*, 5(1). <https://doi.org/10.21831/ep.v5i1.66702>

Prasetya, I. A., & Safriadi, N. (2024). Dampak Negatif Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Pergaulan Bebas Pada Remaja Usia 15 - 20 Tahun. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JSTI)* <https://Journalpedia.Com/1/Index.Php/Jsti>, 06(3), 1–5.



- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulistyio, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>
- Rahmawati, R. D., Nuryani, N., Firmansyah, K., Jamilah, N., Shofiyani, A., Ulya, U. Z., Rahma, V. A., Hidayah, W. N., & Farida, Z. (2023). Internalisasi nilai moral dalam mengantisipasi bahaya kenakalan remaja menggunakan video animasi digital. *Connection: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/10.32505/connection.v3i1.5596>
- Riadi, S. (2024). Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Nilai-Nilai Moral Di Lingkungan Keluarga Muslim. *Jurnal Pendidikan*, 4(Moral).
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2). <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>
- Syahid, A. A., Hernawan, A. H., & Dewi, L. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2909>
- Tóth, T., Virágh, R., Hallová, M., Stuchlý, P., & Hennyeyová, K. (2022). Digital Competence of Digital Native Students as Prerequisite for Digital Transformation of Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(16). <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i16.31791>
- Tsekhmister, Y. (2023). Effectiveness of case-based learning in medical and pharmacy education: A meta-analysis. In *Electronic Journal of General Medicine* (Vol. 20, Number 5). <https://doi.org/10.29333/ejgm/13315>
- Wospakrik, F., Sundari, S., & Musharyanti, L. (2020). Pengaruh penerapan metode pembelajaran case based learning terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa. *JHeS (Journal of Health Studies)*, 4(1). <https://doi.org/10.31101/jhes.515>