JICN: Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara
https://jicnusantara.com/index.php/jicn
Vol : 3 No: 5, Oktober - November 2026
E-ISSN : 3046-4560

Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Interaktif dalam Perkuliahan Konsep Dasar IPS SD untuk Generasi Z

Utilization of Interactive Digital Learning Media in Lectures on Elementary Social Sciences Basic Concepts for Generation Z

Dila[1], Elliza Susanti[2], Diki Trisno[3], Elni Lestari[4], Eka Ayu Fatmawati[5], Fitri Aizah Ramadhan[6]
Universitas Terbuka Palembang
Email: dila191007@gmail.com, ellizasusanti4@gmail.com, dikitrisno33@gmail.com, cecebebel88@gmail.com, eaayufatmawati16@gmail.com, fitri.aizah29@sma.belajar.id

Article Info

Article history :
Received : 29-09-2026
Revised : 01-10-2026
Accepted : 03-10-2026
Pulished : 05-10-2026

Abstract

Generation Z students in elementary teacher education programs are accustomed to fast, visual, and interactive digital environments, so lecture-centered instruction in the Basic Concepts of Social Studies (IPS) course for elementary schools needs to be redesigned. This article describes the use of interactive digital learning media in that course for Generation Z through a library research method with content analysis of ten national journal articles (2022–2025) and one government document on the 2025 Learning Digitalization Program. The results identify six groups of relevant media: smart boards (Interactive Flat Panels) as the main medium, Chromebooks and learning tablets, Google Earth and Google Maps, Canva and Padlet, interactive quiz platforms, and interactive YouTube learning videos. The reviewed studies report increased motivation, collaboration, conceptual understanding, and learning outcomes when these media are used purposefully, provided lecturers plan lessons carefully and maintain adequate digital competence and network readiness.

Keywords: interactive digital learning media, Generation Z, smart board

Abstrak

Mahasiswa Generasi Z pada program studi pendidikan guru sekolah dasar terbiasa dengan lingkungan digital yang cepat, visual, dan interaktif, sehingga perkuliahan Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD yang bertumpu pada ceramah perlu dirancang ulang. Artikel ini mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif dalam perkuliahan tersebut bagi Generasi Z melalui metode studi kepustakaan dengan analisis isi terhadap sepuluh artikel jurnal nasional terbitan 2022–2025 dan satu dokumen resmi pemerintah tentang Program Digitalisasi Pembelajaran 2025. Hasil kajian mengidentifikasi enam kelompok media yang relevan, yaitu smart board (Interactive Flat Panel) sebagai media utama, Chromebook dan tablet pembelajaran, Google Earth dan Google Maps, Canva dan Padlet, platform kuis interaktif, serta video pembelajaran interaktif YouTube. Kajian-kajian yang ditelaah melaporkan peningkatan motivasi, kolaborasi, pemahaman konsep, dan hasil belajar ketika media digunakan secara terencana, dengan syarat dosen merancang pembelajaran secara cermat serta menjaga kompetensi digital dan kesiapan jaringan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital Interaktif, Generasi Z, Smart Board

PENDAHULUAN

Perkuliahan Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar (SD) membekali mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dengan pemahaman tentang hakikat IPS serta konsep dasar geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang kelak harus

dibelajarkan kepada peserta didik. Sebagian besar konsep tersebut bersifat abstrak, misalnya ruang, waktu, perubahan, dan keberagaman masyarakat, sehingga memerlukan media yang mampu memvisualisasikannya secara jelas. Perkuliahan yang bertumpu pada ceramah dan bahan cetak sering kali belum menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna bagi mahasiswa.

Mahasiswa yang menempuh perkuliahan saat ini umumnya berasal dari Generasi Z, yaitu generasi yang tumbuh bersama internet dan perangkat digital. Hamer (2022) menemukan bahwa mahasiswa Generasi Z membutuhkan perangkat yang cepat untuk memperoleh informasi, menyukai praktik langsung, mampu melakukan beberapa aktivitas sekaligus, serta membutuhkan media menarik berbasis audio dan audiovisual. Kebutuhan tersebut semakin relevan karena pemerintah pada tahun 2025 melaksanakan Program Digitalisasi Pembelajaran berupa penyediaan Papan Interaktif Digital atau *smart board*, laptop, materi ajar, dan pelatihan guru, dengan sasaran 288.865 sekolah dan realisasi pengiriman mencapai 215.572unit hingga November 2025. Lulusan PGSD akan segera mengajar di ruang kelas yang telah dilengkapi *smart board*, sehingga perkuliahan Konsep Dasar IPS SD perlu memperkenalkan dan melatihkan pemanfaatannya agar tidak terjadi kesenjangan antara kesiapan calon guru dan kondisi sekolah. Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif dalam perkuliahan Konsep Dasar IPS SD bagi Generasi Z, mencakup karakteristik belajar Generasi Z, jenis media digital interaktif dengan *smart board* sebagai media utama, strategi pemanfaatan, keunggulan, contoh nyata penggunaan, serta tantangan dan solusinya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan (library research) yaitu metode pengumpulan data dilakukan dengan cara menelaah dan mengkaji berbagai teori dari literatur yang relevan. Penelitian ini tidak melibatkan pengumpulan data secara langsung, melainkan bertumpu pada penelaahan sumber tertulis yang relevan dengan tema pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif dalam perkuliahan Konsep Dasar IPS SD untuk Generasi Z. Sumber data terdiri dari sebelas pustaka, yakni sembilan artikel jurnal ilmiah nasional tahun 2022-2025 dan satu dokumen resmi Kemdikdasmen tentang Program Digitalisasi Pembelajaran 2025.

Data dikumpulkan melalui teknik dokumentasi, yaitu penelusuran daring pada laman jurnal resmi dengan kata kunci Generasi Z, Interactive Flat Panel, Chromebook, Google Earth, Canva, Wordwall, Quizizz, dan video pembelajaran. Data dianalisis menggunakan analisis isi (content analysis) secara sistematis dan kritis dengan mengidentifikasi, mengelompokkan, dan membandingkan temuan tiap pustaka, kemudian disusun dalam bentuk narasi ilmiah secara konseptual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Karakteristik Generasi Z dalam Pembelajaran

Generasi Z merupakan generasi yang lahir dan tumbuh ketika teknologi digital dan internet telah tersedia secara luas, sehingga cara memperoleh informasi, berkomunikasi, dan belajar berbeda dari generasi sebelumnya. Hamer (2022) memotret enam pola belajar mahasiswa Generasi Z, yaitu membutuhkan teknologi yang cepat untuk memperoleh informasi, menyukai pembelajaran dengan praktik langsung, mampu *multitasking*, membutuhkan dosen yang

berperan sebagai mitra diskusi, membutuhkan tujuan pembelajaran yang jelas dan umpan balik cepat, serta membutuhkan media audio dan audiovisual yang mudah diakses.

Keenam pola tersebut berimplikasi langsung terhadap perancangan perkuliahan Konsep Dasar IPS SD. Kebutuhan akan praktik langsung menuntut aktivitas berbasis proyek dan simulasi, bukan penyampaian materi satu arah. Kemampuan *multitasking* menuntut variasi aktivitas dalam segmen waktu yang pendek, kebutuhan umpan balik cepat dijawab dengan kuis digital, sedangkan kebutuhan media audiovisual dipenuhi melalui video, peta digital, dan infografis. Peran dosen pun bergeser dari penyampai materi menjadi fasilitator yang mengarahkan mahasiswa memanfaatkan sumber digital secara produktif.

2. Jenis Media Pembelajaran Digital Interaktif Masa Kini di SD

Enam kelompok media digital interaktif ditelaah dalam kajian ini. *Smart board* diposisikan sebagai media utama karena merupakan perangkat terbaru yang dibagikan pemerintah pada tahun 2025, sedangkan lima kelompok lainnya berfungsi sebagai media pendukung yang dapat dijalankan pada *smart board* maupun perangkat pribadi mahasiswa.

a. Smart Board (Interactive Flat Panel) sebagai Media Utama.

Interactive Flat Panel (IFP) atau *smart board* merupakan papan interaktif yang mengintegrasikan layar sentuh, komputer, dan konektivitas internet dalam satu perangkat sehingga dosen dapat menampilkan sekaligus mengoperasikan bahan ajar digital secara langsung bersama mahasiswa. Perangkat ini disalurkan pemerintah melalui Program Digitalisasi Pembelajaran 2025 bersama laptop, materi ajar, dan pelatihan guru (Kemendikdasmen, 2025). Namun, keberhasilan pemanfaatannya bergantung pada perencanaan yang sistematis, pembentukan tim pendamping, dan pengawasan bersama, sehingga dosen perlu merancang aktivitas mahasiswa secara aktif di layar.

b. Chromebook dan Tablet Pembelajaran.

Chromebook adalah perangkat berbasis web yang mendukung pembelajaran secara daring maupun luring dengan data berbasis *cloud*. Setiawati dkk. (2025) melaporkan bahwa di SD Negeri 03 Tiumang perangkat ini digunakan hampir setiap hari untuk mengakses Canva, Google Classroom, dan Google Slides. Tablet pembelajaran memiliki fungsi serupa dengan bobot yang ringan sehingga memudahkan pengamatan di luar kelas. Kedua perangkat memungkinkan mahasiswa mengerjakan tugas kolaboratif dan menyimpan hasilnya pada ruang kerja daring bersama.

c. Google Earth dan Google Maps.

Google Earth dan Google Maps menghadirkan peta digital yang dapat diperbesar, diputar, dan dijelajahi secara virtual, sesuai untuk materi peta dan kenampakan alam. Dewi dkk. (2024) melaporkan bahwa media berbasis peta digital ini berpengaruh positif dan signifikan terhadap pemahaman konsep kenampakan alam pada peserta didik kelas V SD. Mahasiswa dapat menelusuri kenampakan alam di berbagai wilayah, kemudian membandingkan letak, jarak, dan pola permukiman menggunakan Google Maps.

d. Canva dan Padlet.

Canva merupakan aplikasi desain grafis daring untuk membuat infografis, poster, dan presentasi, sedangkan Padlet merupakan dinding virtual kolaboratif. Susanti dkk. (2024) menunjukkan bahwa proyek berbasis Canva pada pembelajaran IPS mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif peserta didik. Pada perkuliahan, Canva dapat digunakan mahasiswa untuk membuat infografis konsep IPS, sedangkan Padlet untuk menyusun garis waktu sejarah lokal secara bersama-sama.

e. Quizizz, Kahoot, Wordwall, dan Nearpod.

Keempat platform ini mengubah asesmen menjadi aktivitas berbasis permainan dengan skor dan papan peringkat. Malau dkk. (2024) menemukan bahwa penggunaan Wordwall pada peserta didik kelas V SD meningkatkan rata-rata nilai dari 57,5 menjadi 83,75, sedangkan Maharani dan Alpusari (2023) melaporkan peningkatan serupa pada penggunaan Quizizz. Bagi Generasi Z yang membutuhkan umpan balik cepat, hasil kuis yang langsung muncul membantu dosen mendeteksi miskonsepsi mahasiswa pada saat itu juga.

f. Video Pembelajaran Interaktif YouTube Edu.

Video pembelajaran menyajikan konsep IPS melalui gambar, suara, dan gerak sehingga sesuai dengan kecenderungan Generasi Z terhadap media audiovisual. Lutfiah dkk. (2024) melaporkan bahwa media interaktif berbantuan video animasi berpengaruh signifikan terhadap minat belajar IPAS peserta didik kelas IV SD. Keinteraktifan video dapat ditingkatkan dengan pertanyaan pemandu dan kuis singkat, dan pemerintah telah menyediakan video pembelajaran serupa pada superaplikasi Rumah Pendidikan (Kemendikdasmen, 2025).

3. Strategi Pemanfaatan Media Digital Interaktif dalam Perkuliahan Konsep Dasar IPS SD

Berdasarkan telaah tersebut, strategi pemanfaatan media digital interaktif dalam perkuliahan Konsep Dasar IPS SD dirumuskan dalam tiga langkah berikut.

Langkah	Deskripsi
1. Penyelarasan Media dengan Tujuan	Media dipilih sesuai tujuan pembelajaran (misalnya peta digital untuk konsep ruang, infografis untuk keberagaman) agar tidak sekadar menjadi alat presentasi (Hamer, 2022).
2. Pengelolaan Tatap Muka	Tatap muka dikelola melalui rotasi stasiun antara *smart board*, Chromebook, dan pembuatan infografis, sebagaimana diperagakan pada peluncuran program digitalisasi pembelajaran (Kemdikdasmen, 2025).
3. Asesmen dan Proyek Microteaching	Pemahaman dinilai melalui kuis interaktif Quizizz/Kahoot dan proyek Canva/Padlet, yang hasilnya menjadi dasar penyusunan simulasi mengajar (*microteaching*) IPS SD (Susanti dkk., 2024).

4. Keunggulan Media Digital Masa Kini untuk Pembelajaran Gen Z

Hasil telaah menunjukkan empat keunggulan media digital interaktif bagi pembelajaran Generasi Z, yaitu memvisualisasikan konsep abstrak melalui IFPD dan Google Earth

(Indriansyah, 2025; Dewi dkk., 2024); meningkatkan motivasi belajar melalui video animasi (Lutfiah dkk., 2024); mendorong kolaborasi melalui proyek Canva dan penggunaan Chromebook (Susanti dkk., 2024; Setiawati dkk., 2025); serta memberikan umpan balik cepat melalui kuis digital Quizizz dan Wordwall (Maharani & Alpusari, 2023; Malau dkk., 2024).

5. Contoh Nyata Penggunaan yang Menguntungkan Saat Ini

Tiga contoh berikut diambil dari pustaka yang telah dirujuk dan berasal dari kelas sekolah dasar, sehingga dapat dijadikan model bagi mahasiswa PGSD dalam perkuliahan.

Contoh	Temuan Utama
Smart board – SD Islam Sabilillah 1 Malang	Indriansyah (2025): penggunaan IFPD pada pembelajaran IPS meningkatkan motivasi belajar dan kolaborasi peserta didik melalui aktivitas layar sentuh dan diskusi kelompok.
Chromebook & Google Earth – kelas V SD	Setiawati dkk. (2025): penggunaan Chromebook harian meningkatkan kenyamanan dan pemahaman peserta didik. Dewi dkk. (2024): rata-rata *posttest* kenampakan alam 86,04 (kelas Google Earth) berbanding 65,62 (kelas kontrol).
Quizizz – SD IT Humairoh 2 Pekanbaru	Maharani dan Alpusari (2023): nilai rata-rata naik dari 50,00 menjadi 82,80 dengan kategori N-Gain efektif.

6. Tantangan dan Solusi Penggunaan Media Digital Masa Kini

Pemanfaatan media digital interaktif juga menghadapi sejumlah tantangan beserta solusinya sebagai berikut.

Tantangan	Solusi
Kompetensi digital pengajar	Pelatihan berkala bagi dosen dan mahasiswa, pendampingan sejawat, serta pemanfaatan pelatihan pemerintah (Kemendikdasmen, 2025).
Konektivitas jaringan	Pemanfaatan mode luring, mengunduh materi sebelum perkuliahan, dan membagi aktivitas dalam kelompok kecil (Setiawati dkk., 2025).
Media hanya menjadi alat presentasi	Mencantumkan aktivitas mahasiswa di layar secara eksplisit dalam rencana pembelajaran serta pemantauan dan evaluasi berkala (Umara dkk., 2025).
Penyesuaian materi dengan media	Memetakan capaian pembelajaran pada jenis media yang sesuai dan merancang tugas proyek dengan petunjuk yang jelas (Susanti dkk., 2024).
Pemeliharaan dan	Menyusun jadwal penggunaan bergilir, menunjuk tim pengelola perangkat, dan mengalokasikan anggaran pemeliharaan (Umara dkk., 2025).

pemerataan akses	

KESIMPULAN

Kajian ini menyimpulkan bahwa mahasiswa Generasi Z membutuhkan perangkat yang cepat, praktik langsung, tujuan pembelajaran yang jelas, umpan balik cepat, serta media berbasis audio dan audiovisual, sehingga perkuliahan Konsep Dasar IPS SD perlu memanfaatkan media pembelajaran digital interaktif. Enam kelompok media yang dibahas, yaitu *smart board*, Chromebook dan tablet pembelajaran, Google Earth dan Google Maps, Canva dan Padlet, platform kuis interaktif Quizizz, Kahoot, Wordwall, dan Nearpod, serta video pembelajaran interaktif YouTube Edu, masing-masing menjawab kebutuhan tersebut.

Smart board bantuan pemerintah tahun 2025 menjadi media utama karena memusatkan visualisasi, partisipasi, dan akses sumber belajar dalam satu perangkat, serta telah tersedia di banyak sekolah tempat lulusan PGSD akan mengajar. Strategi pemanfaatannya mencakup penyelarasan media dengan tujuan pembelajaran, penyajian materi awal melalui video, pengelolaan tatap muka dengan *smart board*, penugasan proyek digital, serta asesmen formatif melalui kuis interaktif. Tiga contoh nyata di sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut berkaitan dengan meningkatnya motivasi, kolaborasi, pemahaman konsep, dan hasil belajar.

Tantangan berupa kompetensi digital pengajar, konektivitas jaringan, pemanfaatan yang hanya sebatas presentasi, penyesuaian materi, serta pemeliharaan dan pemerataan akses dapat diatasi melalui pelatihan berkelanjutan, pemanfaatan mode luring, perancangan aktivitas yang terencana, pemetaan materi dengan media, dan pengelolaan perangkat yang terorganisasi. Dengan demikian, media digital interaktif efektif apabila dipilih sesuai tujuan, dirancang untuk melibatkan mahasiswa secara aktif, dan dikelola secara berkelanjutan. Penelitian lanjutan berupa uji eksperimen pada perkuliahan Konsep Dasar IPS SD disarankan untuk menguji efektivitas strategi yang dirumuskan dalam artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

Dewi, M. S., Abidin, Y., & Arifin, M. H. (2024). Implementasi media pembelajaran berbasis peta digital (Google Earth) dalam mata pelajaran IPS materi kenampakan alam (Penelitian quasi-eksperiment pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V sekolah dasar). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 14182–14196.

Hamer, W. (2022). Memahami pola belajar Generasi Z sebagai dasar pengembangan media pembelajaran IPS di IAIN Metro. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 8(1), 175–183.

Indriansyah, R. T. (2025). Peran media Interactive Flat Panel Display (IFPD) dalam meningkatkan motivasi dan kolaborasi belajar siswa. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 4(4), 493–501.

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). *Percepat transformasi pendidikan, Presiden luncurkan digitalisasi pembelajaran untuk 288 ribu sekolah* (Siaran Pers Nomor 793/sipers/A6/XI/2025).

Lutfiah, M., Effendi, D., & Noviati. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan video animasi terhadap minat belajar IPAS di kelas 4. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 682–691.

Maharani, F., & Alpusari, M. (2023). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(1), 1–8.

Malau, R. W. A., Nurhayati, S., Fauzi, A., & Matondang, Z. (2024). Pengaruh penerapan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 321–329.

Setiawati, N., Susilawati, W. O., & Suraya, A. (2025). Analisis pemanfaatan perangkat Chromebook dalam proses pembelajaran pada peserta didik kelas V SD Negeri 03 Tiumang. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 8(1), 92–102.

Susanti, Irmawati, E., & Zulfiati, H. M. (2024). Pemanfaatan Canva dalam implementasi PjBL untuk mengembangkan keterampilan abad 21 pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2729–2743.

Umara, R., Nurmilah, I., Haryati, E., & Warta, W. (2025). Manajemen pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP) dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar (Studi kasus di SDN 2 Kiarapedes Kabupaten Purwakarta). *El-Idare: Journal of Islamic Education Management*, 11(2), 104–112.