



## Challenges and Strategies of History Teachers in Utilizing Digital Learning Media: A Case Study at SMKN 1 Banjarmasin

Kendala dan Strategi Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital : Studi Kasus di SMKN 1 Banjarmasin

Muhammad Aminullah<sup>1)\*</sup>, Heri Susanto<sup>1)</sup>, Dewicca Fatma Nadilla<sup>1)</sup>, Fitri Mardiani<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Universitas Lambung Mangkurat

\*Correspondence: 2010111310004@mhs.ac.id

### ABSTRACT

History learning in the digital era requires teachers to adapt their teaching strategies to the characteristics of students who are accustomed to technological environments. This study aims to examine the challenges and strategies of history teachers in utilizing digital learning media at SMKN 1 Banjarmasin. The research employs a qualitative approach with a case study design. Data were collected through classroom observations, semi-structured interviews, and documentation. Informants consisted of two history teachers and ten students from grades X and XI who were directly involved in digital-based learning practices. The findings identified four main challenges: limited technological infrastructure, low digital competence among teachers, psychological barriers such as anxiety over technical disruptions, and time constraints due to administrative burdens. The strategies implemented by teachers included self-directed learning through online resources, peer collaboration, involving students in technical support, and using easily accessible digital media. In addition, some teachers integrated digital media with interactive methods such as quizzes and historical role-playing. These findings indicate that teachers are still able to innovate despite existing limitations. Future researchers are advised to further examine the effectiveness of these strategies on learning outcomes.

**Keywords:** History Teachers; Digital Learning Media; Challenges; Strategies

### ABSTRAK

Pembelajaran sejarah di era digital menuntut guru untuk menyesuaikan strategi pengajaran dengan karakter peserta didik yang terbiasa dengan lingkungan teknologi. Penelitian ini bertujuan mengkaji kendala dan strategi guru sejarah dalam memanfaatkan media pembelajaran digital di SMKN 1 Banjarmasin. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Informan terdiri atas dua guru sejarah dan sepuluh siswa dari kelas X dan XI yang memiliki keterlibatan langsung dalam praktik pembelajaran berbasis digital. Hasil penelitian mengidentifikasi empat kendala utama: keterbatasan infrastruktur teknologi, rendahnya kompetensi digital guru, hambatan psikologis seperti kecemasan terhadap gangguan teknis, dan keterbatasan waktu akibat beban administratif. Strategi yang diterapkan guru meliputi pembelajaran mandiri melalui sumber daring, kolaborasi sejawat, pelibatan siswa dalam dukungan teknis, serta penggunaan media digital yang mudah diakses. Selain itu, beberapa guru memadukan media digital dengan metode interaktif seperti kuis dan pementasan sejarah. Temuan ini menunjukkan bahwa guru tetap mampu berinovasi di tengah keterbatasan. Saran untuk peneliti selanjutnya agar lebih mengkaji efektivitas strategi ini terhadap hasil belajar.

**Kata Kunci:** Guru Sejarah, Media Pembelajaran Digital, Kendala, Strategi

Received: 20 July 2025; Revised: 03 Agus 2025; Accepted: 09 Agus 2025; Available Online: 26 Agus 2025

This is an open access article under the [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



## PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Proses belajar mengajar tidak lagi

terbatas pada interaksi tatap muka di ruang kelas, tetapi telah berkembang menjadi pembelajaran digital yang lebih fleksibel dan interaktif. Guru, termasuk guru sejarah, dituntut untuk mampu menguasai dan memanfaatkan media digital agar dapat menyampaikan materi pelajaran secara efektif dan kontekstual. Teknologi digital yang terus berkembang mendorong perubahan paradigma dalam kegiatan pembelajaran yang kini semakin berbasis teknologi (Qodr, 2020).

Perkembangan tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi guru sejarah, terutama karena peserta didik saat ini merupakan generasi digital native yakni generasi yang sejak dini telah terbiasa menggunakan teknologi dan internet. Untuk itu, guru tidak hanya dituntut menyampaikan materi, tetapi juga dituntut untuk menyajikannya dengan cara yang menarik, relevan, dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini (Fitriah & Mirianda, 2019). Dalam konteks ini, penguasaan media pembelajaran digital menjadi keterampilan penting yang tidak dapat diabaikan agar guru dapat menciptakan proses belajar yang kolaboratif, interaktif, dan bermakna.

Teknologi dalam dunia pendidikan tidak lagi menjadi pelengkap, melainkan telah menjadi kebutuhan utama untuk menyelenggarakan pembelajaran yang efisien dan menarik. Berbagai media digital seperti platform pembelajaran daring, aplikasi edukatif, dan perangkat lunak interaktif memainkan peran penting dalam menjawab tantangan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton. Melalui media tersebut, guru dapat menyampaikan materi menggunakan berbagai format seperti video, animasi, gambar, maupun simulasi interaktif yang mampu memperkuat pemahaman siswa (Iskandar et al., 2023).

Selain memberikan variasi dalam penyampaian materi, teknologi digital juga memperluas akses terhadap sumber belajar yang lebih kaya, mutakhir, dan relevan. Oleh karena itu, penguasaan media pembelajaran digital menjadi prasyarat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran sendiri berfungsi sebagai jembatan antara guru dan siswa, yang mampu merangsang minat, perhatian, dan aktivitas belajar siswa (Ainu, 2023).

Namun demikian, dalam proses integrasi media digital ke dalam pembelajaran, guru kerap menghadapi berbagai kendala, baik teknis maupun non-teknis. Kendala-kendala tersebut dapat berupa keterbatasan infrastruktur, kurangnya pelatihan, hingga rendahnya motivasi dan kompetensi digital guru. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:240), kendala diartikan sebagai halangan, rintangan, atau faktor pembatas yang berpotensi menggagalkan pencapaian tujuan. Dalam dunia pendidikan, kendala ini dapat menghambat kelancaran pelaksanaan strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif, khususnya dalam penggunaan media berbasis teknologi.

Strategi pembelajaran memiliki peran yang sangat penting sebagai pedoman bagi guru dalam memilih dan mengelola media, metode, serta pendekatan yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kondisi pembelajaran. Strategi yang efektif memungkinkan guru menyesuaikan diri dengan tantangan zaman serta menyusun pembelajaran yang terstruktur, adaptif, dan kreatif (Warsita, 2018). Penggunaan media digital interaktif seperti video, animasi, dan platform daring terbukti dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan memperkuat pemahaman konsep secara lebih mendalam (Nadya et al., 2024).

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengidentifikasi kendala-kendala yang dihadapi guru sejarah dalam memanfaatkan media pembelajaran digital serta menggali strategi-strategi yang digunakan untuk mengatasinya. Mengingat bahwa pendidikan abad ke-21 menuntut keterampilan digital sebagai bagian dari kompetensi utama seorang guru, maka pemahaman yang komprehensif terhadap permasalahan ini menjadi krusial. Secara khusus, penelitian ini berfokus pada pengalaman guru sejarah di SMKN 1 Banjarmasin, yang menjadi contoh konkret bagaimana guru menghadapi dinamika pembelajaran digital dalam praktiknya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan keilmuan serta kontribusi praktis dalam merancang kebijakan pelatihan dan pendampingan guru agar mampu mengintegrasikan media digital secara optimal dalam proses pembelajaran sejarah.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan pemahaman yang mendalam terhadap fenomena yang diteliti, yaitu kendala dan strategi yang dihadapi guru sejarah dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi pengalaman, makna, dan dinamika yang terjadi di lapangan secara natural dan kontekstual.

Pendekatan ini menekankan pentingnya interaksi langsung antara peneliti dan subjek penelitian untuk menangkap realitas secara terpadu (Sugiono, 2016:15).

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Sekolah ini dipilih karena merupakan institusi pendidikan yang telah berupaya mengintegrasikan media digital dalam proses pembelajaran sejarah, meskipun dalam praktiknya masih menghadapi berbagai tantangan. Penelitian dilakukan selama bulan Februari hingga April 2025. Dalam konteks ini, SMKN 1 Banjarmasin menjadi lokasi studi kasus tunggal yang memungkinkan peneliti untuk mengkaji secara intensif dan menyeluruh kondisi nyata di lapangan.

Data primer diperoleh melalui wawancara langsung dengan informan yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran sejarah berbasis digital, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen, arsip sekolah, dan referensi lain yang relevan dengan fokus penelitian. Informan utama dalam penelitian ini adalah dua orang guru sejarah di SMKN 1 Banjarmasin, yaitu Ibu Noormin Chairat, S.Pd., dan Ibu Elvasari, S.Pd., yang dipilih berdasarkan kriteria memiliki pengalaman dalam penggunaan media digital, baik yang menunjukkan keberhasilan maupun yang menghadapi kendala dalam implementasinya. Pemilihan informan dilakukan secara purposive untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan penelitian. Selain itu, sebanyak sepuluh siswa dari kelas X dan XI juga dijadikan informan tambahan. Mereka dipilih berdasarkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran sejarah serta kemampuannya memberikan tanggapan kritis terkait penggunaan media digital oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh perspektif yang lebih menyeluruh dari kedua sisi guru dan peserta didik dalam memahami dinamika penggunaan media pembelajaran digital di sekolah tersebut.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk menggali informasi mengenai strategi pembelajaran, bentuk kendala yang dihadapi, serta respons guru terhadap tantangan yang muncul. Observasi dilakukan di dalam kelas untuk melihat secara langsung bagaimana guru menerapkan media digital dalam proses pembelajaran. Dokumentasi berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan catatan sekolah digunakan sebagai pelengkap untuk memperkuat data hasil wawancara dan observasi.

Proses analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman sebagaimana dikutip dalam Sugiyono (2016:337). Analisis dilakukan melalui empat tahapan utama, yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahap pengumpulan data mencakup seluruh proses memperoleh informasi dari guru dan siswa melalui wawancara, observasi, serta dokumentasi. Selanjutnya, data yang telah diperoleh mengalami proses reduksi, yaitu pemilahan dan penyederhanaan data sesuai fokus penelitian, dengan tujuan untuk mengeliminasi informasi yang tidak relevan dan menekankan pada hal-hal yang esensial. Setelah itu, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk uraian naratif deskriptif, sehingga memudahkan peneliti dalam melihat keterkaitan antar temuan dan menjelaskan fenomena secara sistematis. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan, di mana peneliti menginterpretasikan data untuk mengidentifikasi pola, kecenderungan, serta makna yang muncul guna merumuskan temuan utama secara menyeluruh. Melalui pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus ini, diharapkan diperoleh pemahaman yang mendalam mengenai kendala yang dihadapi serta strategi yang diterapkan oleh guru sejarah dalam pemanfaatan media pembelajaran digital di SMKN 1 Banjarmasin.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kendala Guru Sejarah dalam Menggunakan Media Pembelajaran Digital

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sejarah di SMKN 1 Banjarmasin merupakan salah satu bentuk transformasi pedagogis yang muncul sebagai respons terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Di era digital, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang kontekstual, kreatif, dan interaktif. Media digital hadir sebagai sarana untuk menyampaikan materi ajar dengan cara yang lebih menarik, visual, dan mudah dipahami, media pembelajaran digital merupakan instrumen yang mampu mengarahkan penyampaian materi secara menarik dan kontekstual kepada peserta didik di era modern (Qodr, 2020).

Dalam konteks ini, guru sejarah dituntut untuk tidak hanya menguasai isi materi, tetapi juga memiliki kompetensi dalam mengembangkan dan memanfaatkan teknologi pendidikan secara efektif. Guru profesional

tidak hanya dituntut menguasai materi dan pedagogi, tetapi juga teknologi sebagai bagian dari kapasitas yang harus dikembangkan dalam pendidikan modern. (Musfah, 2017) Namun, berdasarkan hasil penelitian, guru sejarah di SMKN 1 Banjarmasin masih menghadapi sejumlah kendala dalam mengintegrasikan media digital secara optimal dalam proses pembelajaran.

Pertama, kendala yang paling dominan dalam penggunaan media digital oleh guru sejarah di SMKN 1 Banjarmasin adalah keterbatasan infrastruktur serta sarana teknologi pendukung pembelajaran yang belum merata di seluruh lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil observasi di lapangan dan wawancara dengan beberapa guru, ditemukan bahwa tidak semua ruang kelas memiliki fasilitas dasar yang dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran berbasis digital. Fasilitas seperti proyektor, komputer, maupun akses internet yang stabil masih menjadi sesuatu yang terbatas dan tidak merata penggunaannya. Ketimpangan ini mengakibatkan proses digitalisasi pembelajaran tidak dapat berjalan secara optimal.

Kondisi tersebut menimbulkan kendala lanjutan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Guru sejarah sering kali harus menyesuaikan ulang strategi pengajarannya ketika ingin menggunakan media digital, bahkan dalam beberapa situasi terpaksa mengurungkan niatnya dan kembali menggunakan metode pembelajaran tradisional. Kendala ini tidak hanya berdampak pada efektivitas penyampaian materi, tetapi juga menghambat upaya guru dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kontekstual melalui dukungan teknologi. Dengan demikian, keterbatasan infrastruktur menjadi salah satu faktor utama yang memperlambat proses transformasi digital dalam kegiatan pembelajaran sejarah di sekolah. Gangguan teknis seperti rusaknya proyektor, tidak stabilnya jaringan internet, dan bahkan pemadaman listrik masih sering terjadi dan sangat mengganggu proses pembelajaran, penggunaan teknologi yang belum merata di setiap ruang kelas dapat menjadi penghambat dalam penerapan pembelajaran digital secara optimal. (Syahrijar et al., 2023)

Konsekuensi lebih lanjut dari keterbatasan ini terlihat pada dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Minimnya penggunaan media digital yang bersifat visual dan interaktif membuat proses belajar menjadi kurang menarik dan membosankan bagi sebagian peserta didik, hasilnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran cenderung rendah, yang berdampak pada tingkat pemahaman informasi yang mereka peroleh. Pembelajaran sejarah yang seharusnya mampu menghidupkan narasi masa lalu melalui multimedia justru kembali stagnan dalam bentuk verbal yang kurang kontekstual. Sri Pujianti siswi dari kelas XC AKL (Akutansi Keungan Lembaga) mengungkapkan bahwa ia lebih mudah memahami materi sejarah ketika disajikan melalui tayangan visual atau kuis digital, namun hal tersebut jarang dilakukan karena perangkatnya tidak tersedia. Tidak terpenuhinya kebutuhan perangkat pembelajaran digital pada akhirnya mempengaruhi efektivitas penyampaian materi serta menurunkan kualitas pembelajaran yang diharapkan mendukung capaian kompetensi siswa.

Sebagian guru bahkan menyampaikan bahwa mereka kerap kali harus berpindah dari satu ruang kelas ke ruang kelas lain atau meminjam perangkat teknologi seperti proyektor dan laptop dari ruangan lain karena keterbatasan fasilitas yang tersedia di kelas mereka masing-masing. Kondisi ini tentu saja menyebabkan terganggunya alur dan efisiensi proses belajar mengajar, karena waktu yang seharusnya digunakan untuk menyampaikan materi harus tersita hanya untuk mempersiapkan alat bantu pembelajaran.

Meskipun perangkat pembelajaran digital seperti proyektor atau komputer tersedia, tidak jarang ditemukan kondisi teknis yang tidak mendukung penggunaannya secara optimal. Beberapa guru mengeluhkan bahwa proyektor yang mereka gunakan mengalami kerusakan, koneksi internet di sekolah sering kali tidak stabil, bahkan dalam beberapa kasus terjadi pemadaman listrik secara tiba-tiba yang mengganggu seluruh aktivitas pembelajaran berbasis digital. Situasi-situasi seperti ini pada akhirnya menghambat kelancaran pelaksanaan pembelajaran, menurunkan konsentrasi peserta didik, serta menyulitkan guru dalam menyampaikan materi secara efektif melalui media digital.

Kondisi ini menunjukkan bahwa permasalahan yang dihadapi bukan semata-mata terletak pada kesiapan atau kemampuan individu guru dalam mengoperasikan media digital, melainkan lebih jauh mengarah pada persoalan struktural yang memerlukan penanganan sistemik. Hambatan-hambatan yang bersifat struktural, seperti ketimpangan distribusi fasilitas teknologi dan tidak meratanya kualitas sarana di setiap ruang kelas, tidak dapat diselesaikan hanya dengan mengandalkan pelatihan atau peningkatan kapasitas personal guru.

*Kedua*, keterbatasan dalam aspek kompetensi digital menjadi tantangan yang cukup signifikan bagi guru sejarah, khususnya bagi mereka yang telah mengabdikan diri dalam dunia pendidikan selama puluhan tahun

dan tumbuh dalam sistem pembelajaran konvensional. Seiring pesatnya perkembangan teknologi pendidikan, tidak semua guru memiliki kesempatan atau kemampuan yang sama dalam mengikuti perubahan tersebut. Penguasaan terhadap berbagai aplikasi dan platform digital yang kini umum digunakan dalam proses pembelajaran masih menjadi kendala bagi sebagian guru. Tidak semua guru sejarah, khususnya yang telah lama mengajar, terbiasa menggunakan perangkat lunak atau aplikasi berbasis digital seperti Power Point, Canva, dan Quizizz. Mereka juga belum terbiasa membuat konten pembelajaran dalam bentuk video, infografis, atau presentasi interaktif. Hal ini tidak sepenuhnya disebabkan oleh ketidaktahuan, tetapi lebih karena kurangnya pelatihan dan keterbatasan pengalaman dalam menerapkan teknologi secara langsung dalam pembelajaran.

Kompetensi profesional guru mencakup kemampuan untuk mengembangkan dan menggunakan berbagai alat, media, dan sumber belajar yang sesuai dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan peserta didik. (Mulyasa, 2021) Guru yang belum menguasai hal ini akan mengalami hambatan dalam merancang pembelajaran yang efektif dan relevan dengan perkembangan zaman.

*Ketiga*, kendala yang tidak kalah penting adalah aspek psikologis yang berpengaruh terhadap tingkat kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan media digital dalam pembelajaran. Meskipun beberapa guru telah memiliki pengetahuan dasar tentang teknologi, tidak semua merasa nyaman atau siap secara mental untuk menerapkannya secara langsung di kelas. Rasa cemas terhadap kemungkinan terjadinya kendala teknis seperti file presentasi yang tidak dapat dibuka, suara dari video yang tidak keluar, atau tampilan proyektor yang tiba-tiba bermasalah sering kali menjadi sumber kekhawatiran tersendiri. Sebagian guru merasa tidak percaya diri menggunakan teknologi karena khawatir terjadi kesalahan teknis di depan siswa. Rasa takut ini sering kali membuat guru menghindari media digital dan kembali menggunakan metode ceramah atau tanya jawab yang dianggap lebih aman.

Tekanan psikologis ini muncul akibat kurangnya kesiapan mental, pengalaman gagal sebelumnya, dan kurangnya dukungan moral dari lingkungan kerja. Perubahan yang begitu cepat dalam bidang teknologi menimbulkan kecemasan, terutama bagi guru yang belum terbiasa melakukan pembelajaran secara fleksibel dan inovatif. Secara pedagogis, hambatan psikologis ini berdampak pada rendahnya variasi metode pembelajaran, menurunnya keterlibatan siswa, dan terhambatnya proses literasi digital di lingkungan sekolah. Untuk mengatasinya, dibutuhkan pelatihan yang bersifat inklusif, berkelanjutan, dan berbasis praktik nyata di kelas. Pendekatan ini dapat mengurangi kecemasan teknis sekaligus membangun rasa percaya diri melalui pengalaman positif.

*Keempat*, berkaitan dengan struktur kerja dan manajemen waktu. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, guru memiliki beban kerja yang lebih kompleks. Mereka tidak hanya bertanggung jawab mengajar, tetapi juga menyusun perangkat ajar, membuat laporan evaluasi, mengikuti pelatihan, serta melaksanakan kegiatan administrasi lainnya. Akibatnya, waktu untuk merancang media pembelajaran digital yang inovatif menjadi sangat terbatas. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa guru cenderung menggunakan media digital seadanya karena keterbatasan waktu, bukan karena tidak memiliki niat untuk membuat pembelajaran yang menarik. Guru tidak hanya bertugas mengajar, tetapi juga harus menjalankan berbagai beban administratif yang kompleks dalam implementasi Kurikulum Merdeka, sehingga waktu untuk merancang pembelajaran digital menjadi terbatas. (Aminah & Nursikin, 2023)

### **Strategi Guru Sejarah dalam Menghadapi Kendala Digitalisasi Pembelajaran**

Walaupun menghadapi beragam kendala, guru sejarah di SMKN 1 Banjarmasin tetap menunjukkan upaya adaptif dalam mengatasi hambatan tersebut. Mereka mengembangkan berbagai strategi pembelajaran yang fleksibel, kontekstual, dan berbasis kolaborasi.

Petama, Salah satu strategi yang diterapkan adalah pembelajaran mandiri, di mana guru secara proaktif mencari tahu cara menggunakan media digital melalui eksplorasi sumber belajar daring. Dalam situasi di mana pelatihan formal belum menjangkau kebutuhan individual atau teknis tertentu, guru seperti Ibu Noormin memilih untuk belajar melalui platform seperti YouTube. Ia menyampaikan, "Kalau Ibu tidak tahu, biasanya Ibu belajar dari YouTube. Kalau kesulitan, Ibu minta bantuan ke Ibu Elvasari" (Wawancara, 2025). Strategi ini diterapkan secara khusus ketika guru dihadapkan pada media baru atau saat ingin mengintegrasikan aplikasi yang sebelumnya belum pernah digunakan.

Pendekatan ini mencerminkan semangat (*lifelong learning*), di mana guru tidak menunggu arahan formal melainkan aktif mengembangkan kompetensi teknologi secara mandiri. Misalnya, ketika hendak membuat materi sejarah menggunakan Canva, guru terlebih dahulu mencari tutorial daring, kemudian mencoba menerapkannya dalam pembuatan infografis topik kolonialisme. Strategi ini umumnya digunakan saat guru memiliki waktu luang atau ketika jadwal mengajar tidak terlalu padat.

Salah satu siswa, Safira Maharani Kelas XI A AKL (Akutansi Keuangan Lembaga) mengungkapkan bahwa ia pernah melihat gurunya menyiapkan materi dengan antusias setelah mempelajari aplikasi baru secara mandiri. “Waktu itu Ibu guru pakai Canva, katanya baru belajar dari YouTube malam sebelumnya. Tapi hasilnya bagus dan jadi lebih menarik,” ujarnya. Hal ini menunjukkan bahwa upaya mandiri guru tidak hanya berdampak pada peningkatan kompetensi, tetapi juga secara langsung meningkatkan kualitas penyajian materi di kelas.

*Kedua*, Strategi berikutnya adalah kerja sama dan kolaborasi antar guru. Dalam situasi ketika pembelajaran harus berjalan cepat dan kendala teknis muncul secara mendadak seperti proyektor yang tidak tersambung atau file presentasi tidak terbuka, guru cenderung mengandalkan strategi kolaborasi. Guru yang kurang mahir akan langsung meminta bantuan guru lain atau staf yang lebih kompeten dalam bidang teknologi. Strategi ini terutama digunakan saat pembelajaran berlangsung di ruang yang tidak biasa atau ketika guru menghadapi media yang belum familiar. Kerja sama ini tidak hanya meningkatkan keterampilan guru secara bertahap, tetapi juga memperkuat budaya gotong royong dan kepedulian antarguru di lingkungan sekolah.

Selain antar guru, siswa juga turut dilibatkan dalam aspek teknis pembelajaran. Guru meminta bantuan siswa yang mahir teknologi untuk mengatur perangkat pembelajaran digital, seperti menyambungkan kabel HDMI atau mengatur tampilan materi di layar. Strategi ini tidak hanya menghemat waktu, tetapi juga meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kooperatif. Rahmad Aryadi siswa kelas XI B AKL (Akutansi Keuangan Lembaga), mengatakan, “Kalau ada kendala kayak proyektor enggak nyala, kadang kami yang bantuin. Jadi guru enggak terlalu panik dan pelajaran tetap jalan.” Keterlibatan teknis semacam ini juga memperkuat hubungan antara guru dan siswa, karena tercipta rasa saling membantu dalam proses belajar.

Strategi lain yang efektif adalah pendampingan sejawat (*peer mentoring*), simulasi pembelajaran menggunakan teknologi sebelum diterapkan di kelas, serta penyediaan protokol penanganan kendala teknis yang jelas. Dengan demikian, guru memiliki kesiapan mental sekaligus keterampilan teknis yang memadai untuk mengelola pembelajaran digital secara efektif. Dalam konteks ini, pelatihan yang bersifat inklusif dan berkelanjutan sangat diperlukan untuk membangun kepercayaan diri guru dalam menghadapi dinamika pembelajaran digital. (Musfah, 2017)

Guru juga menerapkan strategi pemilihan media pembelajaran berdasarkan pertimbangan efisiensi, kemudahan operasional, serta relevansi dengan materi dan karakter siswa. Dalam konteks kelas dengan keterbatasan perangkat atau waktu pembelajaran yang terbatas, guru cenderung memilih media yang sederhana namun efektif seperti PowerPoint, Canva, dan Quizizz. Media tersebut memungkinkan penyampaian materi secara visual, interaktif, dan dapat diakses kembali oleh siswa melalui *handphone* mereka. Lailatul Fitri siswi kelas XC AKL (Akutansi Keuangan Lembaga) menyatakan bahwa materi sejarah menjadi lebih menarik ketika disampaikan melalui presentasi visual. “Kalau pakai PowerPoint yang ada gambar atau videonya, saya lebih cepat paham daripada cuma dijelaskan biasa,” tuturnya. Pendapat ini menunjukkan bahwa strategi pemilihan media yang disesuaikan secara langsung berdampak pada efektivitas pemahaman siswa. Dalam hal ini, guru memilih media yang praktis dan mudah dioperasikan seperti PowerPoint, Canva, dan Quizizz. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan guru dan kebutuhan siswa agar pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. (Mulyasa, 2021)

*Ketiga*, sebagian guru mengombinasikan media digital dengan metode pembelajaran aktif dan kreatif. Ibu Elvasari menyampaikan bahwa selain menggunakan video dan presentasi, ia juga mengajak siswa melakukan kuis, permainan sejarah, dan bahkan pementasan drama yang terkait dengan materi pelajaran. Dalam salah satu pengajaran mengenai masa penjajahan Belanda, misalnya, siswa diminta menampilkan drama singkat tentang perlawanan lokal. Sebelumnya, mereka mencari referensi melalui video sejarah di YouTube dan berdiskusi dalam kelompok kecil. Pendekatan ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Sri Ratu siswi kelas XI B MPLB (Manajemen Perkantoran Keuangan Lembaga) menyampaikan pengalamannya, “Waktu disuruh bikin drama tentang perjuangan Diponegoro, kami

cari inspirasi dulu dari video di YouTube. Jadi selain nonton, kami juga belajar menyusun alur cerita.” Pendekatan ini memperkuat pemahaman konseptual sekaligus mengembangkan *soft skills* seperti kerja tim dan kreativitas.

Strategi ini sangat sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang memberikan kebebasan kepada guru untuk merancang metode pembelajaran yang variatif, kreatif, dan kontekstual. Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada guru untuk merancang pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik, tetapi tetap menuntut penguasaan terhadap teknologi sebagai bagian dari strategi pengajaran yang efektif. (Aminah & Nursikin, 2023)

Sebagai bagian dari strategi jangka panjang, perlu dilakukan pengembangan media digital yang tidak hanya mudah digunakan oleh guru, tetapi juga relevan dengan karakteristik siswa SMK serta kontekstual dengan lingkungan lokal. Siswa di SMKN 1 Banjarmasin, misalnya, memiliki kecenderungan belajar yang bersifat visual dan praktik. Hal ini ditunjukkan dalam kutipan Syifa Raisatry (XI A AKL) yang menyatakan bahwa, “Saya lebih suka belajar sejarah lewat video atau game sejarah, karena bisa langsung lihat gambaran peristiwanya daripada cuma teks.” Pengembangan konten sejarah lokal digital juga penting agar siswa merasa bahwa materi yang mereka pelajari relevan dengan lingkungan sosial mereka. Misalnya, dalam pembelajaran tentang kolonialisme, guru dapat menyisipkan kisah lokal seperti perlawanan Antasari melalui narasi video pendek hasil produksi kolaboratif antara guru dan siswa. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan emosional siswa, tetapi juga menanamkan kebanggaan terhadap sejarah lokal.

Seli siswi kelas XI B AKL (Akutansi Keuangan Lembaga) bahkan menyarankan agar guru membuat konten sejarah dalam bentuk podcast atau video TikTok edukatif. “Kalau sejarah dibuat jadi konten kayak podcast atau video singkat, lebih gampang dipahami dan bisa ditonton ulang,” katanya. Saran ini sejalan dengan tren konsumsi media di kalangan generasi Z, yang lebih menyukai format pendek dan ringan. Secara institusional, sekolah juga dapat mendukung pengembangan ini dengan menyediakan pelatihan pembuatan media digital berbasis lokal serta memberikan ruang bagi siswa untuk ikut serta dalam proses produksi media pembelajaran. Hal ini akan menciptakan sinergi antara guru dan siswa dalam membangun pembelajaran sejarah yang kolaboratif, kontekstual, dan berbasis teknologi.

Dengan demikian, strategi yang dikembangkan oleh guru sejarah di SMKN 1 Banjarmasin menunjukkan bahwa keterbatasan tidak menjadi penghalang mutlak dalam penggunaan media digital. Justru, keterbatasan itu menjadi tantangan yang mendorong guru untuk lebih kreatif, kolaboratif, dan terbuka terhadap pembelajaran baru. Melalui pendekatan yang solutif dan adaptif, guru mampu menyelenggarakan pembelajaran sejarah yang tidak hanya relevan dengan kebutuhan zaman, tetapi juga memperkuat karakter belajar siswa melalui integrasi teknologi yang bijak dan bertahap.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital dalam pembelajaran sejarah di SMKN 1 Banjarmasin masih menghadapi kendala yang kompleks, seperti keterbatasan infrastruktur, rendahnya kompetensi digital guru, hambatan psikologis, serta beban kerja yang tinggi. Namun demikian, guru tetap menunjukkan sikap adaptif melalui pembelajaran mandiri, kolaborasi dengan rekan sejawat, pelibatan siswa, serta penggunaan media yang sederhana dan mudah diakses seperti Canva, PowerPoint, dan Quizizz. Untuk mengatasi hambatan tersebut, direkomendasikan beberapa langkah strategis, antara lain pelatihan berkelanjutan yang disesuaikan dengan tingkat kompetensi guru, pemerataan sarana digital di setiap ruang kelas, pendampingan untuk membangun kepercayaan diri guru, pengelolaan beban kerja yang lebih proporsional, serta pengembangan media yang kontekstual dan sesuai karakter siswa SMK. Selain itu, kolaborasi dengan pihak eksternal seperti perguruan tinggi atau komunitas edukasi digital juga penting untuk memperkuat inovasi pembelajaran. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sejarah dapat berjalan lebih efektif, adaptif, dan berkelanjutan.

## Daftar Pustaka

Ainu, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Peta Digital ArcGIS Sebagai Media Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *PAKIS (Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial)*, 3(1), 91. <https://doi.org/10.20527/pakis.v3i1.6405>

- Aminah, S., & Nursikin, M. (2023). Tugas Guru di Kelas dalam Implementasi Kurikulum Merdeka: Perspektif Islam. *Journal on Education*, 5(4), 12710–12719. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2259>
- Fitriah, D., & Mirianda, M. U. (2019). Kesiapan Guru Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Berbasis Teknologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI*, 148–153.
- Iskandar, A., Aimang, H., & Risnanosanti. (2023). *Pembelajaran Kreatif dan Inovatif di Era Digital* (I. Akbar (ed.)). Cendekiawan Inoasi Digital Indonesia.
- Mulyasa. (2021). Implementasi Kurikulum 2013 Revisi Dalam era revolusi 4.0. In *Annals of Tourism Research*. Bumi Aksara.
- Musfah, J. (2017). Manajemen Pendidikan Teori, Kebijakan, dan Praktik. In *Manajemen Pendidikan Teori, Kebijakan, dan Praktik*. Kencana.
- Nadya, A., Shiddiq, S., & Gusmaneli, G. (2024). Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Meningkatkan Strategi Pembelajaran Interaktif di Kelas. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 2(2), 334–341.
- Qodr, T. S. (2020). Media Pembelajaran Game Geograpiea untuk Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Journal of Curriculum Indonesia*, 3(2), 45. <https://doi.org/10.46680/jci.v3i2.29>
- Sugiono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syahrijar, I., Supriadi, U., & Fakhruddin, A. (2023). Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran PAI Melalui Pembelajaran Berbasis Digital (Studi Eksploratif di SMA Negeri 15 dan SMA Alfa Centauri Kota Bandung). *Journal on Education*, 5(4), 13766–13782. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2389>
- Warsita, B. (2018). Strategi Pembelajaran Dan Implikasinya Pada Peningkatan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, XIII(1), 064–076. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v13i1.440>