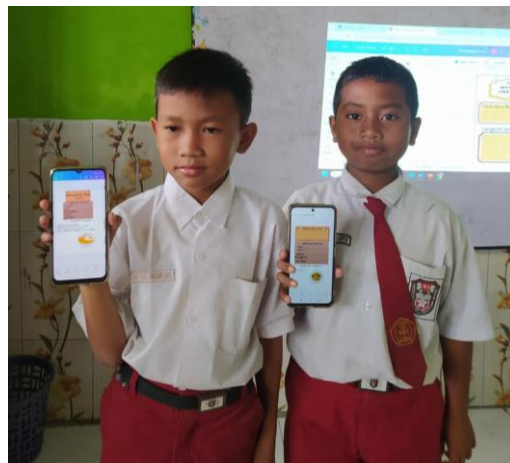
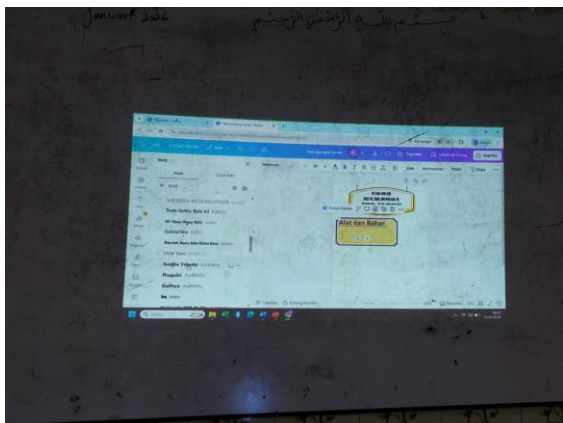


DATA MENTAH PENELITIAN

Nama : Syfaul Hudiya

Nim : 228620600029

Hasil Dokumentasi Penelitian



HASIL WAWANCARA KELAS 4

Judul penelitian : Analisis Keterampilan Literasi Digital Guru dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Fokus wawancara : Keterampilan Literasi digital guru dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Tanggal / waktu : 26 januari 2026

pewawancara :

No	Indikator (Hague & Payton 2010)	Sub - Indikator	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1	Keterampilan Fungsional (Functional Skills)	Guru mampu menggunakan perangkat digital dan aplikasi pembelajaran secara efektif untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.	Perangkat atau aplikasi digital apa yang sering Bapak/Ibu gunakan saat mengajar Bahasa Indonesia?	Guru menggunakan Perangkat atau aplikasi digital Canva, quiziz dan youtube pada saat mengajar Bahasa Indonesia.
			Bagaimana cara Bapak/Ibu menggunakan alat atau aplikasi tersebut untuk membantu proses belajar siswa?	Kalau youtube untuk video pembelajarannya, sedangkan canva biasanya untuk modul ajar dan alat peraganya anak – anak.
			Apa kesulitan yang pernah Bapak/Ibu alami saat menggunakan perangkat digital di kelas, dan bagaimana cara mengatasinya?	Guru bisa memahami kesulitan menggunakan perangkat digital dikelas, akan tetapi guru membantu kesulitan siswa pada saat menggunakan aplikasi seperti canva dan quiz ada yang belum bisa login karena email, jaringan internet dan belum memahami cara menggunakannya.
2	Kreativitas (Creativity)	Guru mampu menciptakan atau menyesuaikan media digital sesuai karakteristik dan kebutuhan siswa.	Apakah Bapak/Ibu pernah membuat atau menyesuaikan media pembelajaran digital sendiri? Bisa diceritakan seperti apa medianya ?	Guru biasanya menggunakan dan membuat media pembelajaran quiziz, sekarang guru menggunakan media pembelajaran zipquiz karena dianggap lebih menyenangkan karena ada permainannya juga.

			Bagaimana Bapak/Ibu menyesuaikan media digital agar sesuai dengan kemampuan minat dan kapasitas siswa?	Disesuaikan dengan materi, sesuaikan dengan minat siswa juga seperti pemilihan media pembelajaran zipquiz anak – anak senang pada saat pembelajaran menggunakan zipquiz.
			Menurut Bapak/Ibu, apa manfaat penggunaan media digital kreatif bagi siswa?	Manfaatnya Anak – anak lebih senang kalau memakai aplikasi digital.
3	Kolaborasi (Collaboration)	Guru mampu bekerja sama dengan rekan sejawat dalam merancang, berbagi, atau mengevaluasi media digital pembelajaran.	Apakah Bapak/Ibu menganggap teamwork penting ?	Iya penting.
			Ketika Bapak/Ibu harus bekerja dalam kelompok, bagaimana Bapak/Ibu akan bekerja sama ?	Saling berdiskusi dan bertukar informasi pada saat mengadakan kombel(kelompok belajar).
			Apakah di sekolah Bapak/Ibu ada forum atau kelompok kerja yang membahas penggunaan media pembelajaran?	Kalau di sekolah kombel(kelompok belajar) sedangkan kalau ditingkat gugus KKG, membahas apa yang mau di angkat materi apa, kadang juga aplikasi.
4	Komunikasi (Communication)	Guru mampu berinteraksi dan bertukar ide melalui platform digital dengan rekan sejawat atau siswa.	Platform digital apa yang Bapak/Ibu gunakan untuk berkomunikasi dengan siswa atau rekan guru?	Guru menggunakan whatsapp, goggle form akan tetapi penggunaan goggle form jarang banget digunakan guru lebih sering menggunakan whatsapp untuk berkomunikasi dengan siswa atau rekan guru.
			Bagaimana Bapak/Ibu memberikan informasi atau arahan kepada siswa melalui media digital?	Iya guru langsung memberi informasi lewat whatsapp.
			Apakah komunikasi melalui media digital membantu memperlancar	Iya membantu banget, karena lebih cepat, karena kalau langsung ke anaknya kadang anaknya

			kegiatan pembelajaran?	lupa kalau lewat digital itu enak.
5	Menemukan dan Memilih Informasi (Information Handling)	Guru mampu mencari, memilih, dan memverifikasi informasi digital yang relevan untuk mendukung pembelajaran.	Dari mana biasanya Bapak/Ibu mencari bahan ajar atau informasi digital untuk pelajaran Bahasa Indonesia?	Dari internet. Canva dan instagram dan media sosial lainnya.
			Bagaimana Bapak/Ibu memastikan informasi tersebut benar dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran?	Disamakan dengan materi pembelajaran. Apakah aplikasi ini cocok apa enggak.
			Apa kriteria Bapak/Ibu dalam memilih sumber informasi yang baik untuk siswa SD?	Cocok apa enggak dilihat anaknya. Anaknya kebanyakan diam/kurang aktif guru memberi permainan, kalau diberi permainan yang membuat siswa rame dianggap ngak cocok maka guru akan mengganti. Jadi guru melihat kondisi siswanya.
6	Berpikir Kritis dan Evaluasi (Critical Thinking and Evaluation)	Guru mampu menilai kualitas dan kesesuaian media digital dengan tujuan pembelajaran.	Bagaimana cara Bapak/Ibu menilai media digital yang digunakan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran?	Dari hasilnya siswa, kalau siswa sudah banyak yang memahami materi, lebih aktif dan lebih banyak tanya – tanya berarti siswa sudah sesuai. Guru menjelaskan bahwa kelas 4 sekarang kalau diberi permainan tambah rame jadi guru mengganti memberi media ke siswanya.
			Apakah Bapak/Ibu pernah mengganti media digital karena dianggap kurang tepat? Bisa dijelaskan alasannya?	Iya pernah. Seumpama video/materi di olah lagi. Misalkan divideo tidak dikeluarkan dalam materi/tidak cocok dengan materi maka guru tidak akan menggunakan dan guru menggantinya.
			Apa hal yang paling Bapak/Ibu perhatikan sebelum menggunakan media digital di kelas?	Kesesuaian tema/ materi dan mengajarnya dikelas.

7	Pemecahan Masalah (Problem Solving Skills)	Guru mampu mengatasi kendala teknis atau nonteknis dalam penggunaan media digital.	Kendala apa yang paling sering Bapak/Ibu temui saat menggunakan media digital di kelas?	Jaringan, peralatan seperti LCD, sound system karena gantian dengan kelas lain yang menyebabkan guru menunda menggunakan media digital di kelas.
			Apa langkah yang biasanya Bapak/Ibu lakukan untuk mengatasi masalah tersebut?	Menyiapkan materi pengganti yang tidak menggunakan media digital (menggunakan media seadanya).
			Apakah Bapak/Ibu pernah bekerja sama dengan rekan guru atau siswa dalam mengatasi kendala teknologi?	Iya kadang anak – anak yang membantu misalkan dalam menggunakan wifi, proyektor dan soundnya jadi guru tidak sibuk sendiri akan tetapi dibantu dengan siswanya.
8	Keamanan Digital (E-Security)	Guru memahami dan menerapkan etika digital, termasuk menghormati hak cipta dan menjaga keamanan data pribadi.	Bagaimana Bapak/Ibu menjelaskan kepada siswa tentang pentingnya menggunakan internet secara bijak?	Iya pernah, karena zaman teknologi ini guru takut siswanya melihat tontonan yang ga karuan, jadi guru mengingatkan untuk hal hal yang edukatif saja. Dan di SD tidak selalu membawa hp karena takut yang aneh – aneh. Jadi murid membawa hp pada saat materi yang memerlukan untuk membawa hp.
			Apa yang Bapak/Ibu lakukan untuk menjaga keamanan data pribadi guru dan siswa saat menggunakan platform digital?	Murid dan guru menggunakan akunnya sendiri – sendiri jadi insyaallah aman, misalkan nanti disekolah materinya canva anak – anak dirumah sudah disuruh untuk mendownload aplikasinya dan login jadi nanti waktu disekolah langsung lanjut ke materi.
			Bagaimana Bapak/Ibu mengajarkan siswa untuk menghargai karya orang lain di dunia digital (seperti	Guru menghargai karya dengan contoh menempel karya siswanya ke dinding sebagai apresiasi ke siswa dan mengajarkan untuk menghargai sebuah karya

			gambar, video, atau teks)?	yang sudah dibuat. Dengan melakukan itu membuat siswa yang lain lebih semangat dalam membuat karya dan menyelesaikanya.
--	--	--	----------------------------	---

Indikator di adopsi dari buku Hague and Payton (2010).

HASIL WAWANCARA KELAS 5

Judul penelitian : Analisis Keterampilan Literasi Digital Guru dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Fokus wawancara : Keterampilan Literasi digital guru dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Tanggal / waktu : 26 januari 2026

pewawancara :

No	Indikator (Hague & Payton 2010)	Sub - Indikator	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1	Keterampilan Fungsional (Functional Skills)	Guru mampu menggunakan perangkat digital dan aplikasi pembelajaran secara efektif untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.	Perangkat atau aplikasi digital apa yang sering Bapak/Ibu gunakan saat mengajar Bahasa Indonesia?	Guru menggunakan Power point, youtube untuk video pembelajaran, dan quiz pada saat mengajar.
			Bagaimana cara Bapak/Ibu menggunakan alat atau aplikasi tersebut untuk membantu proses belajar siswa?	Guru menggunakan ppt untuk menyajikan teks bacaan, unsur kebahasaan dan contoh soal. Video dari youtube untuk menambah pemahaman siswa sedangkan whatsapp untuk membagi materi atau informasi.
			Apa kesulitan yang pernah Bapak/Ibu alami saat menggunakan perangkat digital di kelas, dan bagaimana cara mengatasinya?	Internet yang kurang stabil, untuk mengatasi tersebut guru menyiapkan materi cadangan.
2	Kreativitas (Creativity)	Guru mampu menciptakan atau menyesuaikan media digital sesuai karakteristik dan kebutuhan siswa.	Apakah Bapak/Ibu pernah membuat atau menyesuaikan media pembelajaran digital sendiri? Bisa diceritakan seperti apa medianya ?	Iya seperti bahan ajar interaktif menggunakan canva dan quiz sederhana.
			Bagaimana Bapak/Ibu menyesuaikan media digital agar sesuai dengan	Guru menyesuaikan dengan menggunakan tampilan menarik, bahasa yang jelas serta memberikan contoh yang

			kemampuan minat dan kapasitas siswa?	dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.
			Menurut Bapak/Ibu, apa manfaat penggunaan media digital kreatif bagi siswa?	Media digital kreatif dapat meningkatkan proses pembelajaran siswa dan berfikir kritis.
3	Kolaborasi (Collaboration)	Guru mampu bekerja sama dengan rekan sejawat dalam merancang, berbagi, atau mengevaluasi media digital pembelajaran.	Apakah Bapak/Ibu menganggap teamwork penting ?	Iya sangat penting, karena dengan kerja sama dengan rekan guru dapat bertukar ide dan pengalaman.
			Ketika Bapak/Ibu harus bekerja dalam kelompok, bagaimana Bapak/Ibu akan bekerja sama ?	Saling berdiskusi dan berbagi tugas serta bertukar informasi terkait dengan materi pembelajaran dan media digital.
			Apakah di sekolah Bapak/Ibu ada forum atau kelompok kerja yang membahas penggunaan media pembelajaran?	Iya di sekolah ada kornbel(kelompok belajar) sedangkan di gugus ada KKG yang menjadi tempat untuk berdiskusi dan berbagi terkait media pembelajaran digital.
4	Komunikasi (Communication)	Guru mampu berinteraksi dan bertukar ide melalui platform digital dengan rekan sejawat atau siswa.	Platform digital apa yang Bapak/Ibu gunakan untuk berkomunikasi dengan siswa atau rekan guru?	Whatsapp untuk berkomunikasi dengan siswa dan rekan guru.
			Bagaimana Bapak/Ibu memberikan informasi atau arahan kepada siswa melalui media digital?	Memberi informasi secara tertulis dengan bahasa yang jelas disertai dengan contoh petunjuk agar siswa dapat melaksanakan tugas dengan mandiri.
			Apakah komunikasi melalui media digital membantu memperlancar kegiatan pembelajaran?	sangat membantu, karena komunikasi melalui media digital memudahkan penyampaian informasi dan memantau aktivitas belajar siswa.
5	Menemukan dan Memilih Informasi (Information Handling)	Guru mampu mencari, memilih, dan memverifikasi informasi digital yang relevan untuk	Dari mana biasanya Bapak/Ibu mencari bahan ajar atau informasi digital untuk pelajaran Bahasa Indonesia?	Dari internet, situs pendidikan dan platform pembelajaran lainnya yang bisa dipercaya.

		mendukung pembelajaran.	Bagaimana Bapak/Ibu memastikan informasi tersebut benar dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran?	Menyesuaikan dengan kurikulum serta menyesuaikan dengan materi yang sesuai karakteristik siswa.
			Apa kriteria Bapak/Ibu dalam memilih sumber informasi yang baik untuk siswa SD?	Sumber informasi harus relevan dengan materi, menggunakan bahasa yang mudah difahami serta aman sesuai dengan usia siswa.
6	Berpikir Kritis dan Evaluasi (Critical Thinking and Evaluation)	Guru mampu menilai kualitas dan kesesuaian media digital dengan tujuan pembelajaran.	Bagaimana cara Bapak/Ibu menilai media digital yang digunakan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran?	Menilai dengan ketercapaian tujuan pembelajaran dengan melihat keaktifan siswa serta hasil tugas yang sudah diberikan.
			Apakah Bapak/Ibu pernah mengganti media digital karena dianggap kurang tepat? Bisa dijelaskan alasannya?	Iya pernah mengganti media digital karena kurang menarik dan sulit difahami siswa, kemudian guru mengganti media yang mudah difahami siswa.
			Apa hal yang paling Bapak/Ibu perhatikan sebelum menggunakan media digital di kelas?	Guru memperhatikan kesesuaian materi, kemudian penggunaan serta manfaat media tersebut bagi pemahaman siswa.
7	Pemecahan Masalah (Problem Solving Skills)	Guru mampu mengatasi kendala teknis atau nonteknis dalam penggunaan media digital.	Kendala apa yang paling sering Bapak/Ibu temui saat menggunakan media digital di kelas?	Keterbatasan jaringan dan LCD karena bergantian dengan kelas lain.
			Apa langkah yang biasanya Bapak/Ibu lakukan untuk mengatasi masalah tersebut?	Menyiapkan alternatif pembelajaran dan berkordinasi dengan rekan guru.
			Apakah Bapak/Ibu pernah bekerja sama dengan rekan guru atau siswa dalam mengatasi kendala teknologi?	Iya bekerja sama dengan rekan guru dan melibatkan siswa yang lebih mampu untuk membantu.

8	Keamanan Digital (E-Security)	Guru memahami dan menerapkan etika digital, termasuk menghormati hak cipta dan menjaga keamanan data pribadi.	Bagaimana Bapak/Ibu menjelaskan kepada siswa tentang pentingnya menggunakan internet secara bijak?	Menjelaskan kepada siswa untuk menggunakan internet untuk hal yang positif, tidak menyebarkan informasi pribadi dan menonton yang sesuai.
			Apa yang Bapak/Ibu lakukan untuk menjaga keamanan data pribadi guru dan siswa saat menggunakan platform digital?	Menggunakan kata sandi yang aman dan privasi.
			Bagaimana Bapak/Ibu mengajarkan siswa untuk menghargai karya orang lain di dunia digital (seperti gambar, video, atau teks)?	Guru mengajarkan untuk mencantumkan sumber, tidak menyalin karya orang lain dan menghargai karya temanya.

Indikator di adopsi dari buku Hague and Payton (2010).

HASIL OBSERVASI KELAS 4

Judul Penelitian : Analisis Keterampilan Literasi Digital Guru dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar
 Sumber Data : Kegiatan pada saat guru melakukan literasi digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia
 Tanggal Dokumen : 27 januari 2026
 Dianalisis Oleh :

No	Indikator (Hague & Payton 2010)	Sub - Indikator	Aspek yang diamati	Catatan Lapangan
1	Keterampilan Fungsional (Functional Skills)	Guru menggunakan perangkat digital (laptop, proyektor, aplikasi pembelajaran, internet) dalam kegiatan belajar mengajar.	Guru mengoperasikan alat digital (laptop, proyektor, aplikasi) dengan lancar tanpa bantuan teknis.	Guru menggunakan laptop, proyektor dan aplikasi canva dengan lancar tanpa bantuan teknis.
			Guru menggunakan media digital secara relevan dengan materi ajar.	Guru menggunakan media digital secara relevan dengan menampilkan PowerPoint tentang teks prosedur dan mengaitkannya dengan praktik langsung.
2	Kreativitas (Creativity)	Guru menciptakan atau menyesuaikan media digital agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.	Guru membuat atau mengubah media digital (misalnya Canva, video, kuis interaktif) untuk mendukung pembelajaran.	Iya guru membuat teks prosedur dengan canva dan mengajak siswa secara langsung mempratekan pembuatan teks prosedur dalam bentuk digital.
			Guru menyesuaikan media digital berdasarkan kemampuan dan minat siswa.	Iya guru menyesuaikan berdasarkan kemampuan siswa dan minat belajar siswa.
3	Kolaborasi (Collaboration)	Guru bekerja sama dengan rekan sejawat	Guru terlibat aktif dalam diskusi atau kerja tim	Iya

		dalam merancang, berbagi, atau mengevaluasi media digital pembelajaran.	terkait pengembangan media digital.	
			Guru berbagi pengalaman atau hasil media digital kepada rekan sejawat.	Iya
4	Komunikasi (Communication)	Guru berinteraksi dan bertukar ide melalui platform digital (WhatsApp, Google Classroom, e-mail, dsb.) dengan rekan guru atau siswa.	Guru menggunakan media digital untuk menyampaikan arahan, tugas, atau umpan balik kepada siswa.	Guru menggunakan media digital canva untuk menyampaikan intruksi pembuatan teks prosedur, guru berinteraksi aktif dengan siswa selama pembelajaran berbasis digital.
			Guru berkomunikasi dengan rekan guru melalui platform digital untuk koordinasi pembelajaran.	Iya guru berkomunikasi melalui whatsapp.
5	Menemukan dan Memilih Informasi (Information Handling)	Guru mencari, menyeleksi, dan menggunakan informasi digital dari berbagai sumber yang relevan dengan materi pembelajaran.	Guru mencari sumber informasi digital yang kredibel dan sesuai topik pembelajaran.	Iya menggunakan contoh teks prosedur digital yang relevan dengan materi pembelajaran.
			Guru memverifikasi kesesuaian dan kebenaran sumber sebelum digunakan.	Iya contoh guru mencari langkah langkah dalam membuat teks prosedur di goggle.
6	Berpikir Kritis dan Evaluasi (Critical Thinking and Evaluation)	Guru mengevaluasi dan menilai kualitas serta kesesuaian media digital	Guru menilai kesesuaian media digital dengan kompetensi dasar atau tujuan pembelajaran.	Guru memilih power point yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan menghubungkan canva untuk kesesuaian media digital.

		dengan tujuan pembelajaran.	Guru melakukan perbaikan atau penggantian media digital jika dinilai kurang efektif.	iya
7	Pemecahan Masalah (Problem Solving Skills)	Guru mengatasi kendala teknis atau non-teknis yang muncul selama penggunaan media digital.	Guru menunjukkan inisiatif atau langkah cepat dalam menangani kendala teknologi.	Iya, guru menunjukan inisiatif dan langkah cepat membantu siswa yang ada gangguan pada hp.
			Guru bekerja sama dengan siswa atau rekan guru untuk menyelesaikan masalah digital.	Iya guru bekerja sama dengan siswa untuk menyelesaikan masalah digital.
8	Keamanan Digital (E-Security)	Guru menanamkan dan mencontohkan etika digital, termasuk menghormati hak cipta dan menjaga keamanan data pribadi.	Guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang etika dan keamanan digital.	Iya guru memberikan penjelasan kepada siswa untuk tidak membuka yang lain selain canva.
			Guru mencontohkan perilaku aman dalam penggunaan akun, data, dan sumber digital.	Iya, dengan contoh guru membatasi penggunaan perangkat digital sesuai materi yang ditampilkan saja

Indikator di adopsi dari buku Hague and Payton (2010)

HASIL OBSERVASI KELAS 5

Judul Penelitian : Analisis Keterampilan Literasi Digital Guru dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar
 Sumber Data : Kegiatan pada saat guru melakukan literasi digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia
 Tanggal Dokumen : 23 Januari 2026
 Dianalisis Oleh :

No	Indikator (Hague & Payton 2010)	Sub - Indikator	Aspek yang diamati	Catatan Lapangan
1	Keterampilan Fungsional (Functional Skills)	Guru menggunakan perangkat digital (laptop, proyektor, aplikasi pembelajaran, internet) dalam kegiatan belajar mengajar.	Guru mengoperasikan alat digital (laptop, proyektor, aplikasi) dengan lancar tanpa bantuan teknis.	Guru dapat mengoperasikan perangkat digital, namun terlihat kurang lancar. Di tengah pembelajaran, guru mengalami gangguan teknis dan meminta bantuan untuk melanjutkan penggunaan media digital.
			Guru menggunakan media digital secara relevan dengan materi ajar.	Iya guru menggunakan media digital ppt sesuai dengan materi ajar
2	Kreativitas (Creativity)	Guru menciptakan atau menyesuaikan media digital agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.	Guru membuat atau mengubah media digital (misalnya Canva, video, kuis interaktif) untuk mendukung pembelajaran.	
			Guru menyesuaikan media digital berdasarkan kemampuan dan minat siswa.	Iya guru menyesuaikan berdasarkan kemampuan siswa dan minat siswa.
3	Kolaborasi (Collaboration)	Guru bekerja sama dengan	Guru terlibat aktif dalam diskusi	Iya

		rekan sejawat dalam merancang, berbagi, atau mengevaluasi media digital pembelajaran.	atau kerja tim terkait pengembangan media digital.	
			Guru berbagi pengalaman atau hasil media digital kepada rekan sejawat.	iya
4	Komunikasi (Communication)	Guru berinteraksi dan bertukar ide melalui platform digital (WhatsApp, Google Classroom, e-mail, dsb.) dengan rekan guru atau siswa.	Guru menggunakan media digital untuk menyampaikan arahan, tugas, atau umpan balik kepada siswa.	Guru menggunakan ppt untuk menyampaikan materi dan menjelaskan secara lisan. Guru memberikan intruksi kepada siswa terkait pengerjaan kuis setelah materi disampaikan.
			Guru berkomunikasi dengan rekan guru melalui platform digital untuk koordinasi pembelajaran.	iya guru berkomunikasi lewat whatsapp.
5	Menemukan dan Memilih Informasi (Information Handling)	Guru mencari, menyeleksi, dan menggunakan informasi digital dari berbagai sumber yang relevan dengan materi pembelajaran.	Guru mencari sumber informasi digital yang kredibel dan sesuai topik pembelajaran.	guru mencari sesuai dengan topik pembelajaran.
			Guru memverifikasi kesesuaian dan kebenaran sumber sebelum digunakan.	
6	Berpikir Kritis dan Evaluasi (Critical	Guru mengevaluasi dan menilai kualitas serta	Guru menilai kesesuaian media digital dengan kompetensi dasar	Iya, guru menggunakan kuis untuk menilai sesuai dengan tujuan pembelajaran.

	Thinking and Evaluation)	kesesuaian media digital dengan tujuan pembelajaran.	atau tujuan pembelajaran.	
			Guru melakukan perbaikan atau penggantian media digital jika dinilai kurang efektif.	
7	Pemecahan Masalah (Problem Solving Skills)	Guru mengatasi kendala teknis atau non-teknis yang muncul selama penggunaan media digital.	Guru menunjukkan inisiatif atau langkah cepat dalam menangani kendala teknologi.	Iya guru menunjukkan inisiatif dalam menangani kendala teknologi dengan meminta bantuan rekan sesama guru.
			Guru bekerja sama dengan siswa atau rekan guru untuk menyelesaikan masalah digital.	Iya pada saat ada gangguan teknis.
8	Keamanan Digital (E-Security)	Guru menanamkan dan mencontohkan etika digital, termasuk menghormati hak cipta dan menjaga keamanan data pribadi.	Guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang etika dan keamanan digital.	
			Guru mencontohkan perilaku aman dalam penggunaan akun, data, dan sumber digital.	Iya guru mencontohkan dalam penggunaan akun.

Indikator di adopsi dari buku Hague and Payton (2010)

