

INSTRUMEN PENELITIAN

A. Format lembar instrumen penelitian wawancara

Judul penelitian : Analisis Keterampilan Literasi Digital Guru Sekolah Dasar

Fokus wawancara : Literasi digital guru Sekolah Dasar

Guru kelas V

No	Indikator (Hague & Paython)	Sub - Indikator	Pertanyaan wawancara	Jawaban Narasumber
1.	Keterampilan Fungsional (<i>Funcional Skills</i>)	Guru mampu menggunakan perangkat digital dan aplikasi pembelajaran secara efektif untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.	Bagaimana bapak/ibu memanfaatkan prangkat & aplikasi digital untuk mendukung pembelajaran di kelas?	Saya memanfaatkan perangkat dan aplikasi digital sebagai pendukung pembelajaran dengan menyesuainkannya pada materi dan kebutuhan siswa. Perangkat seperti laptop, proyektor, dan ponsel digunakan untuk menampilkan materi, video pembelajaran, atau presentasi yang dapat membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih mudah.
			Perangkat digital atau aplikasi apa saja yang paling sering bapak/ibu gunakan saat mengajar, dan apa alasannya?	Perangkat digital yang sering digunakan adalah laptop, proyektor. Aplikasinya : youtube, chatgpt, google classroom
2.	Kreativitas (<i>Creativity</i>)	Guru mampu menciptakan atau menyesuaikan media digital sesuai karakteristik dan kebutuhan siswa.	Seberapa jauh bapak/ibu dapat menggunakan kreativitas anda untuk mengintegrasikan media digital ke dalam pengajaran?	Beliau tidak hanya menggunakan media digital sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa
			Bagaimana bapak/ibu mengetahui bahwa media digital yang dibuat sudah sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa?	Beliau mengetahui kesesuaian media digital dengan karakteristik dan kebutuhan siswa melalui pengamatan langsung selama proses pembelajaran. Saya melihat bagaimana respon siswa saat media tersebut digunakan, seperti tingkat perhatian, keaktifan bertanya, dan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar
3.	Kerjasama/Kolaborasi	Guru mampu bekerja sama dan	Seberapa sering bapak/ibu bekerja sama	beliau cukup sering bekerja sama dengan rekan sejawat

		berbagi peran dengan rekan sejawat dalam merancang atau mengevaluasi media digital pembelajaran.	dengan rekan sejawat dalam merancang media pembelajaran digital?	dalam merancang media pembelajaran digital. Kerja sama ini biasanya dilakukan melalui diskusi (<i>Turba</i>), kegiatan kelompok kerja guru (KKG). Melalui kolaborasi tersebut, kami saling berbagi ide, pengalaman, dan referensi media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran.
			Bagaimana pembagian tugas atau peran ketika bapak/ibu bekerja sama dalam pembuatan media digital?	Dalam bekerja sama membuat media digital, pembagian tugas biasanya dilakukan berdasarkan kemampuan dan keahlian masing-masing guru. Ada yang berperan dalam menyusun materi dan tujuan pembelajaran, ada yang fokus pada desain media atau tampilan visual, dan ada juga yang bertugas menyesuaikan media dengan karakteristik siswa serta kebutuhan pembelajaran.
			Bagaimana cara bapak/ibu mengevaluasi hasil media digital bersama rekan sejawat?	Beliau mengevaluasi hasil media digital bersama rekan sejawat melalui diskusi dan refleksi setelah media tersebut digunakan dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan melihat ketercapaian tujuan pembelajaran, respon dan keaktifan siswa, serta kemudahan penggunaan media tersebut di kelas. Selain itu, kami saling memberikan masukan terkait kelebihan dan kekurangan media digital yang telah dibuat. Jika ditemukan kendala atau bagian yang kurang sesuai, kami melakukan perbaikan bersama agar media tersebut lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
4.	Keterampilan Komunikasi (<i>Communication</i>)	Guru mampu berinteraksi dan bertukar ide melalui platform digital dengan rekan sejawat atau siswa.	Platform digital apa yang bapak/ibu gunakan untuk berkomunikasi dengan guru lain atau siswa terkait pembelajaran?	WhatsApp Grup, google form
			Bagaimana bapak/ibu mendeskripsikan proses	Dengan rekan sejawat, saya biasanya berdiskusi melalui

			berkomunikasi dengan rekan sejawat atau siswa dalam merancang media digital untuk tujuan pengajaran?	pertemuan langsung maupun platform digital untuk menyampaikan ide, membahas tujuan pembelajaran, serta menentukan bentuk media digital yang akan digunakan. Kami saling bertukar pendapat dan memberikan masukan agar media yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan siswa dilakukan secara sederhana dan terarah, misalnya dengan meminta pendapat atau respon mereka terhadap media yang digunakan. Dari komunikasi tersebut, beliau dapat mengetahui tingkat pemahaman dan ketertarikan siswa
5.	Menemukan dan Memilih Informasi (<i>Information Handling</i>)	Guru mampu mencari, menyeleksi, dan memverifikasi informasi digital yang relevan untuk mendukung pembelajaran	Bagaimana bapak/ibu dan rekan-rekan bekerja sama untuk menemukan dan memilih informasi yang relevan untuk media digital?	Informasi yang telah diperoleh kemudian beliau seleksi dan bandingkan untuk memastikan kebenaran, relevansi, serta kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa. Beliau juga menyesuaikan bahasa agar mudah dipahami oleh siswa. Melalui kerja sama dan diskusi tersebut, media digital yang dihasilkan diharapkan dapat mendukung pembelajaran secara efektif dan sesuai
			Bagaimana bapak/ibu menilai apakah sumber digital tersebut dapat dipercaya?	Untuk menilai apakah sumber digital tersebut dapat dipercaya, beliau melihat terlebih dahulu asal sumber informasi. beliau lebih mengutamakan sumber yang berasal dari situs resmi, lembaga pendidikan, atau penerbit yang jelas
6.	Berpikir Kritis dan Evaluasi (<i>Critical Thinking and Evaluation</i>)	Guru mampu menilai kualitas dan kesesuaian media digital dengan tujuan pembelajaran.	Apa yang bapak/ibu lakukan untuk memastikan bahwa media digital yang anda buat mendukung tujuan pembelajaran di kelas?	saya mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan siswa, seperti usia, kemampuan, dan gaya belajar, sehingga media digital yang digunakan tidak terlalu rumit dan tetap menarik. Setelah media digunakan, saya mengevaluasi respon dan hasil belajar siswa

				melalui keaktifan, pemahaman materi, serta hasil tugas atau penilaian.
			Bagaimana bapak/ibu mengevaluasi kesesuaian media digital dengan tujuan pembelajaran?	Saya menilai kesesuaian media digital dengan tujuan pembelajaran berdasarkan tingkat pencapaian tujuan yang telah direncanakan. Setelah media diterapkan, saya mengamati sejauh mana media tersebut dapat membantu siswa memahami materi, mendorong keaktifan dalam pembelajaran
7.	Pemecahan Masalah (<i>Problem Solving Skills</i>)	Guru mampu mengatasi kendala teknis dan non-teknis dalam penggunaan media digital untuk pembelajaran.	Kendala teknis apa yang paling sering terjadi saat menggunakan media digital di kelas?	Kendala teknis yang paling sering terjadi saat menggunakan media digital di kelas adalah keterbatasan jaringan internet yang tidak stabil, sehingga menghambat akses ke platform atau materi pembelajaran digital. Selain itu, terkadang terjadi masalah pada perangkat, seperti laptop atau proyektor yang tidak berfungsi dengan baik
			Bagaimana bapak/ibu menyelesaikan masalah teknis dan non-teknis, seperti file yang tidak kompatibel atau animasi yang tidak berfungsi?	beliau biasanya memeriksa kembali format file dan menyesuaikannya dengan perangkat atau aplikasi yang digunakan atau mengonversi file ke format yang lebih umum atau mencoba menjalankannya pada perangkat lain.
			Apakah bapak/ibu selalu menyiapkan alternatif ketika media digital tidak dapat digunakan?	Iya, beliau menyiapkan bahan ajar non-digital, seperti buku, lembar kerja siswa, atau menjelaskan materi secara langsung, sehingga proses pembelajaran tetap dapat berjalan meskipun terjadi kendala teknis
8.	Keamanan digital (<i>E-Security</i>)	Guru mampu melindungi perangkat, akun, dan data digital dari risiko ancaman keamanan.	Bagaimana bapak/ibu menjaga keamanan data pribadi siswa dan guru ketika menggunakan platform digital dalam pembelajaran?	Beliau membatasi informasi yang dibagikan hanya pada hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran dan memastikan akun yang digunakan memiliki pengaturan privasi yang tepat dan tidak diakses oleh pihak yang tidak berkepentingan.

			Apakah bapak/ibu pernah mengalami ancaman keamanan digital (misalnya akun diretas, virus/malware (<i>malicious software</i>))? Bagaimana cara menanganinya?	Tidak
			Bagaimana bapak/ibu memberikan pemahaman kepada siswa tentang keamanan digital, seperti tidak membagikan password, data pribadi, atau foto sembarangan?	Beliau memberikan pemahaman kepada siswa tentang keamanan digital dengan cara menyisipkannya dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Beliau menjelaskan secara bertahap tentang risiko yang dapat terjadi jika kata sandi, data pribadi, atau foto dibagikan sembarangan di internet.

B. Format lembar instrument penelitian observasi guru

Judul Penelitian : Analisis Keterampilan Literasi Digital Guru di Sekolah Dasar

Sumber Data : Kegiatan pada saat guru melakukan literasi digital

No	Indikator (Hague & Paython)	Sub-indikator	Aspek yang diamati	Catatan lapangan
1.	Keterampilan Fungsional (<i>Functional Skills</i>)	Guru menggunakan perangkat digital (laptop, proyektor, aplikasi pembelajaran, internet) dalam kegiatan belajar mengajar.	Penggunaan alat digital untuk mendukung pembelajaran (misalnya saat menampilkan media, video, atau presentasi).	Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, guru menggunakan perangkat digital seperti laptop dan proyektor untuk menampilkan materi pembelajaran. Guru juga memanfaatkan aplikasi pembelajaran dan akses internet untuk mendukung penyampaian materi. Penggunaan perangkat digital tersebut membantu proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, sehingga siswa lebih fokus dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas.
2.	Kreativitas (<i>Creativity</i>)	Guru menciptakan atau menyesuaikan media digital agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.	Inovasi guru dalam menggunakan media digital seperti video, animasi, Canva, kuis interaktif, dll.	Guru menciptakan dan menyesuaikan media digital sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Media yang digunakan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa agar materi lebih mudah diterima. Selama pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih tertarik dan aktif saat media digital digunakan
3.	Kolaborasi (<i>Collaboration</i>)	Guru bekerja sama dengan rekan sejawat dalam merancang, berbagi, atau mengevaluasi media digital pembelajaran.	Aktivitas kerja sama guru dalam tim untuk menyiapkan media digital atau berbagi praktik mengajar berbasis teknologi, seperti berbagi media pembelajaran, berdiskusi, atau	Guru bekerja sama dengan rekan sejawat dalam merancang, berbagi, dan mengevaluasi media digital pembelajaran. Kerja sama dilakukan melalui diskusi dan saling berbagi media pembelajaran yang telah dibuat. Melalui kolaborasi

			bekerjasama dalam pembuatan bahan ajar media digital	tersebut, guru memperoleh masukan untuk memperbaiki media digital agar lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa.
4.	Komunikasi (<i>Communication</i>)	Guru berinteraksi dan bertukar ide melalui platform digital (WhatsApp, Google Classroom, e-mail, dsb.) dengan rekan guru atau siswa.	Cara guru berkomunikasi secara digital untuk koordinasi pembelajaran atau berbagi informasi dengan guru atau siswa	Guru berinteraksi dan bertukar ide melalui platform digital, seperti WhatsApp, Google Classroom, dan e-mail, baik dengan rekan guru maupun siswa. Melalui platform tersebut, guru menyampaikan informasi pembelajaran, berdiskusi, serta berbagi materi dan tugas.
5.	Menemukan dan Memilih Informasi (<i>Information Handling</i>)	Guru mencari, menyeleksi, dan menggunakan informasi digital dari berbagai sumber yang relevan dengan materi pembelajaran.	Aktivitas guru dalam mencari sumber belajar online yang kredibel dan sesuai topik pembelajaran.	Guru mencari, menyeleksi, dan memanfaatkan informasi digital dari berbagai sumber yang relevan dengan materi pembelajaran. Informasi yang digunakan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan tingkat pemahaman siswa agar materi yang disampaikan lebih tepat dan mudah dipahami
6.	Berpikir Kritis dan Evaluasi (<i>Critical Thinking and Evaluation</i>)	Guru mengevaluasi dan menilai kualitas serta kesesuaian media digital dengan tujuan pembelajaran.	Tindakan guru dalam meninjau atau menguji media digital yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sebelum digunakan di kelas.	Guru mengevaluasi dan menilai kualitas serta kesesuaian media digital dengan tujuan pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan melihat ketercapaian tujuan pembelajaran dan respon siswa selama penggunaan media digital. Hasil evaluasi tersebut digunakan sebagai bahan perbaikan media agar pembelajaran menjadi lebih efektif.

7.	Pemecahan Masalah (<i>Problem Solving Skills</i>)	Guru mengatasi kendala teknis atau non-teknis yang muncul selama penggunaan media digital.	Cara guru dalam mengatasi gangguan teknologi seperti koneksi internet, file rusak, atau aplikasi error.	Guru mengatasi kendala teknis maupun non-teknis yang muncul selama penggunaan media digital. Ketika terjadi gangguan, seperti masalah pada perangkat atau kesulitan siswa dalam menggunakan media, guru segera melakukan penyesuaian dan memberikan solusi agar proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.
8.	Keamanan Digital (<i>E-Security</i>)	Guru menerapkan prinsip keamanan data pribadi serta melindungi informasi digital dari risiko kebocoran atau penyalahgunaan.	Cara guru dalam menjaga keamanan digital dan melindungi data saat menggunakan media pembelajaran	Guru memastikan akun dan platform yang digunakan aman, membatasi data pribadi yang dibagikan, serta mengingatkan siswa untuk tidak sembarangan membagikan informasi agar terhindar dari risiko kebocoran atau penyalahgunaan.

INSTRUMEN PENELITIAN

A. Format lembar instrumen penelitian wawancara

Judul penelitian : Analisis Keterampilan Literasi Digital Guru Sekolah Dasar

Fokus wawancara : Literasi digital guru Sekolah Dasar

Guru kelas VI

No	Indikator (Hague & Paython)	Sub - Indikator	Pertanyaan wawancara	Jawaban Narasumber
1.	Keterampilan Fungsional (<i>Funcional Skills</i>)	Guru mampu menggunakan perangkat digital dan aplikasi pembelajaran secara efektif untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.	Bagaimana bapak/ibu memanfaatkan prangkat & aplikasi digital untuk mendukung pembelajaran di kelas?	Saya seringng memanfaatkan karena di zaman sekrang menggunakan perangkat digital sangat membantu dan memudahkan guru untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dikelas, serta siswa menjadi lebih fokus dan tertarik dengan materi pembelajaran.
			Perangkat digital atau aplikasi apa saja yang paling sering bapak/ibu gunakan saat mengajar, dan apa alasannya?	Aplikasi yang sering digunakan adalahh wordwoll, canva, speen wheel (roda berputar) bebek bebekan
2.	Kreativitas (<i>Creativity</i>)	Guru mampu menciptakan atau menyesuaikan media digital sesuai karakteristik dan kebutuhan siswa.	Seberapa jauh bapak/ibu dapat menggunakan kreativitas untuk mengintegrasikan media digital ke dalam pengajaran?	Dalam mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran, saya menggunakan kreativitas pada setiap tahapan kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan awal, media digital dimanfaatkan untuk menarik perhatian peserta didik. Pada kegiatan inti, saya menggunakan kuis berbasis digital agar siswa tidak mudah bosan dan tetap aktif selama pembelajaran. Selain itu, saya juga menciptakan dan membuat media pembelajaran sendiri, seperti presentasi (PPT) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis digital. Untuk mendukung penyampaian materi, guru memanfaatkan video pembelajaran yang bersumber

				dari platform YouTube dengan memilih tautan yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa
			Bagaimana bapak/ibu mengetahui bahwa media digital yang dibuat sudah sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa?	Di cari, diamati terlebih dahulu, kalau misal cocok diaplikasikan kepada siswa, kalau semisal tidak cocok pakai sistem ATM (Amati Tiru Modifikasi) yang sesuai dengan karakter siswa
3.	Kerjasama/Kolaborasi	Guru mampu bekerja sama dan berbagi peran dengan rekan sejawat dalam merancang atau mengevaluasi media digital pembelajaran.	Seberapa sering bapak/ibu bekerja sama dengan rekan sejawat dalam merancang media pembelajaran digital?	Setiap hari rabu guru kelas 6 mengadakan pertemuan <i>Turba (Turun bersama)</i> dengan guru kelas 6 untuk melaakukan diskusi/ berbagi informasi. Kalau hari sabtu semua guru dari kelas 1-6 melakukan diskusi bersama <i>Kurma (Koordinasi Bersama)</i>
			Bagaimana pembagian tugas atau peran ketika bapak/ibu bekerja sama dalam pembuatan media digital?	Jika ada 1 guru yang memakai media tersebut maka guru yang lain boleh melakukannya atau menerapkan
			Bagaimana cara bapak/ibu mengevaluasi hasil media digital bersama rekan sejawat?	Saya menerapkan media canva di kelas 6a, kalau cocok diteruskan. kemudian guru menerapkan media tersebut ke kelas 6b tetapi siswa kelas 6b tidak cocok menggunakan media tersebut, hal itu akan di diskusikan pada saat Turba
4.	Keterampilan Komunikasi (Communication)	Guru mampu berinteraksi / komunikasi dan bertukar ide melalui platform digital dengan rekan sejawat atau siswa.	Platform digital apa yang bapak/ibu gunakan untuk berkomunikasi dengan guru lain atau siswa terkait pembelajaran?	Aplikasi yang saya gunakan adalah WA Grup : untuk membagikan informasi dengan wali murid. Canva : sebagai media interaksi antara guru dan siswa terkait dengan pembelajaran
			Bagaimana bapak/ibu mendeskripsikan proses berkomunikasi dengan rekan sejawat atau siswa dalam merancang media digital untuk tujuan pengajaran?	Ketika siswa diberi tugas, maka saya memberi arahan atau langkah-langkah untuk mengerjakannya

5.	Menemukan dan Memilih Informasi (<i>Information Handling</i>)	Guru mampu mencari, menyeleksi, dan memverifikasi informasi digital yang relevan untuk mendukung pembelajaran	Bagaimana bapak/ibu dan rekan-rekan bekerja sama untuk menemukan dan memilih informasi yang relevan untuk media digital?	Pada saat turba guru akan melakukan diskusi, apakah media tersebut cocok untuk diterapkan atau tidak, jika tidak cocok maka guru akan berdiskusi bersama sama untuk mencari solusinya.
			Bagaimana bapak/ibu menilai apakah sumber digital tersebut dapat dipercaya?	Biasanya guru menelaah, mempelajari, mengamati apabila sumber digital tersebut sudah sesuai dengan materi atau karakter siswa, maka guru akan menggunakan pada saat pembelajaran. Kalau tidak sesuai maka guru tidak akan meneruskan ke siswa.
6.	Berpikir Kritis dan Evaluasi (<i>Critical Thinking and Evaluation</i>)	Guru mampu menilai kualitas dan kesesuaian media digital dengan tujuan pembelajaran.	Apa yang bapak/ibu lakukan untuk memastikan bahwa media digital yang anda buat mendukung tujuan pembelajaran di kelas?	Harus mengevaluasi, jika tidak sesuai maka di sesuaikan (edit) dengan kebutuhan guru atau siswa
			Bagaimana bapak/ibu mengevaluasi kesesuaian media digital dengan tujuan pembelajaran?	Sebelum digunakan, saya menyesuaikan media digital dengan kompetensi dan indikator pembelajaran yang ingin dicapai. Jika media tersebut dapat membuat siswa lebih aktif, mudah memahami materi, dan tujuan pembelajaran tercapai, maka media tersebut dinilai sesuai.
7.	Pemecahan Masalah (<i>Problem Solving Skills</i>)	Guru mampu mengatasi kendala teknis dan non-teknis dalam penggunaan media digital untuk pembelajaran.	Kendala teknis apa yang paling sering terjadi saat menggunakan media digital di kelas?	Internet jika listrik mati, smart TV, kabel proyektor yang kadang eror
			Bagaimana bapak/ibu menyelesaikan masalah teknis dan non-teknis, seperti file yang tidak kompatibel atau animasi yang tidak berfungsi?	tukar jam dengan pelajaran yang tidak membutuhkan media digital, atau guru menyuruh siswa untuk membaca kemudian menulis hal baru yang ditemukan.
			Apakah bapak/ibu selalu menyiapkan alternatif ketika media digital tidak dapat digunakan?	Iya, saya selalu menyiapkan alternatif pembelajaran apabila media digital tidak dapat digunakan. Biasanya saya menyiapkan bahan ajar dalam bentuk cetak, seperti buku, lembar kerja siswa, atau penjelasan langsung di papan tulis.

8.	Keamanan digital (E-Security)	Guru mampu melindungi perangkat, akun, dan data digital dari risiko ancaman keamanan.	Bagaimana bapak/ibu menjaga keamanan data pribadi siswa dan guru ketika menggunakan platform digital dalam pembelajaran?	Ada beberapa cara : Pertama, guru hanya menggunakan platform pembelajaran yang resmi dan sudah direkomendasikan oleh sekolah, seperti akun belajar yang memiliki sistem keamanan dan kata sandi. Kedua, saya tidak membagikan data pribadi siswa, seperti nomor telepon, alamat, atau nilai, di media sosial atau grup yang bersifat terbuka. Jika sudah tidak diperlukan maka guru akan menghapusnya
			Apakah bapak/ibu pernah mengalami ancaman keamanan digital (misalnya akun diretas, virus/malware (<i>malicious software</i>))? Bagaimana cara menanganinya?	Ya, saya pernah mengalami ancaman keamanan digital, seperti akun yang hampir diretas dan perangkat yang terindikasi terkena virus. Untuk menanganinya, saya segera mengganti kata sandi akun yang bersangkutan dengan kata sandi yang lebih kuat dan mengaktifkan pengamanan tambahan, seperti verifikasi dua langkah. Selain itu, saya melakukan pemindaian perangkat menggunakan antivirus dan menghapus aplikasi atau file yang mencurigakan.
			Bagaimana bapak/ibu memberikan pemahaman kepada siswa tentang keamanan digital, seperti tidak membagikan password, data pribadi, atau foto sembarangan?	Guru memberikan pemahaman kepada siswa tentang keamanan digital dengan cara yang sederhana dan sesuai dengan usia mereka. Guru menjelaskan bahwa kata sandi, data pribadi, dan foto bersifat pribadi tidak boleh dibagikan kepada orang lain, terutama di media sosial. Selain itu, saya memberikan contoh kasus sederhana, seperti risiko jika kata sandi diketahui orang lain, serta mengingatkan siswa untuk selalu meminta izin kepada orang tua atau guru sebelum membagikan informasi di internet.

B. Format lembar instrument penelitian observasi guru

Judul Penelitian : Analisis Keterampilan Literasi Digital Guru Sekolah Dasar
Sumber Data : Kegiatan pada saat guru melakukan literasi digital

No	Indikator (Hague & Paython)	Sub-indikator	Aspek yang diamati	Catatan lapangan
1.	Keterampilan Fungsional (<i>Functional Skills</i>)	Guru menggunakan perangkat digital (laptop, proyektor, aplikasi pembelajaran, internet) dalam kegiatan belajar mengajar.	Penggunaan alat digital untuk mendukung pembelajaran (misalnya saat menampilkan media, video, atau presentasi).	Selama proses pembelajaran berlangsung, guru memanfaatkan alat digital untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Guru menggunakan perangkat digital untuk menampilkan media pembelajaran, seperti presentasi dari canva dan video, yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Dari penggunaan media digital tersebut membantu penyampaian materi menjadi lebih jelas dan menarik, sehingga siswa terlihat lebih fokus dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran
2.	Kreativitas (<i>Creativity</i>)	Guru menciptakan atau menyesuaikan media digital agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.	Inovasi guru dalam menggunakan media digital seperti video, animasi, Canva, kuis interaktif, dll.	Guru membuat dan menyesuaikan media digital sesuai dengan karakter dan kebutuhan siswa. Media yang digunakan beragam, seperti video pembelajaran desain dari Canva, serta kuis interaktif. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih tertarik dan aktif mengikuti kegiatan. Penggunaan media digital membantu siswa lebih mudah memahami materi dan membuat pembelajaran terasa lebih menarik serta tidak membosankan.
3.	Kolaborasi (<i>Collaboration</i>)	Guru bekerja sama dengan rekan sejawat dalam merancang, berbagi, atau	Aktivitas kerja sama guru dalam tim untuk menyiapkan media digital atau berbagi	Guru bekerja sama dalam tim untuk mendiskusikan media digital dan saling berbagi informasi. Kerja

		mengevaluasi media digital pembelajaran.	praktik mengajar berbasis teknologi, seperti berbagi media pembelajaran, berdiskusi, atau bekerjasama dalam pembuatan bahan ajar media digital	sama ini dinamakan Turba (turun bersama). Melalui kolaborasi tersebut, guru dapat saling bertukar ide dan pengalaman untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.
4.	Komunikasi (<i>Communication</i>)	Guru berinteraksi dan bertukar ide melalui platform digital (WhatsApp, Google Classroom, e-mail, dsb.) dengan rekan guru atau siswa.	Cara guru berkomunikasi secara digital untuk koordinasi pembelajaran atau berbagi informasi dengan guru atau siswa	Guru menggunakan komunikasi digital untuk melakukan koordinasi pembelajaran dan berbagi informasi dengan guru lain maupun siswa. Komunikasi biasanya dilakukan melalui aplikasi pesan seperti WhatsApp dan platform pembelajaran digital. Melalui media tersebut, guru menyampaikan informasi terkait materi, tugas, dan jadwal pembelajaran.
5.	Menemukan dan Memilih Informasi (<i>Information Handling</i>)	Guru mencari, menyeleksi, dan menggunakan informasi digital dari berbagai sumber yang relevan dengan materi pembelajaran.	Aktivitas guru dalam mencari sumber belajar online yang kredibel dan sesuai topik pembelajaran.	Guru secara aktif mencari sumber belajar online yang kredibel dan sesuai dengan topik pembelajaran. Sumber yang digunakan berasal dari situs pendidikan, buku digital, dan video pembelajaran yang relevan. Guru menyeleksi materi terlebih dahulu agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mudah dipahami oleh siswa.
6.	Berpikir Kritis dan Evaluasi (<i>Critical Thinking and Evaluation</i>)	Guru mengevaluasi dan menilai kualitas serta kesesuaian media digital dengan tujuan pembelajaran.	Tindakan guru dalam meninjau atau menguji media digital yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sebelum digunakan di kelas.	Guru meninjau dan mencoba terlebih dahulu media digital yang akan digunakan sebelum diterapkan di kelas. Hal ini dilakukan untuk memastikan media tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat digunakan dengan baik saat

				proses belajar mengajar berlangsung.
7.	Pemecahan Masalah (<i>Problem Solving Skills</i>)	Guru mengatasi kendala teknis atau non-teknis yang muncul selama penggunaan media digital.	Cara guru dalam mengatasi gangguan teknologi seperti koneksi internet, file rusak, atau aplikasi error.	Guru mengatasi gangguan teknologi, seperti koneksi internet yang tidak stabil, file yang rusak, atau aplikasi yang mengalami error, dengan menyiapkan alternatif media pembelajaran. Selain itu, guru berusaha memperbaiki kendala secara mandiri, misalnya dengan mengganti perangkat, membuka ulang aplikasi, atau menggunakan metode pembelajaran lain agar kegiatan belajar tetap berjalan.
8.	Keamanan Digital (<i>E-Security</i>)	Guru menerapkan prinsip keamanan data pribadi serta melindungi informasi digital dari risiko kebocoran atau penyalahgunaan.	Cara guru dalam menjaga keamanan digital dan melindungi data saat menggunakan media pembelajaran	Guru menjaga keamanan digital dan melindungi data saat menggunakan media pembelajaran dengan membatasi informasi pribadi yang dibagikan. Guru menggunakan akun resmi dan memastikan pengaturan privasi pada platform digital sudah sesuai. Selain itu, guru juga mengingatkan siswa untuk tidak membagikan data pribadi, seperti kata sandi atau foto, agar penggunaan media digital tetap aman.