

LEMBAR OBSERVASI

KETERAMPILAN LITERASI DIGITAL GURU PADA DIGITAL STORYTELLING

Nama Pengamat : Farah Abido Pyqiyah

Tanggal Observasi : 13 Maret 2025

Nama Guru : Rima Ardyanthi S.pd

Kelas : 4 . Khalid

Materi yang Diajarkan : " Asal usul candi pari dan candi samur "

Tujuan Observasi : Menganalisis sejauh mana keterampilan yang dimiliki guru dalam digital storytelling.

Aspek 1: Functional skills (keterampilan fungsional)

No	Kriteria	Iya	Tidak	Catatan
1	Guru mempersiapkan media dan alat digital yang diperlukan untuk membuat digital storytelling.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Adanya Fasilitas yg memadai (komputer, speaker, proyektor,)
2	Guru menjelaskan pembelajaran objektif dan hubungannya dengan digital storytelling.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	memberikan penjelasan di awal pembelajaran dimulai.
3	Guru memberikan instruksi yang jelas tentang proses pembuatan digital storytelling.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Menjelaskan secara detail yg diharapkan di proyektor, sehingga dapat dilihat semua peserta didik.

Aspek 2: Creativity (kreatifitas)

No	Kriteria	Iya	Tidak	Catatan
1	Guru membimbing peserta didik dalam menghasilkan ide cerita.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Memutar ulang kembali cerita yg sudah pernah dialami untuk menginspirasi ide cerita.
2	Guru mendampingi peserta didik dalam membuat digital storytelling.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Didampingi untuk melihat proses pembuatannya, bukan menciptakan se.
3	Peserta didik terlibat aktif dalam mencari dan memilih digital storytelling (gambar, video, musik).	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sesuai dengan selera para peserta didik.
4	Guru memberikan bantuan teknis (pengeditan, penggunaan perangkat lunak) saat peserta didik membuat digital storytelling.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	dibantu dalam mengerjakan proses tersebut
5	Peserta didik menunjukkan keterlibatan yang	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sangat aktif

No	Kriteria	Iya	Tidak	Catatan
	aktif dalam menyusun digital storytelling.			

Aspek 3: Critical and social understanding (Berfikir kritis dan berkolaborasi)

No	Kriteria	Iya	Tidak	Catatan
1	Guru memberikan masukan yang mengenai proses pembuatan digital storytelling.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Jika peserta didik kurang dimunculkan ide.
2	Peserta didik diberi kesempatan untuk merevisi dan memperbaiki digital storytelling berdasarkan masukan.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	mampu dalam memperbaiki peserta didik.
3	Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi tentang proses dan hasil pembuatan digital storytelling.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	mengulas kembali agar lebih mudah dipahami peserta didik.

Aspek 4: Cultural and social understanding (pemahaman budaya dan sosial)

No	Kriteria	Iya	Tidak	Catatan
1	Peserta didik mempresentasikan hasil digital storytelling terkait asal usul candi Borobudur.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Dipresentasikan dgn kelompok masing-masing.
2	Guru mengevaluasi digital storytelling berdasarkan aspek kreativitas, konten, dan teknik digital yang digunakan.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Diberikan masukan yang cocok.
3	Peserta didik dan guru terlibat dalam diskusi dan presentasi hasil evaluasi.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Saling membantu antara guru dan peserta didik.

Aspek 5: Collaboration (Kolaborasi)

No	Kriteria	Iya	Tidak	Catatan
1	Peserta didik mempresentasikan hasil cerita digitalnya di depan kelas.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	mempresentasikan dengan kelompoknya.
2	Guru mengevaluasi cerita digital berdasarkan aspek kreativitas, konten, dan teknik digital yang digunakan.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	digunakan dan dilihat sebagai evaluasi untuk peserta didik.
3	Peserta didik dan guru terlibat dalam diskusi dan presentasi hasil evaluasi.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Saling terlibat.

Aspek6: The ability to find and select information (kemampuan mencari dan memilih informasi)

No	Kriteria	Iya	Tidak	Catatan
1	Guru mampu mengoperasikan perangkat lunak dan peralatan digital yang digunakan untuk membuat digital storytelling.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Guru sangat menguasai
2	Guru memastikan peserta didik memahami penggunaan teknologi yang terlibat dalam digital storytelling.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Memastikan dengan bertanya kepada peserta didik, bahwa memahami / Tidak.
3	Guru mengintegrasikan teknologi dengan Baik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tidak ada Hambatan yg terjadi.

Aspek 7: Effective communication (komunikasi yang efektif)

No	Kriteria	Iya	Tidak	Catatan
1	Guru mampu menyambungkan antara digital storytelling dengan isu-isu budaya dan sosial.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tersebutnya ide untuk membuat video storytelling.
2	Guru memastikan bahwa peserta didik dapat memahami penggunaan teknologi dalam digital storytelling.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Dipastikan dengan Baik dalam konteks memahami.
3	Guru dapat melakukan komunikasi secara langsung dengan peserta didik terkait digital storytelling.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Guru dan peserta didik Terlibat langsung.

Aspek 8: E-Safety (keamanan)

No	Kriteria	Iya	Tidak	Catatan
1	Guru mengajarkan peserta didik untuk menggunakan teknologi secara aman dan bertanggung jawab dalam proyek digital storytelling.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mengajarkan Bagaimana Bahayanya jika privasi data tersebar.
2	Guru memastikan bahwa memiliki langkah-langkah untuk melindungi privasi dan keamanan pada peserta didik dalam digital storytelling.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Prikerkan langkah-langkahnya.
3	Guru melakukan pelatihan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam mengelola e-safety dalam digital storytelling?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	tidak

Komentar dan Saran Pengamat:

Skor Keseluruhan:

Skor	Informasi
1	Tidak Baik
2	Baik
3	Sangat Baik

Catatan Akhir:
