

Lampiran 3

**KUESIONER UNTUK SISWA
STUDI PENDAHULUAN
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DESAIN GRAFIS**

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Jenis Kelamin :

Usia :

Kelas/SMA :

B. PETUNJUK

1. Kuesioner ini dibuat untuk kepentingan penelitian semata dan sama sekali bukan untuk menilai kinerja siswa, guru ataupun sekolah. Oleh karena itu informasi yang benar sangat diperlukan untuk keberhasilan penelitian.
2. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan cara memberi tanda silang (X) pada salah satu alternatif jawaban yang sesuai dengan kondisi sebenarnya.
3. Atas perhatian dan kerjasamanya, saya ucapkan terima kasih

1. Apakah anda menyukai mata pelajaran TIK materi desain grafis
 - a. Tidak menyukai
 - b. Kurang menyukai
 - c. Cukup menyukai
 - d. Sangat menyukai
 (jika jawaban anda “tidak menyukai” silakan melanjutkan ke nomor 3)
2. Alasan anda menyukai pelajaran desain grafis?
 - a. Pelajarannya menarik
 - b. Pelajarannya menyenangkan
 - c. Cara guru mengajar tidak membosankan
 - d. Kegiatan belajar ada praktiknya di laboratorium
 - e. Materi dapat diterapkan secara nyata untuk peluang kerja

3. Alasan anda tidak menyukai pelajaran gesain grafis?
 - a. Gurunya tidak menyenangkan
 - b. Jarang praktik di laboratorium
 - c. Materi yang diberikan membosankan
 - d. Ketika praktik menjenuhkan
 - e. Komputer sering *error*
4. Bagaimana cara anda mempelajari materi desain grafis?
 - a. Dipahami
 - b. Menghafal langkah-langkahnya
 - c. Menggunakan komputer
 - d. Membuat catatan
 - e. Mempraktikan materi yang sudah disampaikan
5. Metode apa yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran desain grafis?
 - a. Ceramah
 - b. Diskusi
 - c. Demonstrasi
 - d. Siswa aktif
 - e. Praktik
6. Bagaimana cara yang guru gunakan dalam pembelajaran desain grafis?
 - a. Model *e-learning*
 - b. Berbasis internet
 - c. Berbasis *offline* menggunakan device
 - d. Belajar mandiri
 - e. Model konvensional
7. Apakah penggunaan media pembelajaran dilakukan oleh guru dalam pembelajaran desain grafis?
 - a. Tidak pernah
 - b. Jarang
 - c. Kadang-kadang
 - d. Sering
 - e. Selalu
8. Jenis media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran desain grafis?
 - a. Internet
 - b. LCD
 - c. Televisi
 - d. Modul/LKS
 - e. OHP

9. Berapakah jumlah komputer yang tersedia di laboratorium sekolah anda?
 - a. 1 - 5
 - b. 6 - 10
 - c. 11 - 15
 - d. 16 – 20
 - e. > 20
10. Apakah anda mengalami kesulitan dalam menggunakan media komputer dalam pelajaran desain grafis?
 - a. Ya
 - b. Cukup sulit
 - c. Lambat mengetik
 - d. Kurang paham
 - e. Tidak
11. Apakah anda mengetahui pemanfaatan multimedia pembelajaran untuk pelajaran desain grafis?
 - a. Tidak
 - b. Kurang mengetahui
 - c. Cukup mengetahui
 - d. Mengetahui tapi tidak paham
 - e. Mengetahui
12. Apakah anda mampu menggunakan media multimedia pembelajaran untuk materi desain grafis?
 - a. Tidak mampu
 - b. Kurang mampu
 - c. Cukup mampu
 - d. Mampu
 - e. Sangat mampu
13. Bagaimanakah pemahaman anda terhadap materi pelajaran desain grafis yang disampaikan oleh guru?
 - a. Tidak paham
 - b. Kurang paham
 - c. Cukup paham
 - d. Paham
 - e. Sangat paham
14. Alasan siswa memahami pelajaran desain grafis?
 - a. Guru menguasai materi dan menyenangkan
 - b. Materi mudah dipahami karena menggunakan media
 - c. Metode pembelajaran tidak membosankan
 - d. Ketika praktik selalu menggunakan komputer
 - e. Tugas-tugas yang diberikan dapat diterapkan untuk peluang kerja

15. Alasan siswa tidak memahami pelajaran desain grafis?
 - a. Guru tidak menguasai materi dan tidak menyenangkan
 - b. Tidak menggunakan media pembelajaran
 - c. Kegiatan pembelajaran berpusat pada guru
 - d. Tugas-tugas yang diberikan terlalu banyak
 - e. Jarang praktik di laboratorium computer
16. Apa yang dilakukan guru bila anda belum memahami pelajaran desain grafis?
 - a. Guru tidak memberikan penjelasan lebih mendalam
 - b. Guru memberikan tugas tambahan
 - c. Siswa disuruh mencari sumber lain yang berkaitan dengan materi
 - d. Mengulang kembali pelajaran
 - e. Mengadakan pelatihan
17. Bagaimanakah kemampuan anda dalam menggunakan komputer pada pelajaran desain grafis?
 - a. Tidak bisa
 - b. Kurang bisa
 - c. Lambat
 - d. Paham
 - e. Menguasai *hardware* dan *software*
18. Apakah komputer disekolah menggunakan internet?
 - a. Tidak ada jaringan internet
 - b. Jaringan lambat
 - c. Jaringan internet memadai
 - d. Menggunakan *hotspot*
 - e. Siswa mempunyai *password*
19. Bagaimana ketersediaan komputer dirumah anda?
 - a. Tidak ada
 - b. Ada namun lambat
 - c. Ada dan layak
 - d. Komputer terhubung dengan jaringan internet
 - e. Menggunakan laptop
20. Apakah pembelajaran desain grafis selama ini menuju pembelajaran mandiri?
 - a. Tidak
 - b. Membosankan
 - c. Berpusat pada guru
 - d. Penggunaan komputer ketika materi praktik
 - e. siswa aktif