

Lampiran 4

**PENGOLAHAN DATA KUESIONER GURU  
ANALISIS KEBUTUHAN BAHAN AJAR DESAIN GRAFIS**

<b>Indikator</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kesimpulan</b>
1. Perencanaan	1. Apakah Bapak/Ibu membuat rencana pembelajaran? a. Ya b. Tidak (Bila menjawab “ya” lanjutkan ke nomor 3)	4 0	100 0	1. Guru merencanakan pembelajaran dengan alasan melaksanakan kewajiban, sebagai tuntutan kurikulum dan untuk mencapai tujuan pembelajaran.  2. Perencanaan ditujukan dengan harapan siswa mampu belajar mandiri serta meningkatkan kemauan, inisiatif dan keterampilan
	2. Alasan bapak/Ibu tidak membuat rencana pembelajaran a. Merepotkan b. Tidak ada waktu c. Tidak paham d. Mengeluarkan biaya e. Kurikulum yang selalu berubah	0 0 0 0 0	0 0 0 0 0	
	3. Alasan bapak/ibu membuat rencana pembelajaran a. Kewajiban guru b. Tuntutan kurikulum c. Membantu pencapaian tujuan d. Menambah pengetahuan e. Untuk kredit point	1 1 2 0 0	25 25 50 0 0	
	4. Sebagai guru, harapan apa yang diinginkan dari siswa setelah pembelajaran a. Memahami pelajaran b. Memahami konsep, prinsip dan strategi c. Mampu belajar mandiri d. Mempunyai keinginan dan kemauan e. Berkeinginan dalam meningkatkan kemauan, inisiatif dan keterampilan	0 0 1 0 3	0 0 25 0 75	

Indikator	Pertanyaan	Jumlah	Persentase	Kesimpulan
2. Pelaksanaan	5. Apakah materi yang disajikan mencakup kesesuaian kompetensi dasar materi desain grafis? a. Sangat sesuai b. Sesuai c. Kurang sesuai d. Tidak sesuai e. Sangat tidak sesuai	0 4 0 0 0	0 100 0 0 0	1. Pada tahap pelaksanaan, materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar materi desain grafis.  2. Metode yang digunakan guru ada yang dilakukan melalui demonstrasi atau praktik.  3. Pembelajaran dilakukan menggunakan device secara <i>off line</i> dan ada yang masih menggunakan metode konvensional.  4. Kurangnya peran aktif siswa terjadi di beberapa kegiatan.  5. Materi yang disajikan memiliki latihan yang cukup namun kurang lengkap menyajikan contoh penerapan/kebutuhan kerja
	6. Metode apa yang digunakan oleh Bapak/Ibu dalam pembelajaran Desain Grafis? a. Ceramah b. Diskusi c. Demonstrasi d. Siswa aktif e. Praktik	0 0 2 0 2	0 0 50 0 50	
	7. Bagaimana cara yang Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran Desain Grafis? a. Model e-learning b. Berbasis internet c. Berbasis <i>offline</i> menggunakan <i>device</i> d. Belajar mandiri e. Model konvensional	0 0 2 0 2	0 0 50 0 50	
	8. Apakah siswa ikut berperan aktif dalam pembelajaran a. Sangat aktif b. Aktif c. Kurang aktif d. Tidak aktif e. Sangat tidak aktif	0 2 2 0 0	0 50 50 0 0	

Indikator	Pertanyaan	Jumlah	Persentase	Kesimpulan
	9. Apakah materi yang disajikan memiliki kecukupan latihan untuk meningkatkan keterampilan siswa menggunakan aplikasi desain grafis a. Materi menyajikan latihan yang lengkap dengan pengayaan materi b. Materi menyajikan latihan yang lengkap c. Materi menyajikan beberapa latihan d. Materi kurang menyajikan latihan e. Materi tidak dilengkapi dengan latihan	0 1 3 0 0	0 25 75 0 0	6. Berbagai upaya dilakukan agar siswa mudah memahami pelajaran melalui, pemberian tugas dan latihan, mengulang kembali beberapa materi yang belum dipahami.
	10. Apakah materi desain grafis yang diberikan dapat digunakan sesuai kebutuhan dunia kerja a. Tidak sesuai b. Kurang sesuai c. Beberapa yang sesuai d. Sesuai e. Sangat sesuai	0 3 1 0 0	0 75 25 0 0	
	11. Upaya apa yang Bapak/Ibu lakukan agar siswa mudah memahami pelajaran a. Memberikan tugas dan latihan b. Diskusi c. Mengulang kembali beberapa materi yang belum dipahami d. Memberi kesempatan untuk mencari referensi dan bahan materi secara mandiri e. Siswa yang mampu diberi kesempatan untuk menjadi tutor sebaya	2 0 2 0 0	50 0 50 0 0	

<b>Indikator</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kesimpulan</b>
3. Penggunaan Media	12. Perencanaan apa yang Bapak/Ibu lakukan untuk menggunakan media pembelajaran			1. Media yang direncanakan untuk digunakan dalam pembelajaran cenderung untuk menyajikan multimedia 2. Guru menggunakan media dengan memanfaatkan LCD sebagai alat bantu
	a. media cetak	1	25	
	b. visual dinamis yang diproyeksikan	1	25	
	c. penyajian multimedia	2	50	
	d. media berbasis telekomunikasi	0	0	
	e. media berbasis mikroprosesor	0	0	
	13. Apakah Bapak/Ibu menggunakan media dalam pembelajaran Desain Grafis			
	a. Selalu	0	0	
	b. Sering	2	50	
	c. Kurang	2	40	
	d. Kurang sekali	0	0	
	e. Tidak pernah	0	0	
	14. Jenis media apakah yang digunakan dalam pembelajaran Desain Grafis			
	a. Internet	0	0	
	b. LCD	2	50	
	a. Televisi	0	0	
	c. Modul	2	50	
	d. OHP	0	0	

<b>Indikator</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kesimpulan</b>
4. Ketersediaan Sarana	15. Apakah Bapak/Ibu menggunakan fasilitas komputer untuk pembelajaran Desain Grafis a. Selalu b. Sering c. Kurang d. Kurang sekali e. Tidak pernah	3 1 0 0 0	75 25 0 0 0	Ketersediaan sarana komputer sebagai fasilitas pembelajaran digunakan secara optimal dalam pembelajaran meskipun jumlah ketersediaannya kurang atau belum sebanding dengan jumlah siswa.
	16. Alasan Bapak/Ibu tidak menggunakan media dalam pembelajaran Desain Grafis a. Tidak tersedia b. Tidak bias menggunakan c. Biaya yang mahal d. Tidak bias membuat media e. Tidak ada waktu membuat	0 0 0 0 0	0 0 0 0 0	
	17. Berapakah jumlah komputer yang tersedia di laboratorium sekolah anda a. 1 - 5 b. 6 - 10 c. 11 - 15 d. 16 - 20 e. > 20	0 2 0 0 2	0 50 0 0 50	
	18. Bagaimana ketersediaan sarana media pembelajaran a. Tidak ada b. Kurang c. Cukup d. Banyak e. Banyak dan lengkap	0 2 2 0 0	0 50 50 0 0	

<b>Indikator</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kesimpulan</b>
5. Faktor Penunjang/ penghambat	19. Apakah Bapak/Ibu mampu menggunakan komputer			Faktor penunjang penggunaan multimedia adalah : Kemampuan guru dalam menggunakan komputer dan keinginan untuk memahami penggunaan aplikasi multimedia pembelajaran dalam membantu pencapaian tujuan, mengembangkan kreatifitas guru dan menumbuhkan minat siswa untuk belajar TIK
	a. Mahir	2	50	
	b. Cukup mahir	2	50	
	c. Lambat	0	0	
	d. Kurang	0	0	
	e. Tidak mampu	0	0	
	20. Apakah Bapak/Ibu bisa menggunakan aplikasi yang ada dikomputer			
	a. Mahir	2	50	
	b. Cukup mahir	2	50	
	c. Lambat	0	0	
	d. Kurang	0	0	
	e. Tidak mampu	0	0	
	20a. Bagaimana kesiapan Bapak/Ibu dalam memanfaatkan multimedia pembelajaran			
	a. Mampu membuat multimedia pembelajaran	1	25	
	b. Cukup mampu membuat multimedia pembelajaran	2	50	
	c. Kurang mampu membuat multimedia pembelajaran	1	20	
	d. Tidak mampu membuat multimedia pembelajaran	0	0	
	e. Tidak paham membuat multimedia pembelajaran	0	0	
	20b. Bagaimana kemampuan Bapak/Ibu dalam menggunakan aplikasi multimedia pembelajaran			
	a. Mahir	2	50	
	b. Cukup mahir	2	50	
	c. Lambat	0	0	
	d. Kurang	0	0	
	e. Tidak mampu	0	0	

<b>Indikator</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kesimpulan</b>
	20c. Apakah Bapak/Ibu merasa perlu memahami penggunaan aplikasi multimedia pembelajaran a. Ya b. Tidak	4 0	100 0	
	20d. Apakah alasan Bapak/Ibu merasa perlu memahami penggunaan aplikasi multimedia pembelajaran a. Untuk membantu proses pembelajaran mandiri b. Membantu pencapaian tujuan c. Mengembangkan kreatifitas guru d. Menumbuhkan minat siswa untuk belajar TIK e. Meningkatkan keterampilan siswa	0 1 1 1 1	0 25 25 25 25	

Catatan:

Kuesioner dilakukan untuk 4 orang guru TIK yaitu:

1 guru SMA N 2 Tegineneng, 1 guru SMA N 1 Waylima dan 2 guru SMA N 1 Kedondong.