

PENGOLAHAN DATA KUESIONER SISWA
ANALISIS KEBUTUHAN SISWA TERHADAP BAHAN AJAR DESAIN GRAFIS

Indikator	Pertanyaan	Hasil Sebaran Kuesioner					Kesimpulan
		1*	2*	3*	Σ	%	
1. Minat	1. Apakah anda menyukai mata pelajaran TIK materi Desain Grafis						Pengamatan dilakukan pada 104 siswa kelas XII pada tiga sekolah di Pesawaran yaitu : 1*) 37 siswa SMA N 1 Way Lima; 2*) 32 siswa SMA N 1 Kedondong dan 3*) 35 siswa SMA N 2 Tegineneng
	a. Tidak menyukai	2	1	0	3	2,88	
	b. Kurang menyukai	4	5	2	11	10,58	
	c. Cukup menyukai	20	14	18	52	50,00	
	d. Menyukai	11	12	14	37	35,58	
	e. Sangat menyukai	0	0	1	1	0,96	
	(jika jawaban anda “tidak menyukai” silakan melanjutkan ke nomor 3)						
	2. Alasan anda menyukai pelajaran Desain Grafis?						Berdasarkan pengamatan disimpulkan bahwa: Siswa memiliki minat yang cukup terhadap materi desain grafis dengan alasan cenderung karena dilakukan dengan cara praktik di laboratorium dan dapat diterapkan secara nyata untuk peluang kerja
	a. Pelajarannya menarik	7	3	6	16	15,38	
	b. Pelajarannya menyenangkan	0	3	2	5	4,81	
	c. Cara guru mengajar tidak membosankan	5	3	4	12	11,54	
	d. Kegiatan belajar ada praktiknya di laboratorium	14	15	16	45	43,27	
	e. Materi dapat diterapkan secara nyata untuk peluang kerja	9	7	7	23	22,12	
	3. Alasan anda tidak menyukai pelajaran Desain Grafis						
	a. Gurunya tidak menyenangkan	0	0	0	0	0	
	b. Jarang praktik di laboratorium	0	0	0	0	0	
	c. Materi yang diberikan membosankan	0	0	0	0	0	
	d. Ketika praktik menjenuhkan	0	0	0	0	0	
	e. Komputer sering <i>error</i>	2	1	0	3	2,88	

Indikator	Pertanyaan	Hasil Sebaran Kuesioner					Kesimpulan
		1*	2*	3*	Σ	%	
2. Model belajar siswa	4. Bagaimana cara anda mempelajari materi Desain Grafis						1. Model belajar siswa cenderung melalui pemahaman materi atau praktik melalui penggunaan komputer 2. Metode yang digunakan guru dalam mengajar melalui praktik dan demonstrasi 3. Pembelajaran dilakukan dengan cara konvensional atau menggunakan <i>device</i> berbasis <i>offline</i>
	a. Dipahami	25	13	17	55	52,88	
	b. Menghafal langkah-langkahnya	1	3	1	5	4,81	
	c. Menggunakan komputer	7	8	12	27	25,96	
	d. Membuat catatan	0	0	0	0	0	
	e. Mempraktikan materi yang sudah disampaikan	4	8	5	16	15,38	
	5. Metode apa yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran Desain Grafis						
	a. Ceramah	0	0	0	0	0	
	b. Diskusi	0	0	0	0	0	
	c. Demonstrasi	10	14	8	32	30,77	
	d. Siswa aktif	2	3	2	7	6,73	
	e. Praktik	25	15	25	65	62,50	
	6. Bagaimana cara yang guru gunakan dalam pembelajaran Desain Grafis?						
	a. Model <i>e-learning</i>	0	0	0	0	0	
	b. Berbasis internet	0	5	0	5	4,81	
	c. Berbasis <i>offline</i> menggunakan <i>device</i>	11	8	13	32	30,77	
	d. Belajar mandiri	4	2	4	10	9,62	
	e. Model konvensional	22	17	18	57	54,81	

Indikator	Pertanyaan	Hasil Sebaran Kuesioner					Kesimpulan
		1*	2*	3*	Σ	%	
3. Penggunaan media	7. Apakah penggunaan media pembelajaran dilakukan oleh guru dalam pembelajaran desain grafis?						1. Penggunaan media terkadang dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran desain grafis menggunakan LCD projector selain penggunaan modul/LKS. 2. Umumnya laboratorium memiliki fasilitas 10 – 20 komputer. 3. Kemampuan siswa dalam menggunakan komputer cenderung kurang paham menggunakan komputer.
	a. Tidak pernah	0	0	0	0	0	
	b. Jarang	11	4	14	29	27,88	
	c. Kadang-kadang	20	17	16	53	50,96	
	d. Sering	6	11	5	22	21,15	
	e. Selalu	0	0	0	0	0	
	8. Jenis media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran Desain Grafis						
	a. Internet	1	3	0	9	8,65	
	b. LCD	31	23	27	81	77,88	
	c. Televisi	0	0	0	0	0	
	d. Modul/LKS	5	6	8	19	18,27	
	e. OHP	0	0	0	0	0	
	9. Berapakah jumlah komputer yang tersedia di laboratorium sekolah anda						
	a. 1 - 5	0	0	0	0	0	
	b. 6 - 10	37	0	35	72	69,23	
	c. 11 - 15	0	0	0	0	0	
	d. 16 - 20	0	32	0	32	30,77	
	e. > 20	0	0	0	0	0	
	10. Apakah anda mengalami kesulitan dalam menggunakan media komputer dalam pelajaran Desain Grafis						
	a. Ya	10	4	0	14	13,46	
	b. Cukup sulit	7	6	7	20	19,23	
	c. Lambat mengetik	5	9	7	21	20,19	
	d. Kurang paham	12	8	13	33	31,73	
	e. Tidak	3	5	8	16	15,38	

Indikator	Pertanyaan	Hasil Sebaran Kuesioner					Kesimpulan
		1*	2*	3*	Σ	%	
4. Pemahaman terhadap materi	11. Apakah anda mengetahui pemanfaatan multi-media pembelajaran untuk pelajaran desain grafis						1. Siswa cenderung cukup mengetahui pemanfaatan multimedia namun masih ada yang kurang mampu menggunakannya dalam pembelajaran desain grafis
	a. Tidak	6	3	2	11	10,58	
	b. Kurang mengetahui	8	9	6	23	22,12	
	c. Cukup mengetahui	18	12	15	45	43,27	
	d. Mengetahui tapi tidak paham	5	7	8	20	19,23	2. Siswa cukup memahami materi desain grafis yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran, sebagian dikarenakan saat praktik menggunakan komputer dan sebagian siswa memahami karena penggunaan media pembelajaran. Sedangkan alasan siswa tidak memahami pelajaran desain grafis karena kecenderungan kegiatan pembelajaran berpusat pada guru.
	e. Mengetahui	0	1	4	5	4,81	
	12. Apakah anda mampu menggunakan multimedia pembelajaran untuk materi desain grafis						
	a. Tidak mampu	3	3	1	7	6,73	
	b. Kurang mampu	18	8	10	36	34,62	
	c. Cukup mampu	12	13	18	43	41,35	
	d. Mampu	4	8	6	18	17,31	
	e. Sangat mampu	0	0	0	0	0	
	13. Bagaimanakah pemahaman anda terhadap materi pelajaran desain grafis yang disampaikan oleh guru?						
	a. Tidak paham	0	0	0	0	0	
	b. Kurang paham	7	5	9	21	20,19	
	c. Cukup paham	20	18	18	56	53,85	
	d. Paham	10	9	8	27	25,96	
	e. Sangat paham	0	0	0	0	0	
	14. Alasan siswa memahami pelajaran desain grafis						
	a. Guru menguasai materi dan menyenangkan	4	5	2	11	10,58	
	b. Materi mudah dipahami menggunakan media	9	10	9	28	26,92	
	c. Metode pembelajaran tidak membosankan	2	0	4	6	5,88	
	d. Ketika praktik selalu menggunakan komputer	16	11	13	40	38,46	
	e. Tugas-tugas yang diberikan dapat diterapkan untuk peluang kerja	6	6	7	19	18,27	

Indikator	Pertanyaan	Hasil Sebaran Kuesioner					Kesimpulan
		1*	2*	3*	Σ	%	
	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	0	0	0	0	0	3. Kesulitan dalam belajar siswa diatasi guru dengan mengulang kembali pelajaran atau memberikan tugas tambahan.
		5	3	5	13	12,50	
		27	22	23	72	69,23	
		1	5	1	7	6,73	
		4	2	6	12	11,54	
	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	0	0	0	0	0	
		12	8	11	31	29,81	
		0	7	3	10	9,62	
		25	17	21	63	60,57	
		0	0	0	0	0	

Indikator	Pertanyaan	Hasil Sebaran Kuesioner					Kesimpulan
		1*	2*	3*	Σ	%	
5. Faktor Penunjang/ penghambat	17. Bagaimanakah kemampuan anda dalam menggunakan komputer pada pelajaran Desain Grafis						1. Faktor penunjang untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer adalah sebagian siswa mampu menggunakan komputer 2. Faktor penghambatnya antara lain: a. Tidak adanya jaringan internet sekolah, b. Kecenderungan siswa tidak memiliki komputer dirumah c. Meskipun pembelajaran desain grafis dilakukan dengan praktik komputer namun pembelajaran cenderung dilakukan berpusat pada guru
	a. Tidak bisa	1	2	2	5	4,81	
	b. Kurang bisa	16	8	8	32	30,77	
	c. Lambat	4	8	6	18	17,31	
	d. Paham	16	14	19	49	47,11	
	e. Menguasai <i>hardware</i> dan <i>software</i>	0	0	0	0	0	
	18. Apakah komputer disekolah menggunakan internet						
	a. Tidak ada jaringan internet	37	0	35	72	69,23	
	b. Jaringan lambat	0	6	0	6	5,77	
	c. Jaringan internet memadai	0	26	0	26	25,00	
	d. Menggunakan <i>hotspot</i>	0	0	0	0	0	
	e. Siswa mempunyai <i>password</i>	0	0	0	0	0	
	19. Bagaimana ketersediaan komputer dirumah anda						
	a. Tidak ada	25	8	8	41	39,42	
	b. Ada namun lambat	1	0	0	1	0,96	
	c. Ada dan layak	4	12	12	28	26,92	
	d. Komputer terhubung dengan jaringan internet	0	0	7	7	6,73	
	e. Menggunakan laptop	7	12	8	27	25,96	
	20. Apakah pembelajaran Desain Grafis selama ini menuju pembelajaran mandiri						
	a. Tidak	3	2	4	9	8,65	
	b. Membosankan	0	0	0	0	0	
	c. Berpusat pada guru	18	11	12	41	39,42	
	d. Penggunaan komputer ketika materi praktik	14	16	16	46	44,23	
	e. siswa aktif	2	3	3	8	7,69	

