

Lampiran 6

ANALISIS INSTRUKSIONAL PENGEMBANGAN BAHAN AJAR

Kondisi	Metode	Hasil Pembelajaran	Identifikasi Kebutuhan
<p>Tujuan Karakteristik Bidang studi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran TIK harus membangun karakter dan kemampuan berpikir siswa melalui tahapan : Mengungkapkan ide, Pembuatan rancangan (desain), Membuat Produk, dan Melakukan pengujian. 2. Tujuan pembelajaran desain grafis adalah mampu menggunakan perangkat lunak pembuat grafis. 3. Harapan yang diinginkan guru setelah pembelajaran adalah siswa mampu belajar mandiri serta meningkatkan kemauan, inisiatif dan keterampilan 	<p>Strategi Pengorganisasian merupakan tahap perencanaan pembelajaran dengan merumuskan kompetensi pembelajaran desain grafis.</p> <p>Strategi ini dilakukan dengan cara:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru merencanakan pembelajaran dengan alasan melaksanakan kewajiban, sebagai tuntutan kurikulum dan untuk mencapai tujuan pembelajaran. 2. Perencanaan ditujukan dengan harapan siswa mampu meningkatkan kemauan, inisiatif dan keterampilan 	<p>Efektifitas:</p> <p>Hasil belajar siswa khususnya di SMA N 1 Way Lima belum optimal, khususnya kelas XII pada materi Desain Grafis masih kurang dari standar yang ditetapkan dalam KKM.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perlunya perencanaan pembelajaran yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan kondisi dan lingkungan sekolah.

Kondisi	Metode	Hasil Pembelajaran	Identifikasi Kebutuhan
<p>Kendala karakteristik bidang studi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jumlah komputer belum sebanding dengan jumlah siswa untuk praktik sehingga tidak semua dapat merasakan pembelajaran. 2. Pembagian jadwal praktik berdampak pada kurangnya peran aktif siswa yang terjadi di beberapa kegiatan sehingga pembelajaran tidak kondusif. 3. Kurangnya latihan praktis yang diberikan untuk meningkatkan kemampuan siswa 	<p>Strategi penyampaian :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 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 <i>device</i> secara <i>off line</i> dengan memanfaatkan LCD dan masih menggunakan metode konvensional menggunakan modul/LKS dalam pembelajaran. 4. Materi yang disajikan memiliki latihan yang cukup namun kurang lengkap menyajikan penerapan/kebutuhan kerja. 	<p>Efisiensi:</p> <p>Jumlah komputer sebagai fasilitas pembelajaran kurang atau belum sebanding dengan jumlah siswa sehingga pembelajaran praktik tidak dirasakan oleh seluruh siswa dan penyelesaian tugas pun menjadi tidak tepat waktu.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 2. Perlunya pengembangan bahan ajar desain grafis berupa media dalam bentuk CD tutorial pembelajaran dapat dijadikan alternatif media pembelajaran dengan memanfaatkan LCD sebagai sarana belajar untuk mengatasi pengelolaan waktu belajar dan keterbatasan praktik siswa.

Kondisi	Metode	Hasil Pembelajaran	Identifikasi Kebutuhan
<p>Karakteristik siswa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memiliki minat yang cukup terhadap materi desain grafis dengan alasan cenderung karena dilakukan dengan cara praktik di laboratorium 2. Model belajar siswa cenderung melalui praktik materi yang disampaikan dan penggunaan komputer 3. Siswa cenderung cukup mengetahui pemanfaatan multimedia namun kurang mampu menggunakannya dalam pembelajaran desain grafis 4. Faktor penghambat untuk mengembangkan multimedia pembelajaran antara lain: <ol style="list-style-type: none"> a. Tidak adanya jaringan internet sekolah, 	<p>Strategi pengelolaan pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Metode yang digunakan guru dalam mengajar melalui praktik dan demonstrasi dengan cara konvensional atau terkadang menggunakan <i>device</i> berbasis <i>offline</i>. 2. Praktik dilakukan berkelompok dengan pembagian waktu belajar sehingga kurangnya peran aktif siswa terjadi di beberapa kegiatan. 3. Materi yang disajikan memiliki latihan yang cukup namun kurang lengkap menyajikan contoh penerapan/kebutuhan kerja dan Penugasan diberikan bersifat teoritis untuk mengungkapkan kembali hasil pembelajaran yang telah disampaikan. 4. Berbagai upaya dilakukan agar siswa mudah memahami pelajaran melalui, pemberian tugas dan latihan, mengulang kembali beberapa materi yang belum dipahami. 	<p>Daya Tarik:</p> <p>Proses pembelajaran cenderung monoton, dimana guru sebagai pengelola kelas dan materi yang disajikan kurang untuk penerapan/ kebutuhan kerja, berdampak pada kurangnya peran aktif siswa.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 3. Bahan ajar yang dikembangkan ditujukan untuk mengelola pembelajaran dalam meningkatkan efektifitas, efisiensi dan daya tarik pembelajaran melalui penyajian yang lengkap secara teoritis dan praktis.

Kondisi	Metode	Hasil Pembelajaran	Identifikasi Kebutuhan
b. Kecenderungan siswa tidak memiliki komputer dirumah c. Meskipun pembelajaran desain grafis dilakukan dengan praktik komputer namun pembelajaran cenderung dilakukan berpusat pada guru			