

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu tumpuan harapan untuk meningkatkan sumber daya manusia. Melalui pendidikan manusia dapat menemukan hal-hal baru yang dapat dikembangkan dan diperoleh untuk menghadapi tantangan yang ada sesuai dengan perkembangan zaman. Proses pembelajaran di perguruan tinggi tidak sama dengan disekolah. Pembelajaran di perguruan tinggi tidak hanya sekedar pemberian materi, topik ataupun konsep-konsep yang strategis, tetapi juga harus membeikan pengalaman belajar yang memungkinkan berkembangnya mahasiswa untuk belajar. Oleh karena itu hal yang sangat penting untuk diperhatikan adalah masalah prestasi belajar.

Masalah umum yang sering dihadapi oleh peserta didik khususnya mahasiswa adalah masih banyak yang belum mencapai prestasi belajar yang memuaskan. Untuk mencapai prestasi belajar yang memuaskan dengan sistem perkuliahan yang semakin maju dan didukung juga perkembangan sumber belajar, maka dibuatlah suatu media berupa modul untuk menunjang pembelajaran agar mahasiswa dapat belajar secara mandiri tanpa arahan/bimbingan seorang dosen.

Penggunaan bahan ajar dalam pelaksanaan perkuliahan memungkinkan mahasiswa dapat mempelajari materi secara berurutan sehingga mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu. Modul merupakan bentuk bahan ajar yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Organisasi dan arsitektur komputer merupakan salah satu matakuliah di program SI pada program studi

Pendidikan Teknik Informasi dan Komputer (PTIK) Universitas Bung Hatta. Pada mata kuliah organisasi dan arsitektur komputer proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan teori, dimana dosen hanya menjelaskan materi berupa teori yang hanya dijelaskan dengan powerpoint.

Dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap dosen matakuliah dan mahasiswa program studi PTIK, diperoleh informasi bahwa pada pelaksanaan perkuliahan organisasi dan arsitektur komputer belum memiliki modul yang memadai untuk proses pembelajaran yang kondusif, khususnya modul untuk teori yang berbentuk cetak. Lalu model pembelajarannya masih memakai pembelajaran konvensional yang dapat menghalangi proses belajar karena menempatkan mahasiswa pada peran pasif pada perkuliahan dan belum tersedianya modul yang berbentuk cetak pada matakuliah organisasi dan arsitektur komputer.

Oleh sebab itu, penulis akan mengembangkan modul organisasi dan arsitektur komputer yang menggunakan metode picture and picture, karena didalam pembelajaran picture and picture mampu mengembangkan kemampuan penalaran dan pemecahan masalah, keterampilan belajar mandiri yang memungkinkan mahasiswa berhubungan secara efektif dengan media gambar yang baru dan kompleks yang akan mereka temui dalam sehari-hari. Modul yang digunakan dalam proses pembelajaran selama ini diberikan dalam bentuk bahan teks pada saat pertemuan, kurang tersedianya modul yang berfokus pada matakuliah organisasi dan arsitektur komputer dengan model picture and picture dipasaran menjadikan pelaksanaan perkuliahan hanya terfokus kepada dosen, karenanya mahasiswa hanya menunggu modul dan penjelasan dari dosen

pengampu mata kuliah organisasi dan arsitektur komputer di program studi PTIK Universitas Bung Hatta.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengembangkan sebuah modul yang dapat memudahkan mahasiswa dalam pelaksanaan perkuliahan organisasi dan arsitektur komputer yang akan penulis tuangkan dalam bentuk skripsi yang berjudul **“Pengembangan Modul Organisasi dan Arsitektur Komputer Berbasis Picture and picture Bagi Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer”**

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan sebelumnya, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pada pelaksanaan perkuliahan organisasi dan arsitektur komputer belum memiliki modul yang memadai untuk proses pembelajaran yang kondusif, khususnya modul untuk teori yang berbentuk cetak
2. Model pembelajarannya masih memakai pembelajaran konvensional yang dapat menghalangi proses belajar karena menempatkan mahasiswa pada peran pasif atau kurang aktif pada perkuliahan.
3. Kurang tersedianya modul yang berfokus pada matakuliah organisasi dan arsitektur komputer dengan model picture and picture dipasaran

#### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, penelitian dibatasi pada bagaimana pengembangan modul organisasi dan arsitektur komputer sebagai materi perkuliahan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana mengembangkan modul organisasi dan arsitektur komputer berbasis picture and picture bagi mahasiswa prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di Universitas Bung Hatta.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan modul yang valid dan praktis pada matakuliah organisasi dan arsitektur berbasis picture and picture bagi mahasiswa prodi PTIK di Universitas Bung Hatta.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Dosen, sebagai bahan masukan bagi dosen dalam melaksanakan proses pembelajaran.
2. Mahasiswa, sebagai pengalaman baru mahasiswa menggunakan modul dalam belajar pada pembelajaran organisasi dan arsitektur komputer di prodi PTIK.
3. Penulis, sebagai pengalaman dan wawasan mengenai pengembangan bahan ajar, khususnya pengembangan modul organisasi dan arsitektur komputer di prodi PTIK.
4. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai referensi dan pedoman dalam pengembangan penelitian lebih lanjut.