

**MODEL HAND GRAPHIC ORGANIZER DALAM MENINGKATKAN PRESTASI  
BELAJAR MAHASISWA PGSD SEMESTER 6 MATA KULIAH PENGEMBANGAN  
PEMBELAJARAN IPA SD**

Tiurida Intika

FKIP Program Studi PGSD, Universitas PGRI Palembang

e-mail: Tiuridaintika@gmail.com

**Abstract**

*The purpose of the research was to know the influence of the application of hand graphic organizer model toward the improvement of students' learning achievement. The sample of the study was sixth semester students of pgsd at PGRI University in academic year 2018/ 2019. The method used was the one group pratest posttest. The subject of the research was 17 students of PGSD. Hand Graphic Organizer organizer is two-dimensional visual form that describes the relationship among fact, idea, term, concept and others through hand learning model. The improvement of learning achievement is a process of conveying success in learning process which is achieved by obtaining score after test and evaluation. The results showed that in Experiment 1 and Experiment 2 there was an increase in learning achievement as seen from the results of a high percentage of 6.89%, a moderate value of 48.27%, and a low of 44.82%. As for the experimental percentage 2, a high value of 13.79%, a moderate value of 58.62%, and a low value of 27.58%. In summary, there was an improvement of students' learning achievement after treatment by using hand graphic organizer model and the score was higher after giving treatment by using hand graphic organizer model.*

**Keywords:** *Hand Graphic Organizer model, learning achievement*

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penerapan *Hand Model Graphic Organizer* terhadap peningkatan prestasi belajar mahasiswa. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa PGSD semester 6 di Universitas PGRI Palembang tahun ajaran 2018/ 2019. Metode yang digunakan untuk penelitian ini ialah pratest-postest kelompok tunggal (*the one group pratest posttest*). Subyek pada penelitian ini seluruh mahasiswa semester 6 Prodi PGSD berjumlah 17 mahasiswa. *Hand Model Graphic Organizer* merupakan suatu bentuk visual dua dimensi yang menggambarkan hubungan antara fakta, ide, istilah, konsep, dan sebagainya melalui model pembelajaran tangan. Peningkatan prestasi belajar merupakan proses menyampaikan keberhasilan dalam proses belajar yang diwujudkan dengan memperoleh nilai atau angka setelah diadakannya tes dan evaluasi. Hasil Penelitian menunjukkan pada eskperimen 1 dan eksperimen 2 mengalami peningkatan prestasi belajar dilihat dari hasil presentase nilai tinggi sebesar 6,89%, nilai sedang sebesar 48,27%, dan rendah sebesar 44,82%. Sedangkan untuk presentase eksperimen 2 nilai tinggi sebesar 13,79%, nilai sedang sebesar 58,62%, dan nilai rendah sebesar 27,58%. Kesimpulan dari penelitian ini adanya peningkatan prestasi belajar mahasiswa yang setelah diberi perlakuan atau diajarkan menggunakan *Hand Model Graphic Organizer* dan skornya lebih tinggi daripada sebelum diberi perlakuan atau diajarkan menggunakan *Hand Model Graphic Organizer*.

**Kata Kunci:** *Hands Model Graphic Organizer, Prestasi Belajar.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan hal yang tidak bisa lepas dari kehidupan. Kemampuan, wawasan, dan pengetahuan yang merupakan hasil pendidikan adalah modal yang harus dimiliki untuk hidup seseorang di zaman yang serba sulit sekarang ini. Proses pembelajaran dan hasil prestasi belajar merupakan bagian dari pendidikan. Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil prestasi belajar yaitu faktor input, faktor proses, dan faktor output. Dalam faktor input terdapat instrumen input atau masukan instrumen yang mencakup guru, kurikulum, materi, metode, sarana, dan fasilitas.

Pendidikan yang dilakukan pada tingkatan universitas diharapkan mampu mempersiapkan tantangan masa depan yang sering mengalami perubahan. Menurut Hartono (2016) Reformasi pendidikan yang diterapkan pada tingkat universitas merupakan respon terhadap perkembangan tuntutan global sebagai upaya untuk mengembangkan sumber daya manusia pada zaman sekarang ini. Melalui reformasi pendidikan, mahasiswa diharuskan memiliki wawasan masa depan yang luas, kreatif, pintar dalam berinovasi dan memiliki keahlian dalam bidang yang akan ditekuni.

Hal tersebut sejalan dengan tujuan Pendidikan Nasional tercantum dalam Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2003).

Untuk mewujudkan tujuan tersebut maka dibutuhkan kerjasama antar dosen dan mahasiswa (Hartono, 2016). Peranan dosen sangat penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan dengan menciptakan mahasiswa yang memiliki prestasi belajar yang tinggi pada program studi yang telah dipilih yaitu Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Mata kuliah pengembangan pembelajaran IPA SD merupakan mata kuliah yang diajarkan pada mahasiswa semester 6. Pembelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep atau ide pada level yang tinggi. Mahasiswa diharapkan mampu memahami konsep atau ide sehingga dapat memetakan permasalahan dan memilih solusi terbaik untuk permasalahan yang terdapat pada mata kuliah pengembangan pembelajaran IPA SD.

Namun pada kenyataannya pada mata kuliah pengembangan pembelajaran IPA SD tidak semua mahasiswa mendapatkan prestasi belajar yang tinggi, masih ada beberapa mahasiswa yang prestasi belajarnya rendah. Sejalan dengan pendapat prestasi belajar yang dicapai mahasiswa berbeda-beda, ada mahasiswa yang berprestasi tinggi, sedang, dan ada

pula mahasiswa yang berprestasi rendah. Sehingga diperlukannya solusi dalam mengatasi masalah tersebut salah satunya yaitu pemilihan strategi atau model pembelajaran yang cocok dan sesuai. *Head model of graphic organizers* yang dapat dijadikan salah satu strategi untuk mahasiswa dalam melakukan tukar pikiran dalam penyusunan dan pengembangan pembelajaran IPA SD.

Menurut McKnight (2010:17), *head model of graphic organizers is this highly visual graphic organizer represents informasion, ideas, and thoughts about a spesific topic. Maksud dari penjelasan tersebut bahwa head model of graphic organizers* merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan prestasi belajar karena *head model of graphic organizers* memiliki strategi belajar dengan menggunakan tangan. Tangan dan jari memiliki peranan penting salah satunya sebagai model utama dalam melakukan suatu pemecahan masalah. Dalam *Hand model of graphic organizers* jari berfungsi sebagai perantara untuk menghasilkan jawaban dari lima pertanyaan tersebut yaitu *who, what, when, where, dan why*. Jari menghasilkan suatu konsep atau ide pertanyaan sehingga menghasilkan jawaban setelah mengetahui lima pertanyaan tersebut, selain itu ditelapak tangan akan berperan sebagai *how* yang artinya penyelesaian masalah atau hasil dari pertanyaan jari-jari tersebut.

Sistematisasi dan keterkaitan-keterkaitan rinci dalam suatu pembelajaran sangatlah penting. Jika tidak maka mahasiswa akan merasa seperti dijejali oleh berbagai pengetahuan yang dia sendiri bingung untuk menampungnya. Hal senada juga dinyatakan oleh Sumiati, *at. al* (2009:49) bahwa pembelajaran merupakan upaya untuk membantu mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan mengolah informasi dan menggunakannya secara sistematis untuk menguasai kompetensi tertentu.

*Head Model Graphic Organizer* membantu mahasiswa dalam sistematisasi tersebut dan membuat keterkaitan-keterkaitan rinci dan rumit menjadi sesuatu yang sangat sederhana. Sehingga mahasiswa tetap dapat fokus dengan banyaknya informasi dalam suatu materi pelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong para mahasiswa agar memiliki kemandirian yang matang dalam menggunakan *Head Model Graphic Organizer* sebagai media belajar yang benar-benar dapat membantu mereka dalam memahami berbagai materi pembelajaran dengan minat dan karakter peserta didik masing-masing. Selain itu, penggunaan *Head Model Graphic Organizer* yang mandiri oleh para mahasiswa merupakan kemampuan yang dapat menunjang kesuksesan mereka dalam proses pembelajaran.

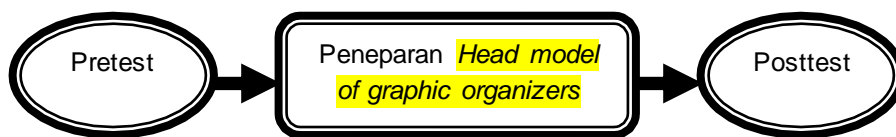
Berdasarkan penjelasan di atas diharapkan dengan penerapan *Head Model Graphic Organizer* dapat meningkatkan prestasi belajar. Sehingga mahasiswa memiliki semangat belajar yang tinggi, rasa optimis yang besar, motif sukses yang tinggi, serta cara belajar yang

teratur dan efisien sehingga mahasiswa mempunyai prestasi belajar yang optimal. Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan *Head Model Graphic Organizer* dalam meningkatkan prestasi belajar mahasiswa semester 6 pada mata kuliah pengembangan pembelajaran IPA SD.

## METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah pra eksperimen (*pre experimental design*) dengan desain kelompok tunggal pretes dan postes (*one group pre test-post test design*). Observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan setelah eksperimen (Arikunto, 2016). Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen disebut pretes dan observasi setelah eksperimen disebut postes. Perbedaan antara pretes dan postes diasumsikan sebagai efek dari treatment atau penerapan pembelajaran yang diterapkan (Arikunto, 2016). Desain ini digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu ingin mengetahui peningkatan prestasi belajar mahasiswa setelah diterapkan model pembelajaran *Head Model Graphic Organizer*.

Adapun pola desain penelitian secara umum digambarkan sebagai berikut ini:



Gambar 1 Desain *One group pre test-post test design*

Tahapan penelitian yang dirancang sebelum melakukan penelitian yaitu :

1. Survey pendahuluan untuk menemukan masalah penelitian.
2. Studi pendahuluan untuk lebih memperdalam permasalahan dan mencari informasi yang diperlukan sehingga penelitian memungkinkan untuk diteruskan.
3. Menyusun rancangan penelitian yaitu memilih metode penelitian dan tata cara yang akan dilakukan dalam meneliti.
4. Menetapkan waktu penelitian dan materi perkuliahan yang akan diujicobakan.
5. Menyusun instrumen atau alat ukur penelitian.
6. Instrumen alat ukur penelitian mendapatkan judgment dari beberapa dosen yang memiliki keahlian dalam pembelajaran IPA yaitu dosen yang mengajar di konsentasi IPA.
7. Menyusun silabus dan Rencana Pelaksanaan Semester (RPS) dengan menggunakan *Head model of graphic organizers* yang akan dilaksanakan di kelas eksperimen.
8. Melakukan eksperimen dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menentukan populasi penelitian
  - b. Mengadakan pre-test untuk mengetahui pengetahuan awal objek.
  - c. Mengadakan KBM di kelas eksperimen dengan menggunakan *Head model of graphic organizers*
  - d. Mengadakan post-test.
9. Analisa data untuk menguji hipotesis.
  10. Pembahasan hasil analisa yang didukung oleh data-data melalui observasi.
  11. Menyimpulkan hasil penelitian.

Dalam memperoleh gambaran tentang suatu kejadian, persoalan, dan penelitian diperlukan berbagai informasi yang berguna untuk mengarahkan tercapainya penelitian dan untuk membuat solusi pemecahan persoalan. Berdasarkan jenisnya, data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berupa prestasi belajar mahasiswa yang diambil dari hasil tes, baik pre-test maupun post-test dalam bentuk skor atau nilai. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi PGSD di Universitas PGRI Palembang. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Prodi PGSD semester 6 yang berjumlah 17 mahasiswa tahun ajaran 2018/2019.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal tes tertulis sebanyak 10 butir soal. Soal itu digunakan pada pre-test dan post-test. Maksud digunakan soal yang sama pada pre-test dan post-test adalah untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar setelah mendapatkan perlakuan. Instrumen ini disusun dalam bentuk uraian yang disesuaikan dengan CPL (capaian pembelajaran lulusan) dan CPMK (capaian pembelajaran mata kuliah) yang terdapat pada materi pengembangan pembelajara IPA SD. Soal dibuat juga disusun berdasarkan tiga capaian pembelajaran yang meliputi aspek sikap, aspek pengetahuan umum, serta aspek keterampilan umum dan khusus.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini antara lain dengan tes untuk mengetahui prestasi belajar mahasiswa dan meninjau lembar refleksi kegiatan untuk mengetahui peningkatan model pembelajaran *Head model of graphic organizers* yang diterapkan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa secara deskriptif untuk menganalisis peningkatan prestasi belajar mahasiswa dapa mata kuliah pengembangan pembelajaran IPA SD dan hasil tes (*pretest* dan *posttest*) mahasiswa dianalisis menggunakan uji n-gain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh dan peningkatan prestasi belajar mahasiswa setelah diberi penerapan model pembelajaran *Head model of graphic organizer*. Berikut ini adalah hasil analisis instrumen uji coba pada mahasiswa PGSD semester 6 tahun ajaran 2018/2019 yang meliputi analisis validitas butir soal, analisis reliabilitas tes, tingkat kesukaran dan daya pembeda butir soal.

#### a. Validitas Butir Soal

Validitas tiap butir soal uji coba diperoleh dengan mengkorelasikan skor tiap mahasiswa terhadap skor total dengan menggunakan teknik korelasi *Product Moment Pearson* (Sugiyono, 2016:75). Hasil perhitungan validitas butir soal adalah seperti dicantumkan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1 Data Validitas Butir Soal

No. Soal	Koefesien Korelasi	Keterangan Validitas	Keterangan Soal
1	0,49	Cukup	Valid
2	0,40	Cukup	Valid
3	0,47	Cukup	Valid
4	0,51	Cukup	Valid
5	0,43	Cukup	Valid
6	0,46	Cukup	Valid
7	0,59	Cukup	Valid
8	0,75	Tinggi	Valid
9	0,53	Cukup	Valid
10	0,40	Cukup	Valid
11	0,35	Rendah	Valid
12	0,42	Cukup	Valid

Berdasarkan tabel 1. terdapat 1 butir soal (9,09 %) yang memiliki validitas dengan koefisien korelasi rendah yaitu soal no.11. Terdapat 10 butir soal (81,81 %) yang memiliki validitas dengan koefisien korelasi cukup yaitu soal no.1,2,3,4,5,6,7,9,10 dan 12. dan terdapat 1 butir soal (9,09 %) yang memiliki validitas dengan koefisien korelasi tinggi yaitu soal no. 8.

#### b. Reliabilitas Tes

Reliabilitas tes diperoleh dengan menggunakan teknik korelasi Alpha Cronbach ( $\alpha$ -Cronbach). Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh koefisien korelasinya adalah  $r_{12}=0,6$ , hasil perhitungan tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai koefisien korelasi

standar/kriteria yang telah ditentukan (Sugiyono, 2016:76), sehingga diperoleh kriteria reliabilitas tes tersebut adalah tinggi.

#### c. Taraf Kesukaran Butir Soal

Tingkat kesukaran butir soal diperoleh dengan membandingkan banyaknya mahasiswa yang menjawab soal itu dengan benar terhadap jumlah seluruh mahasiswa peserta tes (Sugiyono, 2016:76). Hasil perhitungan tingkat kesukaran butir soal adalah seperti dicantumkan pada tabel 2 berikut:

Tabel 2 Data Tingkat Kesukaran Butir Soal

No. Soal	Tingkat Kesukaran	Keterangan Soal
1	0,51	Sedang
2	0,42	Sedang
3	0,57	Sedang
4	0,14	Sukar
5	0,44	Sedang
6	0,58	Sedang
7	0,51	Sedang
8	0,58	Sedang
9	0,57	Sedang
10	0,52	Sedang
11	0,21	Sukar
12	0,48	Sedang

Berdasarkan tabel 2 terdapat 10 butir soal (81,90 %) yang memiliki tingkat kesukaran soal dengan kriteria sedang yaitu soal no.1,2,3,5,6,7,8,9,10 dan 12. Dan terdapat 2 butir soal (18,09 %) yang memiliki tingkat kesukaran soal dengan kriteria sukar yaitu soal no.4 dan 11.

#### d. Daya Pembeda Butir Soal

Daya pembeda suatu butir soal diperoleh dengan cara membandingkan selisih jumlah skor kelompok atas pada butir soal yang diolah dengan jumlah skor kelompok bawah pada butir soal yang diolah terhadap jumlah skor ideal salah satu kelompok (atas/bawah) pada butir soal yang diolah (Sugiyono, 2016:77). Adapun hasil analisa daya pembeda butir soal tersebut adalah seperti tercantum pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Data Daya Pembeda Butir Soal

No. Soal	Tingkat Kesukaran	Keterangan Soal
1	0,44	Baik
2	0,57	Baik
3	0,55	Baik
4	0,55	Baik
5	0,67	Baik
6	0,89	Baik Sekali
7	0,57	Baik
8	0,55	Baik
9	0,44	Baik
10	0,44	Baik
11	0,44	Baik
12	0,55	Baik

Berdasarkan tabel 3 terdapat 11 butir soal (90,90 %) yang memiliki daya pembeda dengan kriteria baik yaitu soal no.1,2,3,4,5,7,8,9,10,11 dan 12. Dan terdapat 1 butir soal (9,09 %) yang memiliki daya pembeda dengan kriteria baik sekali yaitu soal no.6.

Dari tabel data validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda soal maka dapat disajikan data dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 4 Data Validitas, Reliabilitas, Taraf Kesukaran dan Daya Pembeda Soal Uji Coba

Analisis Data	Item Soal No											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Validitas	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid
Reliabilitas	Tinggi											
Taraf Kesukaran	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang
Daya Pembeda	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik Sekali	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik

Berdasarkan tabel 4 terdapat 12 butir soal yang valid dengan reliabilitas tinggi, taraf kesukarannya sedang serta daya pembedanya baik yaitu soal no. 1,2,3,5,6,7,8,9,10 dan 12. Terdapat 1 butir soal yang valid dengan reliabilitas tinggi, taraf kesukarannya sedang serta daya pembedanya baik sekali yaitu soal no. 6. Dan terdapat 2 butir soal yang valid dengan reliabilitas tinggi, taraf kesukarannya sukar serta daya pembedanya baik yaitu soal no. 4 dan 11.



## e. Data Skor Tes dengan Menggunakan Analisis Gain Ternormalisasi

Peningkatan prestasi belajar mahasiswa semester 6 pada eksperimen 1 dan eksperimen 2 yang menggunakan *head model of graphic organizers* dianalisis dengan menggunakan rumus N-Gain. Gain adalah selisih antara nilai pretest dan posttest, gain menunjukkan peningkatan prestasi belajar mahasiswa. Hasil N-gain untuk peningkatan prestasi belajar mahasiswa pada eksperimen 1 disajikan dalam Tabel 5 dan eksperimen 2 disajikan dalam Tabel 6.

Tabel 5 Hasil Peningkatan Prestasi Belajar Mahasiswa Eksperimen 1

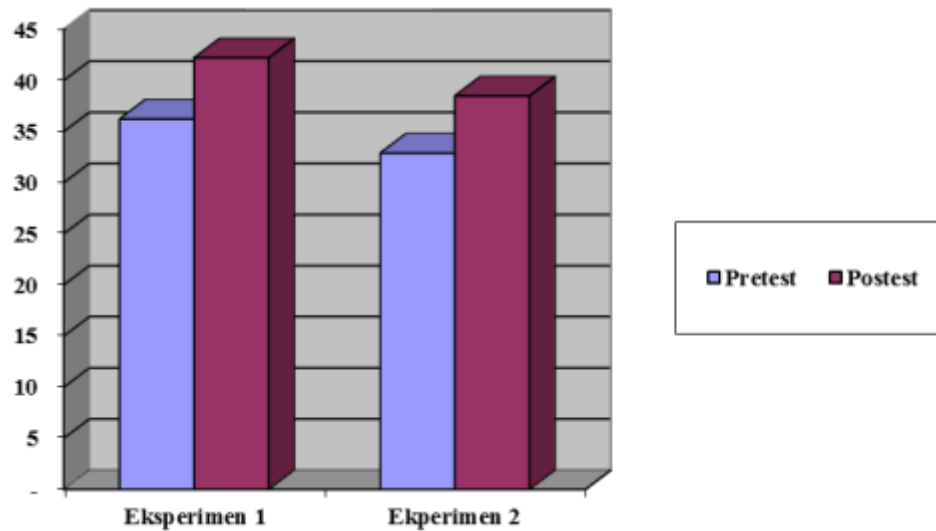
Skor	Kriteria	Jumlah	Persentase (%)
$N\text{-gain} \geq 0,70$	Tinggi	2	6,89
$0,30 \leq N\text{-gain} < 0,70$	Sedang	8	48,27
$N\text{-gain} < 0,30$	Rendah	7	44,82
<b>Jumlah</b>		<b>17</b>	<b>100</b>

Berdasarkan Tabel 5 peningkatan prestasi belajar pada eksperimen 1 yang mendapatkan kriteria tinggi sebesar 6,89%. Sedangkan peningkatan prestasi belajar yang paling banyak adalah kriteria sedang sebesar 48,27%. Peningkatan prestasi belajar yang mendapatkan kriteria rendah sebesar 44,82%.

Tabel 6 Hasil Peningkatan Prestasi Belajar Mahasiswa Eksperimen 2

Skor	Kriteria	Jumlah	Persentase (%)
$N\text{-gain} \geq 0,70$	Tinggi	3	13,79
$0,30 \leq N\text{-gain} < 0,70$	Sedang	9	58,62
$N\text{-gain} < 0,30$	Rendah	5	27,58
<b>Jumlah</b>		<b>29</b>	<b>100</b>

Berdasarkan Tabel 6 peningkatan prestasi belajar pada eksperimen 2 yang mendapatkan kriteria tinggi sebesar 13,79%. Sedangkan peningkatan pemahaman konsep yang paling banyak adalah kriteria sedang sebesar 58,62%. Peningkatan pemahaman konsep yang mendapatkan kriteria rendah sebesar 27,58%.



Gambar 1 Diagram Peningkatan Prestasi Belajar Mahasiswa Eksperimen 1 dan Eksperimen 2

Berdasarkan hasil paparan pada gambar 1 terlihat bahwa ada peningkatan prestasi belajar mahasiswa yang diajar dengan menggunakan *head model of graphic organizers*. Menurut McKnight (2013:74) salah satu sifat umum yang ditemukan dalam *head model of graphic organizers* adalah dapat menunjukkan keteraturan dan kelengkapan proses pemikiran dan kemampuan yang dapat menunjukkan kelemahan pengertian mahasiswa dengan jelas. *Head model of graphic organizers* ini sangat fleksibel dalam penggunaannya terutama untuk membuat belajar lebih bermakna, maksudnya mahasiswa mampu menjelaskan gejala atau fenomena dalam kehidupan sehari-hari menggunakan konsep-konsep pembelajaran IPA yang telah dipelajarinya.

### Pembahasan

Sutrisno (2002), merekomendasikan dalam penelitiannya bahwa *head model of graphic organizers* dapat digunakan baik oleh mahasiswa maupun oleh dosen. Mahasiswa hendaknya menggunakan *head model of graphic organizers* untuk mempersiapkan ringkasan (*brief*) sebelum masuk kelas, untuk membuat catatan dan untuk mempersiapkan ujian. Dosen menggunakan *head model of graphic organizers* untuk membuka pengajaran, menjelaskan pelajaran, menyimpulkan pelajaran dan mendiagnosa kesulitan belajar mahasiswa.

Menurut sintesis teori yang ada Saindra, *at.al.* (2018) menjelaskan bahwa media atau model *graphic organizers* sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan dan prestasi belajar. Jadi bukan hanya menggunakan *head model of graphic organizers* saja yang dapat

membuat mahasiswa yang meningkatkan prestasi dan keterampilan tetapi semua media *graphic organizers* dapat meningkatkan keterampilan dan prestasi belajar.

Menurut Soemanto dalam Hamdu, *at.al* (2011) menyebutkan bahwa pengenalan seseorang terhadap prestasi belajarnya adalah penting, karena dengan mengetahui hasil-hasil yang sudah dicapai mahasiswa akan lebih berusaha meningkatkan prestasi belajarnya. Dengan demikian peningkatan prestasi belajar dapat lebih optimal karena siswa tersebut merasa termotivasi untuk meningkatkan prestasi belajar yang telah diraih sebelumnya.

Sejalan dengan pendapat Astuti (2015) menjelaskan bahwasanya prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Usaha pada prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai seseorang setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan dan kemudian akan diukur dan dinilai yang kemudian diwujudkan dalam angka atau pernyataan. Sehingga di dalam suatu proses pembelajaran akan adanya hasil yang dapat di capai untuk mengetahui kemampuan seseorang dan menjadi pengakuan diri dan orang lain bahwa dengan melakukan usaha-usaha akan adanya prestasi belajar.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai pengembangan pembelajaran IPA SD yang menggunakan *head model of graphic organizers* terhadap prestasi belajar mahasiswa dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar mahasiswa pada kelas setelah diberikannya treatment (post-test) lebih tinggi dibandingkan dengan prestasi belajar mahasiswa pada kelas sebelum diberikannya treatment (pra-test). Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian menunjukkan pada eskperimen 1 dan eksperimen 2 mengalami peningkatan prestasi belajar dilihat dari hasil presentase nilai tinggi sebesar 6,89%, nilai sedang sebesar 48,27%, dan rendah sebesar 44,82%. Sedangkan untuk presentase eksperimen 2 nilai tinggi sebesar 13,79%, nilai sedang sebesar 58,62%, dan nilai rendah sebesar 27,58%. Kesimpulan dari penelitian ini adanya peningkatan prestasi belajar mahasiswa yang setelah diberi perlakuan atau diajarkan menggunakan *Hand Model Graphic Organizer* dan skornya lebih tinggi daripada sebelum diberi perlakuan atau diajarkan menggunakan *Hand Model Graphic Organizer*.

Berdasarkan hasil temuan penulis dalam penelitian ini, ada beberapa saran terkait penelitian ini, yaitu:

1. Dari hasil penelitian ini bahwa pembelajaran dengan mengaplikasikan *head model of graphic organizers* mampu meningkatkan prestasi belajar mahasiswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. *Head model of graphic organizers* mampu menjadi salah satu alternatif dalam pengembangan pembelajaran IPA SD.
2. Untuk penelitian selanjutnya yang menggunakan *head model of graphic organizers* diharapkan agar lebih kreatif dalam membuat desain *head model of graphic organizers* yang cocok dan sesuai dengan materi yang akan dibahas di dalam kelas.
3. Agar waktu dalam jam perkuliahan terpakai secara efektif dan efisien, pada saat di dalam kelas gunakanlah waktu pemahaman dan konsep *head model of graphic organizers*.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada lingkungan kampus Universitas PGRI Palembang yang sudah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian. Ucapan terima kasih juga dari penulis untuk Kaprodi serta dosen-dosen PGSD Universitas PGRI Palembang yang sudah banyak membantu baik dari segi dukungan moril dan material dan penulis juga banyak-banyak terima kasih kepada mahasiswa PGSD semester 6 tahun ajaran 2018/2019 sudah ikut berpartisipasi pada saat penelitian mulai dari awal sampai akhir penelitian. Terimakasih pula kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, kritik dan saran dalam penyusunan penelitian ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, S. P. (2015). *Pengaruh Kemampuan Awal dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa*. Jurnal Formatif. Vol 5 No 1, Hal: 68-75.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI Nomor 22 Tahun 2003*. Tentang sistem pendidikan Nasional.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2012). *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan. Vol. 12 No. 1, Hal : 81-86.
- Hartono, Deni Puji. (2015). *Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Cara Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Semester 1 Mata Kuliah Meteorologi dan Klimatologi Di Universitas PGRI Palembang Tahun 2015*. Jurnal Media Komunikasi Geografi. Vol 17 No. 1, Hal : 18-27.
- McKnight, K. S. (2010). *The Teacher's Big Book Of Graphic Organizers*. San Francisco : JB. Jossey-Bass A wiley Imprint.

- \_\_\_\_\_, K. S. (2013). *The Elementary Teacher's Big Book of Graphic Organizers, K-5: 100+ Ready-to-Use Organizers That Help Kids Learn Language Arts, Science, Social Studies, and More*. New Jersey: Jossey-Bass.
- Saindra, R. M., & Mutiarani. (2018). *Using Graphic Organizer to Improve Students' Speaking skill*. English Language in Focus (ELIF), Vol 1 No 1, Hal : 55-64.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sumiati, et.al. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Sutrisno, Leo. (2002). *Helping teacher though utilizing a "graphic organizer" in teaching physics: Makalah Bengkulu*.