

# Penerapan Model G-MAPS *Socioedu* (*Gamification-Mind Mapping-STAD Social Education*) Dalam Pembelajaran IPS Kelas V SDN Kelayan Selatan 10

Hayatun Syifa<sup>1</sup>, Novi Handayani<sup>2</sup>, Siti Rabbiatul Hasanah<sup>3</sup>,  
Asniwati<sup>4</sup>, Aldy Ferdiansyah<sup>5</sup>  
<sup>1,2,3,4,5</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung  
Mangkurat

\*Correspondence E-Mail: [2310125220110@mhs.ulm.ac.id](mailto:2310125220110@mhs.ulm.ac.id)

## Abstrak

Rendahnya kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SDN Kelayan Selatan 10 menjadi permasalahan utama yang berdampak pada keterlibatan dan tanggung jawab siswa dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model G-MAPS *Socioedu* (*Gamification-Mind Mapping-STAD Social education*) serta menganalisis dampaknya terhadap kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Pendekatan kualitatif deskriptif melalui metode studi kasus digunakan dalam penelitian ini yang melibatkan 20 siswa kelas V di SDN Kelayan Selatan 10. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model G-MAPS *Socioedu* mampu mengembangkan berbagai indikator kemandirian belajar siswa, seperti rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin, dan motivasi intrinsik. Siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi, mandiri dalam menyelesaikan tugas, serta antusias mengikuti pembelajaran. Kendala teknis yang ada tidak mengurangi keberhasilan model ini dalam menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, menyenangkan, dan mendorong perkembangan potensi belajar mandiri siswa.

**Kata Kunci:** G-MAPS *Socioedu*, *gamification*, *mind mapping*, *STAD*, Pembelajaran IPS SD

## Abstract

*The low level of student learning independence in social studies at SDN Kelayan Selatan 10 has become a major issue affecting student engagement and responsibility in learning. This study aims to describe the application of the G-MAPS Socioedu model (Gamification-Mind Mapping-STAD Social education) and analyze its impact on students' learning independence in social studies. A descriptive qualitative approach using a case study method was employed in this research involving 20 fifth-grade students at SDN Kelayan Selatan 10. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The results of the study indicate that the G-MAPS Socioedu model is capable of developing various indicators of student learning independence, such as curiosity, responsibility, discipline, and intrinsic motivation. Students become more active in discussions, independent in completing assignments, and enthusiastic about following the learning process. The existing technical obstacles do not diminish the success of this model in creating a collaborative, enjoyable learning atmosphere that encourages the development of students' independent learning potential.*

**Keywords:** G-MAPS *Socioedu*, *gamification*, *mind mapping*, *STAD*, elementary social studies learning.

## A. PENDAHULUAN

Model pembelajaran adalah acuan yang dipakai untuk mendukung pembelajaran dalam sistem

pendidikan. Model pembelajaran ini digunakan sebagai media pendukung sebagai materi yang akan dipakai, contohnya dalam proses belajar mengajar siswa Sekolah Dasar (SD). Model pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) dapat dibuat oleh guru Sekolah Dasar (SD) untuk menjelaskan tentang acuan materi secara kontekstual, yang akan diberikan kepada siswa guna mengetahui acuan materi yang sesuai dengan tingkatan sekolah dasar (Aisa et al., 2021). Model pembelajaran dibagi menjadi beberapa model yang disesuaikan dengan target capaian dari siswa Sekolah Dasar (SD) tentang apa saja yang akan dipelajari siswa SD sampai dengan akhir materi pembelajaran. Guru dapat membuat metode pembelajaran yang inovatif dan mengkreasikan beberapa model pembelajaran untuk memperbanyak pengalaman belajar siswa (Wirani, 2020). Model pembelajaran di Sekolah Dasar adalah panduan yang dibuat guru untuk menyampaikan materi secara kontekstual dan inovatif sesuai target capaian belajar siswa.

Model pembelajaran dapat bermanfaat bagi guru agar mengetahui apakah acuan materi yang diajarkan berhasil diterapkan secara maksimal kepada siswa (Fauzan et al., 2021). Manfaat dari model pembelajaran juga dapat dirasakan oleh siswa untuk merasakan pengalaman mendapatkan materi melalui berbagai metode yang diterapkan oleh guru. Hal ini akan mendorong siswa menjadi lebih inovatif dan kreatif dalam kehidupan sehari-harinya. Model pembelajaran sangat penting untuk dilakukan sebagai sarana penunjang bagi guru dan siswa untuk mencapai tujuan dalam skema Pendidikan. Minimnya interaksi selama pembelajaran memberikan dampak terhadap penggunaan model-model pembelajaran yang kurang bervariasi (Ferdiansyah et al., 2022). Model pembelajaran juga sangat penting untuk membuat siswa menjadi lebih semangat dalam meraih tujuan dalam sektor pendidikan (Albina et al., 2022). Model pembelajaran penting bagi guru dan siswa untuk mengembangkan pengajaran, pengalaman belajar, inovasi, kreativitas, serta semangat mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan temuan lapangan ditemukan bahwa meskipun guru telah menggunakan berbagai model pembelajaran seperti kooperatif, inkuiri, dan berbasis gamifikasi, masih terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran IPS. Salah satu permasalahan utama adalah adanya ketergantungan siswa dengan pemahaman rendah terhadap teman satu kelompok,

khususnya dalam model kooperatif. Pada model inkuiri, beberapa siswa kesulitan mengarahkan kegiatan secara mandiri sesuai tujuan pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan tidak selalu berhasil karena tidak semua siswa menunjukkan minat yang sama terhadap permainan yang digunakan. Hal ini sejalan dengan pendapat guru yang menyatakan bahwa mereka merasa kurang jika hanya mengandalkan satu model pembelajaran saja, karena model tersebut belum mampu menjangkau seluruh kebutuhan dan karakter siswa secara menyeluruh. Model pembelajaran kooperatif, pembagian kelompok dilakukan secara heterogen, di mana siswa yang memiliki pemahaman atau kemampuan rendah bergantung pada siswa yang lebih pintar. Kondisi ini menyebabkan siswa yang kurang mampu menjadi kurang mandiri dalam menyelesaikan tugas dan mengembangkan kemampuan individu mereka.

Permasalahan tersebut berdampak pada kurang optimalnya kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Siswa yang terlalu bergantung pada teman cenderung pasif dan tidak terlibat secara penuh dalam proses belajar, sehingga keterampilan berpikir kritis dan tanggung jawab pribadi mereka tidak berkembang dengan baik. Pada model kooperatif, siswa yang kurang mampu cenderung hanya menjadi pengikut tanpa mengembangkan kemampuan berpikir dan belajar mandiri (Sulistino & Haryanti, 2022). Kemandirian belajar sangat penting dalam membentuk siswa yang mampu mengatur waktu, menetapkan tujuan, serta mengelola sumber daya belajar secara optimal. Siswa yang terbiasa belajar mandiri tidak hanya mencapai prestasi akademik yang lebih baik, tetapi juga mengembangkan kemampuan beradaptasi, berpikir kritis, dan siap menghadapi tantangan kehidupan di masa depan (Khunafah et al., 2024). Model pembelajaran yang dapat menyeimbangkan antara kolaborasi dan tanggung jawab individu perlu diterapkan dalam proses belajar agar pengembangan kemandirian belajar siswa dapat tercapai secara menyeluruh.

Model G-MAPS *Socioedu (Gamification–Mind Mapping–STAD Social Education)* merupakan model pembelajaran inovatif yang menggabungkan unsur permainan (*gamification*), visualisasi berpikir (*mind mapping*), dan kerja kelompok terstruktur (STAD: *Student Teams Achievement Division*). Unsur *gamification* dapat mengembangkan hasil belajar karena memungkinkan siswa berpartisipasi aktif, menghadapi tantangan, dan merasakan hasil pembelajaran secara langsung. Gamifikasi juga dapat mengembangkan motivasi intrinsik siswa dengan menyediakan elemen seperti tantangan, pencapaian, dan penghargaan berupa poin atau lencana, yang memberikan kepuasan belajar (Nenden et al., 2024). Fleksibilitas dalam gamifikasi juga memungkinkan penyesuaian dengan kebutuhan individu siswa, sehingga tidak hanya mengembangkan pemahaman dan

prestasi akademik, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan sosial penting seperti berpikir kritis, kolaboratif, dan problem solving di abad ke-21. Unsur *mind mapping* dalam model G-MAPS *Socioedu* membantu siswa untuk memahami dan mengorganisasi informasi dengan lebih baik melalui representasi visual. *Mind mapping* merangsang kemampuan visual siswa, mengembangkan daya ingat, serta memperkuat pemahaman konsep secara menyeluruh. Metode ini mendukung pengembangan ide-ide kreatif dan kemampuan berpikir kritis siswa yang sangat diperlukan di abad 21 (Permitasari et al., 2024). Penerapan *mind mapping* memungkinkan siswa lebih aktif dalam proses belajar, serta menjadi salah satu solusi untuk mengembangkan hasil pembelajaran melalui penguatan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Dalam pembelajaran IPS, kedua unsur ini sangat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang kompleks dan saling berkaitan, seperti hubungan antara kegiatan ekonomi, sosial, dan budaya di masyarakat.

STAD sebagai bagian dari model G-MAPS *Socioedu* memberikan struktur kolaboratif yang adil dan bertanggung jawab dalam pembelajaran kelompok. STAD melibatkan pembagian siswa ke dalam kelompok kecil yang heterogen berdasarkan prestasi mereka, di mana setiap anggota bertanggung jawab untuk memastikan seluruh tim memahami materi yang diajarkan (Santoso, 2024). Pendekatan ini mendorong kolaborasi aktif dan interaksi yang bermakna dalam kelompok, sehingga memperkuat pemahaman siswa melalui kerja sama. Penerapan STAD juga terbukti mampu mengembangkan kemandirian belajar siswa. Model STAD, khususnya ketika dipadukan dengan media pembelajaran interaktif seperti Canva, dapat menjadikan siswa lebih aktif, tidak bergantung pada orang lain, serta menunjukkan sikap belajar mandiri yang kuat (Azzahra & Muslim, 2024). Kombinasi ketiganya dalam model G-MAPS *Socioedu* diharapkan mampu menciptakan keseimbangan antara kerja sama dan kemandirian belajar siswa. Desain yang integratif dan kontekstual ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga mampu menjangkau berbagai gaya belajar dan karakteristik individu. Model G-MAPS *Socioedu* berpotensi mengembangkan keterlibatan aktif, pemahaman mendalam, serta menumbuhkan kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa masing-masing komponen dalam model G-MAPS *Socioedu* memiliki kontribusi positif terhadap pembelajaran. Gamifikasi dinyatakan dapat menumbuhkan motivasi intrinsik dan partisipasi aktif di antara siswa (Topushipambao, 2022). Sejalan dengan landasan teoritis yang menekankan peran elemen permainan dalam mempromosikan pengalaman belajar yang lebih dalam. Model *Student Teams–Achievement Division* (STAD) telah terbukti secara signifikan dapat

memberikan dampak positif terhadap kemandirian siswa dalam belajar, terlihat dari kemampuan siswa dalam mengelola proses belajar secara mandiri (Awaluddin et al., 2024). *Mind mapping* terbukti secara signifikan mengembangkan keterampilan berpikir siswa dengan menumbuhkan pemikiran kritis dan memungkinkan mereka untuk mengatur dan memproses informasi lebih terstruktur (Pratama et al., 2024). Ketiga pendekatan tersebut telah terbukti memberikan dampak positif, sebagian besar penelitian masih mengkaji ketiganya secara terpisah. Hingga saat ini, belum ditemukan kajian yang secara eksplisit mengintegrasikan gamifikasi, STAD, dan *mind mapping* ke dalam satu model pembelajaran terpadu, khususnya dalam konteks pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar. Kebaruan dari penelitian ini yaitu terletak pada pengembangan model pembelajaran G-MAPS *Socioedu* yang secara komprehensif menggabungkan ketiga pendekatan tersebut untuk menganalisis kemandirian belajar siswa secara kontekstual dan merata.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara mendalam penerapan model pembelajaran G-MAPS *Socioedu* (*Gamification-Mind Mapping-STAD Social Education*) serta menganalisis dampak dari implementasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SDN Kelayan Selatan 10. Model G-MAPS *Socioedu* dipilih karena mengintegrasikan strategi pemetaan konsep secara terpadu dengan pendekatan pemecahan masalah yang diyakini mampu merangsang aktivitas berpikir siswa secara mandiri dan sistematis. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana model tersebut dapat diterapkan di lingkungan sekolah dasar, tetapi juga untuk mengkaji kontribusinya dalam membentuk karakter belajar siswa yang lebih mandiri dan bertanggung jawab terhadap pencapaian belajarnya.

#### a. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis studi kasus. Pendekatan ini dipilih untuk menggambarkan secara mendalam penerapan model pembelajaran G-MAPS *Socioedu* dalam pembelajaran IPS serta dampaknya terhadap kemandirian belajar siswa. Lokasi penelitian adalah SDN Kelayan Selatan 10, dengan subjek berupa 20 siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas pembelajaran yang didukung catatan lapangan, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Teknik analisis data menggunakan triangulasi untuk memastikan keabsahan data dengan membandingkan hasil dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data terkumpul, peneliti memilah informasi yang relevan, merangkum inti data, serta mengidentifikasi tema dan pola yang muncul. Hasil

analisis disusun dalam uraian deskriptif yang jelas sebagai dasar penarikan kesimpulan penelitian.

### b. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil

Setelah melakukan studi kasus mengenai permasalahan kemandirian dalam belajar di kelas 5 SDN Kelayan Selatan 10 dapat dijabarkan hasil penelitian sebagai berikut.

##### a. Problematika Kemandirian Belajar dalam Pembelajaran IPS

Permasalahan utama dalam pembelajaran IPS di kelas ini adalah rendahnya kemandirian siswa yang disebabkan oleh ketergantungan terhadap teman saat mengerjakan tugas dan mengikuti kegiatan, terutama dalam model pembelajaran kooperatif dan inkuiri, di mana siswa cenderung menyerahkan tanggung jawab kepada teman yang dianggap lebih pintar dan kurang berinisiatif sendiri. Siswa yang kurang kompak dan ragu mengambil inisiatif menunjukkan perlunya strategi tambahan yang lebih menekankan pemberian ruang bagi siswa untuk berlatih pengambilan keputusan sendiri, agar potensi belajar mandiri dapat berkembang optimal dan ketergantungan terhadap teman dapat diminimalkan.



Gambar 1 Guru Wali Kelas V Membimbing Siswa dalam Pembelajaran Berkelompok

Hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa siswa masih bergantung pada teman saat menyelesaikan tugas kelompok. Pada model kooperatif, siswa dengan pemahaman rendah cenderung menunggu inisiatif dari teman kelompoknya yang memiliki pemahaman atau kemampuan lebih. Pada pembelajaran inkuiri, sebagian siswa terlihat belum percaya diri untuk mengambil langkah sendiri dan lebih mengandalkan arahan dari teman. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih mendorong peran aktif semua siswa secara merata.

Wawancara dengan guru juga menguatkan temuan tersebut. Guru menjelaskan bahwa dalam pembelajaran IPS, kelompok dibentuk secara heterogen agar siswa dapat saling membantu. Pada

pelaksanaannya, siswa yang kurang memahami materi cenderung bergantung pada teman kelompoknya yang memiliki pemahaman atau kemampuan lebih. Guru juga menyampaikan bahwa meskipun telah mencoba berbagai model seperti kooperatif, inkuiri, dan gamifikasi, variasi tersebut belum sepenuhnya mendorong kemandirian siswa. Beberapa siswa masih pasif dan belum terbiasa mengambil inisiatif atau keputusan sendiri dalam proses belajar. Hasilnya guru merasa perlu mengembangkan suatu model pembelajaran yang lebih berfokus pada pengembangan kemandirian belajar siswa.

**b. Model G-MAPS Socioedu (Gamification–Mind Mapping–STAD Social Education)**

Model G-MAPS Socioedu merupakan inovasi model pembelajaran dari peneliti yang diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS di kelas V SDN Kelayan Selatan 10. Model ini dikembangkan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemandirian siswa dalam pembelajaran IPS. G-MAPS Socioedu merupakan akronim dari *Gamification–Mind Mapping–STAD Social Education*, yaitu gabungan dari tiga pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan keterlibatan, pemahaman, serta kolaborasi siswa. Menggabungkan unsur permainan edukatif (*gamification*), visualisasi konsep melalui *mind mapping*, dan pembelajaran kooperatif berbasis tim (STAD), model ini mampu mengembangkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa. Selain itu, G-MAPS Socioedu dirancang memberi ruang lebih bagi siswa dalam pengambilan keputusan dan inisiatif sendiri, sehingga mereka tidak bergantung sepenuhnya pada teman atau guru. Model ini memiliki karakteristik utama berupa integrasi permainan edukatif, peta konsep visual, dan kerja tim yang sistematis, sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan mendorong kemandirian siswa. Adanya pendekatan ini, diharapkan siswa menjadi lebih mandiri, berinisiatif, dan aktif dalam proses belajar, sehingga potensi belajar mandiri dapat berkembang optimal dan ketergantungan terhadap teman dapat diminimalkan.

Siswa mengikuti serangkaian kegiatan yang mengintegrasikan model STAD, *Gamification*, dan Mind Map dalam pembelajaran budaya daerah. 1) Awalnya, mereka menyimak penjelasan peneliti tentang budaya di daerah mereka, diikuti sesi tanya jawab dan penyampaian pendapat; 2)

Selanjutnya, siswa diberikan petunjuk pengisian LKPD berupa mind map tentang warisan budaya daerah mereka; 3) Mereka kemudian menyimak tayangan video tentang warisan budaya, lalu berdiskusi secara berkelompok dan menuliskan hasilnya di LKPD; 4) Salah satu kelompok menyampaikan hasil diskusi di depan kelas, dan peneliti memberikan penguatan; 5) Setelah itu, peneliti menjelaskan teknis kegiatan kuis Wordwall, di mana siswa bekerja sama mengikuti kuis dengan pertanyaan yang diberikan, mendiskusikan jawaban, dan mengangkat tangan untuk menjawab; 6) Penilaian juga dilakukan secara individu, dan hasilnya dikonversi ke poin kelompok menggunakan papan bintang prestasi; 7) Kelompok dengan poin tertinggi mendapatkan penghargaan khusus, sementara seluruh siswa diberikan apresiasi untuk menjaga semangat, kepercayaan diri, dan kolaborasi mereka selama proses belajar berlangsung.

**c. Implementasi Model G-MAPS Socioedu (Gamification–Mind Mapping–STAD Social Education)**

Implementasi model G-MAPS Socioedu yang mengintegrasikan *gamification*, *mind mapping*, dan STAD dilakukan dalam pembelajaran IPS dengan topik "Seperti Apakah Budaya Daerahku" dengan subjek penelitian terdiri dari 20 siswa kelas V SDN Kelayan Selatan 10. Proses pembelajaran dimulai dengan penjelasan guru, dilanjutkan dengan pemutaran video "Warisan Budaya", diskusi kelompok dengan mengerjakan LKPD berbasis mind map terkait budaya Banjar, serta permainan kuis Wordwall. Penilaian dilakukan secara individu namun hasilnya dikonversi menjadi poin kelompok melalui papan bintang prestasi. Dokumentasi menunjukkan siswa aktif berdiskusi, antusias saat permainan, serta menampilkan hasil mind map secara kreatif dan kolaboratif.



Gambar 2 Siswa Mengerjakan LKPD (Mind Mapping)

Dampak dari penerapan model G-MAPS Socioedu dalam pembelajaran IPS kelas V menunjukkan keberhasilan dalam menumbuhkan indikator kemandirian belajar

siswa, seperti rasa ingin tahu, tanggung jawab, kerja keras, disiplin, percaya diri, dan motivasi diri. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa aktif bertanya kepada guru saat menemui materi yang belum dipahami dan berinisiatif mencari informasi dari buku maupun sumber lain, khususnya saat menyusun *mind mapping* dalam kelompok. Mereka tampak antusias dan terlibat aktif dalam diskusi, menunjukkan bahwa model *G-MAPS Socioedu* mendorong eksplorasi mandiri dan kolaboratif dalam pembelajaran. Siswa menunjukkan sikap bertanggung jawab dengan menyelesaikan tugas secara mandiri dan tidak bergantung pada teman. Mereka aktif berpartisipasi dalam kerja kelompok sesuai peran masing-masing, menunjukkan ketekunan, serta inisiatif bertanya atau mencari informasi tambahan ketika menghadapi kesulitan. Siswa tampak gigih memperbaiki kesalahan pada tugas, baik secara mandiri maupun melalui bantuan guru dan teman. Mereka tetap berusaha menyelesaikan tugas meskipun mengalami kesulitan, seperti saat merevisi *mind mapping* dan mengerjakan soal individu, karena menyadari pentingnya kontribusi pribadi terhadap hasil kelompok.



Gambar 3 Siswa Menunjukkan Antusias dalam Pelaksanaan Gamification

Hasil observasi juga menunjukkan perkembangan positif dalam aspek disiplin, percaya diri, dan motivasi diri selama penerapan model *G-MAPS Socioedu*. Siswa tampak berusaha menyelesaikan tugas dan mengumpulkannya tepat waktu, serta mematuhi aturan kelas seperti tertib saat sesi *gamification* dan mengatur waktu kerja kelompok secara mandiri. Kepercayaan diri siswa terlihat dari keberanian mereka dalam menjawab pertanyaan, menyampaikan ide saat diskusi, serta tetap tampil di depan kelas meskipun sebelumnya pernah melakukan kesalahan. Motivasi diri siswa tercermin dari antusiasme mereka mengikuti pembelajaran secara konsisten dari awal hingga akhir. Mereka menunjukkan ketekunan saat mengerjakan tugas individu dan sangat antusias ketika terlibat pada penghitungan poin kelompok dalam model STAD, di mana

tidak hanya keaktifan fisik yang tampak, tetapi juga keterlibatan emosional yang kuat dan rasa senang selama proses belajar. Dorongan dari dalam diri untuk memahami materi lebih dalam juga terlihat dari inisiatif mencari informasi tambahan melalui buku maupun bertanya langsung kepada guru.



Gambar 4 Perhitungan Poin Kelompok dari Nilai Individu dalam Model STAD dengan Papan Bintang Prestasi



Gambar 5 Papan Bintang Prestasi Hasil Perhitungan Poin Kelompok dalam Model STAD

Terdapat beberapa kendala selama proses implementasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa belum konsisten dalam mengelola waktu secara mandiri dan kurang fokus saat bekerja kelompok tanpa pengawasan guru. Kegiatan *gamification* juga perlu ditingkatkan dari segi jumlah soal agar seluruh siswa mendapat kesempatan berpartisipasi aktif. Beberapa siswa memerlukan panduan lebih jelas dalam pelaksanaan *mind mapping*. Wawancara dengan guru memperkuat temuan tersebut, di mana guru menyarankan peningkatan jumlah soal *gamification* dan pendampingan lebih intensif agar siswa dapat mengikuti alur kegiatan dengan baik. Penguatan strategi implementasi sangat dibutuhkan agar manfaat model ini dapat dirasakan merata oleh seluruh siswa.

## B. Pembahasan

Model *G-MAPS Socioedu* dapat memberikan hasil positif terhadap kemandirian siswa dalam proses pembelajaran, terutama dalam aspek inisiatif dan rasa ingin tahu terhadap materi. Penerapannya mendorong siswa untuk aktif mencari informasi tambahan dan bertanya kepada guru ketika menghadapi kesulitan dalam memahami konten budaya daerah. Siswa tampak bersemangat dalam menyusun *mind map* dan menunjukkan dorongan belajar dari dalam diri tanpa harus selalu diarahkan. Strategi pembelajaran yang melibatkan eksplorasi dan

visualisasi seperti *mind mapping* terbukti mampu menumbuhkan rasa ingin tahu secara alami (Humairo Sukardi et al., 2025). Kegiatan tersebut juga dapat membuat siswa belajar mandiri karena menuntut keterlibatan aktif dalam pengolahan informasi, di mana penerapan pemetaan pikiran telah terbukti menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan mendorong siswa untuk mengambil inisiatif dalam proses pembelajaran mereka (Handayani et al., 2024). Hal ini dapat memberikan ruang bagi siswa untuk lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga dapat mendukung terbentuknya kemandirian belajar secara bertahap.

Model ini berdampak positif terhadap peningkatan kedisiplinan belajar, baik secara individu maupun dalam kerja kelompok. Siswa menunjukkan kemampuan mengelola waktu, mengumpulkan tugas tepat waktu, serta mematuhi aturan kelas, termasuk tertib selama sesi permainan edukatif dan diskusi kelompok. Pembagian peran dalam kelompok serta sistem perubahan nilai individu menjadi poin kelompok menciptakan dorongan sosial yang kuat untuk bersikap disiplin demi kepentingan bersama. Model STAD mendorong siswa untuk saling bergantung secara positif, sehingga menumbuhkan sikap tanggung jawab dan kedisiplinan (Ketut Marheni et al., 2020). Pada, media gamifikasi seperti kuis interaktif memperkuat kontrol diri dan mengembangkan keterlibatan siswa, yang pada gilirannya membantu konsentrasi dan pengelolaan waktu dalam pembelajaran (Fathoni et al., 2023). Keterlibatan siswa menjadi aspek utama dalam proses pembelajaran karena berperan besar dalam menentukan kegiatan belajar.

Dampak lain yang muncul adalah menguatnya kepercayaan diri dan motivasi belajar siswa, yang tampak dari keberanian mereka dalam mengemukakan pendapat saat diskusi dan tampil di depan kelas. Model ini mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat secara emosional dalam pembelajaran, khususnya melalui permainan dan penilaian berbasis kelompok yang memberi ruang bagi partisipasi semua anggota. Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, menunjukkan adanya motivasi intrinsik yang terbangun melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan penghargaan dan peran aktif siswa. Motivasi intrinsik berperan penting dalam mengembangkan hasil belajar siswa karena mendorong keterlibatan emosional dan kognitif yang mendalam dalam proses pembelajaran (Yogi Fernando et al., 2024). Guru perlu mempertahankan motivasi intrinsik ini agar siswa terus belajar dengan semangat yang berasal dari dalam dirinya sendiri. Bentuk penghargaan yang diberikan guru dalam proses pembelajaran terbukti dapat memperkuat

kepercayaan diri siswa karena mereka merasa hasil kerjanya diakui (Nur Amalia & Husein Batubara, 2025). Pemberian penghargaan yang tepat dapat mengembangkan rasa bangga siswa terhadap usahanya serta mendorong mereka untuk mempertahankan minat dan semangat belajar (Syahroni, 2021). Siswa yang merasa dihargai dan percaya diri, mereka terdorong untuk terlibat secara aktif, berani mengambil peran, dan menunjukkan tanggung jawab dalam proses belajarnya.

Penerapan G-MAPS *Socioedu* memberikan dampak positif terhadap berbagai aspek perilaku belajar siswa, mulai dari kemandirian, tanggung jawab, rasa ingin tahu, kerja keras dalam belajar, hingga motivasi dan kepercayaan diri. Pembelajaran yang menggabungkan elemen kolaboratif, visual, dan gamifikasi seperti ini memberikan ruang bagi siswa untuk berkembang tidak hanya secara kognitif, tetapi juga secara afektif dan sosial. Keterlibatan aktif siswa dalam seluruh rangkaian kegiatan menjadi bukti bahwa model ini mampu menciptakan suasana belajar yang memberdayakan. Hal ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran abad 21 yang menekankan pentingnya pembelajaran bermakna dan partisipatif, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif dalam proses pembelajaran (Rosnaeni, 2021). Siswa perlu memiliki keterampilan yang relevan untuk menghadapi perubahan yang terus berlangsung (Rakhmawati et al., 2024). Model ini dapat menjadi alternatif yang relevan untuk mengembangkan kualitas pembelajaran kontekstual di sekolah dasar sekaligus mendorong kemandirian belajar siswa melalui keterlibatan aktif dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

#### d. KESIMPULAN

Model pembelajaran G-MAPS *Socioedu* (*Gamification–Mind Mapping–STAD*) yang diterapkan di kelas V SDN Kelayan Selatan 10 terbukti signifikan mengembangkan kemandirian belajar siswa. Model ini berhasil mendorong siswa menjadi lebih aktif, bertanggung jawab, dan percaya diri, ditunjukkan dengan peningkatan inisiatif bertanya, rasa ingin tahu, kedisiplinan, kerja keras, motivasi, keberanian berpendapat, kemandirian dalam menyelesaikan tugas, dan partisipasi aktif. Integrasi permainan edukatif, visualisasi konsep, dan pembelajaran kooperatif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan bermakna, mengembangkan siswa secara kognitif, afektif, dan sosial.

Guru disarankan mengadopsi dan mengembangkan model inovatif seperti G-MAPS *Socioedu*, terutama untuk mata pelajaran konseptual seperti IPS. Sekolah diharapkan mendukung pengembangan model pembelajaran inovatif untuk mengakomodasi

keberagaman siswa dan menumbuhkan keterampilan abad 21, sehingga dengan kolaborasi, G-MAPS *Socioedu* dapat diimplementasikan berkelanjutan untuk mengembangkan kualitas pembelajaran.

#### e. DAFTAR PUSTAKA

- Aisa, S., Febriani, D. N., Putri, N. S., Deviyanti, M. R., & Sholikha, N. A. (2021). Studi Literatur: Model-Model Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Ke-III*, 315–322.
- Albina, M., Safi'i, A., Gunawan, Mhd. A., Wibowo, M. T., Sitepu, N. A. S., & Ardiyanti, R. (2022). Model Pembelajaran Di Abad Ke 21. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 939–955. <https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2446>
- Awaluddin, A., Muhajir, M., & Huda, N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams-Achievement Division (STAD) terhadap Motivasi dan Kemandirian Belajar pada Rotasi Garis yang Berpusat di Kelas XI SMA Negeri 3 Pamekasan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(4), 178–188.
- Azzahra, F., & Muslim, A. (2024). Peningkatan Prestasi dan Kemandirian Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran STAD Menggunakan Media Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 11(2), 89–100. <https://doi.org/10.31316/jderivat.v10i2.6271>
- Fathoni, A., Prasodjo, B., Jhon, W., & Muhammad Zulqadri, D. (2023). *MEDIA DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL HAKIKAT, MODEL PENGEMBANGAN & INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL* (1st ed.). EUREKA MEDIA AKSARA, SEPTEMBER 2023 ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH NO. 225/JTE/2021.
- Fauzan, M., Haryadi, H., & Haryati, N. (2021). Penerapan Elaborasi Model Flipped Classroom dan Media Google classroom Sebagai Solusi Pembelajaran Bahasa Indonesia Abad 21. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 361. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.55779>
- Ferdiansyah, A., Zahara, S. L., Rahayu, W. P., & Alfani, M. (2022). Efektivitas model pembelajaran role playing terhadap peningkatan interaksi sosial siswa kelas 4 SDN Bumiayu 2 Malang. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 5(1), 64–75. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v5i1.5039>
- Handayani, A., Shunhaji, A., & Muid, A. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik dengan Penggunaan Mind Map pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Journal of Education Research*, 5(2), 2273–2291. <https://doi.org/https://jer.or.id/index.php/jer/article/download/979/626>
- Humairo Sukardi, R., Turhan, M., & Sarmini. (2025). Penggunaan Metode Mind Mapping dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Retensi Belajar Siswa: Kajian Literatur. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 2745–4312. <https://doi.org/https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/1905/995>
- Ketut Marheni, N., Nyoman Jampel, I., & Wayan Suwatra, I. I. (2020). Model STAD Berpengaruh terhadap Sikap Sosial dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 351–361. <https://doi.org/https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/download/27414/16107>
- Khunafah, Aliyah, N. D., & Darmawan, D. (2024). Pengaruh Kemandirian Belajar, Lingkungan Belajar, Dan Metode Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sdn Di Desa Bangeran Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam, Vol.23 No.*, 112–125.
- Nenden, T., Padang, M. W., Putrisari, G., & Kartika, D. (2024). *Penggunaan Gamifikasi Dalam Pemahaman Bahasa Inggris Sekolah Dasar*. 470–479.
- Nur Amalia, F., & Husein Batubara, H. (2025). ANALISIS STRATEGI PEMBERIAN REWARD DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA SISWA KELAS IV MI DARUL ULUM SEMARANG. *JGSD: Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 1(5), 1–10.
- Permitasari, I. R. A., Adinda, S., & Putri, P. (2024). Implementasi Mindmapping berbasis Media Flash dalam Mengembangkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SD Semarang Utara. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 15(3), 298–307.
- Pratama, A. R., Aprison, W., Wati, S., M, I., & Irsyad, W. (2024). Pengaruh Mind Mapping Terhadap Berfikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 10(1), 158. <https://doi.org/10.31602/jbkr.v10i1.14287>
- Rakhmawati, D., Hendracipta, N., Adya Pribadi, R., & Nurhasanah, A. (2024). PERAN GURU DALAM MENGOPTIMALKAN MODEL-MODEL PEMBELAJARAN BERORIENTASI PADA KETERAMPILAN ABAD 21. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(1), 75–85. <https://doi.org/https://ejournal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>
- Rosnaeni. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4341–4350. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>

- Santoso, H. (2024). *Efektivitas Pembelajaran Inkuiri Berbasis Kooperatif Strategi dan Implementasinya*.
- Sulistino, A., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*.
- Syahroni, I. (2021). DAMPAK PENGHARGAAN DALAM PEMBELAJARAN IPS DI KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(1), 37–44. <https://doi.org/doi.org/10.21009/PIP.351.4>
- Topushipambao, M. (2022). Investigating the Role of Gamification in Enhancing Language Learning Among Elementary School Students. *Interdisciplinary Journal Papier Human Review*, 3(2), 14–22. <https://doi.org/10.47667/ijphr.v3i2.227>
- Wirani, N. (2020). Pentingnya Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Web Untuk Mencegah Penyebaran Covid-19. *Al'adzkiya International of Education and Sosial*, 1(1), 16–24.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>