

Implementasi Media Digital Bamboozle Untuk Meningkatkan Karakter Komunikatif Pada Pembelajaran IPS Di MTs Darul Ulum

Silvia Emil ^{*1}
Isak Maulidah ²
Linda Arum Sanjaya ³
Dany Miftah M. Nur ⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Tadris IPS, Institut Agama Islam Kudus, Indonesia

*e-mail: silviaemil@ms.iainkudus.ac.id¹, Isakmaulidah39@gmail.com², Lindasanjaya14734@gmail.com³, dany@iainkudus.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi implementasi media digital Bamboozle dalam meningkatkan karakter komunikatif siswa pada pembelajaran IPS di MTs Darul Ulum. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan metode studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang bagaimana penggunaan media Bamboozle dapat memengaruhi kemampuan komunikatif siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII.B yang dipilih berdasarkan observasi awal mengenai minat dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Bamboozle dapat meningkatkan keaktifan, antusiasme, serta keberanian siswa dalam berkomunikasi dan mengemukakan pendapat selama kegiatan pembelajaran IPS. Selain itu, Bamboozle memberikan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu membangun karakter komunikatif siswa secara efektif. Penelitian ini merekomendasikan Bamboozle sebagai media pembelajaran alternatif untuk membentuk karakter komunikatif dalam pembelajaran IPS.

Kata kunci: media digital, Bamboozle, karakter komunikatif, pembelajaran IPS, MTs Darul Ulum.

Abstract

This research aims to explore the implementation of Bamboozle digital media in improving students' communicative character in social studies learning at MTs Darul Ulum. The approach used in this research is qualitative with a case study method. Data was collected through observation, in-depth interviews, and documentation to gain an in-depth understanding of how the use of Bamboozle media can influence students' communicative abilities. The research subjects were class VII.B students who were selected based on initial observations regarding their interest and involvement in learning. The research results show that Bamboozle media can increase students' activeness, enthusiasm and courage in communicating and expressing opinions during social studies learning activities. Apart from that, Bamboozle provides an interactive and fun learning atmosphere, so that it can build students' communicative character effectively. This research recommends Bamboozle as an alternative learning media to form communicative character in social studies learning.

Keywords: digital media, Bamboozle, communicative character, social studies learning, MTs Darul Ulum

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang dipelajari di tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Pertama (SMP). Mata pelajaran ini merupakan perpaduan ilmu lain seperti Geografi, Sosiologi, Ekonomi dan Sejarah. IPS merupakan suatu penyederhanaan dari disiplin-disiplin ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan Pendidikan pada tingkat dasar dan menengah.

Tujuan dari IPS itu adalah mengembangkan siswa untuk menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan yang memadai untuk berperan serta dalam kehidupan demokrasi. Dimana konten mata pelajarannya digali dan diseleksi berdasarkan Sejarah dan ilmu sosial, serta banyak hal termasuk humaniora dan sains.

Hakikat tujuan mata pelajaran IPS menurut (Chapin, J.R, Messick, R.G. 1992: 5) dalam Ichas Hamid Al-lamri dan Tuti Istianti (2006: 15) dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Membina pengetahuan siswa tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan dimasa yang akan datang.

- b. Menolong siswa untuk mengembangkan ketrampilan (skill) untuk mencari dan mengolah/ memproses informasi.
- c. Menolong siswa untuk mengembangkan nilai/ sikap(value) demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.
- d. Menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengambil bagian/ berperan serta dalam kehidupan sosial. (li & Ips, 2009)

Pembelajaran IPS di tingkat SMP sering kali mengalami tantangan Pembelajaran IPS menuntut siswa untuk aktif berpikir kritis, menganalisis informasi, dan berkomunikasi. Penggunaan media yang tepat dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan-keterampilan tersebut. (Kusumaningsih & Mahrany, 2024).

Tantangan dalam meningkatkan karakter komunikatif meskipun penting, meningkatkan karakter komunikatif siswa seringkali menjadi tantangan tersendiri. Faktor-faktor seperti kurangnya percaya diri, kesulitan dalam mengekspresikan ide, dan kurangnya kesempatan untuk berinteraksi dapat menghambat perkembangan karakter ini.

Meskipun penting, meningkatkan karakter komunikatif siswa seringkali menjadi tantangan tersendiri. Beberapa faktor yang menghambat perkembangan karakter ini meliputi kurangnya percaya diri siswa untuk berbicara di depan orang lain, kesulitan dalam menyusun dan mengekspresikan ide secara jelas, serta minimnya kesempatan untuk berinteraksi atau berdiskusi dalam lingkungan pembelajaran. Tantangan ini memerlukan pendekatan pembelajaran yang memberikan ruang aman bagi siswa untuk berlatih komunikasi secara aktif dan berkesinambungan.

Penggunaan teknologi di Era digital telah menghadirkan berbagai macam media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Hal itu dapat dimanfaatkan sebagai sumber pengembangan pembelajaran IPS, khususnya di MTs Darul Ulum. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, seperti *Bamboozle*, dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan tersebut. Media interaktif ini mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, menyederhanakan konsep abstrak, mendorong pemikiran kritis melalui kuis berbasis logika, dan melatih keterampilan komunikasi siswa dalam diskusi kelompok. Dengan pendekatan yang relevan, media digital dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Media ini menawarkan potensi yang besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Potensi dari Media digital Bamboozle dengan fitur-fiturnya yang interaktif, seperti kuis, permainan, dan diskusi, memiliki potensi untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut. Bamboozle dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi. (Pokhrel, 2024)

Dalam penelitian kali ini, peneliti akan membahas mengenai implementasi media digital Bamboozle dapat meningkatkan karakter komunikatif siswa pada pembelajaran IPS di MTs Darul Ulum. Selain itu, juga menguji seberapa efektif media digital Bamboozle dalam mengembangkan kemampuan komunikasi siswa pada konteks pembelajaran IPS di MTs Darul Ulum.

METODE

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan desain penelitian studi kasus. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengkaji proses pembelajaran secara mendalam, terutama bagaimana Bamboozle dapat mempengaruhi karakter komunikatif siswa. Metode ini juga memungkinkan eksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi media digital dalam pembelajaran. (Tsurayya, 2023).

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Darul Ulum, tepatnya di Desa Ngembalrejo, Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus. MTs Darul Ulum merupakan sebuah madrasah yang berada di lingkungan pedesaan dengan karakteristik siswa yang heterogen, baik dari segi kemampuan akademik maupun latar belakang sosial. Fokus penelitian ini adalah kelas IX A yang terdiri dari 14 siswa, di mana pembelajaran IPS menjadi salah satu mata pelajaran inti. Berdasarkan observasi awal, siswa di kelas ini menunjukkan minat yang bervariasi terhadap pembelajaran IPS dan memiliki tantangan dalam berkomunikasi serta mengekspresikan pendapat secara aktif.

Proses pembelajaran IPS di MTs Darul Ulum umumnya menggunakan metode konvensional dengan dominasi ceramah, sehingga karakter komunikatif siswa belum berkembang secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini memperkenalkan media digital Bamboozle sebagai intervensi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan mendukung komunikasi antar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memberikan kontribusi besar pada pembentukan karakter siswa, salah satunya adalah kemampuan komunikasi. Karakter ini sangat penting di era globalisasi, di mana keterampilan komunikasi sangat penting di abad ke-21. Pembelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah (MTs) masih menghadapi banyak masalah dalam praktiknya. Banyak siswa cenderung menjadi pasif dan kurang mampu menyuarakan pendapat mereka secara efektif, yang menunjukkan kualitas komunikasi yang buruk.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah (MTs) masih menghadapi banyak tantangan. Salah satu masalah utama adalah rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Banyak siswa yang cenderung pasif, hanya menjadi pendengar tanpa berani menyuarakan pendapat atau bertanya. Kurangnya keberanian ini sering kali disebabkan oleh rasa percaya diri yang rendah atau ketakutan akan kesalahan saat berbicara di depan guru dan teman-temannya. Akibatnya, keterampilan komunikasi siswa tidak berkembang secara optimal.

Selain itu, metode pembelajaran yang kurang interaktif sering kali menjadi faktor penghambat. Pendekatan pembelajaran konvensional yang dominan berfokus pada ceramah dan hafalan membuat siswa kehilangan kesempatan untuk berlatih berbicara, berdiskusi, dan menyampaikan ide mereka. Situasi ini semakin diperparah oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif yang dapat merangsang partisipasi aktif siswa. Padahal, pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif dapat memberikan siswa lebih banyak ruang untuk mengasah keterampilan komunikasi mereka.

Kualitas komunikasi yang buruk di kalangan siswa tidak hanya berdampak pada pembelajaran IPS, tetapi juga memengaruhi kemampuan mereka untuk bersosialisasi di kehidupan sehari-hari. Kemampuan komunikasi yang lemah membuat siswa kesulitan dalam membangun hubungan sosial, bekerja dalam tim, atau menghadapi tantangan di dunia kerja pada masa mendatang. Oleh karena itu, penguatan karakter komunikatif melalui pembelajaran IPS di MTs menjadi kebutuhan mendesak yang harus ditangani dengan strategi yang tepat.

Oleh karena itu, penggunaan media digital seperti Bamboozle dalam pembelajaran IPS di MTs Darul Ulum menjadi pendekatan inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan kemampuan komunikatif mereka. Media ini tidak hanya memiliki cara yang menarik untuk menyampaikan pelajaran, tetapi juga mendorong siswa untuk berinteraksi secara aktif melalui permainan edukatif.

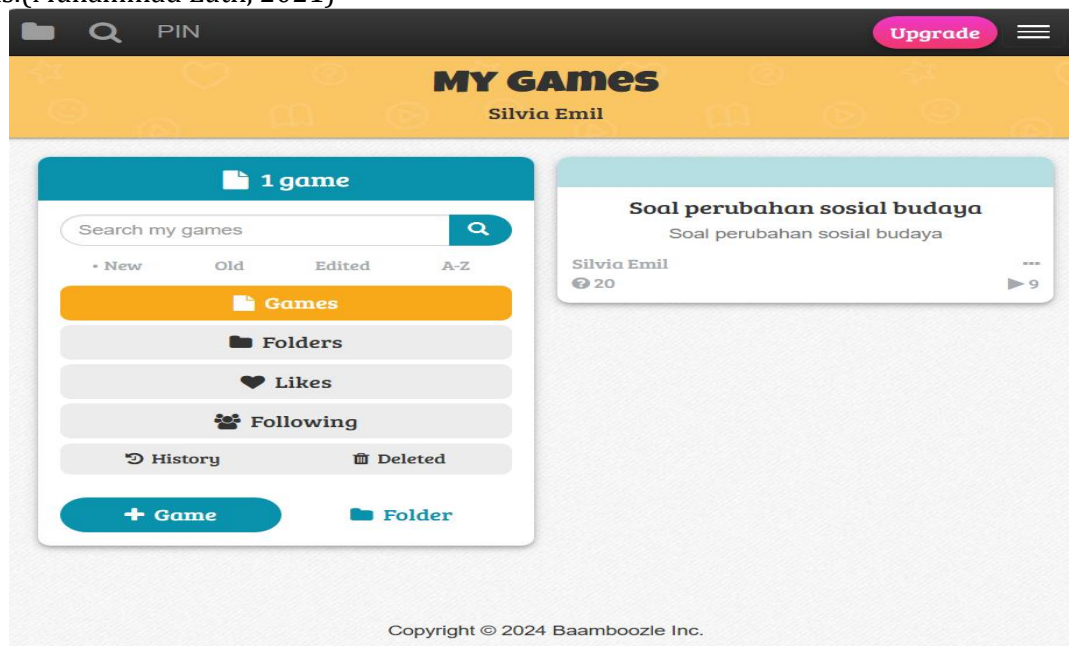
Penggunaan media pembelajaran memiliki manfaat yang luar biasa di dalam pembelajaran karena dengan bantuan media membuat pembelajaran sangat menarik dan bervariasi serta penyampaian materi yang mudah dipahami. Sehingga peserta didik tidak akan mudah mengalami jenuh dan bosan ketika belajar berlangsung. Hal tersebut dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. (Khoiro et al., 2023)

Media digital Bamboozle adalah salah satu platform interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui kuis, permainan kelompok, dan aktivitas interaktif lainnya. Dengan fitur-fitur yang mendukung kolaborasi dan diskusi, Bamboozle berpotensi mengembangkan karakter komunikatif siswa, seperti kemampuan berbicara, mendengarkan, serta menyampaikan ide dengan jelas. (Khoiro et al., 2023)

Media ini dimainkan secara berkelompok, di mana setiap kelompok memilih nomor pada layar yang berisi pertanyaan yang harus dijawab. Nomor-nomor tersebut dapat berisi tambahan poin, pertukaran poin dengan kelompok tertinggi, atau mungkin pengurangan poin, atau bahkan tidak memberikan poin sama sekali. Kelompok yang menjawab dengan benar akan mendapatkan poin, sementara kelompok yang tidak dapat menjawab tidak akan dikenai pengurangan poin, dan tidak ada sistem pengurangan poin. (Khoiro et al., 2023)

Membuat soal di Bamboozle

Guru atau pengajar dapat membuat soal sendiri pada platform Bamboozle ini, dengan menyesuaikan materi atau topik yang akan disampaikan dikelas pada saat itu. Dapat pula disesuaikan dengan kondisi atau karakteristik serta kebutuhan beliajr peserta didik dikelas.(Muhammad Lutfi, 2021)



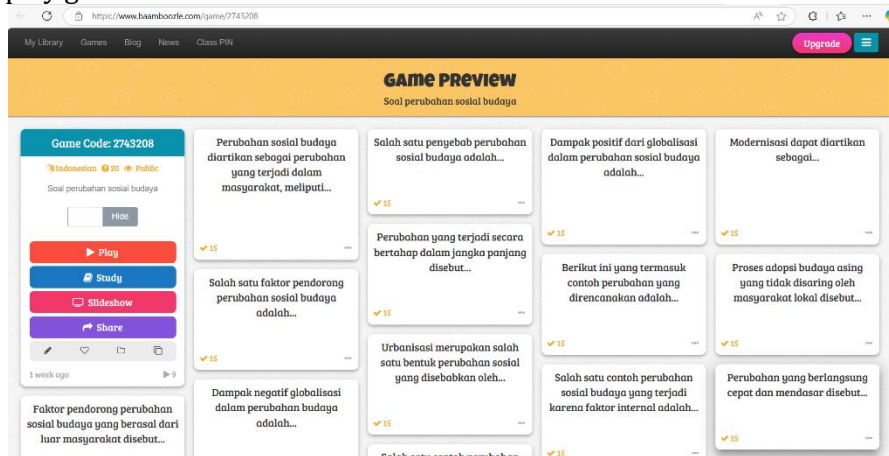
Gambar 1. Folder soal baru

Selanjutnya setelah masuk ke dalam pembuatan soal baru, maka tampilan Bamboozle akan seperti gambar 1. Dengan begitu, guru wajib mengisi kolom tersedia dalam tampilan tersebut sesuai dengan soal yang akan dibuat. Dari gambar 1 tersebut sebagai contoh dalam pembuatan soal untuk pembelajaran IPS dengan materi Distribusi dan kegiatan ekonomi. Sebenarnya dari pembuatan soal di bamboozle terdapat banyak sekali fitur-fitur pilihan, namun tidak semuanya bisa kita akses karena jika ingin menikmati semua fitur yang ada di bamboozle tanpa terkecuali harus registrasi masuk dalam Bamboozle+ yaitu Bamboozle premium yang harus berbayar. Jadi, untuk akun gratis hanya bisa menikmati keterbatasan fitur yang ada. seperti pada gambar 3 opsi "Multiple Choice" tidak bisa kita nikmati, hanya fitur esai yang bisa digunakan.(Muhammad Lutfi, 2021)

Cara selanjutnya yaitu membuat soal dan jawabannya. Ada kolom yang mengharuskan pembuat soal untuk mengisinya diantaranya, pertanyaan, jawaban, poin dan gift atau gambar untuk mempercantik ketika games dimulai. Pada "Points" yang terdapat dalam tampilan Bamboozle tersebut menentukan nilai jawaban dari soal yang telah dibuat. Setelah selesai membuat soal yang akan digunakan untuk permainan dalam pembelajaran maka kita bisa klik "save" dan klik pada opsi "games" di atas. Tampilan soal kita otomatis akan tersimpan dengan sendirinya. (Wahyuni & Ramadhani, 2024)

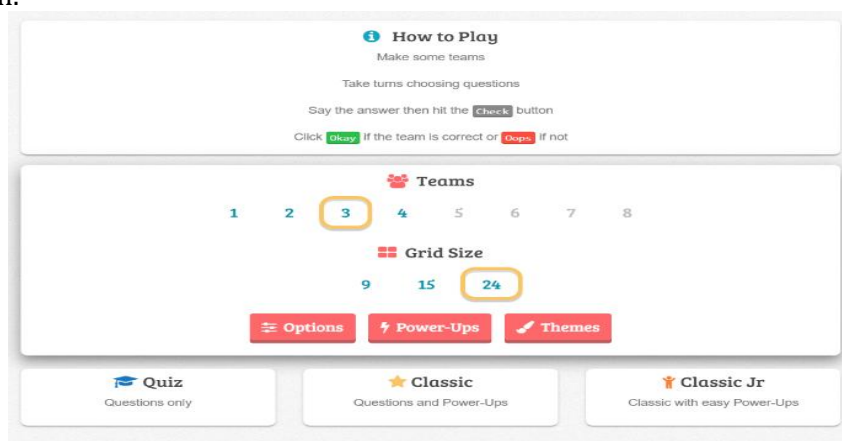
Setelah soal-soal dibuat dalam media web Bamboozle maka soal tersebut bisa kita gunakan dalam permainan kegiatan belajar mengajar, dengan klik "My Library" lalu pilih games yang akan dimainkan. Setelah itu tampilan tersebut langsung memperlihatkan soal-soal yang telah kita buat. Tampilan ini sama dengan gambar 3 di mana kita bisa melanjutkan "play" untuk bermain. Namun, jika Bamboozle menjadi media dalam pembelajaran maka guru sebelumnya akan menentukan kelompok di dalam kelas tersebut. peringatan untuk admin atau guru yang menggunakan bamboozle ini sebagai nilai quiz untuk peserta didik, maka guru atau admin tidak boleh memberikan kode tersebut, karena ketika kode tersebar otomatis peserta didik sudah mengetahui apa saja soal yang akan mereka hadapi dalam permainan tersebut dimulai saat pembelajaran.

Pertama masuk kehalaman utama website, selanjutnya klik pada permainan dan klik 'mainkan' atau 'play games'.



Gambar 2. Halaman utama web Bamboozle

Setelah soal-soal dibuat di media web Bamboozle, kita dapat menggunakannya dalam permainan kegiatan belajar mengajar. Untuk melakukan ini, klik "My Library" dan pilih permainan yang ingin dimainkan. Kemudian pertanyaan ditampilkan secara langsung di layar yang dibuat. Selanjutnya untuk bermain dengan menekan tombol "play". Namun, guru sebelumnya akan menentukan kelompok di kelas jika Bamboozle digunakan sebagai media pembelajaran.



Gambar 3. Cara bermain

Selanjutnya, guru dapat memilih berapa banyak kelompok yang harus dibagi dalam kelas. Guru membagi menjadi 3 tim. Masing masing tim berisi 4 siswa. Namun, Bamboozle untuk siswa paling banyak empat tim. opsi tersedia dalam fitur "main" ini, termasuk "tema", yang menampilkan berbagai animasi dalam tiap soal, dan "Power-Ups", yang menampilkan kejutan

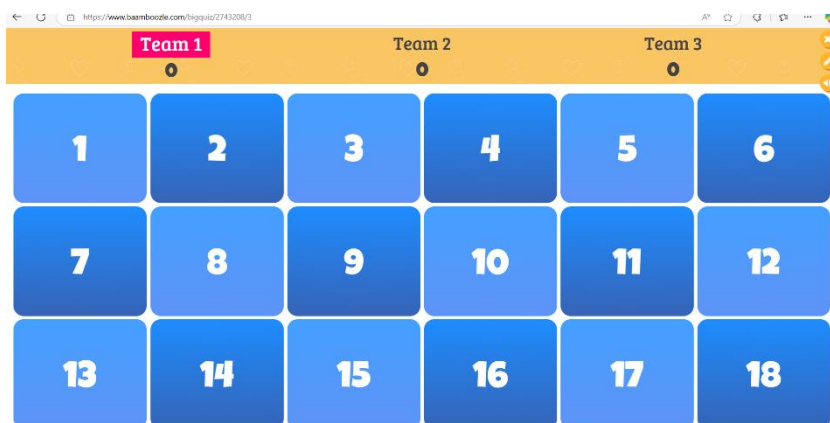
yang ada dalam kotak tiap soal.



Gambar 4. Membagi kelompok dalam kelas

Selanjutnya, tampilan Bamboozle sudah siap untuk dimainkan sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan sebelumnya. Dimulai dengan tim pertama dan diikuti oleh yang lain. Karena penulis hanya membuka dua puluh pertanyaan, jumlah soal yang ditampilkan adalah 20. Masing-masing kelompok memiliki kemampuan untuk memilih nomor dari sejumlah pertanyaan yang diberikan. Media pembelajaran Bamboozle pasti membuat pembelajaran IPS menyenangkan dan meningkatkan semangat dan fokus peserta didik. Dalam pembelajaran IPS, sangat penting bagi siswa untuk terus membaca atau membaca buku, baik itu buku elektronik maupun buku cetak. Oleh karena itu, penulis membuat soal-soal di mana siswa harus mengacu pada buku yang mereka miliki untuk dijadikan referensi. Selain itu, tiap guru dapat melakukan permainan belajar atau nilai tambahan yang dapat menambah nilai bagi siswanya.

Gambar 5. Kolom pertanyaan yang akan dimainkan



Selanjutnya dimana siswa memilih nomor nomor yang berisikan soal mengenai Materi IPS yang telah disampaikan. jika siswa sudah menjawab, maka guru akan mengoreksi jawaban dari kelompok tersebut. selanjutnya guru akan klik "check" dan akan muncul "okey" (jika jawaban dari Team yang menjawab benar) dan "Oops" (jika jawaban dari team salah). Kelompok yang benar akan mendapatkan skor 15 pertim. Begitupun dilanjutkan sampai tim terakhir. Tim yang paling banyak skronya, ialah kelompok yang memang dalam permainan tersebut.

Berdasarkan penerapan media pembelajaran berbasis web Bamboozle dan cara bermainnya terhadap pembelajaran di MTs Darul Ulum khususnya pada mata pelajaran IPS, maka

bisa disimpulkan bahwa ternyata Bamboozle ini efektif dalam mengembangkan kemampuan komunikasi siswa.

Media digital Bamboozle terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan komunikasi siswa pada pembelajaran IPS di MTs Darul Ulum. Pembelajaran berbasis kuis interaktif melalui Bamboozle menciptakan suasana yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Aktivitas diskusi kelompok yang dilakukan saat menjawab pertanyaan dalam Bamboozle mendorong siswa untuk saling berkomunikasi, bertukar pendapat, dan bekerja sama. Selain itu, format kuis yang menarik membantu siswa yang biasanya pasif menjadi lebih percaya diri untuk berbicara, baik saat berdiskusi dengan teman maupun saat mempresentasikan jawaban.

Dalam konteks pembelajaran IPS, Bamboozle memberikan ruang bagi siswa untuk melatih keterampilan berkomunikasi dengan menyampaikan gagasan secara logis dan runtut. Aktivitas ini juga membantu siswa belajar menghargai pendapat orang lain, keterampilan yang penting dalam komunikasi interpersonal. Di MTs Darul Ulum, penerapan Bamboozle menunjukkan peningkatan antusiasme siswa dalam pembelajaran dan memperbaiki interaksi antar siswa. Guru juga melaporkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam mengungkapkan pendapat dan mendengarkan ide dari teman-temannya.

Namun, efektivitas Bamboozle juga bergantung pada kesiapan infrastruktur, seperti perangkat teknologi dan koneksi internet yang memadai, serta kreativitas guru dalam menyusun kuis yang relevan dengan materi IPS. Meskipun ada tantangan teknis, Bamboozle berhasil menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan efektif, sehingga menjadi salah satu inovasi penting dalam mengembangkan kemampuan komunikasi siswa di era digital.

Hasil Pengamatan Awal di MTs Darul Ulum, penerapan Bamboozle di MTs Darul Ulum menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dalam pembelajaran, dan interaksi antar siswa meningkat dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Implementasi media digital Bamboozle dapat meningkatkan karakter komunikatif siswa pada pembelajaran IPS di MTs Darul Ulum

Pendidikan karakter sangatlah penting untuk ditanamkan pada diri anak. Pendidikan karakter dapat menumbuhkembangkan kemampuan anak agar lebih eksploratif dalam mengenali diri sendiri. Setiap sekolah sekarang sudah menanamkan pendidikan karakter pada siswanya. Mulai dari mengenali beberapa karakter yang ada pada diri siswa sampai menguatkan pendidikan karakternya. Salah satu pendidikan karakter yaitu nilai komunikatif. (Wulandari, 2020)

Pembentukan karakter komunikatif adalah suatu usaha pendidikan yang menanamkan nilai komunikasi kepada siswa. Pendidikan komunikatif dapat dilakukan melalui berbagai cara, salah satunya dengan penerapan media pembelajaran bamboozle. MTs Darul Ulum menggunakan media digital Bamboozle sebagai salah satu cara dalam menerapkan pendidikan karakter komunikatif. Hal ini bertujuan untuk menguatkan nilai komunikatif pada siswa.

Dalam implementasi media digital Bamboozle pada pembelajaran IPS di MTs Darul Ulum, hasil yang telah tercapaimencakup beberapa aspek yang mendukung pengembangan karakter komunikatif siswa.

1. Siswa Lebih Aktif dalam Pembelajaran IPS

Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat menjadikan siswa lebih aktif. Penggunaan media digital seperti Bamboozle dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar-mengajar. Hal ini karena, media bamboozle membutuhkan keterlibatan langsungoleh siswa dalam proses pembelajaran.

Media Bamboozle menghadirkan aktivitas berbasis kuis yang membutuhkan interaksi siswa, baik secara individu maupun kelompok. Siswa tidak hanya pasif mendengarkan penjelasan guru, tetapi secara aktif menjawab pertanyaan, memberikan pendapat, dan berpartisipasi dalam diskusi. Elemen permainan yang berupa poin, tantangan, atau mode *team vs team* menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini membuat siswa lebih termotivasi untuk terlibat. Dengan aktivitas yang bervariasi dan menantang,

Bamboozle membantu menciptakan suasana kelas yang dinamis dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS.

2. Peningkatan Keterampilan Komunikasi Verbal dan Nonverbal

Penggunaan media digital seperti *Bamboozle* dalam pembelajaran IPS memiliki dampak langsung pada pengembangan keterampilan komunikasi antar siswa. Hal ini tercipta karena adanya komunikasi antar kelompok lalu dilempar kekelompok lain. Adapun peningkatan keterampilan komunikasi siswa ini berupa keterampilan komunikasi verbal maupun nonverbal.

Keterampilan komunikasi verbal berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menggunakan kata-kata untuk menyampaikan informasi, gagasan, atau pendapat. Dapat dilihat melalui penyampaian Ide atau Pendapat. Proses diskusi kelompok memotivasi siswa untuk berani menyampaikan pendapat mereka. Siswa yang awalnya pasif menjadi lebih percaya diri untuk berbicara di depan teman-temannya. Adanya media *bamboozle* ini memfasilitasi suasana pembelajaran yang interaktif, sehingga siswa terdorong untuk bertanya ketika mereka tidak mengerti atau menjawab pertanyaan dengan percaya diri.

Dalam pembelajaran IPS, keterampilan komunikasi verbal dan nonverbal sangat penting untuk memahami dan mendiskusikan isu-isu sosial, sejarah, atau ekonomi. Siswa yang memiliki keterampilan komunikasi yang baik akan lebih mudah menyampaikan pemikiran mereka terkait materi seperti konflik sosial, proses ekonomi, atau peristiwa sejarah.

3. Motivasi belajar meningkat

Motivasi belajar adalah dorongan internal atau eksternal yang memacu siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan. Suasana pembelajaran yang interaktif ini membuat siswa merasa belajar IPS bukan sekadar kewajiban, tetapi juga pengalaman yang menyenangkan.

Dengan suasana yang menyenangkan dan kompetitif siswa yang berlangsung di MTs Darul Falah kelas IX A merasa lebih termotivasi untuk belajar. Elemen permainan dalam *Bamboozle*, seperti papan skor dan tantangan antar kelompok, mendorong semangat siswa untuk berusaha lebih baik. Saat bekerja dalam kelompok, siswa saling mendukung untuk mencapai tujuan bersama, yang memperkuat motivasi intrinsik mereka. Ketika siswa berhasil menjawab pertanyaan dalam kuis, mereka merasa dihargai dan termotivasi untuk terus mencoba. Hal ini menyebabkan peningkatan rasa percaya diri dan semangat kolaborasi antar kelompok tersebut.

KESIMPULAN

Implementasi media digital *Bamboozle* dapat meningkatkan karakter komunikatif siswa pada pembelajaran IPS di MTs Darul Ulum. Siswa yang menggunakan *Bamboozle* menunjukkan peningkatan dalam keterampilan berbicara, diskusi, dan interaksi yang lebih aktif dalam kelas. Media ini efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengembangkan keterampilan sosial siswa, yang sangat penting dalam pembelajaran IPS. Meskipun demikian, keberhasilan implementasi *Bamboozle* memerlukan kesiapan teknis, baik dari segi perangkat keras maupun kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi, Ilmu Sosial Dasar, (Jakarta: PT Asadi Mahasatya, 2003), hlm. 2-3
 Ahmad Susanto, Pengembangan pembelajaran IPS, 7-9
 Arief, A. (2021). "Pemanfaatan *Bamboozle* dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa pada Pembelajaran IPS." *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 9(4), 120-130.
 Arief, A. (2021). "Efektivitas Media *Bamboozle* dalam Pembelajaran IPS." *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*.
 Ii, B. A. B., & Ips, A. K. P. (2009). *Bab%20%20-%2008108244013*. 9-42.
 Khoiro, D. M., Samsiah, A., & Haryono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran *Bamboozle* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509-520.

- Kusumaningsih, N., & Mahrany, Y. (2024). *Telaah Pengembangan Kurikulum IPS di Era Merdeka Belajar*. 4.
- Muhammad Lutfi, P. L. (2021). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMP N 30 Semarang. *Sosiolium*, 3(7). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i7.2024.2>
- Pokhrel, S. (2024). No TitleEAENH. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Tsurayya, N. A. (2023). Pemanfaatan Media Interaktif Baamboozle pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dinamika*, 6(2), 81. <https://doi.org/10.35194/jd.v6i2.3343>
- Wahyuni, N., & Ramadhani, I. D. (2024). *EDUKASIA – JURNAL PENDIDIKAN Peran Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa*. 1(September), 53–57.
- Wulandari, D. (2020). Implementasi penguatan pendidikan karakter komunikatif melalui kegiatan Pacelathon bagi siswa kelas IV MI Bahrul Ulum Kediri. *Jurnal Keilmuan*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/21152>