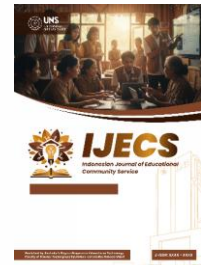




Bachelor's Degree Program in Educational Technology, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Sebelas Maret, Surakarta Indonesia

Indonesian Journal of Educational Community Service

E-ISSN: XXXX-XXXX | Volume 1, Issue 1, 2026, pp. 20-26
Open Access: <https://doi.org/10.20961/ijecs.v1i1.3205>



Pendampingan Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Permainan Bingo untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Menengah Pertama

Supurwoko¹, Dimas David Suryakusuma²

^{1,2}Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

E-mail: ¹Supurwoko@staff.uns.ac.id*, ²dimasdavidss4@student.uns.ac.id

*Corresponding Author

Article History: Received: January 15, 2026; Accepted: January 31, 2026; Published: January 31, 2026

ABSTRAK

Permasalahan rendahnya hasil belajar IPA dan kepercayaan diri siswa di SMP Negeri 1 Mojolaban membutuhkan solusi pembelajaran yang inovatif. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk menerapkan dan mendampingi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diintegrasikan dengan permainan Bingo. Metode pelaksanaan meliputi tahap koordinasi, pelatihan guru, pendampingan penerapan di kelas, serta evaluasi. Kegiatan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Mojolaban pada siswa kelas VIII dengan materi pokok Struktur dan Fungsi Sel. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa model TGT-Bingo berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Rata-rata hasil belajar kognitif kelas yang didampingi mencapai 83,03, lebih tinggi dibandingkan kelas pembanding (59,94). Selain itu, teramati peningkatan partisipasi dan keberanian siswa dalam berdiskusi serta menjawab pertanyaan, yang mengindikasikan penguatan rasa percaya diri. Umpan balik dari guru mitra sangat positif terhadap keefektifan dan kepraktisan model ini. Simpulan kegiatan ini adalah model TGT berbasis Bingo layak diadopsi sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif yang tidak hanya meningkatkan prestasi kognitif tetapi juga membangun karakter percaya diri siswa.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), Bingo, Hasil Belajar IPA, Rasa Percaya Diri, Sekolah Menengah Pertama



Copyright © 2026 The Author(s)

This is an open access article under the **CC BY-SA** license.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan menjadi peran krusial dalam pembentukan kepribadian yang mampu dan siap bersaing di berbagai bidang kehidupan. Di antara sasaran pokok pendidikan adalah melengkapi siswa dengan ilmu pengetahuan, kemampuan praktis, serta pola pikir yang esensial untuk mengatasi persoalan dunia yang kian rumit. Pendidikan pada dasarnya adalah proses yang bertujuan mengoptimalkan potensi yang ada pada setiap individu, terutama siswa, guna menciptakan generasi unggul yang kaya akan kualitas diri, wawasan intelektual, dan etika yang kokoh, didasari oleh prinsip-prinsip keimanan serta ketakwaan sebagai modal utama dalam menghadapi dinamika kehidupan (Aminah *et al.*, 2022). Pendidikan didefinisikan sebagai upaya sadar dalam proses suatu pembelajaran, yang mencakup aspek akademik dan non-akademik, dengan sasaran utama untuk memajukan pengetahuan, sikap, serta perilaku siswa menjadi lebih optimal (Annisah *et al.*, 2020).

Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), aktivitas belajar mengajar berperan sebagai landasan yang krusial dalam membentuk fondasi pengetahuan yang kuat, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Mata pelajaran IPA memiliki karakteristik khusus karena menuntut siswa untuk memahami konsep secara komprehensif serta melatih kemampuan berpikir kritis, analitis, dan menunjukkan kemampuan berpikir kritis dalam mencari solusi atas permasalahan yang berhubungan dengan fenomena alam, maka pengajaran IPA kerap kali membutuhkan strategi kreatif agar siswa mampu menyerap materi secara efektif.

Berdasarkan Mariana & Praginda (2009), pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tidak terbatas pada penyampaian pengetahuan semata, melainkan juga bertujuan melatih siswa dalam berpikir kritis serta menyelesaikan masalah melalui metode saintifik. Namun dalam praktiknya di lapangan, seperti yang teramati di SMP Negeri 1 Mojolaban, pembelajaran IPA kerap dihadapkan pada kendala. Kendala utama adalah masih dominannya penerapan model pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), di mana siswa cenderung menerima pengetahuan secara pasif (Nurwidodo *et al.*, 2022). Akibatnya, banyak siswa menganggap pembelajaran IPA rumit dan monoton, sehingga minat dan keterlibatan mereka dalam proses belajar menjadi rendah.

Kondisi tersebut berdampak langsung pada capaian belajar siswa. Seperti yang diungkapkan Safira *et al.* (2020), capaian belajar IPA siswa seringkali masih relatif rendah dan banyak yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Data awal dari guru mitra di SMP Negeri 1 Mojolaban juga mengindikasikan hal serupa, di mana sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mencapai standar ketuntasan pada materi-materi tertentu. Kondisi ini diperparah oleh keterbatasan variasi metode dan media pembelajaran yang digunakan, yang akhirnya membuat kontribusi aktif siswa dalam kegiatan belajar menjadi sangat minim.

Berdasarkan Manapa & Mautang (2024), pendekatan pembelajaran yang monoton dan minim interaksi tidak hanya berdampak pada rendahnya penguasaan konsep, tetapi juga berpotensi menurunkan tingkat kepercayaan diri siswa. Kondisi serupa teridentifikasi di SMP Negeri 1 Mojolaban. Pengamatan menunjukkan bahwa siswa cenderung bersikap pasif, kurang bersemangat, dan tampak enggan untuk terlibat secara aktif dalam diskusi kelas.

Rendahnya kepercayaan diri ini merupakan masalah lain yang perlu ditangani secara serius. Menurut Asiyah *et al.* (2019), kepercayaan diri siswa yang rendah sering kali termanifestasi dalam kegiatan pembelajaran, di mana siswa ragu-ragu untuk mengajukan pertanyaan atau menyampaikan pendapat meskipun telah diberi kesempatan. Fenomena ini juga tampak di kelas-kelas IPA mitra, di mana sebagian siswa masih menunjukkan ketergantungan yang tinggi pada teman sekelas saat mengerjakan tugas, alih-alih percaya pada kemampuan diri sendiri. Rendahnya kepercayaan diri ini bukan hanya menghambat partisipasi aktif, tetapi juga secara signifikan mempengaruhi keberanian siswa dalam mengeksplorasi konsep dan menyelesaikan masalah secara mandiri.

Temuan mengenai rendahnya kepercayaan diri tersebut menjadi perhatian utama, mengingat peran sentralnya dalam kesuksesan belajar. Sari & Purwaningsih (2018) menjelaskan bahwa dalam konteks pembelajaran, percaya diri merupakan rasa yakin terhadap kemampuan diri sendiri dalam menyelesaikan tugas dan mengambil keputusan. Keyakinan ini menjadi fondasi bagi siswa untuk menghadapi tantangan, mempertahankan pendapat, serta berani mencoba hal-hal baru. Sebaliknya, siswa dengan percaya diri rendah cenderung diliputi keraguan, enggan berpartisipasi, dan kesulitan mencapai potensi belajar yang optimal. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah mitra tidak akan maksimal tanpa secara simultan membangun dan memperkuat kepercayaan diri peserta didik.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan ganda yang dihadapi SMP Negeri 1 Mojolaban, dibutuhkan suatu strategi pengajaran yang interaktif, berorientasi pada siswa (*student-centered*), dan mampu membangun suasana belajar yang positif. Strategi tersebut harus dapat mendorong partisipasi aktif, memperkuat kepercayaan diri, sekaligus memfasilitasi pemahaman konseptual yang mendalam. Dalam rangkaian kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini, tim pengabdian menawarkan solusi berupa penerapan model pembelajaran kooperatif inovatif yang diintegrasikan dengan media permainan edukatif.

Solusi yang diusulkan adalah model *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini dipilih karena telah banyak diaplikasikan dan terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang aktif (Marlita *et al.*, 2023). Sebagai model pembelajaran kooperatif, TGT memadukan elemen kerja sama dalam tim yang heterogen dengan semangat kompetisi sehat melalui turnamen. Struktur ini dirancang untuk memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam diskusi, saling bertukar pengetahuan, dan berkolaborasi menyelesaikan tugas. Suasana turnamen yang menyenangkan diharapkan dapat mengurangi kecemasan siswa dan menumbuhkan keberanian untuk berpendapat.

Model TGT dan secara khusus menargetkan peningkatan kepercayaan diri. Kegiatan pengabdian ini mengintegrasikannya dengan permainan edukatif Bingo untuk mengoptimalkan dampak model TGT. Penggunaan media permainan seperti Bingo berperan penting dalam mengubah penyajian materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan menyenangkan (Oktiani & Hastuti, 2020). Dalam desain kegiatan, Bingo diintegrasikan ke dalam sintaks turnamen TGT, di mana soal-soal latihan atau pertanyaan konseptual disajikan dalam format permainan yang atraktif. Pendekatan ini tidak hanya dimaksudkan untuk memperdalam pemahaman materi, tetapi juga untuk menciptakan suasana belajar yang minim tekanan, penuh antusiasme, dan mendorong partisipasi tanpa rasa takut salah.

Kolaborasi TGT dan Bingo dipandang sebagai solusi yang komprehensif. Radoti *et al.* (2023) menyatakan bahwa permainan Bingo dapat meningkatkan minat, rasa percaya diri, dan keterlibatan aktif siswa. Ashara & Khoiriyah (2020) juga menegaskan bahwa Bingo memberi ruang bagi siswa untuk lebih berani menjawab pertanyaan. Berlandaskan pada efektivitas yang telah teruji tersebut, kegiatan pengabdian ini dirancang untuk menerapkan dan mendampingi penerapan model pembelajaran TGT yang dilengkapi permainan Bingo di SMP Negeri 1 Mojolaban. Tujuan utamanya adalah untuk membantu meningkatkan hasil belajar kognitif IPA sekaligus membangun kepercayaan diri siswa melalui pengalaman belajar yang kooperatif, kompetitif, dan menyenangkan. Dengan demikian, program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah mitra.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan terstruktur, yang meliputi persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Metode utama yang digunakan adalah pendampingan partisipatif dan pelatihan aplikatif, dengan tujuan agar guru dan siswa di SMP Negeri 1 Mojolaban dapat mengalami dan mengadopsi model pembelajaran inovatif secara langsung.

2.1. Waktu dan Tempat

Kegiatan ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Mojolaban, Kabupaten Sukoharjo, selama semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Fokus kegiatan adalah pada siswa Kelas VIII, dengan pertimbangan bahwa mereka telah memiliki dasar-dasar IPA dan siap untuk dikenalkan dengan metode pembelajaran yang lebih kompleks dan interaktif.

2.2. Sasaran Kegiatan

Sasaran utama kegiatan ini adalah:

1. Siswa Kelas VIII B (sebagai peserta langsung penerapan model), berjumlah 32 orang.
2. Guru-guru IPA di SMP Negeri 1 Mojolaban (sebagai peserta pelatihan dan observasi), untuk tujuan diseminasi dan keberlanjutan.

2.3. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi empat tahap utama:

- a. Tahap 1: Koordinasi dan Analisis Kebutuhan (Minggu ke-1)
Tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, khususnya kepala sekolah dan guru IPA, untuk menyepakati jadwal, ruang lingkup materi (pokok bahasan Struktur dan Fungsi Sel), dan bentuk keterlibatan. Diskusi juga dilakukan untuk mengonfirmasi permasalahan pembelajaran yang telah diidentifikasi dalam pendahuluan.

- b. Tahap 2: Pelatihan dan Pengenalan Model bagi Guru (Minggu ke-2)
Sebelum penerapan di kelas, diadakan pelatihan singkat bagi guru-guru IPA mitra. Materi pelatihan mencakup: (a) konsep dan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), (b) cara merancang dan menggunakan permainan Bingo sebagai media evaluasi yang menyenangkan, dan (c) strategi integrasi TGT dengan Bingo dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pelatihan dilakukan secara interaktif dengan metode ceramah, diskusi, dan simulasi.
- c. Tahap 3: Pendampingan Penerapan di Kelas (Minggu ke-3 hingga ke-7)
Tahap ini merupakan inti kegiatan, di mana tim pengabdian mendampingi secara langsung penerapan model TGT berbasis Bingo di Kelas VIII B selama lima pertemuan. Secara paralel, kelas lain (Kelas VIII G) mengikuti pembelajaran dengan model yang biasa digunakan (*Discovery Learning* sebagai pembanding kontekstual). Adapun alur pertemuannya adalah:
- 1) Pengenalan alat laboratorium (mikroskop) dan pengamatan awal.
 - 2) Pembelajaran materi sel hewan.
 - 3) Pembelajaran materi sel tumbuhan.
 - 4) TGT Berbasis Bingo untuk menguatkan pemahaman konsep.
 - 5) Evaluasi akhir dan refleksi pembelajaran.
- Peran tim pengabdian adalah sebagai fasilitator, observer, dan pemberi umpan balik selama proses.
- d. Tahap 4: Monitoring, Evaluasi, dan Refleksi (Minggu ke-8)
Untuk mengukur dampak kegiatan, dilakukan pengumpulan data dengan dua instrumen:
- 1) Tes Hasil Belajar Kognitif: Berupa 10 soal esai yang diberikan di akhir seri pertemuan (posttest) kepada kedua kelas (VIII B dan VIII G) untuk mengukur pemahaman materi.
 - 2) Angket Rasa Percaya Diri: Menggunakan skala Likert yang diberikan kepada siswa Kelas VIII B untuk mengukur persepsi mereka terhadap kepercayaan diri selama mengikuti pembelajaran model baru.
- Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif untuk melihat kecenderungan peningkatan hasil belajar dan tanggapan siswa. Selain itu, dilakukan forum refleksi bersama guru untuk mengevaluasi kelebihan, kendala, dan peluang pengembangan model ini ke depannya.

2.4. Teknik Analisis Data

Dalam konteks pengabdian, analisis data lebih ditekankan pada aspek deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dari tes dan angket disajikan dalam bentuk skor rata-rata dan persentase untuk mendeskripsikan capaian dan respon siswa. Analisis statistik inferensial (seperti uji beda) dapat disajikan sebagai pelengkap, namun bukan sebagai tujuan utama. Umpan balik kualitatif dari guru dan siswa selama refleksi menjadi bahan penting untuk evaluasi kualitas proses pelaksanaan kegiatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Deskripsi Pelaksanaan dan Respons Peserta Didik

Kegiatan pendampingan penerapan model TGT berbasis Bingo dilaksanakan selama lima pertemuan di Kelas VIII B SMP Negeri 1 Mojolaban dengan materi pokok Struktur dan Fungsi Sel. Pada pertemuan pertama hingga ketiga, siswa dikenalkan dengan kerja kelompok dalam model TGT dan diajak memahami materi sel melalui LKPD dan diskusi. Respon awal siswa masih terlihat ragu-ragu, namun mulai tampak peningkatan interaksi antarteman dalam kelompok.

Puncak kegiatan terjadi pada pertemuan keempat, yaitu pelaksanaan Turnamen TGT yang diintegrasikan dengan permainan Bingo. Suasana kelas berubah menjadi sangat hidup, kompetitif, namun tetap sportif. Semangat untuk memperoleh skor tertinggi bagi timnya membuat siswa sangat antusias menjawab setiap pertanyaan yang disajikan dalam format kartu Bingo. Pengamatan tim pengabdian menunjukkan bahwa suasana permainan yang menyenangkan ini berhasil mengurangi ketegangan dan kecemasan siswa. Banyak siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih berani mengacungkan tangan untuk menjawab, menunjukkan bahwa integrasi permainan Bingo berhasil menciptakan "ruang aman" bagi siswa untuk mencoba dan berpendapat tanpa takut salah,

sebagaimana yang juga diungkapkan oleh Ashara & Khoiriyah (2020) bahwa Bingo memberi ruang bagi siswa untuk lebih berani menjawab pertanyaan.

3.2. Capaian Hasil Belajar Kognitif

Setelah serangkaian kegiatan, dilakukan evaluasi akhir untuk mengukur pemahaman konseptual siswa. Kelas VIII B yang mendapatkan pendampingan model TGT-Bingo memperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 83,03 (SD = 13,639). Sebagai perbandingan kontekstual, Kelas VIII G yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* memperoleh rata-rata 59,94 (SD = 16,848). Selisih capaian yang cukup mencolok ini mengindikasikan bahwa pendekatan TGT-Bingo memiliki dampak positif terhadap pemahaman materi siswa. Temuan ini selaras dengan penelitian Manapa & Mautang (2024) yang melaporkan bahwa kombinasi TGT dengan Bingo dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, serta hasil belajar siswa, dan juga diperkuat oleh penelitian Katika *et al.* (2025) yang menunjukkan peningkatan signifikan hasil belajar melalui penerapan TGT Bingo.

3.3. Pengelompokan dan Peran Rasa Percaya Diri

Berdasarkan angket rasa percaya diri yang diisi siswa Kelas VIII B (kelas pendampingan), dapat diidentifikasi distribusi kepercayaan diri mereka. Sebanyak 15 siswa (46.9%) berada dalam kategori percaya diri tinggi dengan skor rata-rata 71,35, dan 17 siswa (53.1%) dalam kategori sedang dengan skor rata-rata 60,35. Tidak ada siswa yang berada dalam kategori rendah di kelas ini. Sebaliknya, di Kelas VIII G terdapat distribusi yang lebih beragam, termasuk 11 siswa (34.4%) dalam kategori rendah.

Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa siswa dengan kepercayaan diri tinggi cenderung tampil lebih aktif, baik dalam diskusi kelompok maupun dalam sesi turnamen. Hal ini mendukung temuan Setyowati & Widana (2016) bahwa hasil belajar mencerminkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan, dan tingkat rasa percaya diri yang tinggi dapat mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal. Rozaini & Anti (2017) juga menegaskan bahwa rasa percaya diri berkorelasi positif dengan prestasi belajar. Semakin tinggi tingkat rasa percaya diri peserta didik, semakin baik prestasi belajar yang mereka capai.

3.4. Interaksi antara Model Pembelajaran dan Kepercayaan Diri

Meskipun kegiatan pengabdian ini tidak dirancang sebagai eksperimen ketat, observasi dan hasil yang diperoleh menunjukkan adanya pola interaksi antara model pembelajaran yang diterapkan dengan tingkat kepercayaan diri siswa. Siswa yang awalnya memiliki kepercayaan diri tinggi tampak semakin terbuka dan terampil dalam memanfaatkan dinamika kelompok dan turnamen untuk belajar. Di sisi lain, siswa dengan kepercayaan diri sedang menunjukkan perkembangan yang menarik: suasana permainan dan dukungan tim dalam model TGT-Bingo tampaknya membantu mereka untuk secara perlahan meningkatkan partisipasi dan keberanian.

Pola ini mengonfirmasi bahwa efektivitas suatu strategi pembelajaran dipengaruhi tidak hanya oleh desain modelnya, tetapi juga oleh faktor internal peserta didik seperti kepercayaan diri. Hal ini sesuai dengan implikasi yang dapat diambil dari hasil analisis statistik dalam konteks penelitian, di mana interaksi antara variabel model dan kepercayaan diri signifikan mempengaruhi hasil belajar.

3.5. Refleksi dan Umpan Balik dari Guru Mitra

Pada tahap refleksi, guru-guru IPA mitra menyampaikan umpan balik yang sangat positif. Mereka mengapresiasi model TGT-Bingo sebagai strategi yang menyenangkan, interaktif, dan efektif untuk membangkitkan gairah belajar siswa. Guru menyadari bahwa model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga sangat berperan dalam membangun iklim sosial-emosional kelas yang positif, mendorong kerja sama, dan yang paling utama, meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri siswa untuk berpartisipasi. Dampak afektif ini dianggap sangat berharga, sebagaimana ditekankan oleh Lestari *et al.* (2024) bahwa model kooperatif seperti TGT dapat meningkatkan kepercayaan diri peserta didik.

Secara keseluruhan, seluruh rangkaian kegiatan pengabdian ini membuktikan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) yang dilengkapi permainan Bingo dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang layak dan aplikatif di SMP Negeri 1 Mojolaban. Kolaborasi antara unsur kooperatif, kompetitif, dan permainan berhasil menciptakan pengalaman belajar yang mendalam sekaligus menyenangkan (*joyful learning*), serta membawa dampak ganda: peningkatan hasil belajar kognitif dan penguatan kepercayaan diri siswa.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan pendampingan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang diintegrasikan dengan permainan Bingo di SMP Negeri 1 Mojolaban berhasil memberikan dampak yang positif. Kegiatan ini terbukti tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi Struktur dan Fungsi Sel, sebagaimana tercermin dari rata-rata nilai posttest kelas pendampingan (83,03) yang lebih tinggi dibandingkan kelas pembanding (59,94), tetapi juga secara efektif menciptakan suasana belajar yang interaktif, kooperatif, dan menyenangkan.

Lebih dari itu, model ini memberikan kontribusi signifikan terhadap aspek afektif siswa, khususnya rasa percaya diri. Terciptanya 'ruang aman' melalui dinamika kelompok dan format permainan dalam Bingo mendorong siswa, termasuk yang awalnya kurang percaya diri, untuk lebih berani berpartisipasi, mengemukakan pendapat, dan terlibat aktif dalam kompetisi yang sehat. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini telah mencapai tujuannya untuk memperkenalkan dan mendampingi penerapan sebuah strategi pembelajaran inovatif yang bersifat holistik, yakni mengakomodasi pencapaian akademik sekaligus pengembangan karakter dan kepercayaan diri peserta didik.

Untuk keberlanjutan dan perluasan manfaat dari kegiatan ini, tim pengabdian memberikan beberapa rekomendasi:

- 1) Bagi Sekolah Mitra (SMP Negeri 1 Mojolaban): Model TGT-Bingo dapat diintegrasikan ke dalam RPP IPA secara berkelanjutan. Sekolah disarankan mendukung guru dengan forum berbagi praktik (*sharing session*) dan penyediaan bahan ajar inovatif serupa.
- 2) Bagi Guru: Strategi ini dapat diadopsi untuk materi lain yang memerlukan pemahaman konsep dan hafalan. Keberhasilan penerapan bergantung pada persiapan media yang kreatif dan pengelolaan dinamika kelompok yang aktif.
- 3) Bagi Pengabdian/Penelitian Selanjutnya: Disarankan untuk menguji penerapan model ini pada mata pelajaran atau jenjang yang berbeda, serta mengembangkan variasi media Bingo yang lebih interaktif, termasuk dalam bentuk digital.

KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan apa pun dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini maupun dalam penulisan artikel ini.

REFERENSI

- Aminah, A., Hairida, H., & Hartoyo, A. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik Melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8349-8358.
- Annisa, M. N., Wiliyah, A., & Rahmawati, N. (2020). Pentingnya Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Zaman Serba Digital.
- Asiyah, A., Walid, A., & Kusumah, R. G. T. (2019). Pengaruh Rasa Percaya Diri Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 217-226.
- Ashara, A., & Khoiriyah, K. (2020). Bermain Bingo: Strategi Dalam Mengenalkan Bilangan Pada Anak. Yasmin: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 8-15.
- Katika, M. N., Rahayu, S., & Wahyuni, I. (2025, February). Penerapan Model Team Games Berbasis Bingo Silaku Dalam Materi Mengenal Pancasila Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. In *Seminar Nasional Dan Prosiding PPG Unikama* (Vol. 2, No. 1, Pp. 508-522).

- Lestari, A., Fajriyah, D. N., Hamasah, H. S., Makbul, M., & Farida, N. A. (2024). Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta Didik Pada Siswa Kelas V Di Sdn Sukaharja 1 Melalui Teknik Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament). *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(3), 11-11.
- Manapa, I. Y. H., & Mautang, D. C. (2024). Perbandingan Model Pembelajaran TGT Dan TGT Menggunakan Permainan Bingo Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(2), 1087-1101.
- Mariana, I. M. A., & Praginda, W. (2009). Hakikat Ipa Dan Pendidikan Ipa. *Bandung: Pppptk Ipa*.
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran Tgt Berbasis Media Ftb. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646-1660.
- Nurwidodo, N., Romdaniyah, S. W., Sudarmanto, S., & Husamah, H. (2022). Pembinaan Guru Dalam Melaksanakan Pembelajaran Stem Dengan Kemampuan Berfikir Kreatif Dan Keterampilan Kolaboratif Pada Siswa.
- Oktiani, A., & Hastuti, H. (2020). Pengembangan Bingo Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di SMA. *Jurnal Kronologi*, 2(3), 10-23.
- Radoti, N. V., Mardani, D. M. S., & Rahman, Y. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Stad Berbantuan Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Penguasaan Huruf Hiragana Dan Katakana. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, 3(2), 177-189.
- Rozaini, N., & Anti, S. D. (2017). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Kepercayaan Diri Siswa Terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Niagawan*, 6(2), 1-6.
- Safira, C. A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas Iii Sdn Buluh 3 Socah. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 10(1), 23-29.
- Setyowati, D., & Widana, I. W. (2016). Pengaruh Minat, Kepercayaan Diri, Dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 5(1), 66-72.
- Suyono, Dan Hariyanto. (2017). Belajar Dan Pembelajaran; Teori Dan Konsep Dasar. Bandung: Pt Rosda Karya.
- Sari, E. P., & Purwaningsih, S. M. (2018). Pengaruh Kepercayaan Diri Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Program IPA Di SMA Negeri 1 Cerme Gresik. *Avatara: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(3).