

ABSTRAK

Mabrurroh, Khofifatul, 2025 “PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN EFEKTIF DAN MENYENANGKAN” Unisda Lamongan Pembimbing (1) Retno Nuzilatus Shoimah, M.Pd (2) Moh. Vito Miftahul Munif, M.Pd.

Kata kunci : Model *Teams Games Tournament*, pembelajaran efektif, pembelajaran menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di kelas IV MI Ma’arif NU Pucuk tahun ajaran 2024/2025. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya keterlibatan dan antusiasme siswa dalam proses belajar akibat metode konvensional yang monoton. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental one group pretest-posttest*. Subjek penelitian sebanyak 32 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes (*pretest* dan *posttest*) untuk mengukur efektivitas pembelajaran, serta angket untuk mengetahui tingkat kesenangan siswa dalam proses pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial berupa uji Paired Sample T-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 64,34 meningkat menjadi 88,25 pada *posttest*. Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Hal ini membuktikan bahwa model TGT efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa 62,5% siswa menganggap pembelajaran sangat menyenangkan dan 37,5% merasa menyenangkan. Tidak ada siswa yang merasa pembelajaran kurang atau tidak menyenangkan. Dengan demikian, model TGT terbukti memberikan pengaruh positif dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.