

## ABSTRAK

Permani, Wiji. 2020. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tebak Kata Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Ketabang Surabaya*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing : (1) Drs. Triman Juniarso, M.Pd., (2) Ida Sulistyawati, S.H., M.Pd.

Kata kunci : *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tebak Kata, Motivasi Belajar*.

Model pembelajaran kooperatif tipe tebak kata adalah model pembelajaran yang menggunakan kartu, dimana kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu soal dan kartu jawaban. Hal menarik dari model tebak kata adalah model ini seperti permainan, tidak membosankan, dan terasa menyenangkan.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe tebak kata terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V SDN Ketabang Surabaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket untuk mengukur motivasi belajar peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, artinya terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe tebak kata terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V SDN Ketabang Surabaya. Selain itu, rata-rata nilai kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai sebesar 88,2703 dan kelas kontrol memiliki rata-rata nilai sebesar 75,1429.

## ***ABSTRACT***

Permani, Wiji. 2020. *The Influence Of Charade Type Cooperative Learning Model To Students' Learning Motivation On Class V SDN Ketabang Surabaya*. Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education. PGRI Adi Buana University Surabaya. Advisor : (1) Drs. Triman Juniarso, M.Pd., (2) Ida Sulistyawati, S.H., M.Pd.

*Keywords: Cooperative Learning Model, Charade Type, Learning Motivation.*

Charade type of cooperative learning model is a learning model that uses cards, where the cards consist of question cards and answer cards. The interesting thing about the charade model is that this model is like a game, not boring, and feels fun.

The purpose of this research was to determine whether there is an influence of the charade type of cooperative learning model to students' learning motivation on class V SDN Ketabang Surabaya. The method used in this research is quantitative research methods. Data collection techniques use observation and questionnaires to measure students' learning motivation.

The results showed that Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  then  $H_0$  was rejected, meaning that there is an influence of charade type cooperative learning model on the students' learning motivation in class V of SDN Ketabang Surabaya. In addition, the average value of the experimental class is greater than the control class. The experimental class has an average value of 88,2703 and the control class has an average value of 75,1429.