

ABSTRAK

HILMA NURI LATIFAH 2024, **PENGARUH PERMAINAN KARTU WEREWOLF BERBASIS LESSON STUDY TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI SISTEM REPRODUKSI (STUDI EKSPERIMEN DI KELAS XI SMA NEGERI 4 TASIKMALAYA TAHUN AJARAN 2023/2024)**. Jurusan Pendidikam Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan kartu *werewolf* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi sistem reproduksi di kelas XI SMA Negeri 4 Tasikmalaya. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari sampai dengan bulan Maret 2024 di SMA Negeri 4 Tasikmalaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experiment*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 4 Tasikmalaya. Sampel penelitian sebanyak 2 kelas, yaitu kelas XI MIPA 5 yang proses pembelajarannya menggunakan permainan kartu *werewolf*, dan kelas XI MIPA 1 yang proses pembelajarannya menggunakan media konvensional. Sampel penelitian diambil dengan *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah skala motivasi belajar sebanyak 30 item pernyataan dan tes hasil belajar pada materi sistem reproduksi sebanyak 27 item pertanyaan. Teknis analisis data menggunakan uji hipotesis *One Way Anova*. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh simpulan bahwa terdapat pengaruh permainan kartu *werewolf* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi sistem reproduksi di kelas XI SMA Negeri 4 Tasikmalaya.

Kata Kunci: Kartu Werewolf, Motivasi, Hasil Belajar, Peserta Didik