

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTACT	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMAKASIH	vii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Definisi Operasional	6
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Kegunaan Penelitian	8
BAB II	10
TINJAUAN TEORITIS	10
2.1 Kajian Pustaka	10
2.1.5 Materi Sistem Reproduksi Manusia.....	24
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan	42
2.3 Kerangka Konseptual.....	42
2.4 Hipotesis Penelitian dan Pertanyaan Penelitian.....	44
BAB III	45
PROSEDUR PENELITIAN	45
3. 1 Metode Penelitian	45
3.2 Variabel Penelitian.....	45
3.3 Populasi dan Sampel.....	45
3.4 Desain Penelitian	47

3.5	Langkah-Langkah Penelitian	48
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	64
3.7	Insrumen Penelitian	64
3.8	Teknik Pengolahan dan Analisis Data	71
3.9	Waktu dan Tempat Penelitian.....	72
BAB IV		74
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		74
4.1	Deskripsi Hasil Penelitian.....	74
4.1.1	Data Statistik Motivasi Belajar Peserta Didik yang Proses Belajarnya menggunakan Permainan Kartu <i>Werewolf</i>	74
4.1.2	Data Statistik Motivasi Belajar Peserta Didik yang Proses Belajarnya menggunakan media Konvensional	75
4.1.3	Data Statistik Hasil Belajar Peserta Didik yang Proses Belajarnya menggunakan Permainan Kartu <i>Werewolf</i>	77
4.1.4	Data Statistik Hasil Belajar Peserta Didik yang Proses Belajarnya menggunakan media Konvensional	78
4.1.5	Kegiatan <i>Lesson Study</i> dari Pembelajaran Menggunakan Permainan Kartu <i>Werewolf</i>	80
4.2	Analisis Uji Prasyarat	89
4.2.1	Uji Normalitas.....	89
4.2.2	Uji Homogenitas	90
4.2.3	Uji Hipotesis	90
4.1	Pembahasan.....	91
4.3.1	Pengaruh Permainan Kartu <i>Werewolf</i> terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik	91
4.3.2	Pengaruh Permainan Kartu <i>Werewolf</i> Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik	93
4.3.3	Pengaruh Permainan Kartu <i>Werewolf</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik	97
4.3.4	Proses Pembelajaran, Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Permainan Kartu <i>Werewolf</i> Berbasis <i>Lesson Study</i>	98

4.3.5	Proses Pembelajaran, Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Permainan Kartu <i>Werewolf</i> berbasis <i>Lesson Study</i> dan Media Konvensional	106
4.3.6	Proses Pembelajaran, Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Permainan Kartu <i>Werewolf</i> berbasis <i>Lesson Study</i> dan Media Konvensional	109
4.3.7	Kelebihan dan Kekurangan Permainan Kartu <i>Werewolf</i>	112
BAB V		112
SIMPULAN DAN SARAN		112
4.2	Simpulan	112
4.3	Saran	112
DAFTAR PUSTAKA		113