

ABSTRAK

Silvia, 2018, “Pengaruh *Ludo Word Game* secara Berkelompok terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang pada Siswa SMA Negeri 8 Padang.” Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berangkat dari asumsi bahwa *ludo word game* dapat meningkatkan kemampuan bahasa Jepang siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *ludo word game* secara berkelompok terhadap kemampuan kosakata bahasa Jepang siswa SMA Negeri 8 Padang. Metode penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen murni dengan desain penelitian *post test-only control design*. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 32 orang siswa kelas eksperimen dan 32 orang siswa kelas kontrol. Hasil dari penelitian ini yaitu hipotesis (H_1) diterima karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($27,86 > 2,00$) pada taraf signifikan 0,05 yang berarti kemampuan kosakata siswa kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran dengan menerapkan *ludo word game* secara berkelompok lebih baik daripada siswa kelas kontrol yang diberikan pembelajaran tanpa menerapkan *ludo word game* secara berkelompok. Dengan kata lain, pembelajaran dengan menerapkan *ludo word game* secara berkelompok memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kosakata bahasa Jepang pada siswa SMA Negeri 8 Padang.