

ABSTRAK

Rusti Adella.2020. “Pengaruh Penggunaan *Sudoku Games* Terhadap Penguasaan *Katakana* Siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kendala siswa dalam menghafal huruf *katakana*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Sudoku games* terhadap penguasaan *katakana* siswa kelas XI SMA Negeri 7 Padang. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu dengan desain *Posttest Only Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA 1 dan seluruh siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 7 Padang dengan program lintas peminatan bahasa Jepang sebanyak 67 siswa, dan yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu kelas XI IPA 1 sebanyak 31 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas XI IPS 1 sebanyak 36 siswa sebagai kelas eksperimen. Data penelitian diambil dengan menggunakan instrumen tes tertulis berupa objektif. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa *sudoku games* pengaruh dalam pembelajaran *katakana* siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 7 Padang signifikan 0,05. Hal tersebut terlihat dari $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,52 < 1,84$).

Kata Kunci : *Sudoku Games*, penguasaan *katakana*