

ABSTRAK

Nurul Latifah, 2021. “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa SMA”. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh keterbatasan variasi media pembelajaran bahasa Jepang khususnya kosakata bahasa Jepang yang berdampak rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jepang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media permainan ular tangga berpengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sungai Limau. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen semu. Design yang digunakan yaitu posttest-only control group design. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI IPA 4 sebagai kelas eksperimensebanyak 15 orang dan siswa kelas XI IPA 5 sebagai kelas kontrol sebanyak 16 orang. Data dalam penelitian ini yaitu hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa tes objektif pilihan ganda sebanyak 30 soal. Berdasarkan hasil uji-t dengan taraf signifikansi 0,05 atau sebesar 5% diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,12 > 1,69$. Dengan kata lain, (H_1) diterima bahwa terdapat pengaruh media permainan ular tangga terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sungai Limau.

Kata Kunci : Penguasaan, Kosakata, Media, Ular Tangga