

## ABSTRAK

**Syarita Rani Nur Aziz**, 2021. “Efektivitas Permainan Kata Berkait terhadap Kemampuan *Goi*. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.”

Diketahui kemampuan siswa SMAN 4 Pariaman dalam aspek penguasaan *goi* masih rendah, dikarenakan pembelajaran yang dilakukan secara *online* kurang efektif membuat siswa kurang termotivasi dan kesulitan dalam mengingat *goi*. Selain itu, kamus yang belum terpenuhi membuat siswa tidak bisa mencari arti *goi* yang ingin mereka ketahui ataupun yang belum pernah diajarkan. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa, karena sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh SMAN 4 Pariaman. Permasalahan ini dapat diatasi dengan tambahan penggunaan teknik permainan kata berkait. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan permainan kata berkait efektif atau tidak terhadap kemampuan *goi* siswa SMAN 4 Pariaman. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen semu. Desain penelitian yang digunakan yaitu *posttest only control design*. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen sebanyak 16 siswa dan siswa kelas XI IPA 4 sebagai kelas kontrol sebanyak 16 siswa. Data dalam penelitian ini menggunakan hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa tes objektif pilihan ganda sebanyak 30 soal. Berdasarkan uji hipotesis pada taraf signifikan 0,05 diperoleh hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $(3,49 > 1,69)$ . Maka dapat disimpulkan bahwa permainan kata berkait efektif terhadap kemampuan *goi* siswa SMAN 4 Pariaman.

**Kata kunci:** Efektivitas, Permainan Kata Berkait, *Goi*