

ABSTRAK

Fatimah Zikra, 2022. “Efektivitas Permainan Kartu *Read or Punishment* Terhadap Penguasaan *Hiragana* Siswa SMA. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Departemen Bahasa dan Sastra Inggris. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Padang.”

Penelitian ini membahas tentang penguasaan *hiragana* siswa kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penguasaan *hiragana* siswa kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman yang berjumlah 20 orang. Data dalam penelitian ini adalah skor hasil tes kemampuan *hiragana* siswa kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman, yaitu skor hasil pretest dan posttest. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu berupa tes objektif pilihan ganda dan menjodohkan. Berdasarkan hasil analisis data, kemudian hasil uji hipotesis (uji-t) yang telah dilakukan pada taraf signifikan 0,05 diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,88 > 1,68$. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas yang signifikan dari permainan kartu *read or punishment* terhadap penguasaan *hiragana* siswa kelas XI IPA 2 SMAN 4 Pariaman.

Kata Kunci : Efektivitas, Permainan Kartu *Read or Punishment*, *Hiragana*