

**EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN *QUI SUIS-JE?*  
DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA  
PERANCIS SISWA SMAN 6 CIMAHI TAHUN AJARAN 2019/2020**

**SKRIPSI**

**diajukan sebagai sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar  
Sarjana Pendidikan Bahasa Perancis**



**oleh**

**Intania Sekartiwi**

**NIM. 1505572**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA PERANCIS**

**FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2019**

**EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN  
*QUI SUIS-JE?* DALAM  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN  
BERBICARA BAHASA PERANCIS  
SISWA SMAN 6 CIMAHI TAHUN  
AJARAN 2019/2020**

Oleh  
Intania Sekartiwi

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

© Intania Sekartiwi 2019  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Januari 2019

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**

**INTANIA SEKARTIWI**

**1505572**

**EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN *QUI SUIS-JE?* DALAM  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PERANCIS  
SISWA SMAN 6 CIMAHI TAHUN AJARAN 2019/2020**

**disetujui dan disahkan oleh:**

**Pembimbing Utama,**



**Dra. Iim Siti Karimah, M. Hum.**

**NIP 196502041992022001**

**Pembimbing Pendamping,**



**Iis Sopiawati, M. Pd**

**NIP 197301282005022003**

**Mengetahui**

**Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Perancis,**



**Dr. Yuliarti Mutiarsih, M.Pd.**

**NIP 196107231986012001**

*“Tout notre rêve peut devenir réalite.  
Si nous avons le courage de les poursuivre.”*  
*-Walt Disney (1906-1966)-*

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Efektivitas Teknik Permainan *Qui suis-je?* dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Perancis Siswa SMAN 6 Cimahi Tahun Ajaran 2019/2020**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya ini.

## ATTESTATION

Je soussignée Intania Sekartiwi atteste que ce mémoire intitulé “**Éficacité de la technique de jeu *Qui suis-je?* dans la compétence de la production orale en français chez les lycéens**” et véritablement ma propre rédaction et que je ne pratique pas le démarquage ou le fait de citer des ouvrages qui ne convient pas aux critères sur monde académique. Par cette attestation, je ne suis disposée à admettre la sanction si l’on trouve des infractions aux codes d’éthique dans ce mémoire.

Bandung, November 2019

Intania Sekartiwi

## UCAPAN TERIMA KASIH

*Alhamdulillah*, segala puji bagi Allah, berkat rahmat-Nya peneliti berhasil menyelesaikan proses penelitian dan penyusunan skripsi ini. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti memperoleh banyak bantuan yang sangat besar dari berbagai pihak. Dengan kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Kedua orangtua, Ayahanda Hendri Anom Tjahyono dan Ibunda Yani Rubiyani, dan seluruh anggota keluarga Hanoman yang selalu mendo'akan, mendukung, serta melimpahkan kasih sayang dan kesabaran kepada peneliti hingga saat ini;
2. Ibu Dr. Yulianti Mutiarsih, M.Pd selaku Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI sekaligus *Expert Judgement* peneliti, atas segala dedikasi dan kesabarannya selama membimbing peneliti dalam menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi;
3. Bapak Dante Darmawangsa, M.Pd selaku Sekretaris Departemen Pendidikan Bahasa Perancis FPBS UPI, atas segala dedikasinya selama peneliti menempuh studi;
4. Ibu Dra. Iim Siti Karimah, M.Hum selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Pembimbing Utama peneliti, atas segala dedikasi dan kesabarannya selama membimbing peneliti dalam menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi;
5. Ibu Iis Sopiawati, M.Pd selaku dosen Pembimbing Pendamping peneliti, atas segala dedikasi dan kesabarannya selama membimbing peneliti dalam menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi;
6. Bapak Soeprpto, M.Hum selaku *Expert Judgment*, atas dedikasi dan kesabarannya membimbing peneliti dalam memberikan penilaian pada instrumen penelitian dalam skripsi ini;
7. Seluruh dosen lainnya di Departemen Pendidikan Bahasa Perancis UPI yaitu: Bapak Prof. Dr. H. Dadang Sunendar, M.Hum., Bapak Drs. Dudung Gumilar, M.A., M.Sc., Bapak Prof. Riswanda Setiadi, M.A., Ph.D., Ibu Prof. Dr. Hj. Tri Indri Hardini, M.Pd., Ibu Hj. Farida Amalia, M.Pd., Bapak Yadi Mulyadi, M.Pd.,

- dan Ibu Ariessa Racmadhany, M.Pd. yang telah memberikan dedikasi terbaik dalam membagikan ilmu pengetahuan selama peneliti menempuh studi;
8. Seluruh staf administrasi, Bapak Udin Hayatudin dan Bapak Raden Mohamad Mahali, serta seluruh staf di FPBS dan UPI yang senantiasa membantu dalam memberi informasi;
  9. Para “*Les Belles*”, Sofyani Nur Azizah, Riska Herwina, Gina Puspita, Mia Rigita, dan Katleea Anbiyapsa, yang selalu memberi dukungan dan membantu peneliti dalam berkembang untuk menraih cita-cita;
  10. Seluruh siswa kelas XII IPA 5 SMA Negeri 6 Cimahi, yang senantiasa membantu menjadi responden dalam penelitian ini;
  11. Keluarga Besar AEDF UPI dan anggota *Club de Chante*, yang senantiasa menjadi tempat belajar dan berkembang untuk bisa menjadi manusia yang lebih baik;
  12. Seluruh teman seperjuangan, mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Perancis angkatan 2015 atas dukungan dan kehadirannya untuk peneliti hingga saat ini.

Semoga Allah SWT senantiasa melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah dilakukan dengan balasan yang sebaik-baiknya dan silaturahmi ini selalu terjalin dengan baik. Aamiin.

Bandung, November 2019

Penyusun,  
Intania Sekartiwi



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dan menyusun skripsi yang berjudul **“EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN *QUI SUIS-JE?* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PERANCIS SISWA SMAN 6 CIMAHI TAHUN AJARAN 2019/2020”**, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada bidang Studi S1 Pendidikan Bahasa Perancis Universitas Pendidikan Indonesia.

Penelitian ini dilakukan untuk menguji coba penggunaan teknik permainan *Qui suis-je?* pada keterampilan berbicara bahasa Perancis siswa SMA pada tingkat dasar. Peneliti berharap, hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan serta pilihan dalam pembelajaran melalui teknik permainan, khususnya di bidang pembelajaran bahasa Perancis bagi pembelajar bahasa, dan pihak-pihak terkait lainnya.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Dengan segala kerendahan hati, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan kedepannya dari semua pihak.

Bandung, November 2019

Peneliti,  
Intania Sekartiwi

## ABSTRAK

Sekartiwi, I. (2019). *Efektivitas Teknik Permainan Qui suis-je? dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Perancis Siswa SMAN 6 Cimahi Tahun Ajaran 2019/2020. Skripsi*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Tidak diterbitkan.

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang perlu dikuasai oleh pembelajar bahasa, termasuk pembelajar bahasa Perancis. Namun, berbicara masih dianggap sulit untuk dikuasai, karena kurangnya motivasi pada proses pembelajaran, kurangnya penguasaan kosakata, struktur bahasa yang kurang tepat, dan pelafalan yang sulit untuk dikuasai (Latreche, 2015). Oleh karena itu, teknik pembelajaran yang tepat dianggap perlu diterapkan dalam proses pembelajaran untuk membantu memecahkan kesulitan-kesulitan tersebut. Dalam berbagai teknik permainan yang ada, terdapat teknik permainan *Qui suis-je?* dipercaya dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk memecahkan kesulitan-kesulitan tersebut. Maka dalam penelitian ini, teknik permainan *Qui suis-je?* digunakan dengan tujuan untuk; (1) mendeskripsikan kemampuan berbicara bahasa Perancis siswa kelas 3 SMA 6 Cimahi sebelum dan sesudah menggunakan teknik permainan tersebut dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis; (2) menguji tingkat efektifitas penggunaan teknik permainan *Qui suis-je?*; dan (3) menginformasikan kelebihan dan kekurangan teknik permainan *Qui suis-je?* tersebut. Penelitian ini menggunakan metode *pre-experimental* dengan desain *one group pretest-posttest*. Dalam penelitian ini, peneliti melibatkan siswa SMA Negeri 6 Cimahi kelas XII IPA 5 Tahun Akademik 2019/2020 yang berjumlah 32 orang sebagai sampel penelitian dengan cara teknik *Simple Random Sampling* yang dimana setiap individu dalam populasi akan mendapatkan kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel penelitian. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata prates keterampilan berbicara bahasa Perancis siswa sebesar 8,40 dan setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan teknik permainan *Qui suis-je?* dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis, maka diperoleh nilai rata-rata pascates sebesar 10,14, sehingga terjadi kenaikan nilai sebesar 1,74. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam berbicara bahasa Perancis sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan hasil perhitungan statistik, peneliti memperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 11,125 dan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,744 dengan taraf signifikansi 1% dan derajat kebebasan 31, sehingga diperoleh hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yang berarti hipotesis kerja dalam penelitian ini diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan teknik permainan *Qui suis-je?* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Perancis siswa. Selanjutnya, hasil analisis angket menunjukkan bahwa kelebihan dari penerapan teknik permainan *Qui suis-je?* yaitu sebagian besar responden (94%) menyatakan bahwa permainan ini mudah untuk dilakukan, menyenangkan dan menarik, sehingga mereka terdorong untuk berbicara bahasa Perancis lebih aktif. Sedangkan kekurangannya yaitu teknik permainan ini kurang cocok untuk diterapkan pada kelas besar, sehingga suasana kelas menjadi tidak kondusif. Walaupun demikian, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dan berkontribusi dalam mengembangkan teknik permainan dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Perancis.

**Kata kunci:** teknik permainan *Qui suis-je?*, keterampilan berbicara bahasa Perancis

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	5
2.1 Bahasa Perancis sebagai Bahasa Asing ( <i>Français langueétragère</i> ) .....	5
2.2 Keterampilan Berbicara.....	6
2.2.1 Pengertian Berbicara .....	6
2.2.2 Tujuan Berbicara .....	7
2.2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keefektifan Berbicara.....	8
2.3 Keterampilan Berbicara Bahasa Perancis .....	9
2.4 Evaluasi Keterampilan Berbicara Bahasa Perancis.....	10
2.5 Teknik Pembelajaran .....	12
2.5.1 Jenis-jenis Teknik Pembelajaran .....	13
2.6 Teknik Permainan .....	13
2.7 Permainan Komunikatif .....	15
2.7.1 Pengertian Permainan Komunikatif .....	15
2.7.2 Jenis-jenis Permainan Komunikatif.....	17
2.8 Permainan <i>Qui suis-je?</i> .....	18

2.8.1 Pengertian Permainan <i>Qui suis-je?</i> .....	18
2.8.2 Langkah-langkah Teknik Permainan <i>Qui suis-je?</i> .....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>21</b>
3.1 Metode dan Desain Penelitian .....	22
3.2 Partisipan .....	22
3.2.1 Lokasi Penelitian .....	22
3.2.2 Populasi Penelitian .....	22
3.2.3 Sampel Penelitian .....	22
3.3 Instrumen Penelitian .....	23
3.3.1 Tes .....	23
3.3.2 Angket .....	26
3.4 Validitas dan Reabilitas .....	27
3.5 Prosedur Penelitian .....	28
3.5.1 Variabel Penelitian .....	28
3.5.2 Tahap Persiapan Pengumpulan Data .....	29
3.5.3 Tahap Pelaksanaan Pengumpulan Data .....	29
3.5.4 Tahap Penutup .....	30
3.6 Analisis Data .....	31
3.6.1 Teknik Analisis Data Hasil Tes .....	33
3.6.2 Teknik Analisis Data Angket .....	34
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>34</b>
4.1 Temuan Penelitian .....	34
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian .....	34
4.2 Analisis Data Prates dan Pascates .....	38
4.3 Pembahasan Hasil Temuan Penelitian .....	41
4.3.1 Pengolahan Data Penelitian .....	41
4.3.2 Pengolahan Hasil Data Angket .....	46
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI</b> .....	<b>57</b>
5.1 Simpulan .....	57
5.2 Implikasi .....	58
5.3 Rekomendasi .....	59

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xvi</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b> Kisi-kisi Tes .....	24
<b>Tabel 3.2</b> Kriteria Penilaian Berbicara .....	24
<b>Tabel 3.3</b> Komponen Penilaian Tes Keterampilan Berbicara .....	25
<b>Tabel 3.4</b> Kisi-kisi Angket .....	26
<b>Tabel 3.5</b> Interpretasi Perhitungan Persentasi .....	33
<b>Tabel 4.1</b> Data Hasil Prates Berdasarkan Aspek Penilaian .....	38
<b>Tabel 4.2</b> Data Hasil Pascates Berdasarkan Aspek Penilaian .....	40
<b>Tabel 4.3</b> Distribusi Nilai <i>Prates</i> dan <i>Pascates</i> .....	41
<b>Tabel 4.4</b> Jumlah Kuadrat Deviasi Masing-masing Subjek .....	43
<b>Tabel 4.5</b> Kesan siswa terhadap bahasa Perancis .....	46
<b>Tabel 4.6</b> Intensitas siswa berbicara bahasa Perancis .....	47
<b>Tabel 4.7</b> Pendapat siswa terhadap kemampuan berbicara bahasa Perancis .....	47
<b>Tabel 4.8</b> Pendapat siswa terhadap kemampuan berbicara bahasa Perancis .....	48
<b>Tabel 4.9</b> Kesulitan yang dihadapi siswa dalam berbicara bahasa Perancis .....	48
<b>Tabel 4.10</b> Kesulitan yang dihadapi siswa dalam berbicara bahasa Perancis .....	49
<b>Tabel 4.11</b> Upaya yang dilakukan siswa dalam mengatasi kesulitan berbicara bahasa Perancis .....	49
<b>Tabel 4.12</b> Pendapat siswa mengenai penggunaan teknik permainan di dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis .....	50
<b>Tabel 4.13</b> Pendapat siswa mengenai penggunaan teknik permainan di dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis .....	50
<b>Tabel 4.14</b> Pengetahuan siswa terhadap teknik permainan <i>Qui suis-je?</i> .....	51
<b>Tabel 4.15</b> Pengetahuan siswa terhadap teknik permainan <i>Qui suis-je?</i> .....	51
<b>Tabel 4.16</b> Pendapat siswa terhadap hasil yang didapat setelah menggunakan teknik permainan <i>Qui suis-je?</i> dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis .....	52
<b>Tabel 4.17</b> Pendapat siswa terhadap hasil yang didapat setelah menggunakan teknik permainan <i>Qui suis-je?</i> dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis .....	52

<b>Tabel 4.18</b> Pendapat siswa terhadap hasil yang didapat setelah menggunakan teknik permainan <i>Qui suis-je?</i> dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis .....	53
<b>Tabel 4.19</b> Pendapat siswa terhadap hasil yang didapat setelah menggunakan teknik permainan <i>Qui suis-je?</i> dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis .....	53
<b>Tabel 4.20</b> Kesulitan yang dihadapi siswa ketika menggunakan teknik permainan <i>Qui suis-je?</i> .....	54
<b>Tabel 4.21</b> Kelebihan dan kekurangan tekbik permainan <i>Qui suis-je?</i> dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis .....	55
<b>Tabel 4.22</b> Kelebihan dan kekurangan tekbik permainan <i>Qui suis-je?</i> dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis .....	55
<b>Tabel 4.23</b> Saran siswa terhadap teknik permainan <i>Qui suis-je?</i> dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis.....	56

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3.1</b> Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Postest</i> .....	20
<b>Gambar 4.1</b> Pelaksanaa Prates.....	32
<b>Gambar 4.2</b> Penjelasan Intruksi Permainan.....	37
<b>Gambar 4.3</b> Pelaksanaan Permainan <i>Qui suis-je ?</i> .....	37
<b>Gambar 4.4</b> Pelaksanaan Pascates.....	37
<b>Gambar 4.5</b> Pengisian Angket.....	38



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Artikel Ilmiah

Lampiran 2 Surat Keputusan Pengesahan Judul Skripsi dan Pengangkatan Dosen  
Pembimbing Utama dan Pendamping

Lampiran 3 Surat Permohonan *Expert Judgment*

Lampiran 4 Surat Pernyataan *Expert Judgment*

Lampiran 5 Surat Izin Penelitian

Lampiran 6 Surat Keterangan Penelitian

Lampiran 7 Rencana Proses Pembelajaran

Lampiran 8 Soal Prates dan Pascates

Lampiran 9 Alternatif Jawaban Tes

Lampiran 10 Angket

Lampiran 11 Transkrip Jawaban Tes Berbicara

Lampiran 12 Daftar Hadir

Lampiran 13 Biografi Penulis

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfi, I. (2015). *Improving The Students' Speaking Skills Through Communicative Games for The Grade VII Students' of MTS Ngemplak*. (Tesis). Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian*. Bandung: Asdi Mahasatya
- Arsjad, M. & Mukti U.S. (2008). *Pembinaan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta : Erlangga
- Ballenger, L. (1996). *L'Expression Orale : Une approche nouvelle de l'ap parole expressive*. Paris: ESF éditeur.
- Brewster and Ellis. (2004). *The Primary English Teacher's Guide*.
- Cameron, L. (2001). *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge University Press.
- Caré, J. & Talarico, K. (1990). *Jeux et Techniques D'Expression Pour La Classe de Conversation*. CIEP-BELC ISBN 2-85420-263-5.
- Caroline, T. (2003). *Practical English Language Teaching Yong Learners*. New York: Mc. Graw-Hill
- Chen, I-Jung. (2005). Using Games to Promote Communicative Skills in Language Learning. *The Internet TESL*. Vol.11, No.2, February. Retrieved from: <http://iteslj.org/>.
- Chauvet, A. (2008). *Référentiel*. Paris: CLE International
- Dewi, R. Kultsum, U. & Armadi, A. (2017). Using Communicative Games in Improving Students' Speaking Skills. *English Language Teaching*, 10 (1), pp. 63-71. *Publised by Canadian Center of Science and Education*. doi: 10.5539/elt.v10n1p63
- Eviyanti, E. (2016). Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Perancis dengan Menggunakan Jeux. *Jurnal Bahasa, Sastra, Seni dan Pengajarannya*. 40 (1), pp. 102-122. Retrieved from: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jbs/article/view/126>

- Ersoz, A. (2000). *Six Games for the EFL/ESL Classroom*. Retrieved from: <http://iteslj.org/Lesson/Ersoz-Games.html>.
- Gallison, R & Coste. (1976). *Dictionnaire De Didactique Des Langues*. Paris : Hachette.
- Géraldine, J. Le Français Langue Étrangère (FLE) : *Historique d'une discipline*. (n.d). [Online]. Retrieved from: [http://www.liturature.org/Illesttrisme-Le\\_FLE-historique.htm](http://www.liturature.org/Illesttrisme-Le_FLE-historique.htm)
- Hadfield, J. (1996). *Intermediate Communicative Games*. Edinburg: A Wesley Longman Ltd.
- Handayani, S. (2010). *Enseigner l'Interculturel de Manière cooperative, dalam Le CECRL et La Perspective Actionnelle Dans L'enseignement du FLE en Indonésie*. Bandung: Jurusan Pendidikan Bahasa Perancis, FPBS UPI. Tidak diterbitkan.
- Harmer, J. (2001). *The Practice of English Language Teaching*. London: Longman
- Haryadi & Zamzani. (2000). *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Hosni, S. (2015). Speaking Difficulties Encountered by Young EFL Learners. *International Journal on Studies in English and Literature (IJSELL)*, 2(6), PP. 22-30. ISSN 2347-3126.
- Latreche, M. (2015). *L'expression orale: pratiques et difficultés en classe de FLE. « Cas des étudiantess de la 1re année LMD français»* . (Tesis). Université Hamma Lakhdar El-Oued.
- Mahmoud, A. A. A., & Tanni, Z. A. (2014). *Using Games to Promote Student toward Learning English*, Al-Quds. Open University journal for Educational & Psychological Research & Studies, 2(5).
- Mei, Y. & Yu-Jin, J. (2000). *Using Games in an EFL Class for children*. Daejin University ELT. Research Paper. Fall
- Mustafidah, T.T.H. (2011). *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*. Bandung: Alfabeta
- Margono, S. (2004). *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta

- Nunan, D.(1991). *Research Methods in Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sudjana, N. (1992). *METODE STATISTIKA*, Bandung:Tarsito
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Setiyadi, B. (2006). *Metode Penelitian Untuk Pengajaran Bahasa Asing: Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Setyonegoro, A. (2013). Hakikat, Alasan, dan Tujuan Berbicara (Dasar Pembangun Kemampuan Berbicara Mahasiswa). *Jurnal Pena.3 (1),pp.67-80*. Retrieved from: <https://onlinejournal.unja.ac.id/index.php/pena/article/view/145/945>.
- Silva, H. (2007). *Jeu réalisé du module «Jouer en classe»* . Stage BELC d'été 2007 . Retrieved from : <http://lewebpedagogique.com/jeulangue/files/2011/01/FRQuiSuisJe.pdf>
- Syamsudin & Damaianti. (2011). *Metode Penelitian Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tagliante, C. (2005). *L'évaluation et Le Cadre Europeen Commun*. Paris: CLE Internasional.
- Trayor, M. & Walford, R.(1990). Les jeux de simulation à l'école. Paris: Casterman E3. CIEP BELC ISBN 2-85420-263-5 , pp. 109
- Ur, P. (1996). *A course in Language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wallace, M. J. (1987). *Teaching Vocabulary*. London: Heineman Education Books. Ltd.
- Weiss, F. (1983). *Jeux et Ctivité Communicatives dans la Classe de Langue*. Paris : Hachette
- Wilson, S. (1983). *Living English Structure*. London: Longma.
- Wright, A. Betteridge, D. & Bucky, M. (2006). *Games for Languages Learning (3rded)*. Cambridge University Press. Doi: 10.1017/CBO980511667145
- Zhang, S. (2009). The role of Input, interaction, and output in the development oral fluency. *English Language Teaching,2(4),91-100*.

Zhu, Deguang. (2012). Using Games to Improve Students Communicative Ability.  
*Journal of Language Teaching and Research*. 3 (4),pp.801-802.  
Doi:10.4304/jltr.3.4.801-805