

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Menurut Kothari dalam bukunya, metode penelitian adalah cara untuk memecahkan masalah penelitian secara sistematis yang terdiri atas langkah-langkah yang diadopsi oleh peneliti dalam mempelajari masalah penelitiannya bersama dengan logika di belakangnya. Para peneliti perlu mengetahui tidak hanya metode/teknik penelitian tetapi juga metodologinya.

*Research methodology is a way to systematically solve the research problem. It may be understood as a science of studying how research is done scientifically. In it we study the various steps that are generally adopted by a researcher in studying his research problem along with the logic behind them. It is necessary for the researcher to know not only the research methods/techniques but also the methodology.* (Kothari, 2004, p.8)

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pra-eksperimen. Menurut Setiyadi (2006:38) “desain pra-eksperimen adalah penelitian eksperimen yang hanya menggunakan kelompok studi tanpa menggunakan kelompok kontrol, serta pengambilan responden tidak dilakukan secara acak.”

#### **3.2 Desain Penelitian**

Terdapat tiga macam desain penelitian yang dimasukkan ke dalam kategori pra-eksperimental design, antara lain:

1. *One shot case study;*
  2. *One group pre-test post-test; dan*
  3. *Intact-group comparison*
- (Sugiyono, 2016, p.109)

Dalam penelitian ini, peneliti akan *menggunakan* desain *one shot case study*. Penelitian ini meneliti satu grup saja tanpa adanya kelas kontrol dan juga penyamaan karakteristik.

Berikut adalah paradigma dalam penelitian desain pra- eksperimen (*one-shot case study*) (Sugiyono, 2016, p.110-111)

<b>X O</b>
------------

Keterangan :

X: Perlakuan berupa penggunaan teknik *jeu de rôle* dengan media auditif dalam pembelajaran berbicara bahasa perancis pada siswakeselas X SMAN 3 Subang

O: Tes yang dilaksanakan sesudah perlakuan.

### **3.3 Partisipan**

#### **3.2.1 Lokasi**

SMAN 3 SUBANG

Jl. Emo Kurniaatmaja No.1 Pasirkareumbi, Subang, Jawa Barat 41214 Telp. (0260) 411409

#### **3.2.2 Populasi**

Sugiyono (2011,p.119) mengemukakan bahwa, “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.”

Berdasarkan pengertian diatas maka populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah karakteristik kemampuan berbicara bahasa Perancis siswa kelas X MIPA 3 SMAN 3 Subang.

#### **3.2.3 Sampel**

Sugiyono (2016,p.118) mengatakan bahwa, “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.”

Sampel total dalam penelitian ini adalah 36 siswa kelas X MIPA 3 SMAN 3 Subang tahun pelajaran 2017/2018.

Peneliti menggunakan teknik *sampling insidental*. “*Sampling insidental* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saha yang secara kebetulan/*insidental* bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai *sampling* bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data.” (Sugiyono, 2016, p.124).

Luthvi Kusuma Wardani, 2018

PENERAPAN TEKNIK *JEU DE RÔLE* DENGAN MEDIA AUDITIF DALAM PEMBELAJARAN BERBICARA BAHASA PERANCIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dikarenakan peneliti melaksanakan studi program pengalaman lapangan (PPL) yang bertempat di SMAN 3 Subang dan mengajar kelas X MIPA 3, maka peneliti menggunakan kelas tersebut sebagai sampel dalam penelitian ini.

### 3.4 Instrumen Penelitian

#### 3.4.1 Lembaran Tes

“Tes adalah alat ukur yang diberikan kepada individu secara tertulis, lisan maupun perbuatan.” (Sudjana, 2001, p.100)

Tes berfungsi untuk mengukur kemampuan siswa dalam pembelajaran berbicara setelah penerapan teknik *jeu de rôle* dengan media auditif

Untuk mengukur hasil tes yang telah dilakukan siswa, peneliti akan mengumpulkan data dengan merekam saat berlangsungnya tes tersebut dengan merekam audio. Hal tersebut dilakukan agar penilaian dapat berjalan dengan baik.

#### 3.4.2 Lembaran Angket

Menurut Sugiyono (2016, p.199), “Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.”

Selain memberikan tes peneliti juga akan memberikan angket yang berisikan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan penerapan teknik *jeu de rôle* dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis.

Untuk menganalisis hasil angket, maka peneliti akan menggunakan rumus:

$$\% = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

F = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

(Sudjana, 2014, p.131)

**Tabel 3.1**  
**Kisi-Kisi Angket**

No.	Aspek yang Diamati	No.SoaI	Jumlah Pertanyaan	Presentase %
1.	Tanggapan siswa terhadap pembelajaran bahasa Perancis	1	1	10%
2.	Tanggapan siswa terhadap pembelajaran berbicara bahasa Perancis	2	1	10%
3.	Masalah yang dialami siswa dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis	3	1	10%
4.	Upaya yang dilakukan siswa dalam menghadapi masalah dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis	4	1	10%
5.	Teknik/metode yang digunakan guru dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis	5	1	10%
6.	Tanggapan siswa terhadap teknik <i>jeu de rôle</i> (bermain peran) dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis	6,dan 7	2	20%
7.	Kelebihan teknik <i>jeu de rôle</i> dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis	8	1	10%
8.	Tanggapan siswa terhadap kesulitan yang ditemukan dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis dengan teknik <i>jeu de rôle</i>	9	1	10%
9.	Upaya lanjutan yang dilakukan siswa dalam mengatasi kesulitan yang ditemukan dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis	10	1	10%
<b>Total</b>		<b>10</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

Luthvi Kusuma Wardani, 2018

PENERAPAN TEKNIK JEU DE RÔLE DENGAN MEDIA AUDITIF DALAM PEMBELAJARAN BERBICARA BAHASA PERANCIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 3.4.3 Lembaran Observasi

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan lembar observasi sebagai alat untuk mengetahui aktivitas peneliti dan siswa di dalam kelas. Hasil observasi pada lembar observasi peneliti dan siswa, kemudian dihitung guna mengetahui tingkat keberhasilan observasi yang telah dilakukan. Arikunto (2010, p.36-37) rumus penskoran untuk lembar observasi sebagai berikut:

a. Aktifitas guru/peneliti

$$\bar{x} = \frac{\sum z}{N}$$

Keterangan :

Z : Rata-rata tiap item kegiatan pengajar.  
N : Banyaknya Indikator.

Selanjutnya, hasil perhitungan dengan rumus di atas, digolongkan ke dalam beberapa kriteria penilaian aktivitas bagi guru (peneliti) sebagai berikut:

$1 \leq x \leq 1.8$  : Kinerja guru sangat kurang  
 $1.8 \leq x \leq 2.6$  : Kinerja guru kurang  
 $2.6 \leq x \leq 3.4$  : Kinerja guru cukup  
 $3.4 \leq x \leq 4.2$  : Kinerja guru baik  
 $4.2 \leq x \leq 5$  : Kinerja guru sangat baik.

b. Aktivitas siswa

Nilai dari rata-rata presentasi aktivitas atau peran aktif siswa pada setiap tahapnya dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum z}{N}$$

Keterangan :

Z : Rata-rata tiap item kegiatan siswa.  
N : Banyaknya Indikator.

Selanjutnya, hasil perhitungan dengan rumus di atas, digolongkan ke dalam beberapa kriteria penilaian aktivitas bagi guru (peneliti) sebagai berikut:

$80\% \leq x \leq 100\%$  : Peran aktif siswa sangat tinggi (ST)  
 $60\% \leq x \leq 80\%$  : Peran aktif siswa tinggi (T)

Luthvi Kusuma Wardani, 2018

*PENERAPAN TEKNIK JEU DE RÔLE DENGAN MEDIA AUDITIF DALAM PEMBELAJARAN BERBICARA BAHASA PERANCIS*

$40\% \leq x \leq 60\%$	: Peran aktif siswa cukup (C)
$20\% \leq x \leq 40\%$	: Peran aktif siswa rendah (R)
$0\% \leq x \leq 20\%$	: Peran aktif siswa sangat rendah (SR)

### 3.5 Validitas

Validitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan instrumen yang akan diujikan. “Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument.” (Arikunto, 2006, p.168)

Instrumen penelitian harus terlebih dahulu ditinjau oleh para penimbang ahli sebelum diujikan kepada sampel agar validitas dan kelayakannya terjamin. Para penimbang ahli tersebut adalah para dosen yang ahli pada bidangnya. Validitas seperti ini dinamakan validitas dialogis.

Sanjaya (2010, p.43) menyatakan bahwa “validitas dialogis dilakukan dengan meminta teman sejawat untuk menilai dan memberi pandangan tentang tindakan yang dilakukan guru untuk memperbaiki proses pembelajaran.” Dengan demikian, peneliti akan meminta dua orang dosen pendidikan bahasa Perancis Universitas Pendidikan Indonesia untuk menjadi ahli penimbang terhadap instrumen yang akan diujikan kepada sampel penelitian.

### 3.6 Reliabilitas

Instrumen yang baik adalah instrumen yang dapat dengan konsisten memberikan data sesuai kenyataan. Prasyarat bagi sebuah instrumen adalah validitas dan reliabilitas. Hal ini menunjukkan bahwa validitas lebih penting dan reliabilitas perlu karena menyokong terbentuknya validitas sehingga dapat dikatakan sebuah tes mungkin reliabel tetapi tidak valid, tapi ketika sebuah tes dikatakan valid biasanya reliabel (Arikunto, 2012, p.101). Reliabilitas instrumen dilakukan untuk mengetahui tingkat ketepatan (*accuracy*) dan keajegan (*consistency*) skor tes.

Reliabilitas dari instrumen tes disesuaikan dengan CECRL untuk keterampilan berbicara DELF A1.

### 3.7 Prosedur Penelitian

#### 3.7.1 Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini , peneliti menggunakan dua variabel , yaitu variabel bebas dan variabel terikat.  
Luthvi Kusuma Wardani, 2018

*PENERAPAN TEKNIK JEU DE RÔLE DENGAN MEDIA AUDITIF DALAM PEMBELAJARAN BERBICARA BAHASA PERANCIS*

Variabel bebas ( variabel X) adalah teknik *jeu de rôle* melalui media auditif. Variabel terikat (variabel Y) adalah Keterampilan berbicara bahasa Perancis siswa kelas X SMA Negeri 3 Subang.

Hubungan antara kedua variabel tersebut dapat digambarkan seperti berikut:

r

X ----- Y

Keterangan:

X: teknik *jeu de rôle* melalui media auditif.

Y: Keterampilan berbicara bahasa Perancis Siswa kelas X MIPA 3 SMA Negeri 3 Subang

r: Koefisiensi variabel X terhadap variabel Y

### 3.7.2 Persiapan Pengumpulan Data

Dalam persiapan pengumpulan data, peneliti melakukan tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. Melakukan studi pustaka yang termasuk dalam proses pengumpulan data dalam bentuk informasi pendukung penelitian yang diperoleh melalui buku, jurnal , maupun sumber lain yang relevan;
2. Menyusun instrumen penelitian berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembaran tes dan lembaran angket;
3. Mengkonsultasikan instrumen penelitian kepada dosen pembimbing I dan II guna mendapatkan instrumen penelitian yang sesuai;
4. Setelah mendapatkan persetujuan dan pengesahan dari kedua dosen pembimbing, selanjutnya peneliti meminta penilaian uji kelayakan instrumen penelitian kepada dosen tenaga ahli (*expert judgement*) untuk memperoleh instrumen yang layak dan valid.

### 3.7.3 Pelaksanaan Pengumpulan Data

Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pra-eksperimen yang tidak melibatkan kelompok kontrol , serta pengambilan responden tidak dilakukan secara acak. Berdasarkan keterangan tersebut , maka berikut adalah tahap pengumpulan data :

Luthvi Kusuma Wardani, 2018

PENERAPAN TEKNIK JEU DE RÔLE DENGAN MEDIA AUDITIF DALAM PEMBELAJARAN BERBICARA BAHASA PERANCIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Memberikan perlakuan;
2. Memberikan lembar observasi kepada observer;
3. Memberikan angket kepada siswa;
4. Memberikan tes.

### 3.8 Teknik Pengolahan Data

Hasil tes dijadikan sebagai bahan untuk menarik kesimpulan yang dilakukan melalui dua tahap, yakni tahap pertama dengan melihat hasil rata-rata hasil lalu dilanjutkan tahap ke dua dengan membandingkan dengan standar yang diinginkan dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  : Mean (Rata-rata)

$x$  : Jumlah data

$N$  : Banyaknya data (Sudijono 2011, p. 320).

Selanjutnya, setelah mengetahui nilai yang diperoleh dengan rumus tersebut, seluruh nilai responden dikategorikan menggunakan skala penilaian menurut Nurgiyantoro (2016, p. 277) sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Skala Penilaian**

Interval Persentase tingkat penguasaan	Nilai ubahan skala sepuluh	Keterangan
96 - 100	10	Sempurna
86 - 94	9	Baik Sekali
76 - 85	8	Baik
66 - 75	7	Cukup
56 - 65	6	Sedang
46 - 55	5	Hampir Sedang
36 - 45	4	Kurang
26 - 35	3	Kurang Sekali
16 - 25	2	Buruk
1 - 15	1	Buruk Sekali

### 3.9 Kriteria Penilaian Berbicara Bahasa Perancis

Luthvi Kusuma Wardani, 2018

*PENERAPAN TEKNIK JEU DE RÔLE DENGAN MEDIA AUDITIF DALAM PEMBELAJARAN BERBICARA BAHASA PERANCIS*



Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan berbicara bahasa Perancis siswa serta efektivitas metode yang digunakan dalam upaya peningkatan kemampuan berbicara bahasa Perancis siswa. Dalam memberikan penilaian keterampilan berbicara, komponen-komponen yang perlu diperhatikan adalah *pronociation* (pelafalan), *grammaire* (tata bahasa), *vocabulaire* (kosakata), *aisance* (kefasihan), dan *compréhension* (pemahaman) (Tagliante, 1991, p.113-114).

### **Prononciation**

- (5) *Peu de trace d'accent étranger.*
- (4) *Toujours intelligible, malgré un accent spécifique.*
- (3) *Difficultés de prononciation qui exigent une attention soutenue et conduisent quelque fois au malentendu.*
- (2) *Très difficile à comprendre à cause de sa prononciation. On doit souvent lui demander de répéter.*
- (1) *Difficultés de prononciation si graves que le discours est pratiquement inintelligible.*

### **Grammaire**

- (5) *Peu ou pas d'erreurs notables de grammaire ou d'ordre des mots.*
- (4) *Fait quelques fautes de grammaire et/ou d'ordre des mots, mais qui n'obscurcissent pas le sens.*
- (3) *Fait de fréquentes erreurs de grammaire et d'ordredes mots, dont certaines peuvent obscurcir le sens.*
- (2) *Grammaire et ordre des mots rendent la compréhension difficile. Doit souvent se reprendre ou se restreindre à des modèles de base.*
- (1) *Erreurs de grammaire et d'ordre des mots si graves le discours en est rendu pratiquement inintelligible.*

### **Vocabulaire**

- (5) *Utilise vocabulaire et expressions à peu près comme un natif*
- (4) *Utilise quelque fois des termes impropres et/ou doit se reprendre à cause d'inadéquation du vocabulaire.*
- (3) *Utilise souvent des termes erronés. Conversation un peu limitée à cause d'inadéquation du vocabulaire.*
- (2) *La mauvais usage des mots et le vocabulaire très limite rendent la compréhension très difficile.*
- (1) *Les limitations du vocabulaire sont si grandes qu'elles rendent la conversation pratiquemen impossible.*

### **Aisance (Fluency)**

- (5) *Parle aussi couramment qu'un natif*
- (4) *La vitesse est légèrement affectée par les problèmes linguistiques.*
- (3) *La vitesse et l'aisance sont assez fortement affectées par les problèmes linguistiques.*
- (2) *Habituellement hésitant. Souvent force au silence par ses lacunes linguistiques*

Luthvi Kusuma Wardani, 2018

PENERAPAN TEKNIK JEU DE RÔLE DENGAN MEDIA AUDITIF DALAM PEMBELAJARAN BERBICARA BAHASA PERANCIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(1) *Le discours est si hache et fragmentaire qu'il rend la conversation pratiquement impossible*

**Compréhension**

(5) *Semble comprendre sans aucune difficulté.*

(4) *Comprend presque tout à vitesse normale, bien qu'il soit quelques fois nécessaire de répéter.*

(3) *Comprend la plus grande partie de ce qu'on lui dit à vitesse plus lente que la normale et avec des répétitions.*

(2) *A de grandes difficultés à suivre ce qu'on lui dit. Ne peut comprendre qu'une conversation générale, et à condition qu'on lui parle lentement et qu'on multiplie les répétitions.*

(1) *Ne peut même pas comprendre la simple langue conventionnelle.*

Peneliti mengadaptasi skala penilaian kemampuan berbicara dalam buku berjudul *L'évaluation* (Tagliante, 1991, p.112).

**Tabel 3.3**

***Le barème de notation de la production orale***

**(Skala Penilaian Tes Berbicara)**

<b>Consigne</b>						
<i>Compréhension de la consigne</i>	0	1	2			
<i>Respect de la consigne</i>	0	1	2			
<b>Forme</b>						
<i>Phonétique: aucune erreur</i>				3		
<i>Erreurs qui gênent un peu la compréhension</i>			2			
<i>Erreurs qui gênent beaucoup la compréhension</i>		1				
<i>Erreurs qui empêchent la compréhension</i>	0					
<i>Prosodie</i>	0	1	2	3		
<i>Langue : Morphologie</i>	0	1	2	3	4	5
<i>Syntaxe</i>	0	1	2	3	4	5
<i>Lexique</i>	0	1	2	3	4	5
<b>Contenu</b>						
<i>Pertinence des actes de parole</i>	0	1	2	3	4	5
<i>Pertinence du point de vue présenté</i>	0	1	2	3	4	5
<i>Coherence du discours présenté</i>	0	1	2	3	4	5
<i>Spontanité dans l'expression personnelle</i>	0	1	2	3		
<i>Comportement non verbal</i>	0	1	2	3		
<i>Originalité</i>	0	1	2	3	4	5

Luthvi Kusuma Wardani, 2018

PENERAPAN TEKNIK JEU DE RÔLE DENGAN MEDIA AUDITIF DALAM PEMBELAJARAN BERBICARA BAHASA PERANCIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Mengadaptasi dari skala penilaian yang telah peneliti paparkan sebelumnya, sehingga melahirkan sebuah skala dan rubrik penilaian sebagai berikut.

**Tabel 3.4**  
**Tabel Skala Penilaian Tes Berbicara**

<i>Respect de la consigne</i>	0	1	2			
<i>Phonétique</i>	0	1	2	3		
<i>Vocabulaire</i>	0	1	2	3	4	5
<i>Grammaire</i>	0	1	2	3	4	5
<i>Aisance</i>	0	1	2	3	4	5

Tabel di atas menjabarkan skala penilaian tes berbicara yang meliputi aspek *respect de la consigne* (ketaatan perintah) dengan skala 0-2 , *phonétique* (fonetik) dengan skala 0-3 , *vocabulaire* (kosakata) dengan skala 0-5, *grammaire* (tata bahasa) dengan skala 0-5, dan *aisance* (kelancaran) dengan skala 0-5. Skala penilaian tersebut akan dijabarkan pada tabel selanjutnya yang berisi rubrik penilaian berbicara.

**Tabel 3.5**  
**Rubrik Penilaian Tes Berbicara**

<b>Respect de la consigne</b>	
2	<i>Respecter parfaitement la consigne</i>
1	<i>Respecter un peu la consigne</i>
0	<i>Ne pas respecter la consigne</i>
<b>Phonétique (Tagliante, 1991, p.112)</b>	
3	<i>Aucune erreur</i>
2	<i>Erreurs qui genent un peu la compréhension</i>
1	<i>Erreurs qui genent beaucoup la compréhension</i>
0	<i>Erreurs qui empêchent la compréhension</i>
<b>Vocabulaire (Tagliante, 1991, p.114)</b>	
5	<i>Utilise vocabulaire et expressions à peu près comme un natif</i>
4	<i>Utilise quelque fois des des termes impropres et/ou doit se rependre à cause d'inadéquation du vocabulaire.</i>
3	<i>Utilise souvent des termes erronés. Conversation un peu limitée à cause d'inadéquation du vocabulaire.</i>
2	<i>La mauvaise usage des mots et le vocabulaire très limite rendent la compréhension très difficile.</i>
1	<i>Les limitations du vocabulaire sont si grandes qu'elles rendent la conversation pratiquement impossible.</i>
0	<i>Les limitations du vocabulaire sont si grandes qu'elles rendent la conversation impossible.</i>
<b>Grammaire (Tagliante, 1991, p.113)</b>	
5	<i>Peu ou pas d'erreurs notables de grammaire</i>
4	<i>Fait quelques fautes de grammaire et/ou d'ordre des mots, mais qui n'obscurissent pas le sens</i>
3	<i>Fait des frequentes erreurs de grammaire et d'ordre des mots, dont certaines peuvent obscurer le sens</i>
2	<i>Fait des frequentes erreurs de grammaire et d'ordre des mots, don't certaines peuvent obscurer le sens</i>
1	<i>Toute est erreur</i>
<b>Aisance (Tagliante, 1991, p.114)</b>	

Luthvi Kusuma Wardani, 2018

PENERAPAN TEKNIK JEU DE RÔLE DENGAN MEDIA AUDITIF DALAM PEMBELAJARAN BERBICARA  
BAHASA PERANCIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5	<i>Parle aussi couramment qu'un natif</i>
4	<i>La vitesse est légèrement affectée par les problèmes linguistiques.</i>
3	<i>La vitesse et l'aisance sont assez fortement affectées par les problèmes linguistiques .</i>
2	<i>Habituellement hésitant. Souvent force au silence par ses lacunes linguistiques</i>
1	<i>Le discours est si hache et fragmentaire qu'il rend la conversation pratiquement impossible</i>
0	<i>Le discours est si hache et fragmentaire qu'il rend la conversation impossible</i>

**Luthvi Kusuma Wardani, 2018**

*PENERAPAN TEKNIK JEU DE RÔLE DENGAN MEDIA AUDITIF DALAM PEMBELAJARAN BERBICARA BAHASA PERANCIS*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)