

DÉVELOPPEMENT DU MATÉRIEL D'APPRENTISSAGE DE LA PRODUCTION ORALE INTERMÉDIAIRE EN UTILISANT LE JEU SOCIÉTÉ DE GUESS WHO?

Salsabila, Nurilam Harianja

Universitas Negeri Medan

Abstract

En français, il existe plusieurs matériels d'apprentissage qui doivent être maîtrisés par les étudiants de niveau A2. L'un d'eux est Description d'un Personnage. Matériel Description d'un personnage est inclus dans le cours Production Orale Intermédiaire. Le but de cette recherche est de décrire le processus de développement du matériel d'apprentissage de "Description d'un Personnage" à l'aide le jeu société de Guess Who? et savoir la faisabilité de développement du matériel d'apprentissage "Description d'un Personnage" en utilisant le jeu société de Guess Who? en français. Le type de cette recherche est la recherche et développement (R&D), avec le modèle Sugiyono qui se compose de 5 étapes de recherche sur 10 étapes existantes, comme suit: 1) potentiel du problème, 2) collecte de données, 3) la conception du produit, à ce stade, 4) validation de la conception, 5) révision de la conception. L'analyse de cette recherche utilise une approche quantitative descriptive en pourcentage. Résultats de la recherche et du développement Matériel Production Orale Intermédiaire en utilisant le jeu société de Guess Who ? cela a été déclaré faisable en termes de matériel avec un niveau de faisabilité de 92,00% et en termes du média avec un niveau de faisabilité de 85,00%. On peut conclure que le matériel et le média d'apprentissage sont faisables dans le cours de la Production Orale Intermédiaire.

Keywords: le jeu société, Description d'un Personnage, matériel, média, Guess Who?,

I. INTRODUCTION

La langue est un outil de communication organisé sous la forme d'unités telles que des mots, des groupes de mots, des clauses et des phrases qui sont exprimées à la fois oralement et par écrit (Wiratno & Santosa, 2014:2). En langue, il existe 4 compétences à savoir écouter, lire, parler et écrire. Dans l'ère moderne de la mondialisation d'aujourd'hui, la langue étrangère est une exigence importante dans l'industrie du travail et de l'éducation. Il ne sont pas quelques-uns qui font d'une langue étrangère la principale exigence ou considération prioritaire pour réussir un entretien d'embauche.

Selon Kasih (2021:1), le français est la cinquième langue la plus parlée au monde avec 280 millions de locuteurs. En Indonésie, il y a 13 universités proposent des départements du français, dont l'Universitas Negeri Medan. Aujourd'hui, l'Indonésie est dans la position *New Normal* presque 2 ans, de nombreuses écoles et universités mènent des processus d'enseignement et d'apprentissage en ligne. Il existe de nombreuses applications et matériel d'apprentissage basées sur des sites Web pour améliorer les capacités d'apprentissage des étudiants. Entrant dans l'ère new normal de l'apprentissage, les étudiants et les professeurs doivent se réadapter pour faire face à l'apprentissage en classe. Le rôle de le professeur pour rendre les étudiants actifs dans l'apprentissage est très important.

Les compétences linguistiques en français sont divisées en 4, à savoir Production Orale, Production Écrite, Compréhension Orale et Compréhension Écrite. Les quatre compétences linguistiques doivent être maîtrisées dans l'apprentissage du français afin de bien communiquer. L'une des compétences les plus importantes en français est la production orale.

Selon le CECRL (2018:71) la production Orale doit être considérée comme "plus ou moins longues". Il peut s'agir d'une courte explication ou d'une anecdote, ou d'une présentation formelle plus longue. Cette capacité à parler formellement ne vient pas naturellement. La relation interactive entre l'expéditeur et la destinataire qui nécessite également la capacité de comprendre l'autre. L'objectif se résume à générer des

énoncés parlés dans toutes les situations de communication. Lorsque vous parlez une langue étrangère, de nombreuses choses sont nécessaires et maîtrisées, à savoir: le vocabulaire, la grammaire, l'idée, la prononciation et l'intonation. L'enrichissement du vocabulaire dans l'apprentissage d'une langue étrangère est très nécessaire, il est utile lorsque vous souhaitez exprimer quelque chose soit à l'orale et soit à l'écrite. L'apprentissage de la grammaire est également très influent pour que la communication devienne fluide, ne rencontre pas d'obstacles dans les intérêts formels, ainsi que des phrases et des paragraphes faciles à comprendre.

Au troisième semestre de l'apprentissage du français à l'Unimed, il existe un matériel d'apprentissage "Description d'un Personnage" qui est inclus dans le texte descriptif. La description d'un texte descriptif, plusieurs éléments sont contenus, ils y sont des lieux, des événements, des objets, des personnes et des animaux. Le texte descriptif doit fournir une description détaillée pour exprimer une phrase claire sur un thème. Il existe plusieurs types de description d'une personne, à savoir les descriptions physiques, les traits et les groupes. En général, la première chose qu'une personne voit et juge est son physique, sa nature et sa région d'origine. Décrire le physique signifie présenter tout ce qui peut être vu comme les visages, les vêtements, etc.

En plus, le média d'apprentissage qui soutient le processus d'apprentissage "Description d'un Personnage" est très important comme un moyen de transmettre du message, peut stimuler la pensée, le sentiment et la volonté des étudiants afin d'encourager la création d'un processus d'apprentissage chez les étudiants. Le média d'apprentissage est un éléments qui peut être utilisé pour transmettre des messages, il peut être développer la préoccupation, l'intérêt, la pensée et le sentiment des étudiants dans le processus d'apprentissage afin d'atteindre les objectifs d'apprentissage (Kristanto, 2016:4). Sur la base de l'opinion de Kristanto ci-dessus, les professeurs doivent être capables de prêter attention au média d'apprentissage qu'ils souhaitent utiliser afin que le processus d'enseignement et d'apprentissage attire l'activité des étudiants et ne soit pas monotone. Le média d'apprentissage qui peut soutenir les

activités d'apprentissage de la Production Orale Intermédiaire sur le matériel d'apprentissage "Description d'un Personnage" qui sera utilisé dans cette recherche est le jeu société de *Guess Who?*. Selon Brunson et Cartright (2022 : 233), *Guess Who?* est un jeu joué par paires, où chaque joueur reçoit un plateau contenant un certain nombre de "cartes secrètes", chacune avec un visage différent.

Dans ce jeu, chaque joueur choisit une carte ou une image qui est placée séparément des autres images pour que l'adversaire devine. Fermer une carte qui ne correspond pas à la carte sélectionnée revient à deviner les caractéristiques de l'adversaire, par exemple "il est blanc?" ou "elle a les cheveux noir?" si la question ne correspond pas, la carte ou l'image sera fermée. Le but du jeu est d'être plus rapide dans la détermination de la carte ou de l'image choisie par l'adversaire.

Basée sur le problème de la description ci-dessus, l'auteur est intéressé à mener des recherches sur le Développement du Matériel d'Apprentissage de la Production Orale Intermédiaire en utilisant le jeu société de *Guess Who?* devenir plus intéressant.

II. MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE

La méthode de recherche qui sera utilisée dans cette recherche est *Research & Development* (R&D). Selon Sugiyono (2019 : 297), recherche et développement ou en anglais *Research et Development* est une méthode de recherche utilisée pour produire un produit, et le produit est testé pour son efficacité. Dans cette recherche, le développement du matériel de "Description d'un Personnage" et modifications des caractères de cartes secrètes et des cadres de cartes.

Procédure de Recherche

La procédure de recherche utilisée dans cette recherche est le modèle de développement R&D de Sugiyono dans son livre intitulé *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Ce que l'on peut voir à ces étapes, ce sont les potentiels et les problèmes, la collecte de données, la conception du produit, la validation de la conception, et l'essai du produit.

1. Potentiel et problèmes

Dans cette phase, pour savoir quels sont les problèmes potentiels rencontrés dans l'apprentissage et le media de "Description d'un Personnage", une analyse des besoins a été réalisée en distribuant des questionnaires d'analyse des besoins et en entretiens plusieurs étudiants de l'année scolaire 2020/2021 qui déjà appris la matière "Description d'un Personnage" dans le cours Production Orale Intermédiaire.

2. Collecte des données

Après avoir distribué des questionnaires et mené des entretiens, la chercheuse collecté des données en analysant les questionnaires et les résultats des entretiens. La collecte de données vise à déterminer les besoins des étudiants en matière du matériel et de média la Production Orale Intermédiaire.

3. Conception des produits

Dans cette phase, l'auteur rend le concept de développement du matériel de "Description d'un Personnage" basé sur le PRS puis l'auteur adaptera le matériel basé sur le jeu de société de *Guess Who ?*. Le matériel qui sera conçu expliquera la description physique et les traits de caractère.

4. Validation de la conception

Vient ensuite l'étape de validation du produit. La validation de la conception est une évaluation de la faisabilité du produit par un validateur. Le produit de cette recherche est le *Guess Who ?* modifiés seront validés par des experts. La validation est toujours basée sur la pensée rationnelle du validateur et n'est pas devenue un fait sur le terrain.

5. Révision de la Conception

Après avoir trouvé des faisabilité et des obstacles dans le produit grâce à l'évaluation d'experts, une révision du produit sera effectuée afin que le produit puisse être meilleur lorsqu'il est utilisé dans l'apprentissage de la "Description d'un Personnage".

Sujet de Validation

La validation sera effectuée par 2 experts, dont :

1. Expert du matériel

L'experts en matériaux évaluer les aspects de contenu des matériaux à utiliser dans le développement de produits. La tâche consiste à évaluer la qualité des matériels d'apprentissage pour devenir des produits.

2. Expert du média

L'experts des médias évaluer l'aspect médiatique, à savoir le jeu société de *Guess Who?*, par exemple : caractère de la carte , taille, couleur, utilisation et efficacité lorsqu'il est utilisé sur le média "Description d'un Personnage". Les experts des médias sont des professeurs de français expérimentés et hautement compétents dans le domaine des médias d'apprentissage.

Technique d'analyse des données

La technique d'analyse des données utilisée dans cette recherche est quantitative descriptive. Cette technique est utilisée pour obtenir des résultats d'évaluation de validation par d'expert du média et d'experts du matériel. Selon Sugiyono (2013 : 132), l'échelle de Likert est utilisée pour mesurer le comportement, l'opinion et la perception d'une personne ou d'un groupe concernant les phénomènes sociaux. Dans la fiche d'évaluation du validateur, en utilisant la formule de l'échelle de Likert, comme suit :

Evaluasi	Skor
Très bien	5
Bien	4
Suffisant	3
Moins	2
Très moins	1

Tableau 3. 1 Instrument d'échelle de Likert

(Sugiyono, 2013:135)

Il existe 5 catégories pour évaluer l'évaluation des faisabilités dans le matériel et le média en cours de développement, que nous pouvons voir dans le tableau ci-dessous :

Catégorie	Score
Très bon	90%-100%
Bon	80%-89%
Suffisant	65%-79%
Moins	55%-64%
Très moins	<54%

Tableau 3. 2 Description la Faisabilité du média

(Source : Prinsip-Prinsip dan Teknis Evaluasi Pengajaran (Purwanto : 201))

III. RÉSULTATS DE LA RECHERCHE

Résultats et processus de recherche

La méthode utilisée dans cette recherche est la méthode R&D (*Research and Development*) de Sugiyono. Cependant, cette recherche n'a utilisé que jusqu'à l'étape 5, à savoir : 1) potentiel et problèmes, 2) collecte de données, 3) conception du produit, 4) validation de la conception, et 5) révision du produit.

Résultats d'identification sur le potentiel et le problème

Dans le RPS Production Orale Intermédiaire 2022, il a été constaté que le matériel Description d'un Personnage était à la 14e séance, avec le thème s'informer sur l'actualité (sous-CPMK-12). Le processus d'apprentissage utiliser le livre Tendances A2 et sur plusieurs supports documents d'apprentissage.

Handout utilisé par le professeur est de 7 images pour augmenter le vocabulaire concernant la description et le personnage et comment l' utiliser. De plus, le professeur a également donné un devoir d'exercice Oralement avec 2 questions.

Ensuite, le PRS a également expliqué que le cours de la Production Orale Intermédiaire, en 1 séance compte 3 crédits et présenter 5 matériel d'apprentissage avec 7 sous-matières chacune.

Afin d'obtenir plus d'informations concernant l'identification de ces potentiels et problèmes, on a distribué des questionnaires d'analyse des besoins aux étudiants pour l'année scolaire 2020/2021 à l'aide du formulaire Google (*Gform*) qui ont étudié le matériel Description et Personnage. Au total 24 étudiants ont répondu aux questions du questionnaire, voici les résultats des questions posées aux étudiants pour l'année scolaire 2020/2021 :

- a. 96,8 % des étudiants ont déclaré avoir étudié le matériel Description d'un personnage dans le cours Production Orale Intermédiaire, et 83,3 % et 91,7 % ont déclaré avoir étudié la description physique et la description du caractère et les traits de caractère.
- b. Parmi les 6 choix du média d'apprentissage souvent utilisés par le professeur, 12 étudiants ont choisi power point et le livre manuel, qui sont des supports d'apprentissage plus souvent utilisés par le professeur, avec le pourcentage de 50% de chacun des deux choix.
- c. 79,2% des étudiants ont déclaré que le média d'apprentissage utilisés par le professeur est moins attractif.
- d. 79,2% des étudiants ne connaissent pas le jeu société *Guess Who?* et 91,7 % choisi intéresser à utiliser ce média dans le processus d'apprentissage Description d'un personnage.

De plus, pour obtenir plus d'informations sur le processus d'apprentissage et les différentes difficultés rencontrées par les étudiants lors de l'apprentissage de Description d'un personnage, on a mené des entretiens avec plusieurs échantillons, à savoir 4 étudiants en posant 6 questions par téléphone.

D'après les entretiens menés sur les 4 échantillons, on peut conclure que les médias d'apprentissage utilisés dans le cours Description d'un Personnage par le professeur est le livre Tendances A2, et le vidéo d'apprentissage. Selon eux, dans

l'apprentissage du français, les 4 compétences les plus difficiles est la Production Orale qui est causée par un manque de vocabulaire et de grammaire. La méthode d'apprentissage utilisée par le professeur est une méthode magistrale ou explication au tableau noir puis pratique en réalisant des vidéos. Selon les étudiants, les médias utilisés par le professeur est monotone et ennuyeux, ils ont donc besoin de médias d'apprentissage plus interactifs et capables d'attirer l'attention des étudiants à parler.

Il ne suffit pas d'interroger des échantillons, on a besoin de données plus nombreuses et valides en interrogeant un professeur qui enseigne le cours de la Production Orale Intermédiaire. Le processus d'enseignement et d'apprentissage dans le cours Production Orale Intermédiaire est assez intéressant et les étudiants sont enthousiastes, surtout si le processus d'apprentissage utilise le média. En général, les médias d'apprentissage utilisés par le Professeur est des vidéos et plusieurs documents (*handout*) sous forme d'images. En utilisant de ces médias, les étudiants deviennent plus motivés. Le problème auquel est souvent confronté le professeur lorsqu'elle enseigne est qu'il y a des étudiants qui ont sommeil en raison de l'horaire précoce des cours. De plus, la Production Orale Intermédiaire est classée comme une matière équivalente au niveau A2, mais de nombreux étudiants ont encore des difficultés à maîtriser le vocabulaire. Le professeur l'accompagne avec du média d'apprentissage à l'aide le jeu de société *Guess Who?* pour qu'elle devienne des méthodes et média plus utiles dans le cours de la Production Orale Intermédiaire.

Résultats de collecte des données

Au stade de collecte des données, les données nécessaires au processus de développement du matériel ont été collectées, telles que les informations utilisées pour identifier les potentiels et les problèmes. Ensuite, une recherche bibliographique a été menée pour obtenir des données sous forme de matériel d'apprentissage produits développés, à savoir modifié le jeu société de *Guess Who?*. Dans le matériel d'apprentissage Description d'un personnage 3 expressions pour décrire le physique et l'apparence et 9 expressions pour décrire le caractère et l'attitude d'une personne.

Résultats de la Conception du Produit

a. Conception du matériel d'apprentissage Description d'un Personnage

La conception du matériel est très importante dans le processus de développement du média afin que le matériel soit rendu plus clair et systématiquement organisé. Basé sur états de lieux précédents, ce matériel du développement le média sur la Description d'un Personnage. Ce matériel est l'un des matériels étudiés par les étudiants du cours de la Production Orale Intermédiaire, dans ce matériau les étudiants apprennent la description physique, l'apparence, le caractère et la personnalité d'une personne. De plus, ce matériel sera discuté en détail avec des questions de vocabulaire, de grammaire et d'évaluation. Donc, ce matériel est très important dans l'apprentissage du français niveau A2.

1) Création d'images dans *Canva*

Des caractères animés sont nécessaires pour illustrer le concept de vocabulaire afin que les étudiants puissent mieux comprendre ce que signifie le vocabulaire de Description d'un Personnage.



Image 4.1 Création du matériel à l'aide de Canva

2) Faire des vidéos d'apprentissage avec *Capcut*

Avant de réaliser des diapositives d'images dans l'application *CapCut*, on a d'abord réalisé une diapositive de présentation dans l'application *Canva*. Outre l'utilisation des diapositives de présentation, il y a une vidéo sur la façon d'utiliser et de jouer au jeu de société *Guess Who?*.

3) Télécharger des vidéos et du matériel d'apprentissage

Avant de réaliser des diapositives d'images dans l'application *CapCut*, on a d'abord réalisé une diapositive de présentation dans l'application *Canva*. Les diapositives de présentation sont adaptées à la prise de son de l'explication du matériel Description d'un Personnage. Outre l'utilisation des diapositives de présentation, il y a une vidéo sur la façon d'utiliser et de jouer au jeu de société *Guess Who?*. et plusieurs autocollants et fonctionnalités audio ont été ajoutés pour rendre la vidéo d'apprentissage plus intéressante et pas ennuyeuse à regarder pendant longtemps. On a téléchargé la vidéo d'apprentissage sur le Youtube et on a téléchargé le matériel dans le site *Fliphml5*.

b. Jeu de société *Guess Who?*

Média d'apprentissage le jeu société de *Guess Who?* dans cette recherche, on a modifié les caractères de la carte secrète et les caractères de la carte cadre afin qu'ils puissent s'adapter au matériel d'apprentissage. Tout d'abord, on a pris des photos de diverses personnalités politiques, chanteurs, acteurs/actrices, footballeurs et caractères de films célèbres sur www.google.com. Ce personnage de carte utilise un fond qui correspond au plateau de jeu, à savoir le rouge et le bleu. Les tailles des cartes secrètes et des cartes cadres sont les mêmes qu'auparavant.



Image 4.2 les cartes secrètes rouge



Image 4.3 Le jeu plateau bleu

Résultats de validation

Validateurs	Score	Critères
L'expert du matériel	92,00%	Très Bon
L'expert du média	85,00%	Bon
	88,5%	Bon

Tableau 4.1 Resultats des validations

Les résultats de la faisabilité par d'expert du média se retrouvent dans 2 aspects, à savoir le matériel et le média. Certaines des faissabilits peuvent être utilisées ou testées dans l'apprentissage de la Description d'un Personnage du cours de Production Orale Intermédiaire. Le score obtenu est de **88,5%** qui est inclus dans la catégorie "**Bon**".

1) Validation de l'expert du matériel

Dr. Andi Wete Polili, M.Hum est un expert en matériel dans cette recherche. Il est un professeur à l'Universitas Negeri Medan. L'évaluation est effectuée afin d'améliorer la qualité du matériel d'apprentissage qui ont été réalisés précédemment.

Plusieurs aspects de la faissabilité du matériel d'apprentissage affiché pour les étudiants du 3e semestre de la section française (DELFI-A2). La pertinence du matériel montré, comme suit: 1) la pertinence du matériel présenté avec les standarts de niveau

A2, la facilité de compréhension et l'attractivité du matériel, l'utilisation d'images et d'illustrations appropriées, la systématique du matériel, 2) le contenu du matériel, la pertinence du titre et du contenu du matériel, les avantages de l'utilisation du matériel pour les étudiants, la clarté du matériel et la possibilité d'augmenter les connaissances des étudiants, et 3) la langue et la lisibilité qui comprend : l'exactitude de la structure de la phrase, l'efficacité de la structure de la phrase, l'utilisation des termes, l'exactitude de l'orthographe, l'exactitude grammaticale, la clarté de la taille et du type de police.

Sur la base de l'évaluation des différents aspects du faisabilité du matériel d'apprentissage Description d'un personnage, on peut conclure que pour l'aspect présentation on obtient un score de 31,68%, avec un score idéal de 33%. Ensuite l'aspect contenu, on obtient un score de 30,36% avec un score idéal de 33%. Et en termes de langage et de signification, on obtient un score de 30,36% avec un score idéal de 33%.

On peut conclure que les résultats de la validation d'experts matériel et média sont inclus dans les "**très bon**" critères avec un pourcentage de **92%**.

No.	Suggestions et commentaires
1.	Faites attention aux fautes d'écriture
2.	La module est assez complet

Tableau 4.2 Suggestion et comentaire du validateur Matériel

2) Validation d'expert média

Madame Ria Fuji Destiara, S.Pd., M.Hum. est un expert du média dans cette recherche. il est un professeur de l'Universitas Negeri Medan. Une évaluation a été effectuée pour obtenir des informations sur les faisabilités du média d'apprentissage

du jeu société de *Guess Who?*. pour le matériel Description d'un Personnage du cours Production Orale Intermédiaire.

Certains aspects de cette évaluation du média sont, 1) physiques, y compris : la forme des deux plateaux de jeu, la composition du matériel de la carte, la taille de la carte, 2) la conception, l'apparence du plateau de jeu, la taille de la police, la correspondance des couleurs, variation des caractères de la carte et police utilisée, 3) usage : augmenter les connaissances des étudiants sur la Description d'un Personnage, et comme apprentissage pour les étudiants.

Sur la base de l'évaluation des trois aspects ci-dessus, on peut conclure que les résultats des scores incluent : pour l'aspect physique, obtenir un score de 35,2% avec un score idéal de 40 %. Puis l'aspect design, avec un score de 33,6% avec un score idéal de 40%. Et l'aspects d'utilisation obtient un score de 16% avec un score idéal de 20%.

On peut conclure que résultats de validation par le validateur du média qu'il est inclus dans la catégorie "**bon**" avec un pourcentage de **85 %**.

No.	Suggestions et commentaires
1.	Concevez une boîte de plateau de jeu
2.	Créez une feuille de guide d'utilisation du jeu

Tableau 4.3 Suggestion et comentaire du validatrice média

IV. CONCLUSION

À partir de la formulation de la problématique, des objectifs, des résultats et de la discussion dans cette recherche du développemnt du matériel d'apprentissage de la Production Orale Intermédiaire en utilisant le jeu société de *Guess Who?*, voici les conclusions de cette recherche, comme suit :

1. Le processus de développement du matériel d'apprentissage pour le cours Production Orale Intermédiaire utilise 5 étapes de recherche utilisant le modèle R&D, qui incluent : potentiels du problème, la collecte de données, la conception du produit, la validation de la conception et la révision de la conception. Dans l'étape d'identification des potentiels et des problèmes, on a relevé plusieurs problèmes auxquels étaient souvent confrontés les étudiants, à savoir le manque de vocabulaire de Description d'un Personnage, des erreurs dans l'utilisation des articles et un manque de motivation à parler français donc selon les échantillons. Le professeur devrait utiliser du média d'apprentissage plus interactifs pour que le processus d'apprentissage et enseignement en classe devienne plus intéressant. Au stade de la collecte des données, on a utilisé plusieurs données, dont : RPS Production Orale Intermédiaire 2022, des questionnaires d'analyse des besoins, des entretiens avec plusieurs échantillons, d'entretien avec l'un des professeurs du cours Production Orale Intermédiaire et quelques autres données pour poursuivre le processus d'élaboration de ce Matériel. puis l'étape de conception du produit, on a fait du matériel et du plateau de jeu *Guess Who?* avec de vidéo d'apprentissage à l'aide de plusieurs applications. Le processus de conception du produit comprend : 1) la fabrication de carte secrets rouges et bleus et de cartes à cadre rouge et bleu. 2) faire de vidéo d'apprentissage.
2. Le matériel et le média pour le jeu société de *Guess Who?* a été validé par des experts. Les résultats des carences montrent que le matériel en cours de développement est dans la catégorie "**très bon**" avec un score total de **92,00%**, ce qui signifie que ce produit présente encore des faiblesses. Basé sur la validation experte du média le jeu société de *Guess Who?* est dans la catégorie "**Bon**" avec un pourcentage de score de **95%**.

BIBLIOGRAPHIE

- Direction de la Communication. (2018). *Cadre Européen Commun de Références pour les Langues (CECRL)*. Europe: Conseil de l'Europe.
- Kasih, A. P. (2021, Agustus 5). *10 Bahasa yang Paling Banyak Digunakan Di Dunia, Indonesia Nomor Berapa?* Consulté le septembre 5, 2022, sur Kompas.com: <https://www.kompas.com/edu/read/2021/08/05/162355371/10-bahasa-paling-banyak-digunakan-di-dunia-indonesia-nomor-berapa?page=all>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang.
- Purwanto, M. N. (2010). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wiratno, T., & Santosa, R. (2014). Bahasa, Fungsi Bahasa, dan Konteks Sosial. *Modul Pengantar Linguistik Umum*, 1-19.