



**PENGEMBANGAN VARIASI PERMAINAN BAHASA  
DALAM KEGIATAN APERSEPSI UNTUK KELAS X  
DENGAN TEMA *LA VIE SCOLAIRE***

**SKRIPSI**  
**untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

oleh

Nama : Ayu Rizky Lestaringtyas  
NIM : 2301410037  
Program studi : Pendidikan Bahasa Prancis, S1  
Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**  
**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2016**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 11 Agustus 2016

Pembimbing I



Sri Handayani, S.Pd, M.Pd

NIP 198011282005012001



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

pada hari : Kamis  
tanggal : 18 Agustus 2016

### Panitia Ujian Skripsi

Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum (NIP 196802131992031002)

Ketua

Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum (NIP 196202211989012001)

Sekretaris

Dra. Diah Vitri Widayanti, DEA (NIP 196508271989012001)

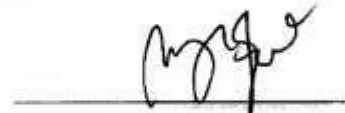
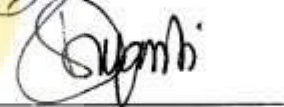
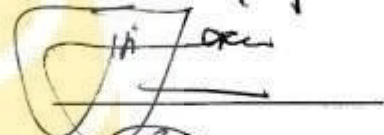
Penguji I

Neli Purwani, S.Pd, MA (NIP 198220132005012001)

Penguji II

Sri Handayani, S.Pd, M.Pd (NIP 198011282005012001)

Penguji III/Pembimbing I



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum  
(NIP 196008031989011001)

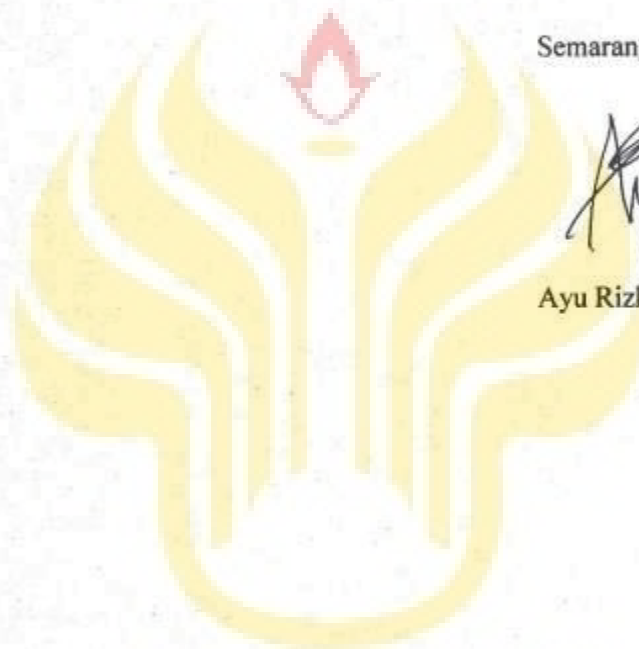
## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 18 Agustus 2016



Ayu Rizky Lestaringtyas



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PRAKATA

Alhamdulillah Wassyukurillah. Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan hikmah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Variasi Permainan Bahasa dalam Kegiatan Apersepsi untuk Kelas X dengan tema *La Vie Scolaire*”** sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan selesai tanpa ada dukungan dan bimbingan dari semua pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih dan hormat kepada :

1. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan ijin dalam penyusunan skripsi ini.
2. Sri Rejeki Urip, S.Hum, Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang memberikan kesempatan untuk mengadakan penelitian ini.
3. Sri Handayani, S.Pd, M.Pd, dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing dan memberikan arahnya hingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Diah Vitri W, DEA selaku penguji 1 yang telah memberikan pengarahan dan saran-saran dalam memperbaiki skripsi ini.
5. Neli Purwani, S.Pd, M.A selaku penguji 2 yang telah memberikan pengarahan dan saran-saran dalam memperbaiki skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, yang telah membagi ilmu yang berguna bagi penulis.
7. Segenap keluarga tercinta (Almh) Ibu, (Alm) Bapak, Mbak dan Bulik yang selalu memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis.
8. Para sahabat yang tak pernah lelah memberi dukungan Indah, Noeke, Ima, Ivan, Jogi, Getty, Mifta, Eddo, Hermin, Yayang, Bella, Rani, Debby, Raras, Nurul, Prima, Vella, Prima, Septi, Oliv, serta semua pihak y: telah memberikan semangat dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan untuk melengkapi penelitian ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.



Semarang, 18 Agustus 2016

Penulis

## SARI

Lestaringtyas, Ayu Rizky. 2016. *Pengembangan Variasi Permainan Bahasa dalam Kegiatan Apersepsi pada Kelas X dengan Tema La Vie Scolaire*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan SastraAsing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Sri Handayani, S.Pd, M.Pd.

**Kata Kunci:** Apersepsi, *la vie scolaire*, pembelajaran, permainan bahasa.

Dalam setiap pembelajaran di dalam kelas seorang guru biasa dengan tahapan-tahapan yang umum dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Dalam pembukaan pembelajaran biasanya seorang guru melakukan apersepsi, yaitu mengulang materi pelajaran sebelumnya yang sudah diajarkan, agar setiap siswa mengingat kembali apa-apa yang sudah diajarkan. Selama ini jarang ditemukan di dalam proses pembelajaran pada kegiatan apersepsi yang menggunakan variasi permainan sehingga menciptakan suasana yang lebih menarik, dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Prancis. Oleh karena itu, peneliti membuat variasi permainan bahasa Prancis yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Prancis.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2010: 407), terdapat sepuluh langkah yang harus dilakukan, namun penelitian ini hanya menggunakan lima langkah, yaitu merumuskan potensi dan masalah, mengumpulkan data, membuat desain produk, validasi desain produk dan revisi desain.

Hasil penelitian ini adalah desain produk berupa buku panduan variasi variasi permainan bahasa dalam kegiatan apersepsi untuk kelas X dengan tema *la vie scolaire*. Tema tersebut sesuai dengan tema kelas X yang diambil dari silabus kurikulum 2013 bahasa Prancis SMA. Di dalam buku ini terdapat 6 (enam) variasi permainan bahasa, yaitu 1) *Pendu*, 2) *Les mots croises*, 3) *Les mots mêlés*, 4) *Bonne Réponse* 5) *Tebak Gaya*, dan 6) *Lempar Tangkap*. Kemudian pada tahap akhir, rancangan tersebut dikonsultasikan pada ahli bahasa Prancis untuk mengetahui kekurangannya. Setelah melakukan revisi sesuai saran ahli, rancangan ini divalidasi oleh ahli dan dapat digunakan oleh pengajar dalam pembelajaran di dalam kelas.

**LE DEVELOPPEMENT DES JEUX DE LANGUE AYANT LE THÈME “LA VIE SCOLAIRE” POUR L’ACTIVITÉ DE L’APPREHENSION DE LA PREMIÈRE ANNÉE AU LYCÉE**

**Programme de la Pédagogie du Français  
Département des Langues et des Littératures Étrangères  
Faculté des Langues et des Arts  
Université d’État de Semarang**

**ABSTRACT**

In the opening session of a class, usually teacher gives apperception by reviewing material taught before, in order to recall the memories about previous discussion. Apperception is a crucial as an opening in every starts of learning activity. An apperception, such as games, can create a more exciting atmosphere in class and increase of student’s motivation to study French. The aim of this study is to create a variety of language games in learning activity and to make students interested to learn the French language. In this research, used Research and Development (R&D) method. There are ten steps should be done, but, this research only used five steps, that are formulating potential and problems, collecting the data, making product design, validating product design and design revision. The results of this research is a product design in a form of book which contains various French games for apperception of X grade, specifically in *La Vie Scolaire* theme. There are six variations in an apperception activity. They are: 1) *Pendu*, 2) *Les mots croisés*, 3) *Les mots mêlés*, 4) *Bonne Réponse*, 5) *Tebak Gaya*, dan 6) *Lempar Tangkap*. Then, in the last step, that construction is consulted to France language expert to know the shortage. After doing revision according to expert’s suggestions, this construction is being validated by the expert and can be used by teachers in class.

**Keywords: Apperception, learning, language games, la vie scolaire**





## ABSTRACT

Dans le processus de l'enseignement apprentissage, il y a la partie d'ouverture qui contient la salutation et activité de l'aperception. L'aperception est une activité de répéter les matières qui ont été apprises par les lycéens, de sorte qu'ils mémorisent tous les dernières matières. L'aperception, comme le jeu, est importante pour évoquer l'intérêt et la motivation des apprenants. Le but de cette recherche est de développer la variation des jeux qui pourraient augmenter la motivation des lycéens à apprendre le français. Dans la production de cette variation, j'ai utilisé la méthode de la recherche et du développement (R&D). Dans ce type de recherche il y a dix étapes, mais j'ai seulement adapté cinq étapes, dû au temps limité. Ce sont l'analyse de la potentialité et du problème, la collecte des données, la création du produit, la validité du produit, et la révision du produit, parce qu'il manque de temps pour faire des épreuves et étapes suivantes. Le résultat de cette recherche est la conception du mini livre de la variation des jeux de langue dans l'aperception pour les lycéens de la classe dix avec le thème *La Vie Scolaire*. Cette recherche a produit un mini livre "*La variation des jeux de langue pour activité de l'aperception pour la dixième classe ayant le thème "La Vie Scolaire"*". Contenant 6 variations, ce sont (a) *Pendu*, (b) *Les mots croisés*, (c) *Les mots mêlés*, (d) *Bonne Réponse*, (e) *Lempar Tangkap* dan (f) *Tebak Gaya*. À la fin d'étape, le chercheur effectue des consultations pour concevoir des améliorations de la variation afin d'obtenir une variation appropriée et en conformité avec le curriculum 2013. Ce livre peut être utilisé comme manuel des enseignants à créer l'activité d'aperception de l'enseignement des cours de français de la classe dix.

**Les mots clés:** aperception, apprentissage, jeux des langages, la Vie Scolaire

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## **I. Introduction.**

Dans chaque l'apprentissage en classe, les professeurs utilisent des étapes communes aux activités d'apprentissage (KBM). Il y a trois activités de l'apprentissage: les activités de l'ouverture, les activités principales et les activités de la clôture.

Dans l'ouverture, les professeurs font l'aperception, une activité de répéter les matières qui sont été appris par les lycéens, de sorte qu'ils mémorisent tous les dernières matières.

L'aperception est importante, comme l'ouverture dans chaque apprentissage, de sorte qu'il n'y a pas de métiers. Chatib (2011:77), indique que les premières minutes de l'apprentissage sont le temps le plus important pour une heure suivante. Dans ces premières minutes les professeurs peuvent faire l'aperception. Gunawan (2005:77) dit que la meilleure condition pour étudier est dans la condition d'alpha. C'est à dire quand le cerveau se détend. Cette condition est l'étape la plus brillante du processus créatif. Chatib (2011:91) dit que l'alpha zone est la meilleure zone pour étudier. C'est à dire que l'alpha zone est la meilleure zone pour faire l'aperception.

En réalité, il n'y a pas beaucoup de professeurs qui font l'aperception avec des activités intéressantes qui peuvent attirer l'attention des lycéens et les font heureux. Quand fais l'aperception, les professeurs seulement question-réponse.

Dans les quatre piliers de l'aperception qui est cité par Chatib, l'aperception peut être fais en utilisant le jeu. Suyanto (2005: 14) dit qu'un jeu

d'apprentissage est bien pratiqué, il pourra 1) Débarrasser la situation «sérieuse» qui entrave 2) Éliminer l'apprentissage 3) Inviter les apprenants à participer 4) Améliorer le processus d'apprentissage 5) Construire la créativité 6) Atteindre les objectifs 7) Faire l'apprentissage par l'expérience 8) Concentre les lycéens comme un sujet d'étude.

Les jeux peuvent être appliqués dans l'enseignement du français. Silva (2008; 58) a affirmé que:

*« Parmi le très large échantillon des jeux disponible sur le marché, il y en a qui conviennent plus particulièrement à une exploitation pédagogique en classe de langue. Dans une visée purement opératoire, nous voudrions évoquer ici cinq grandes catégories de jeux à envisager pour constituer une ludothèque axée sur l'enseignement et l'apprentissage d'une langue étrangère : jeux de langue, jeux d'expression, jeux d'images, jeux de défi et jeux de stratégie (Silva, 2008:58)».*

L'objectif de cette recherche est de développer un mini livre de la variation des jeux de langue dans l'aperception pour les lycéens de la classe dix dont le thème est *La Vie Scolaire*.

## II. Méthode de recherche

La méthode utilisée dans cette recherche est la recherche de développement (R & D). Dû au temps limité, je n'ai que suivi cinq étapes de dix étapes. Ce sont l'analyse du problème, la collecte des données, la création de produit, la validité de produit, et la révision de produit.

Dans la première étape, j'observe des problèmes dans l'apprentissage du français. Même si les professeurs ont fait l'activité de l'aperception, ils en ont fait en donnant seulement la technique question-réponse. Cela provoque l'ennui et la

manque de motivation chez les lycéens. Alors j'essaye de faire la variation des jeux de la langue pour l'activité de l'aperception.

Dans la deuxième étape, j'ai collecté des données dont j'ai besoin pour faire de la variation des jeux de la langue. J'ai fait des interviews avec quelques professeurs pour savoir leurs activités de l'aperception et quelles jeux ce qu'ils utilisent pour l'aperception. Basé sur cette interview, j'ai obtenu un résultat que les professeurs ont besoin de la variation dans les activités de l'aperception.

Dans la troisième étape, j'ai fait du produit. Basé sur le résultat d'interview avec quelques professeurs, je fais un livre de la variation des jeux de la langue dans l'activité de l'aperception de la classe dix avec le thème "*La Vie Scolaire*". Je fais des jeux qui correspondent au thème "*La Vie Scolaire*". Chaque jeu est organisé basé sur le sous-thème. Dans ce livre, il y a aussi la procédure d'utilisation et les exemples.

L'étape suivante est la validation.. Selon Sugiyono (2010: 414), la validité de la conception est un processus d'évaluer l'efficacité de la création du produit. La validation du produit fait par un expert.

### **III. Résultat et discussion**

Après avoir fait 3 étapes: observer de problème, collecter des et faire le produit, j'ai consulté le produit à l'expert: Diah Vitri W, DEA. J'ai trouvé défaut de produit que comprennent: 1. L'avant-propos 2. Le titre de jeu est remplacé en français 3. La description sur le sous-thème 4. La description sur la variation des jeux 5. Les rouleaux avec des écrits dans le jeu.

Voilà le produit après la révision selon la suggestion de l'expert.

### 1. Design

C'est un livre sur les jeux de la langue pour l'activité de l'apperception pour la dixième classe. Il ya six jeux qui correspond au thème "*La Vie Scolaire*".

Les jeux sont:

Nom de jeu	Les Matières
Pendul	Demander les objets dans la classe
	Demander des objets dans la bibliothèque
Les mots mêlés	Les matières scolaires
	Les vocabulaires de l'amitié
Les mots croisés	Les jours et les mois
	Demander les objectifs dans la bibliothèque
Lempar Tangkap	Les adjectifs possessifs et les adjectifs demonstratifs

	Demander l'heure
	Dire ce qu'on aime/ ce qu'on n'aime pas
Tebak Gaya	Verbe Irréguliers et verbe réguliers
	Les saisons
	Les prépositions
Bonne Reponse	Des adjectifs de couleur
	L'expression de saluer et présenter

## 2. Les exemples

### a) La variation *Hangman/Pendu*

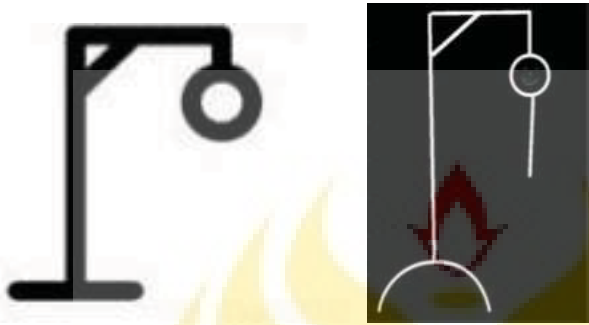
Cette variation est utilisé pour rappeler la mémoires de lycéen sur la matière *demander des objets dans la classe et demander les objets dans la bibliothèque.*

Ce jeu est deviner les objets et l'activité dans la classe et les objets et l'activité dans la bibliothèque. Les étapes sont :

- a. L'enseignant demande aux lycéens de rappeler la matière dernière.
- b. Alors, les lycéens citent les vocabulaires de matière dernière en français.
- c. L'enseignant explique les étapes d'*Hangman/de Pendu*
- d. L'enseignant divise les lycéens en plusieurs groupes. Chaque groupe a 4-5 lycéens. Chaque groupe gagne 20 vocabulaires. Chaque lycéen gagne la partie

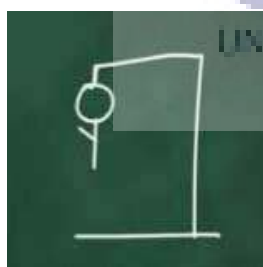
pour donner la devinette, il est l'opérateur de groupe de ce jeu. Ce jeu se déroule  
entrée 10 minutes, les lycéens peuvent deviner 10-15 mots

L'exemple d'*Hangman/de Pendu*:



\_\_\_\_\_ E      A      \_\_\_\_\_ E

\*l'opérateur de groupe  
dessine cette image  
si les autres lycéens  
ne pourraient pas  
deviner la lettre

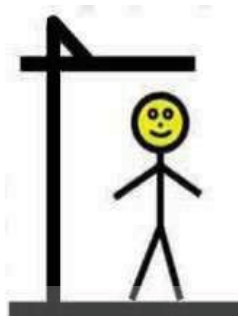
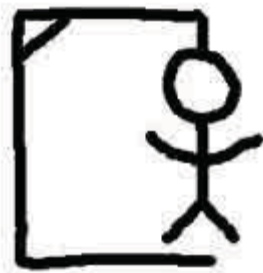


A    \_    \_    M    E



A    I    \_    M    E

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SUMARANG



A I V M E

L I V R E

\*cette image apparaîtra

\*cette image apparaîtra

si les lycéens ne pourraient  
pas deviner le mot jusqu'à  
les temps est fini

si les lycéens peuvent  
deviner le mot

#### b. La variation *Lempar Tangkap*

Cette variation est activité pour rappeler les lycéens sur *les adjectifs possessifs et les adjectifs démonstratifs* et demander *l'heure et dire ce qu'on aime/ce qu'on n'aime pas*. Cette activité se déroule 10 minutes. Dans ce temps, 20 lycéens peuvent a la partie pour répondre à la question. Les étapes sont:

- 1). L'enseignant demande les lycéens rappeler la matière dernière.
- 2). L'enseignant demande à lycéen pour lancer au hasard un ballon à l'autre lycéen pour citer *les adjectifs possessifs et les adjectifs démonstratifs*.

L'exemple *Les adjectifs possessifs*:



- L'enseignant: Faites une phrase avec *les adjectifs possessifs et les adjectifs démonstratifs*! Allez Najib! Alors, lance-tu à l'autre lycéen.
- Najib: mon stylo (il lancera un ballon à Ayu)
- Ayu : son sac (elle lancera un ballon à Ocky)
- Ocky : notre classe (il lancera un ballon à l'autre lycéen).



\*S'il y a un lycéen qui ne pourra pas répondre la question, il a gagné 3 opportunités. Mais, il devra citer *Les adjectifs possessifs et Les adjectifs démonstratifs* autant qu'il comprend

#### **IV. Conclusion**

Cette recherche a produit un jeu nommé *variasi permainan bahasa*. Ce jeu de langage est fait pour les variations dans l'activité de l'aperception. Comme ce produit n'a pas encore testé sur terrain, il est nécessaire de continuer la recherche pour en savoir l'efficacité.

#### **V. Remerciements**

Je tiens à remercier ma famille qui prie toujours pour moi, mes professeurs qui me donnent des motivations énormes, et mes amis qui m'aident souvent.

#### **VI. Bibliographie**

Chatib, Munif. 2014. *Gurunya Manusia*. Bandung: Kaifa

Gunawan, Adi W. 2005. *Born to Be a Genius*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.

<http://www.oasisfle.com/documents/avantages-inconvenients-du-jeu.htm>

Silva, Haydée. 2008. *Le jeu en classe de langue*. Paris: CLE International.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Suyatno. 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta :  
Grasindo.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PRAKATA.....	vi
SARI.....	viii
<i>ARTICLE</i> .....	ix
DAFTAR ISI.....	xx
DAFTAR TABEL.....	xxii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 LatarBelakang.....	1
1.2 RumusanMasalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Landasan Teori.....	9
2.2.1 Keterampilan Mengajar Guru .....	9
2.2.2 Keterampilan Membuka Pelajaran .....	16
2.2.3 Apersepsi .....	22

2.2.4 Permainan dalam Pembelajaran Bahasa.....	24
2.2.5 Permainan Bahasa.....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Pendekatan Penelitian.....	32
3.2 Sasaran Penelitian.....	33
3.3 Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan.....	33
3.3.1 Potensi dan Masalah.....	33
3.3.2 Pengumpulan Data.....	33
3.3.3 Desain Produk.....	36
3.3.4 Validasi.....	37
3.4.5 Revisi Desain.....	38
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Potensi dan Masalah.....	39
4.2 Pengumpulan Data.....	40
4.3 Desain Produk.....	42
4.4 Validasi Desain.....	56
4.5 Revisi Desain.....	57
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Simpulan.....	63
5.2 Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Angket Studi Pendahuluan Apersepsi pada Guru Bahasa Prancis.....	34
Tabel 3.2. Angket Wawancara tentang Kegiatan Apersepsi.....	35
Tabel 3.3. Tabel Kisi-kisi Desain Produk.....	36



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 AngketSudi Pendahuluan

Lampiran 2 Angket Kebutuhan Guru

Lampiran 3 Lembar Validasi

Lampiran 4 Silabus Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Prancis

Lampiran 5 SK dosen Pembimbing



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **I. Latar Belakang**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Dalam setiap pembelajaran di dalam kelas seorang guru biasa dengan tahapan-tahapan yang umum dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), yaitu Kegiatan Pendahuluan, Kegiatan Inti dan Kegiatan Penutup. Kegiatan pertama adalah kegiatan pendahuluan atau kegiatan apersepsi. Kegiatan pendahuluan pada dasarnya merupakan kegiatan yang harus ditempuh guru dan siswa pada setiap kali pelaksanaan sebuah pembelajaran. Fungsi kegiatan pendahuluan terutama adalah untuk menciptakan suasana awal pembelajaran dengan baik. Sebagai contoh ketika memulai pelajaran, guru menyapa anak dengan nada bersemangat dan bergembira (mengucapkan salam), mengecek kehadiran para siswa dan menanyakan ketidakhadiran siswa apabila ada yang tidak hadir. Melalui kegiatan ini, siswa akan termotivasi untuk aktif berbicara dan mengeluarkan pendapatnya sehingga akhirnya akan muncul rasa ingin tahu dari setiap anak.

Dengan demikian, melalui kegiatan pendahuluan siswa akan tergiring pada kegiatan inti baik yang berkaitan dengan tugas belajar yang harus dilakukannya maupun berkaitan dengan tugas belajar yang harus dipahaminya. Tahapan ini bisa dilalui untuk guru itu sendiri apalagi bagi audiencenya siswa.

Kegiatan kedua adalah kegiatan inti. Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD). Kegiatan pembelajaran dilakukan siswa interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan ini dilakukan secara sistemik melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

Kegiatan terakhir yang perlu dilaksanakan dalam pembelajaran, yaitu kegiatan penutup. Kegiatan ini dilakukan terutama untuk memantapkan pemahaman siswa terhadap kegiatan belajar yang telah berlangsung, mengetahui keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang telah dijalani, serta memberikan tindak lanjut untuk mengembangkan kemampuan yang baru dikuasai siswa. Kegiatan yang biasa dilakukan guru dalam kegiatan akhir ini adalah memberikan tes, baik lisan maupun tertulis. Berdasarkan hasil kegiatan akhir (meninjau kembali penguasaan siswa atau melaksanakan penilaian).

Pada kegiatan pendahuluan terdapat satu kegiatan yang berperan penting dalam pembelajaran, yaitu kegiatan apersepsi. Apersepsi ini menjadi penting, sebagai pembuka dalam setiap pembelajaran dimulai. Tak berlebihan jika Chatib (2011:77), menyatakan bahwa menit-menit pertama dalam proses belajar adalah



waktu yang terpenting untuk satu jam pembelajaran selanjutnya. Pada menit-menit pertama itulah apersepsi dilaksanakan.

Apersepsi merupakan waktu yang sangat mempengaruhi satu jam berikutnya. Namun selain waktu, dibutuhkan kondisi yang tepat agar memudahkan siswa menyerap materi pembelajaran. Kondisi siswa sangat menentukan mampu atau tidaknya siswa memahami pelajaran yang diterima. Dalam kajian teori Otak (Gunawan 2005:34) dikatakan bahwa kondisi terbaik pembelajaran adalah ketika dalam kondisi (zone) alfa. Yaitu dalam kondisi ketika otak manusia dalam keadaan rileks. Kondisi tersebut adalah tahap paling cemerlang proses kreatif otak seseorang. Kondisi ini dikatakan sebagai kondisi paling baik untuk belajar sebab sel saraf sedang berada dalam suatu keseimbangan, yaitu ketika sel-sel saraf seseorang melakukan tembakan impuls listrik secara bersamaan dan juga beristirahat secara bersamaan sehingga timbul keseimbangan yang mengakibatkan kondisi relaksasi seseorang.

Sejalan dengan pendapat Gunawan, Chatib (2011:91) mengemukakan pendapat bahwa zona alfa adalah zona terbaik untuk belajar. Stimulus khusus pada awal belajar yang bertujuan meraih perhatian dari para siswa adalah apersepsi. Dengan demikian, zona alfa merupakan kondisi sangat ampuh untuk melakukan apersepsi dalam proses pembelajaran. Jadi intinya, kondisi alfa pada awal pembelajaran dilakukan dalam kegiatan apersepsi.

Apabila guru ingin lebih kreatif dan apersepsi memiliki nilai pembelajaran lebih dan memiliki muatan yang berbeda dan informatif, maka apersepsi ini bisa disisipi pula dengan cerita motivasi, permainan atau informasi aktual.

Berdasarkan angket yang telah peneliti berikan kepada guru, ketika melakukan kegiatan apersepsi guru masih menggunakan metode lama seperti tanya jawab. Guru lebih memilih metode lama karena lebih praktis. Metode tanya jawab memang lebih praktis, akan tetapi kegiatan apersepsi cenderung monoton dan tidak menyenangkan. Disamping itu, pelajaran bahasa Prancis diletakkan di waktu siang hari, sehingga minat siswa cenderung biasa saja. Hal ini peneliti temui ketika peneliti melaksanakan kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL). Padahal, kegiatan apersepsi sangat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam menangkap pelajaran. Seperti yang telah dikemukakan Chatib, menit-menit pertama itulah yang paling penting untuk satu jam berikutnya. Oleh karena itu diperlukan kegiatan apersepsi yang membangkitkan minat belajar siswa.

Salah satu cara menimbulkan minat siswa adalah dengan belajar sambil bermain. Suyatno (2005:14) berpendapat bahwa permainan yang tepat dapat membuat pembelajaran menyenangkan dan menarik, dapat menguatkan pemelajaran, dan bahkan menjadi semacam ujian. Permainan yang ada di dalam pembelajaran disebut *education game*.

Menurut Ismail (2011:14) *education game* didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat

pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir dan bergaul dengan lingkungan.

Ada dua jenis permainan dalam pembelajaran. permainan yang pertama mengarah pada permainan yang digunakan untuk pendidikan. Permainan tersebut digunakan dengan tujuan tertentu. Permainan yang kedua adalah jenis permainan dalam proses belajar yang memang digunakan semata-mata sebagai permainan saja. Sesuai dengan pendapat para pakar di atas, permainan dalam pembelajaran dibutuhkan untuk merangsang minat belajar siswa. contoh permainan dalam pembelajaran adalah permainan menggunakan media kartu, ular tangga, lempar tangkap, dan tebak gaya.

Hal ini sesuai dengan pendapat Agni (dalam blognya <http://agni2x.blogspot.com/2013/02/manfaat-simulasi-permainan-untuk-proses.html>) bahwa simulasi permainan juga membangkitkan antusiasme peserta belajar untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Membunuh rasa jenuh dan membangkitkan sukacita, merupakan pintu masuk bagi fasilitator untuk menggali partisipasi peserta belajar.

Akan tetapi, kenyataan di lapangan, belum banyak yang menggunakan permainan ketika kegiatan apersepsi berlangsung. Permainan sesekali digunakan pada Kegiatan Inti. Menurut salah satu guru, permainan jarang digunakan ketika Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung dikarenakan guru yang mengajar sudah tidak muda lagi sehingga daya kreatifitas berkurang. Faktor lain disebabkan

oleh pemahaman tentang penggunaan permainan di kelas akan memakan waktu lama dan akan membuat materi tak tersampaikan.

Kurangnya kreatifitas dan kesalahan pemahaman tentang itulah yang membuat para guru tidak menggunakan permainan dalam pembelajaran. Tidak semua permainan membutuhkan waktu yang lama. Ada beberapa permainan yang hanya mebutuhkan waktu singkat. Penerapan permainan justru dapat membuat kondisi kelas yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti menawarkan variasi permainan bahasa untuk kegiatan apersepsi kelas X. Variasi permainan ini diciptakan untuk memberi variasi dalam kegiatan apersepsi. Belajar diselingi dengan permainan, akan dapat menciptakan suasana menyenangkan yang dapat membuat siswa bersemangat dalam belajar bahasa Prancis.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dengan latar belakang masalah seperti yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana wujud variasi permainan bahasa untuk kegiatan apersepsi di kelas X?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan variasi permainan bahasa untuk kegiatan apersepsi di kelas X.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

- Manfaat untuk pengajar :

Memberikan alternatif permainan bahasa dalam dalam kegiatan apersepsi.

- Manfaat untuk pembelajar :

Menciptakan variasi permainan bahasa untuk kegiatan apersepsi agar lebih menyenangkan bagi pembelajar.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIS

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian pengembangan media audio-visual dalam pembelajaran bahasa Prancis sudah dilakukan oleh beberapa peneliti. Sejumlah hasil penelitian yang relevan untuk dijadikan tinjauan pustaka dalam penelitian ini antara lain penelitian yang dilakukan oleh Solechah (2009), Eviyanti (2012), dan Agustina (2013).

Solechah (2009) meneliti peningkatan kemampuan berbicara bahasa Prancis dengan menggunakan *jeux*. Eviyanti (2012) meneliti peningkatan kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan dengan alat peraga kantong nilai. Penelitian Agustina (2013) menghasilkan media bentuk evaluasi permainan *jeu de la connaissance* pada pembelajaran pengenalan budaya Prancis.

Berdasar paparan tersebut, dapat dilihat bahwa penelitian mengenai penggunaan permainan dalam pembelajaran bukanlah hal yang baru. Namun demikian, hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian Solechah (2009), Eviyanti (2012), dan Agustina (2013) adalah penggunaan permainan dalam kegiatan apersepsi. Para peneliti sebelumnya Solechah (2009) dan Eviyanti (2012) menggunakan permainan pada saat kegiatan inti pembelajaran berlangsung dan Agustina (2013) menggunakan permainan sebagai alat evaluasi pada akhir perkuliahan. Dapat disimpulkan bahwa peneliti sebelumnya belum ada yang mengembangkan permainan bahasa dalam kegiatan apersepsi

## 2.2 Landasan Teoretis

Sesuai dengan judul penelitian ini yaitu Variasi Permainan Bahasa dalam Kegiatan Apersepsi untuk Kelas X, maka landasan teori yang terdapat dalam bab ini adalah Keterampilan Mengajar, Permainan dalam Pembelajaran dan Variasi Permainan Bahasa.

### 2.2.1. Keterampilan Mengajar Guru

#### 2.2.1.1. Pengertian Keterampilan Mengajar

Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan. Oleh karena itu, untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif diperlukan berbagai keterampilan yaitu keterampilan mengajar dalam hal ini membelajarkan (Mulyasa 2013:69)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, keterampilan merupakan “kecakapan untuk menyelesaikan tugas”, sedangkan mengajar adalah “melatih”. DeQueliy dan Gazali dikutip dalam Slameto (2010:30) mendefinisikan mengajar adalah menanamkan pengetahuan pada seseorang dengan cara paling singkat dan tepat. Definisi yang modern di Negara-negara yang sudah maju bahwa “*teaching is the guidance of learning*”. Mengajar adalah bimbingan kepada siswa dalam proses belajar. Alvin W.Howard dikutip dalam Slameto (2010:32) berpendapat bahwa mengajar adalah suatu aktivitas untuk mencoba menolong, membimbing seseorang untuk mendapatkan, mengubah atau mengembangkan *skill, attitude, ideals* (cita-cita), *appreciations* (penghargaan) dan *knowledge*.

Berdasarkan pengertian tersebut maka yang dimaksud dengan keterampilan mengajar guru adalah seperangkat kemampuan guru dalam melatih aktivitas dan pengalaman seseorang serta membantunya berkembang dan menyesuaikan diri kepada lingkungan. Jadi, persepsi siswa tentang keterampilan mengajar guru adalah penilaian berupa tanggapan/pendapat siswa terhadap kemampuan/kecakapan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar.

### 2.2.1.2 Macam-macam Keterampilan Mengajar Guru

Turney dikutip oleh User Usman (2013:74) mengemukakan ada 8 (delapan) keterampilan mengajar/membelajarkan yang sangat berperan dan menentukan kualitas pembelajaran, yakni:

#### 1. Keterampilan Bertanya

Dalam proses belajar mengajar, bertanya memainkan peranan penting sebab pertanyaan yang tersusun dengan baik dan teknik pelontaran yang tepat akan memberikan dampak positif terhadap siswa, yaitu:

- a) Meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar-mengajar,
- b) Membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap suatu masalah yang sedang dihadapi atau dibicarakan,
- c) Mengembangkan pola dan cara belajar aktif dari siswa sebab berfikir itu sendiri sesungguhnya adalah bertanya,



- d) Menuntun proses berfikir siswa sebab pertanyaan yang baik akan membantu siswa agar dapat menentukan jawaban yang baik,
- e) Memusatkan perhatian siswa terhadap masalah yang sedang dibahas.

## 2. Keterampilan memberi penguatan

Penguatan (*reinforcement*) adalah segala bentuk respons, apakah bersifat verbal ataupun non verbal, yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa, yang bertujuan memberikan informasi atau umpan balik (*feed back*) bagi si penerima atas perbuatannya sebagai suatu dorongan atau koreksi. Penguatan juga merupakan respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali tingkah laku tersebut.

Penguatan mempunyai pengaruh yang berupa sikap positif terhadap proses belajar siswa dan bertujuan sebagai berikut: (a). Meningkatkan perhatian siswa terhadap pelajaran. (b) Merangsang dan meningkatkan motivasi belajar. (c). Meningkatkan kegiatan belajar dan membina tingkah laku siswa yang produktif.

## 3. Keterampilan mengadakan variasi

Variasi stimulus adalah suatu kegiatan guru dalam konteks proses interaksi belajar mengajar yang ditujukan untuk mengatasi kebosanan siswa sehingga, dalam situasi belajar mengajar, siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, antusiasme, serta penuh partisipasi.

#### 4. Keterampilan menjelaskan

Keterampilan menjelaskan adalah penyajian informasi secara lisan yang diorganisasikan secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan yang satu dengan yang lainnya. Penyampaian informasi yang terencana dengan baik dan disajikan dengan urutan yang cocok merupakan ciri utama kegiatan menjelaskan.

Adapun tujuan memberikan penjelasan, yakni:

- a) Membimbing murid untuk mendapatkan dan memahami hukum, dalil, fakta, definisi, dan prinsip secara objektif dan bernalar.
- b) Melibatkan murid untuk berfikir dengan memecahkan masalah-masalah atau pertanyaan.
- c) Untuk mendapatkan balikan dari murid mengenai tingkat pemahamannya dan untuk mengatasi kesalahpahaman mereka.
- d) Membimbing murid untuk menghayati dan mendapat proses penalaran dan menggunakan bukti-bukti dalam pemecahan masalah.

#### 5. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran

Membuka pelajaran (*set induction*) ialah usaha atau kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar untuk menciptakan prokondusi bagi murid agar mental maupun perhatian terpusat pada apa yang akan dipelajarinya sehingga usaha tersebut akan memberikan efek yang positif terhadap kegiatan belajar. Sedangkan menutup pelajaran (*closure*) ialah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri pelajaran atau kegiatan belajar mengajar. Usaha

menutup pelajaran itu dimaksudkan untuk memberi gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari oleh siswa, mengetahui tingkat pencapaian siswa dan tingkat keberhasilan guru dalam proses belajar-mengajar.

Komponen keterampilan membuka pelajaran meliputi:

a. *Membuka pelajaran*

- 1) Menarik perhatian siswa
- 2) Menimbulkan motivasi
- 3) Memberi acuan melalui berbagai usaha
- 4) Membuat kaitan atau hubungan di antara materi-materi yang akan dipelajari dengan pengalaman dan pengetahuan yang telah dikuasai siswa.

b. *Menutup pelajaran*

- 1) Meninjau kembali penguasaan inti pelajaran dengan merangkum inti pelajaran dan membuat ringkasan
  - 2) Mengevaluasi.
6. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil

Diskusi kelompok adalah suatu proses yang teratur yang melibatkan sekelompok orang dalam interaksi tatap muka yang informal dengan berbagai pengalaman atau informasi, pengambilan kesimpulan, atau pemecahan masalah. Diskusi kelompok merupakan strategi yang memungkinkan siswa menguasai suatu konsep atau memecahkan suatu masalah melalui satu proses yang memberi

kesempatan untuk berpikir, berinteraksi sosial, serta berlatih bersikap positif. Dengan demikian diskusi kelompok dapat meningkatkan kreativitas siswa, serta membina kemampuan berkomunikasi termasuk di dalamnya keterampilan berbahasa.

Adapun komponen-komponen keterampilan membimbing diskusi, yaitu: memusatkan perhatian siswa pada tujuan dan topic diskusi, memperluas masalah atau urutan pendapat, menganalisis pandangan siswa, meningkatkan urunan pikir siswa, menyebarkan kesempatan berpartisipasi, dan menutup diskusi.

#### 7. Keterampilan mengelola kelas

Pengelolaan kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar. Dengan kata lain kegiatan-kegiatan untuk menciptakan dan mempertahankan kondisi yang optimal bagi terjadinya proses belajar mengajar, misalnya penghentian tingkah laku siswa yang menyelewengkan perhatian kelas, pemberian ganjaran bagi ketepatan waktu penyelesaian tugas oleh siswa, atau penetapan norma kelompok yang produktif.

Suatu kondisi belajar yang optimal dapat tercapai jika guru mampu mengatur siswa dan sarana pengajaran serta mengendalikannya dalam suasana yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pengajaran.

- a) Adapun prinsip penggunaan keterampilan mengelola kelas, antara lain: kehangatan dan keantusiasan, tantangan, bervariasi, keluwesan, penekanan pada hal-hal positif, dan penanaman disiplin diri
- b) Komponen-komponen keterampilan, antara lain: keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal (bersifat *preventif*), keterampilan yang berhubungan dengan pengembalian kondisi belajar yang optimal.

#### 8. Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan

Secara fisik bentuk pengajaran ini ialah berjumlah terbatas, yaitu berkisar antara 3- 8 orang untuk kelompok kecil, dan seorang untuk perseorangan. Pengajaran kelompok kecil dan perseorangan memungkinkan guru memberikan perhatian terhadap setiap siswa serta terjadinya hubungan yang lebih akrab antara guru dan siswa maupun antara siswa dengan siswa.

Komponen keterampilan yang digunakan adalah:

- 1) keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi
- 2) keterampilan mengorganisasi
- 3) keterampilan membimbing dan memudahkan belajar
- 4) keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Dalam penelitian ini akan membahas apersepsi yang terdapat pada keterampilan membuka pelajaran. Berikut ini penjelasan mengenai keterampilan membuka pelajaran.

## 2.2.2 Keterampilan membuka pelajaran

Menurut Usman (2013:91) *set induction* ialah usaha atau kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan belajar-mengajar untuk menciptakan prokondisi bagi murid agar mental maupun perhatian terpusat pada apa yang akan dipelajarinya sehingga usaha tersebut akan memberikan efek yang positif terhadap kegiatan belajar. Dengan kata lain, kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan suasana siap mental dan menimbulkan perhatian siswa agar terpusat pada hal-hal yang akan dipelajarinya,

Kegiatan membuka pelajaran tidak hanya mencakup urutan kegiatan rutin seperti menertibkan siswa, mengisi daftar hadir, menyampaikan pengumuman, menyuruh menyiapkan alat-alat pelajaran dan buku-buku yang akan dipakai dan lain sebagainya yang tidak berhubungan dengan penyampaian materi pelajaran. Akan tetapi, kegiatan membuka pelajaran ada kaitannya langsung dengan penyampaian materi pelajaran.

Menurut Mulyasa (2013:83) penggunaan keterampilan membuka dan menutup pelajaran dalam pembelajaran, mempunyai pengaruh positif terhadap proses dan hasil belajar. Pengaruh positif itu antara lain:

- 1) Membangkitkan motivasi peserta didik.
- 2) Peserta didik memiliki kejelasan mengenai tugas-tugas yang harus dikerjakan, langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menyelesaikan tugas, dan batas waktu pengumpulan tugas.

- 3) Peserta didik mempunyai gambaran yang jelas tentang pendekatan-pendekatan yang mungkin diambil dalam mempelajari materi pembelajaran dan mencapai tujuan yang dirumuskan.
- 4) Peserta didik memahami hubungan antara bahan-bahan atau pengalaman yang telah dimilikinya dengan hal-hal baru yang akan dipelajari.
- 5) Peserta didik dapat menghubungkan fakta-fakta, konsep-konsep, dan prinsip-prinsip atau generalisasi dalam suatu peristiwa pembelajaran serta
- 6) Peserta didik mengetahui tingkat keberhasilan atau tingkat pencapaian tujuan terhadap bahan yang dipelajari. Sedangkan guru dapat mengetahui tingkat keberhasilannya dalam mengajar.

Sejalan dengan pendapat Usman, Mulyasa (2013:84) mengemukakan bahwa membuka pelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan guru untuk menciptakan kesiapan mental dan menarik perhatian peserta didik secara optimal, agar mereka memusatkan diri sepenuhnya pada pelajaran yang akan disajikan. Untuk kepentingan tersebut, guru dapat melakukan upaya-upaya sebagai berikut:

- 1) menghubungkan materi yang telah dipelajari dengan materi yang akan disajikan.
- 2) Menyampaikan tujuan yang akan dicapai dan garis besar materi yang akan dipelajari (dalam hal tertentu, tujuan bisa dirumuskan bersama peserta didik).
- 3) Menyampaikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran dan tugas-tugas yang harus diselesaikan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

- 4) Mendayagunakan media dan sumber belajar yang sesuai dengan materi yang disajikan.
- 5) Mengajukan pertanyaan, baik untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap pelajaran yang telah lalu maupun untuk menajagi kemampuan awal berkaitan dengan bahan yang akan dipelajari.

Menutup pelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan guru untuk mengetahui pencapaian tujuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari, serta mengakhiri pelajaran. Untuk kepentingan tersebut, guru dapat meakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

- 1) Menarik kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari
- 2) Mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan dan keefektifan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 3) Menyampaikan bahan-bahan pendalaman yang harus dipelajari dan tugas-tugas yang harus dikerjakan.
- 4) Memberikan post tes baik secara lisan, tulisan, maupun perbuatan.

Menurut Mulyasa (2013:85), agar kegiatan membuka dan menutup pelajaran dapat dilakukan secara efektif dan berhasil guna perlu diperhatikan komponen-komponen yang terkait di dalamnya. Komponen-komponen keterampilan membuka pelajaran itu meliputi: menarik perhatian siswa, menimbulkan motivasi, memberikan acuan dan membuat kaitan. Tiap komponen terdiri dari beberapa kelompok aspek dan kegiatan yang saling berhubungan. Komponen-komponen dan aspek-aspeknya adalah sebagai berikut:



### 1) Menarik perhatian siswa

Banyak cara yang dapat digunakan guru untuk menarik perhatian siswa, antara lain seperti berikut:

#### a) Gaya mengajar guru

Misalnya, ketika saya SMA ada salah seorang guruyang pada awal pelajaran selalu memulai pelajaran dengan bercerita yang menarik.

#### b) Penggunaan alat bantu mengajar.

Banyak sekolah yang sudah menggunakan alat bantu mengajar seperti LCD bisa digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran.

#### c) Pola interaksi yang bervariasi

Guru melibatkan siswa dalam penyampaian materi, misal dengan tanya jawab atau dengan bermain.

### 2) Menimbulkan motivasi

Paing sedikit terdapat empat cara yang dapat dilakukan guru untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik, yaitu:

#### a) Kehangatan dan keantusiasan.

#### b) Membangkitkan rasa ingin tahu.

#### c) Mengemukakan ide yang bertentangan

#### d) Memperhatikan minat siswa

### 3. Memberi acuan (structuring)

Abimanyu dan Raka Joni (1982) mengemukakan bahwa memberi acuan adalah usaha mengemukakan secara spesifik dan singkat serangkaian alternatif yang memungkinkan siswa memperoleh gambaran yang jelas mengenai hal-hal yang akan dipelajari dan cara yang hendak ditempuh dalam mempelajari materi pelajaran. Untuk itu usaha dan cara yang dapat dilakukan oleh guru adalah:

- a) Mengemukakan tujuan dan batas-batas tugas..
- b) Menyarankan langkah – langkah yang akan dilakukan
- c) Mengingatkan masalah pokok yang akan dibahas
- d) Mengajukan pertanyaan – pertanyaan

### 4. Membuat kaitan

Untuk membuat kaitan dalam membuka pelajaran, guru dapat melakukannya dengan menghubungkan antara materi yang akan disampaikan dengan materi yang telah dikuasai peserta didik. Cara yang dapat dilakukan guru antara lain:

- a) Mengajukan pertanyaan apersepsi.
- b) Mengulas sepintas garis besar pelajaran yan telah lalu.
- c) Mengaitkan materi yang akan diajarkan dengan lingkungan peserta didik.
- d) Menghubung-hubungkan pelajaran yang sejenis dan berurutan.

Menurut Usman (2013:93), cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam menutup pelajaran adalah:

- a) Meninjau kembali penguasaan inti pelajaran dengan merangkum inti pelajaran dan membuat ringkasan.
- b) Mengevaluasi.

Agar komponen-komponen yang berkaitan dengan membuka pelajaran dapat dilakukan secara efektif, guru perlu memberikan rangsangan/stimulus terlebih dahulu. Hal ini didukung dengan pendapat Thorndike dalam Djamarah (2008:25) bahwa dasar dari belajar tidak lain adalah asosiasi antara kesan panca indra dengan impuls untuk bertindak. Asosiasi ini dinamakan *connecting*. Sama maknanya dengan belajar adalah pembentukan hubungan antara stimulus dan respons, antara aksi dan reaksi.

Kegiatan memberikan stimulus tersebut adalah apersepsi. Hal ini sesuai dengan pendapat Chatib (2014:78) yang membagi guru dalam dua kelompok, yaitu: *Pertama*, guru yang langsung mengajarkan materi yang akan diajarkan. *Kedua*, guru yang memulai mengajar dengan menyampaikan pengalaman menarik terlebih dahulu. Dalam teori belajar, guru pertama adalah guru yang mengajar tanpa menggunakan apersepsi, sedangkan guru yang kedua adalah guru yang menggunakan apersepsi.

### 2.2.3 Apersepsi

Apersepsi adalah suatu penafsiran buah pikiran, yaitu menyatupadukan dan mengasimilasi sesuatu pengamatan dan pengalaman yang telah dimiliki (Rohani 2004:26). Apersepsi sangat penting dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung dengan pendapat Chatib (2014:77) bahwa menit-menit pertama dalam proses belajar adalah waktu terpenting untuk satu jam pembelajaran berikutnya.

Sebelum melakukan apersepsi, pendidik harus mampu mengkondisikan peserta didik. Untuk itu, pendidik harus mengetahui empat pilar apersepsi. Menurut Chatib (2014:90) empat pilar tersebut yaitu:

1) *Alpha Zone*

Kondisi alfa adalah tahap paling cemerlang proses kreatif otak seseorang. Kondisi ini dikatakan kondisi paling baik untuk belajar sebab sel saraf sedang berada dalam suatu keseimbangan. Ada empat cara yang dapat membawa siswa ke dalam kondisi gelombang alfa, yaitu *ice breaking*, *fun story*, *musik* dan *brain gym*.

2) *Warmer* UNNES UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

*Warmer* atau pemanasan adalah mengulang materi yang sebelumnya diajarkan oleh guru. Pengulangan atau *rehearseal* adalah aktivitas yang membuat informasi masuk dalam memori jangka panjang. *Warmer* pada apersepsi ini dapat berupa *games* pertanyaan dan penilaian diri.

3) *Pre-teach*

*Pre-Teach* adalah aktivitas yang harus dilakukan sebelum aktivitas inti pembelajaran. *Pre-teach* tidak harus selalu ada dalam setiap kali pertemuan karena sangat bergantung pada kebutuhan yang berkaitan dengan materi dan strategi pembelajaran.

4) *Scene setting*

*Scene Setting* adalah aktivitas yang paling dekat dengan strategi pembelajaran. *Scene setting* adalah aktivitas yang dilakukan guru atau siswa untuk membangun konsep awal pembelajaran.

Empat pilar pembentuk apersepsi ini dapat dijadikan sebagai stimulus atau dorongan, sehingga dapat menarik minat dan perhatian peserta didik untuk mengikuti pelajaran.

Apersepsi juga dijadikan sebagai batu loncatan oleh pendidik untuk menghubungkan pengetahuan awal peserta didik dengan materi yang akan dipelajari. Pengetahuan awal peserta didik merupakan pengalaman, peristiwa, dan fenomena dalam kehidupannya yang dibangun secara personal. Dengan apersepsi ini diharapkan peserta didik dapat mengkonstruksikan atau membangun pengetahuan baru dari pengetahuan awal yang dimiliki dengan materi yang telah dipelajari pada proses pembelajaran.

Sesuai dengan pendapat Chatib mengenai empat pilar apersepsi, apersepsi dapat dilakukan salah satu caranya dengan menggunakan permainan.

#### 2.2.4 Permainan dalam Pembelajaran Bahasa

Permainan pada hakikatnya disukai semua orang dari seluruh tingkat usia dan lapisan. Menurut Latuheru (1988:107) permainan adalah suatu bentuk kegiatan dimana peserta yang terlibat di dalamnya atau pemain-pemainnya bertindak sesuai aturan-aturan yang telah ditetapkan untuk mencapai suatu tujuan.

Permainan dapat digunakan untuk berbagai hal. Selain sebagai sarana hiburan, permainan atau biasa disebut *game* juga dapat digunakan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Suyatno (2005:14) yang menyatakan bahwa permainan yang tepat dapat membuat pembelajaran menyenangkan dan menarik, dapat menguatkan pembelajaran, dan bahkan menjadi semacam ujian. Usdiati dalam Purnanindya (2010:3) menambahkan bahwa penggunaan *game* sebagai sarana pendidikan sebenarnya bukan merupakan hal yang salah karena *game* bersifat *entertain* atau menghibur. Dari kalimat tersebut, dapat diartikan bahwa permainan sangat bermanfaat untuk kepentingan pembelajaran.

Menurut Suyatno (2005:14) permainan belajar, jika dimanfaatkan secara bijaksana, dapat :

- 1) menyingkirkan “keseriusan” yang menghambat
- 2) menghilangkan stres dalam lingkungan belajar
- 3) mengajak orang terlibat penuh
- 4) meningkatkan proses belajar
- 5) membangun kreativitas diri

- 6) mencapai tujuan dengan ketidaksadaran
- 7) meraih makna belajar melalui pengalaman
- 8) memfokuskan siswa sebagai subyek belajar

Permainan yang tepat tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Usdiati dalam Purnanindya (2010:3) menyebutkan bahwa psikologi manusia lebih suka bermain dari pada belajar serius. Pendapat di atas ditegaskan kembali oleh Latuheru (1988:109), bahwa para ahli psikologi perkembangan berpendapat bahwa bermain sangat bermanfaat bagi perkembangan kognitif dan kreatif, sebab pada dasarnya bermain itu sangat erat kaitannya dengan perkembangan dari kewajaran dan keindahan gerak manusia.

Begitupun dalam pembelajaran bahasa asing, dalam hal ini bahasa Prancis. Permainanpun dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Prancis. Manfaat permainan menurut Silva dalam situs <http://www.oasisfle.com/documents/avantages-inconvenients-du-jeu.htm>,

*Les nouveaux arguments en faveur du jeu en classe de français : Le jeu aurait des effets récursifs sur la langue, présenterait un fonctionnement proche de l'interaction langagière, resterait proche de la mobilité de la langue, mettrait en marche des potentialités combinatoires illimitées, permettrait une initiation au plaisir verbal, produirait des effets ludiques à partir de stratégies de détournement. De plus, le jeu peut être associé à différentes étapes d'apprentissage pour la motivation et la création d'habitudes de travail, développement de la fluidité et de la spontanéité, mais aussi au travail ; sur la grammaire, le jeu théâtral, les jeux d'images, les pratiques d'écriture.*

Pendapat-pendapat baru tentang permainan dalam kelas bahasa Prancis : permainan dapat mengasah kemampuan berbahasa, memiliki fungsi interaksi berbahasa juga dekat dengan mobilitas kebahasaan, menjalankan potensi beragam yang tak terbatas dengan memunculkan kesenangan yang bersifat verbal, memunculkan efek menyenangkan yang dihasilkan melalui strategi permainan. Terlebih , permainan diadakan pada tahap pembelajaran yang berbeda, untuk memotivasi dan menciptakan kebiasaan belajar,

pengembangan spontanitas, tetapi juga dalam belajar tata bahasa, permainan teater, permainan gambar, praktek penulisan.

Hal tersebut menyiratkan bahwa permainan dapat memotivasi siswa dalam pelajaran. Hal tersebut sesuai dengan apersepsi.

### 2.2.5 Permainan Bahasa

Berkaitan dengan pemaparan permainan dalam pembelajaran bahasa, Silva (2008:58) mengungkapkan:

*« Parmi le très large échantillon des jeux disponible sur le marché, il y en a qui conviennent plus particulièrement à une exploitation pédagogique en classe de langue. Dans une visée purement opératoire, nous voudrions évoquer ici cinq grandes catégories de jeux à envisager pour constituer une ludothèque axée sur l'enseignement et l'apprentissage d'une langue étrangère : jeux de langue, jeux d'expression, jeux d'images, jeux de défi et jeux de stratégie (Silva,2008:58)».*

“Di antara banyaknya permainan yang ada di pasaran, ada beberapa yang dikhususkan untuk pembelajaran bahasa. Menurut pengoperasiannya dalam pembelajaran bahasa, dapat dikelompokkan menjadi menjadi 5 kategori permainan dengan pertimbangan nilai-nilai permainan yang ditujukan dalam pembelajaran bahasa asing, yakni : Permainan bahasa, permainan ekspresi, permainan gambar, permainan tebakan, dan permainan strategi.”

Dari pernyataan di atas, dapat dikatakan bahwa di antara sekian banyak jenis permainan yang ada, terdapat beberapa permainan yang sesuai untuk pembelajaran bahasa, di antaranya Silva (2008 : 58)

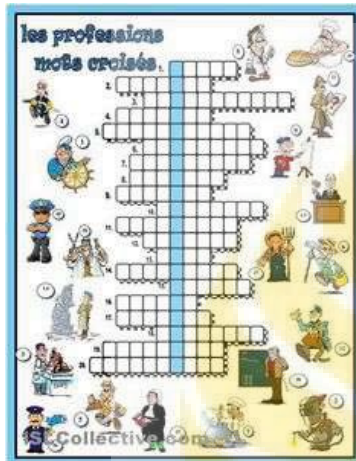
a) Permainan bahasa.

Permainan bahasa merupakan permainan huruf atau permainan kata yang sering dijumpai pada permainan seputar pengetahuan linguistik. Contoh: *Bac à la carte*,



*Boogle, Tic tac boum, Word Whiz, dan sebagainya. Contoh yang digunakan, antara lain:*

teka-teki silang



Crossword



Word whiz



b) Permainan ekspresi

Permainan ekspresi adalah permainan yang didalamnya terdapat unsur interaksi baik lisan, maupun tertulis. Contoh: *Histoire à la carte*.



c) Permainan gambar

Permainan gambar dapat diartikan sebagai permainan yang sering dimainkan di kelas bahasa terutama di tingkat sekolah TK maupun SD. Contoh: *Le Jardin mystérieux*, *Kaleidos*, *Lotos sonores*, *Stare*, dan sebagainya. Contoh *Lotos sonores*:



d) Permainan tebakan

Permainan tebakan adalah beberapa permainan yang menilai pengetahuan, kreatifitas pemain-pemainnya, dan bagaimana mekanisme permainannya. Contoh: *Bonne réponse, Brainstorm, Illico presto, Taboo*, dan sebagainya. Contoh: *bonne réponse* untuk permainan tebak profesi



Tebak gambar bendera kebangsaan



e) Permainan strategi

Permainan strategi merupakan permainan stimulasi yang menggunakan bermacam-macam simbol. Contoh: *Monopoly*, *Les Loups-garous*. Contoh

permainan *Monopoly*



*Jeu de la connaissance*



Dalam media variasi permainan bahasa ini, peneliti hanya menggunakan beberapa permainan diatas, antara lain: teka-teki silang, *crossword*, dan *bonne réponse*. Adapun tambahan permainan selain yang disebutkan Silva, antara lain: *hangman*, tebak gaya dan lempar tangkap.

## BAB 5

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Penelitian ini telah melalui lima tahapan penelitian dan pengembangan (R&D). Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasikan media pengajaran berupa buku variasi permainan bahasa Prancis untuk pengajaran kegiatan apersepsi untuk kelas X semester 2 dengan tema kehidupan sekolah (*La Vie Scolaire*) yang terdiri dari beberapa subtema, yaitu *classe*, *bibliotheque*, *leçon supplementaires* dan *amitie*. Berdasarkan masukan dari dosen ahli dapat dilihat kekurangan dan kesalahan dari desain produk awal. Kekurangan dan kesalahan buku panduan variasi permainan bahasa dalam kegiatan apersepsi pada kelas X dengan tema *La Vie Scolaire* yaitu perbaikan pada kata pengantar, perbaikan penamaan permainan, penambahan deskripsi pada permainan, perbaikan penambahan penjelasan pada uraian permainan *Hangman* dan perbaikan pada gambar dalam permainan *bonne réponse*. Setelah melalui proses revisi, terbentuklah sebuah produk akhir **Variasi permainan bahasa dalam kegiatan apersepsi pada kelas X dengan tema *La Vie Scolaire***.

Media pengajaran yang berupa buku kumpulan variasi permainan bahasa tersebut dinyatakan layak oleh validator Dra. Diah Vitri Widyanti, DEA. Dengan demikian media ini layak digunakan sebagai media pengajaran untuk kegiatan apersepsi.

## 5.2 Saran

Buku kumpulan variasi bahasa ini dapat dimanfaatkan sebagai satu media untuk melangsungkan pengajaran bahasa Prancis di kelas sehingga menjadi suatu hal yang baru untuk siswa dalam kegiatan apersepsi.

Meskipun media yang telah dibuat oleh peneliti ini telah divalidasi oleh dosen ahli dari bahasa Prancis, media tersebut belum diuji keefektifannya dalam pengajaran bahasa Prancis secara nyata. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui keefektifan media tersebut.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Evi. 2013. *Pengembangan Bentuk Evaluasi berbasis Permainan Jeu de la connaissance pada pembelajaran Pengenalan Budaya Prancis*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang, Semarang
- Andang, Ismail. 2011. *Education Game*. Yogyakarta: Proumedia
- Chatib, Munif. 2014. *Gurunya Manusia*. Bandung: Kaifa
- Eviyanti, 2012. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Penjumlahan dan Pengurangan dengan Alat Peraga Kantong Nilai*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Gunawan, Adi W. 2005. *Born to Be a Genius*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- <http://www.oasisfle.com/documents/avantages-inconvenients-du-jeu.htm>,  
<http://agni2x.blogspot.com/2013/02/manfaat-simulasi-permainan-untuk-proses.html>
- <http://www.oasisfle.com/documents/avantages-inconvenients-du-jeu.htm>,
- Latuheru, John. D. 1988. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktur Jendral Pendidikan Tinggi.
- Mulyasa. Enco. 2013. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nurdiyanto, Burhan. 2011. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE
- Purnanindya, Ranti. dan M.Munir. 2010. *Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran TIK untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri Pujokusuman 2 Yogyakarta*. Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta. 2



- Silva, Haydée. 2008. *Le jeu en classe de langue*. Paris: CLE International.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Solechah, 2009. *Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Prancis menggunakan jeux*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang, Semarang
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suyatno.2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*.Jakarta : Grasindo.
- Usman, Moh. Uzer. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya





**KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Nomor: 1747/FBS/2014**

**Tentang  
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER  
GASAL/GENAP  
TAHUN AKADEMIK 2014/2015**

- Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi BAHASA & SASTRA ASING/Pend. Bhs. Prancis Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi BAHASA & SASTRA ASING/Pend. Bhs. Prancis Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)  
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES  
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;  
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi BAHASA & SASTRA ASING/Pend. Bhs. Prancis Tanggal 30 Desember 2014

**MEMUTUSKAN**

Menetapkan :  
PERTAMA :

Menunjuk dan menugaskan kepada:

Nama : Sri Handayani, S.Pd.,M.Pd.  
NIP : 198011282005012001  
Pangkat/Golongan : III/B  
Jabatan Akademik : Lektor  
Sebagai Pembimbing

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : AYU RIZKY LESTARININGTYAS  
NIM : 2301410037  
Jurusan/Prodi : BAHASA & SASTRA ASING/Pend. Bhs. Prancis  
Topik : Variasi Permainan Bahasa Untuk Kegiatan Apersepsi Kelas

KEDUA :

Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

- Tembusan  
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik  
2. Ketua Jurusan  
3. Petinggal



DITETAPKAN DI : SEMARANG  
PADA TANGGAL : 31 Desember 2014

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.  
NIP 196008031989011001



2301410037