



**PENGEMBANGAN VARIASI APERSEPSI TINDAK  
TUTUR MENAFSIRKAN INSTRUKSI, TANDA DAN  
RAMBU UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA  
PRANCIS KELAS X**

**SKRIPSI**

**untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**oleh**

Nama : Albesty Marhesa Priscasari

NIM : 2301415024

Progam Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2020**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

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

Semarang, 13 Desember 2019

Pembimbing



Sri Handayani, S.Pd., M.Pd.

NIP 198011282005012001

## PENGESAHAN KELULUSAN

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

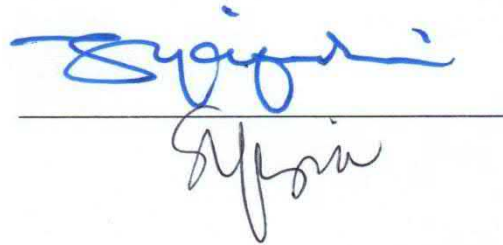
pada hari : Senin

tanggal : 23 Desember 2019

### Panitia Ujian Skripsi

Ketua

Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd.  
NIP. 198405022008121005



---

Sekretaris

Silvia Nurhayati, S.Pd., M.Pd.  
NIP 197801132005012001

---

Penguji I

Neli Purwani, S.Pd., M.A.  
NIP 198201312005012001



---

Penguji II

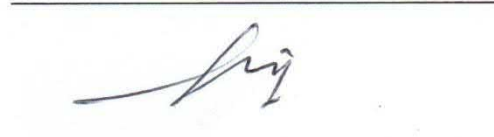
Dra. Diah Vitri Widayanti, DEA.  
NIP 196508271989012001



---

Penguji III

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



---



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum

NIP 196202211989012001

## PERNYATAAN

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

Semarang, 13 Desember 2019



Albesty Marhesa Priscasari  
NIM 2301415024

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO :**

- ✓ “Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya.”  
(QS. Al Baqarah : 286)
- ✓ “Boleh jadi kamu membenci sesuatu namun ia amat baik bagimu dan boleh jadi engkau mencintai sesuatu namun ia amat buruk bagimu, Allah Maha Mengetahui sedangkan kamu tidak mengetahui.” (QS. Al Baqarah : 216)
- ✓ “Dan Allah bersama orang-orang yang sabar.” (QS. Al-Anfal :66)
- ✓ “... kun fayakun”. Jadilah! Maka jadilah sesuatu itu. (QS. Al Baqarah : 117)
- ✓ “Semua yang dilakukan diniatkan atas ridho Allah dan Ibu, yakinlah apapun hasilnya insyaallah akan menjadi yang terbaik. Yang penting usaha dulu.” (Albesty Marhesa P)

### **PERSEMBAHAN**

Untuk Nenek, Ibu, Ayah dan Adik-adikku  
(Sinergy dan Classdio).

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Pengembangan Variasi Apersepsi Tindak Tutur Menafsirkan Instruksi, Tanda dan Rambu untuk Pembelajaran Bahasa Prancis Kelas X** dengan baik. Skripsi ini disusun dan diajukan dalam rangka menyelesaikan tugas akhir studi Strata 1 untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan.

Penulis menyadari skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada :

1. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah mengesahkan skripsi ini.
2. Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing yang telah memberikan kelancaran administrasi.
3. Dr. Mohamad Syaefudin, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Prancis yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian ini.
4. Sri Handayani, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, mengoreksi, serta memberikan arahan dan motivasi hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Neli Purwani, S.Pd., M.A., dosen validator dan penguji I, yang telah meluangkan waktunya untuk menguji produk dan memberikan arahan dalam memperbaiki skripsi ini.

6. Dra. Diah Vitri Widayanti, DEA., penguji II, yang telah meluangkan waktunya untuk menguji dan memberikan arahan dalam memperbaiki skripsi ini.
7. Para Dosen Pendidikan Bahasa dan Prancis, yang telah membagikan ilmu yang bermanfaat selama masa kuliah.
8. Nenek, Ayah, Ibu dan Adik-adik yang selalu memberi doa, semangat dan restu.
9. Sahabat-sahabat yang selalu memberi dukungan, semangat, bantuan untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Rekan-rekan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Perancis angkatan 2015 yang selalu memberikan semangat, saran dan bantuan.
11. Guru bahasa Prancis dan siswa-siswi SMA Negeri 8 Semarang dan SMA Negeri 2 Demak yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menjadi responden dalam skripsi ini.
12. Semua teman dan pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Semarang, 13 Desember 2019

Penulis

## SARI

Priscasari, Albesty Marhesa. 2019. *Pengembangan Variasi Apersepsi Tindak Tutur Menafsirkan Instruksi, Tanda dan Rambu untuk Pembelajaran Bahasa Prancis Kelas X*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Sri Handayani, S.Pd, M.Pd.

**Kata kunci:** apersepsi, tindak tutur, variasi

Apersepsi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru pada awal pelajaran untuk mengarahkan siswa pada materi pelajaran yang akan dipelajari. Kegiatan apersepsi sangat penting dilakukan oleh guru sebelum masuk ke inti pelajaran. Guru seringnya melakukan kegiatan rutin membuka pelajaran seperti, menyapa siswa, berdoa, lalu mempresensi siswa. Dan kegiatan apersepsi yang sering dilakukan hanya mereview pelajaran lalu. Jika hal tersebut dilakukan terus-menerus maka, siswa akan merasa bosan dan tidak tertarik pada pelajaran yang akan dipelajari. Oleh karena itu, dibutuhkan kegiatan apersepsi yang lebih variatif.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui apa saja kebutuhan guru terhadap kegiatan apersepsi dan mengetahui wujud pengembangan variasi kegiatan apersepsi tindak tutur menafsirkan instruksi, tanda dan rambu untuk pembelajaran bahasa Prancis kelas X. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (RnD)*, yang mengadopsi lima langkah, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain.

Hasil dari penelitian ini, berupa buku variasi kegiatan apersepsi menafsirkan instruksi, tanda dan rambu (*instructions, signes, panneaux*). Dalam buku ini terdapat dua belas variasi kegiatan apersepsi. Pada tiap kegiatan dilengkapi dengan unsur-unsur, yakni : nama kegiatan, jenis apersepsi, materi, tujuan kegiatan, tujuan pembelajaran, waktu, alat pendukung, serta langkah-langkah penerapan. Kemudian pada tahap akhir, rancangan tersebut dikonsultasikan pada ahli bahasa Prancis untuk mengetahui kekurangannya. Setelah melakukan revisi sesuai komentar dan saran ahli, rancangan ini divalidasi oleh ahli dan dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran di dalam kelas.



**THE DEVELOPMENT OF APPERCEPTION VARIATION SPEECH  
ACTS INTERPRETING INSTRUCTIONS, SIGNS AND TRAFFIC SIGNS  
FOR FRENCH LESSON IN TENTH GRADE**

**Albesty Marhesa Priscasari, Sri Handayani**

Study Program of French as a Foreign Language (FLE),  
Departement of Foreign Languages and Literatures,  
Faculty of Language and Art, Universitas Negeri Semarang  
Surel: albesty.mahersa13@gmail.com

**ABSTRACT**

Apperception is an activity carried out by the teacher before starting the lesson. Apperception activities are very important to mentally prepare students for receiving lessons. The purpose of this research is to determine the teacher's needs for apperception activities and to describe the result of development of apperception activities in speech acts interpret instructions, signs and traffic signs for French lesson 10<sup>th</sup> grade. Method used in this research is Research and Development (RnD). The result of this study is a product in the form of book variations in apperception activities for 10<sup>th</sup> grade in speech acts interpreting instructions, signs and traffic signs. The speech acts are based on the 2013 Curriculum syllabus on French lesson in 10<sup>th</sup> grade. There are twelve variations of apperception activities. Each activity has elements: name of the activity, type of apperception, material, purpose of the activity, learning objectives, duration, support tools and stages of the activity.

**Keywords: apperception, speech act, variation**

**LE DÉVELOPPEMENT DE LA VARIATION DE L'APPERCEPTION  
POUR INTERPRÉTER LES INSTRUCTIONS, LES SIGNES ET LES  
PANNEAUX DE CLASSE X**

**Albesty Marhesa Priscasari, Sri Handayani**

Programme d'Étude de la Pédagogie du Français Langue Étrangère (FLE),  
Département des Langues et des Littératures Étrangères,  
Faculté des Langues et des Arts, Universitas Negeri Semarang

**RÉSUMÉ**

L'apperception est une activité réalisée par l'enseignant avant le début de la leçon. Les activités d'apperception sont très importantes pour préparer mentalement les apprenants à l'enseignement. Le but de cette recherche est de déterminer ce dont l'enseignant avait besoin pour des activités d'apperception et de connaître la forme de développement de la variation d'apperception pour la classe X sur l'acte de parole interpréter les instructions, les signes et les panneaux. Cette recherche utilise la méthode de recherche et développement (RnD). Le résultat de cette recherche est un livre des activités d'apperception pour la classe X ayant l'acte de parole interpréter les instructions, les signes et les panneaux, basés sur le programme de 2013. Ce livre propose 12 variations d'apperception. Chaque activité a les éléments suivants : nom de l'activité, type d'apperception, matière, but de l'activité, objectif d'apprentissage, durée, outils de support et étapes de l'activité.

**Mots-clés : apperception, instructions, signes, panneaux, variation**

## INTRODUCTION

Le processus d'apprentissage est l'activité principale du processus d'éducation à l'école. Cette activité est un exemple du processus de communication, en raison de l'interaction entre l'enseignant et les apprenants. En pratique, des compétences pédagogiques de base, pour les enseignants, sont nécessaires. Comme indiqué par Marno et Idris (2008, p. 53), il existe huit compétences pédagogiques de base en apprentissage, ce sont (1) la compétence d'ouvrir et de clôturer les cours, (2) d'expliquer les matières, (3) de poser les questions, (4) de donner le renforcement, (5) de créer la variation, (6) de guider la discussion, petit groupe et individuel, (7) d'organiser la classe, (8) d'activer l'apprentissage des apprenants.

Selon Bailey, cité par Rasto (2015, p. 35), l'ouverture des cours est un élément essentiel du processus d'apprentissage, mais elle est souvent sous-utilisée. De nombreux enseignants souhaitent ardemment inciter les apprenants à apprendre, mais la plus grande partie ne parviennent pas à présenter la leçon aux apprenants.

Lors de l'ouverture d'une leçon, l'enseignant doit trouver un moyen de susciter l'enthousiasme et l'intérêt pour la leçon à apprendre. La façon du faire est l'apperception. Selon Marno & Idris (2008, p. 77), l'apperception est un lien pour se connecter la compréhension des apprenants qui peut être utilisée comme moyen ou étape initiale pour expliquer de nouvelles choses ou de nouvelles matières que les apprenants apprennent.

Mais dans sa mise en œuvre, les enseignants réalisent rarement les activités d'apperception variées. Comme dans l'opinion de James citée par Chatib (2016, p. 82), la compréhension de l'apperception est encore très mal maîtrisée par les enseignants. De nombreux enseignants supposent que la maîtrise de l'aperception n'a qu'un "faible" effet sur le processus d'enseignement-apprentissage. Selon Graham, cité par Rasto (2015, p. 35), l'enseignant est plus concentré sur la transmission directe de la matière que sur la stimulation préalable de l'intérêt des apprenants pour la matière.

Selon Chatib (2016, p. 94), l'apperception peut se faire de quatre manières : brise-glace, histoire amusante, musique, et gymnase du cerveau. Pour attirer l'attention des apprenants sur la leçon, il est également possible d'utiliser des jeux, comme le dit (Silva, 2008, p. 26) "... l'un des principaux avantages pédagogiques du jeu : en induisant chez les apprenants un changement de focalisation, par le déplacement de l'attention des contenus énoncés dans le programme et des habitudes scolaires figées vers l'enjeu ludique, il permet parfois de lever des blocages conscients ou inconscients."

Une étude menée par Silva (2009), montre que la créativité et le jeu sont propices à l'amélioration des processus cognitifs et émotionnels, augmentant la motivation à apprendre le français. Selon Rismawati (2015), un jeu est un média pour attirer leur attention. Ensuite Harkou (2015), parle également que les apprenants doivent utiliser des activités ludiques (jeux) pour apprendre le français,

car ils peuvent améliorer leurs capacités production orale. Puis, dans la recherche de HR (2015), il a discuté le concept d'apperception et les manières de le faire sont discutés afin de créer un apprentissage efficace. Certaines recherches ont permis de conclure que l'activité d'apperception est très influente sur la capacité des apprenants à recevoir des leçons afin de créer un apprentissage efficace.

Basé sur les études préliminaires par observation en questionnant informellement les professeurs et les lycéens, les professeurs ont dit qu'ils n'avaient pas eu le temps de créer des activités d'apperception. Et la plupart des professeurs ont du mal à trouver des références à des activités d'apperception conformés à la matière, parce qu'ils ne comprennent pas bien l'utilisation d'internet. Les lycéens expriment qu'ils ne se sentent pas intéressés par la leçon si le professeur explique la matière directement sans activité d'apperception. Ils s'ennuient et s'endorment pendant la leçon.

Puis, basé sur les études préliminaires menées aux stagiaires du français en 2018, il est connu qu'ils réalisaient rarement les activités d'apperception variées. Ils ne font que des activités de salutation habituelle, présentent l'assiduité des lycéens, prient et passent en revue les leçons précédentes. Si cela se fait de manière continue et sans activités d'apperception variées, les lycéens se sentiront ennuyés et indifférents aux leçons à tirer.

L'exemple d'activité d'apperception peuvent être faites par les professeurs est des multiples de trois. Le professeur demande aux lycéens de compter à tour de rôle dans l'ordre de leur place. Mais, pour un multiple de trois, ce nombre ne doit pas être mentionné. Les lycéens qui peuvent à leur tour mentionner les multiples du nombre trois doivent être applaudis. Cette activité d'apperception peut être réalisée pour l'acte de parole montrent les heures, les jours, les dates, les mois, les années.

En classe X d'apprentissage du français, il y a plusieurs actes de parole. Je choisis l'acte de parole interpréter les instructions, les signes et les panneaux, parce que dans la vie de tous les jours, les lycéens voient souvent des instructions, des signes et des panneaux sur l'autoroute. Je souhaite également faire référence à la variation des activités d'apperception pour le professeur, à appliquer à l'apprentissage du français, en particulier lors de l'enseignement de ce matériel.

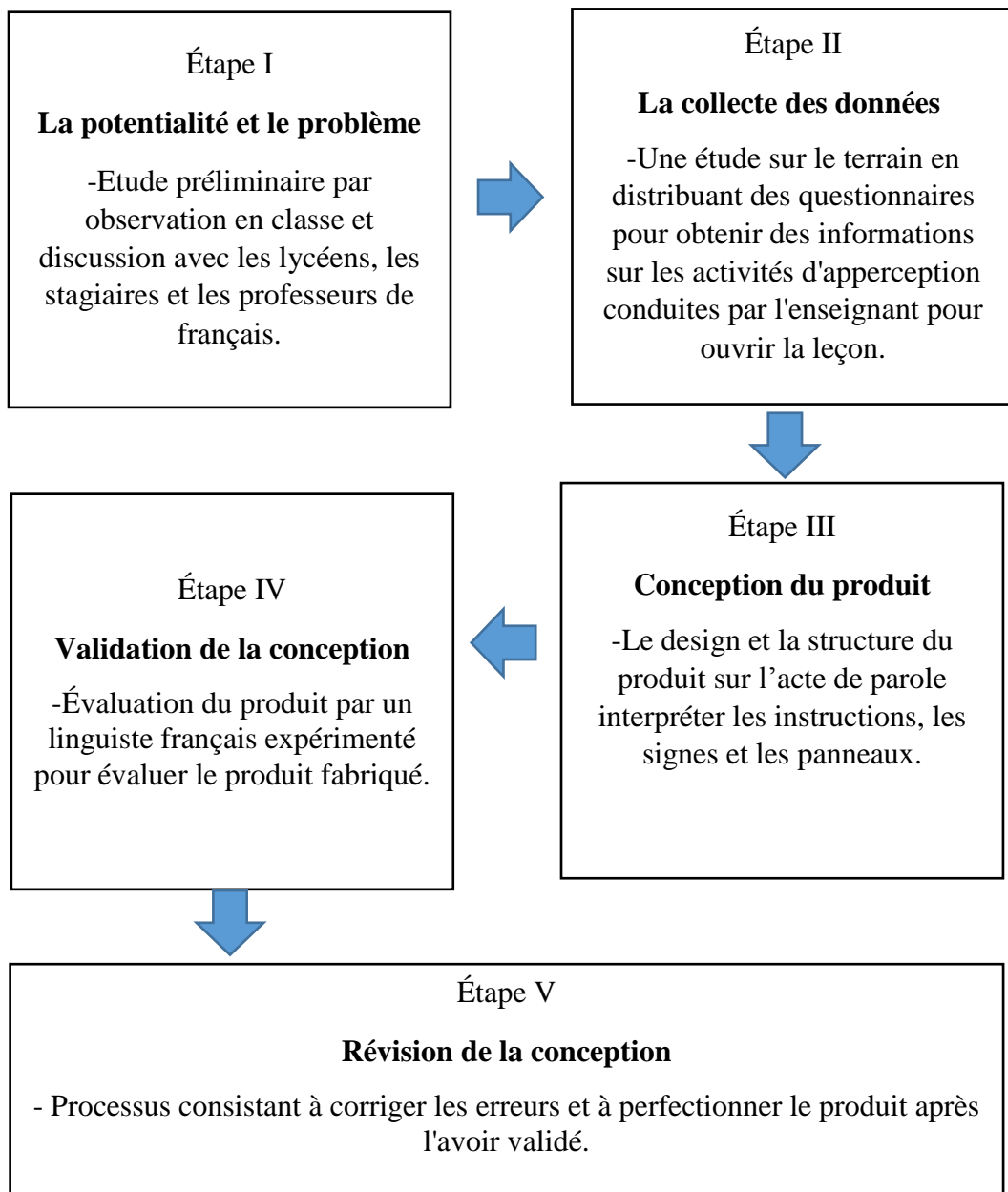
Par conséquent, je vais créer des variations des activités d'apperception sur acte de parole interpréter les instructions, les signes et les panneaux l'apprentissage du français de classe X.

## **METODE DE LA RECHERCHE**

La méthode utilisée dans cette recherche est la méthode de la recherche et du développement (RnD). Selon Sugiyono (2015, p. 409), les étapes de cette recherche sont : 1) Analyse de la Potentialité et du problème, 2) Collecte de données, 3) Conception du produit, 4) Validation de la conception, 5) Révision de la conception, 6) Test du produit, 7) Révision du produit, 8) Test d'utilisation, 9) Révision du produit, 10) Production en série.

Dans cette recherche, je considère le temps nécessaire pour mener des recherches, du financement et de l'énergie dans le développement des variations d'apperception, donc je ne prends que les étapes un à cinq. Les étapes de la recherche sont :

**Table 1 Les étapes de recherche et développement**



## RÉSULTATS ET DISCUSSION

Dans cette recherche, j'utilise l'enquête de l'analyse des besoins aux professeurs de français et les lycéens la classe X dans le cours du français. J'ai distribué des questionnaires au professeurs et lycéens de à SMAN 8 Semarang et

SMAN 2 Demak. Les résultats du questionnaire d'analyse des besoins sont comme suivis :

1. L'activité que le professeur fait pour ouvrir la classe.  
Au moment d'entrer en classe, les professeurs ont dit qu'ils avaient fait des activités de motivation, tandis que les lycéens ont déclaré que le professeur avait mené des activités de questions et réponses.
2. Les activités que le professeur fait dans l'ouverture la leçon.  
En ouvrant la leçon, les professeurs ont déclaré qu'ils menaient des activités de questions et réponses, tandis que les lycéens ont déclaré que le professeur avait d'autres activités, comme des salutations, prier, chanter, discuter de la matière passée.
3. La connaissance le professeur et les lycéens si l'activité d'apperception est l'activité initiale du processus d'apprentissage.  
Les professeurs et les lycéens déclarent qu'ils savent que l'apperception est l'activité initiale du processus d'apprentissage.
4. L'importance de l'apperception dans le processus d'apprentissage.  
Les professeurs et les lycéens pensent que l'apperception est importante dans le processus d'apprentissage.
5. Le professeur a fait l'activité d'apperception dans l'ouverture l'apprentissage.  
Les professeurs et les lycéens déclarent que le professeur a fait l'activité d'apperception lors de l'ouverture de la leçon.
6. Le professeur fait toujours l'activité d'apperception dans la classe.  
Les professeurs et les lycéens déclarent que le professeur fait souvent l'activité d'apperception.
7. L'opinion du professeur et les lycéens sur l'activité d'apperception dans l'ouverture de leçon donne l'effectue sur le processus d'apprentissage.  
Les professeurs et les lycéens pensent que l'activité d'apperception dans l'ouverture de la leçon donne l'effectue sur le processus d'apprentissage.
8. Les variations d'apperception nécessaires au professeur.  
Les professeurs et les lycéens répondent que les variations nécessaires sont l'histoire amusante, la musique et le jeu.

#### Le Produit

Le produit dans cette recherche est un livre contenant des variations de l'activités d'apperception pour la classe X sur l'acte de parole interpréter les instructions, les signes et les panneaux. Dans ce livre, il y a 12 variations de l'apperception, sont : 1) Mentionnez ! Ne soyez pas pareil !, 2) Qu'est-ce qui est différent ?, 3) La Chanson de Feu de Circulation, 4) Combien suis-je?, 5) À Gauche, À Droite, 6) Mémorisez ! Cherchez-le !, 7) La Chanson D'impératif, 8) Associez-le !, 9) Panneaux de confusion, 10) Devinez la position, 11) La Chanson de Prépositions, 12) Mentionnez la position!.

Chaque activité d'apperception a les éléments suivants :

- a. Le nom de l'activité  
Le nom de l'activité est court et reflète chaque activité d'apperception.
- b. Le type d'apperception

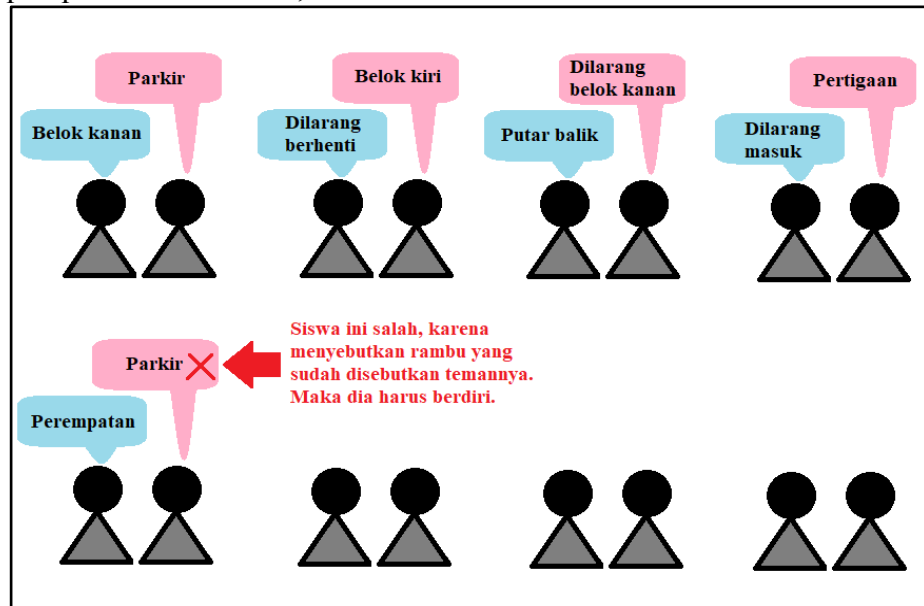
Dans ce livre, il existe trois types de l'apperception. Ce sont l'histoire amusante, la musique et le jeu. Cette type est choisi selon les résultats du questionnaire d'analyse des besoins.

- c. La matière  
Dans l'acte de parole interpréter les instructions, les signes et les panneaux, il y a les matières. Ce sont le matériel des panneaux de signalisation, les directions de la route, l'impératif positif et négatif et les prépositions.
- d. Le but de l'activité  
Le but de chaque activité d'apperception est différent, à savoir ouvrir un nouveau matériel ou répéter le matériel qui a été enseigné.
- e. L'objectif d'apprentissage  
Cet élément montre l'objectif d'apprentissage après l'activité d'apperception lors de la réunion.
- f. La durée  
Le temps est la durée nécessaire à l'enseignant pour réaliser l'activité d'apperception.
- g. Les outils de support  
Ces informations servent à informer les outils nécessaires à chaque activité d'apperception.
- h. Les étapes de l'activité  
Ces informations, pour faciliter le professeur dans la réalisation et la transmission des activités d'apperception aux lycéens lors de l'application en classe. Dans les étapes, il y a des exemples de phrases pour la prestation d'activités d'apperception, des exemples de phrases reliant les activités d'apperception au matériel. Il y a aussi les images des activités d'apperception.

Voici les exemples d'activités de l'apperception dans ce livre :

1. Mentionnez ! Ne soyez pas pareil !
  - Le type d'apperception : le jeu
  - La matière : les panneaux de signalisation
  - Le but d'activité : pour ouvrir le nouveau matériel sur les panneaux de signalisation
  - L'objectif d'apprentissage : les lycéens peuvent mentionner les panneaux de signalisation
  - La durée : 8-10 minutes
  - Les outils de support : -
  - Les étapes de l'activité :
    - 1) Le professeur salue et présente la présence les lycéens.
    - 2) Le professeur oriente les lycéens sur cette activité.
    - 3) Le professeur demande à chaque lycéen de mentionner un panneau de signalisation qu'il connaît à son tour dans l'ordre des bancs. Les panneaux qui ont été mentionnés peuvent ne plus être mentionnés par d'autres lycéens. S'il y a les lycéens qui le mentionnent, il faut se lever.  
Exemple : "Les enfants, avant d'entrer dans la matière, essayez de mentionner les panneaux de signalisation que vous connaissez. En commençant à l'avant du banc, puis sur le côté droit, puis en serpentant en arrière. Un lycéen mentionne un panneau mais peut ne pas être le

même, alors les panneaux mentionnés par son ami peuvent ne plus être mentionnés. Par exemple, vous (en montrant A qui est assis sur le siège avant à gauche) mentionnez tourner à droite, puis vous (en montrant B qui est assis à côté A) mentionnez le stationnement. Et vous (en montrant J qui est assis dans la deuxième rangée de bancs) ne devez pas mentionner les panneaux qui ont été mentionnés. Vous comprenez ? Si quelqu'un le mentionne, il doit se lever.”



**Image 1 Visualisation de l'activité Mentionnez ! Ne soyez pas pareil !**

- 4) Après cela, le professeur doit relier les activités d'aperception réalisées avec la matière à enseigner.  
Exemple : “Les enfants, cette activité consiste à découvrir votre connaissance sur des panneaux de signalisation que vous voyez souvent. Alors, nous apprenons facilement le matériel sur les panneaux de signalisation en français.

2. Combien suis-je ?

Le type d'aperception	: l'histoire amusante
La matière	: les directions de la route
Le but d'activité	: pour ouvrir le nouveau matériel sur les directions de la route
L'objectif d'apprentissage	: les lycéens sont capables de deviner les directions de la route
La durée	: 5-7 minutes
Les outils de support	: -
Les étapes de l'activité	:

- 1) Le professeur salue et présente la présence des lycéens.
- 2) Le professeur raconte une histoire et demande aux lycéens de prêter attention à l'histoire. Ensuite, le professeur pose une question.

Exemple :



- Le professeur : Les enfants, avant d'entrer dans un nouveau sujet, j'ai une histoire. Je vais poser une question de l'histoire. Vous devez faire attention à l'histoire. Vous comprenez ?  
Janne va aller à l'école. De sa maison, elle tourne à droite puis tout droite, elle traverse un pont. Ensuite, elle tourne à droite, puis tourne à gauche. Après elle passe un marché, elle tourne à gauche. Tout droite, passe un restaurant, puis tourne à droite. Et elle arrive à l'école. La question est combien de virages sur la route ?
  - Les lycéens : Il y a cinq.
  - Le professeur : La réponse est fausse. La bonne réponse est deux. Ce sont à droite et à gauche.
- 3) Après cela, le professeur doit relier les activités d'apperception réalisées avec la matière à enseigner.  
Exemple : "Les enfants, si vous faites attention, l'image les directions que vous voyez souvent sur le bord de la route sont les panneaux de signalisation. Et le matériel que nous allons étudier aujourd'hui est les directions de la route en français."
3. La Chanson de L'impératif
- |                            |   |
|----------------------------|---|
| Le type d'apperception     | : la musique  |
| La matière                 | : l'impératif positif et négatif                          |
| Le but d'activité          | : pour répéter le matériel l'impératif positif et négatif |
| L'objectif d'apprentissage | : les lycéens connaissent l'impératif positif et négatif  |
| La durée                   | : 7-8 minutes   |
| Les outils de support      | : l'ordinateur et le projecteur                           |
| Les étapes de l'activité   | :   |
- 1) Le professeur salue et présente la présence des lycéens.
  - 2) Le professeur oriente les lycéens sur cette activité.  
Exemple : "Les enfants, nous chantons ensemble avant d'entrer dans la matière. J'ai une nouvelle chanson. Je vais donner les paroles de la chanson et donner un exemple. Cette chanson utilise le ton de la chanson "Satu-satu Aku Sayang Ibu". Vous chantez après moi. Vous comprenez ?"
  - 3) Le professeur donne les paroles de la chanson sur le projecteur.  
Les paroles :  

"Tournez à gauche, *beloklah ke kiri..*  
 Tournez à droite, *beloklah ke kanan..*  
 Ne tournez pas à gauche, *dilarang belok kiri..*  
 Ne tournez pas à droite, *dilarang belok kanan..*"
  - 4) Le professeur donne un exemple de la chanson avec le ton de la chanson "Satu-Satu Aku Sayang Ibu".
  - 5) Le professeur demande aux lycéens de chanter cette chanson.
  - 6) Après cela, le professeur doit relier les activités d'apperception réalisées avec le matériel à enseigner.

Exemple : “Les enfants, les paroles dans cette chanson l’impératif positif et négatif. Conformément à la matière que nous allons étudier aujourd’hui, c’est l’impératif positif et négatif.”

#### 4. La Chanson de Prépositions

Le type d’aperception : la musique  
La matière : les prépositions  
Le but d’activité : pour répéter le matériel les prépositions  
L’objectif d’apprentissage : Les lycéens connaissent les prépositions  
La durée : 7-8 minutes  
Les outils de support : l’ordinateur et le projecteur

Les étapes de l’activité :

- 1) Le professeur salue et présente la présence des lycéens.
- 2) Le professeur oriente les lycéens sur cette activité.

Exemple : “Les enfants, nous chantons ensemble avant d’entrer dans la matière. J’ai une nouvelle chanson. Je vais donner les paroles de la chanson et donner un exemple. Cette chanson utilise le ton de la chanson “Balonku Ada Lima”. Vous chantez après moi. Vous comprenez ?”

- 3) Le professeur donne les paroles de la chanson sur le projecteur.

Les paroles :

“Devant *itu di depan..*  
Derrière *itu di belakang..*  
Entre *itu di antara..*  
À côté de *di samping..*  
En face de *itu di seberang.*  
*Yeee!!*  
À gauche de, *di sebelah kiri..*  
À droite de, *sebelah kanan.*  
*Mari kita hafalkan.”*

- 4) Le professeur donne un exemple de la chanson avec le ton de la chanson “Balonku Ada Lima”.
- 5) Le professeur demande aux lycéens de chanter cette chanson.
- 6) Après cela, le professeur doit relier les activités d’aperception réalisées avec la matière à enseigner.

Exemple : “Cette activité vise à vous faire connaître les prépositions ou la localisation d’objets en français. Pour que nous apprenions facilement le matériel que nous allons étudier.

Puis, le produit est validé par des experts pour découvrir les défauts de la conception initiale. Les commentaires et suggestions d’experts suivants :

1. L’amélioration des exemples des sujets.
2. L’amélioration de la présentation d’exemples de phrases et de phrases reliant l’aperception au matériel, séparées pour chaque phrase ou énoncé.
3. L’amélioration de l’ajout de la ponctuation virgule (,).
4. L’amélioration des activités d’aperception "Mentionnez la position !" en changeant la langue dans les questions du professeur et les réponses des lycéens.

5. L'amélioration des objectifs d'apprentissage.  
 Ensuite, je fais des améliorations de produits sur la base des commentaires et suggestions d'experts. Les améliorations sont :
1. Des noms des lycéens qui ont utilisé les lettres à l'origine a été remplacé par les noms des personnes.  
 L'exemple : "A" remplace par "Wina".
  2. Les exemples de phrases d'accouchement et les exemples de phrases reliant l'aperception au matériau sont cités (") et séparés dans chaque phrase ou énoncé.  
 L'exemple :  
 -Avant de la révision :  
 "Les enfants, nous chantons ensemble avant d'entrer dans la matière. J'ai une nouvelle chanson. Je vais donner les paroles de la chanson et donner un exemple. Cette chanson utilise le ton de la chanson "Pelangi-pelangi". Vous chantez après moi. Vous comprenez ?"  
 -Après la révision :  
 "Les enfants, nous chantons ensemble avant d'entrer dans la matière."  
 "J'ai une nouvelle chanson."  
 "Je vais donner les paroles de la chanson et donner un exemple."  
 "Cette chanson utilise le ton de la chanson "Pelangi-pelangi"."  
 "Vous chantez après moi. Vous comprenez ?"
  3. L'ajout de signes de ponctuation par des virgules (,) dans le discours direct après le mot "enfants" dans les activités d'aperception "Mentionnez la position !" de la phrase d'exemple reliant l'aperception au matériau.  
 L'exemple :  
 -Avant de la révision :  
 "Les enfants si vous regardez clairement, dans cette histoire il y a quelques vocabulaires de préposition sont mentionnés."  
 -Après la révision :  
 "Les enfants, si vous regardez clairement, dans cette histoire il y a quelques vocabulaires de préposition sont mentionnés."
  4. Les questions du professeur et les réponses des lycéens continue à utiliser le français.  
 L'exemple :  
 La question du professeur : "Atha, à droite de toi c'est qui ?"  
 La réponse du lycéen : "À droite de moi c'est Gendis"
  5. Les objectifs d'apprentissage sont expliqués plus en détail en fonction de l'activité.  
 L'exemple :  
 -Avant de la révision :  
 L'objectif d'apprentissage : Les lycéens est capable de mémoriser la direction de la route et les images.  
 -Après la révision :  
 L'objectif d'apprentissage : Les lycéens peuvent mémoriser la direction de la route et trouver les images appropriées.

## CONCLUSION

Sur la base de l'analyse des besoins, les professeurs et les lycéens ont besoin de variations d'aperception pour commencer la leçon. Le résultat de cette recherche est un livre contenant des variations de l'activités d'aperception pour la classe X sur l'acte de parole interpréter les instructions, les signes et les panneaux, mais leur efficacité n'a pas été testée. Par conséquent, des recherches supplémentaires sont nécessaires pour déterminer l'efficacité des activités d'aperception décrites dans ce livre.

## REMERCIEMENTS

Je remercie ma grand-mère, mes parents, mes frères qui me prient et me supportent toujours. Et je remercie aussi mes amis qui toujours m'ont encouragée.

## RÉFÉRENCES

- Chatib, Munif. (2016). *Gurunya manusia*. Bandung : Kaifa.
- HR, Mansur. (2015). Menciptakan Pembelajaran Efektif Melalui Apersepsi. *E-Buletin*, 1-15.
- Harkou, Lilia. (2015). Pour l'utilisation de l'activité lundique en Algérie dans la classe de FLE. *Synergies Algérie*, 59-71.
- Marno & Idris. (2008). *Strategi dan Metode Pengajaran*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.
- Rasto. (2015). *Pembelajaran Mikro*. Bandung : ALFABETA, cv.
- Rismawati, dkk. (2015). Le développement du média interactif "devose" pour la compétence de la production écrite des lycéens de la dixième classe ayant le thème la vie scolaire, *Didacticofrancia : Journal Didactique du FLE*, 1-8.
- Silva, Haydée. (2008). *Le jeu en classe de langue*. Paris: CLE International.
- Silva, Haydée. (2009). La créativité associée au jeu en classe de Français Langue Étrangère, *Synergies European*, 105-117.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : ALFABETA, cv.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN KELULUSAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vi</b>
<b>SARI .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>RÉSUMÉ.....</b>	<b>x</b>
<b>ARTICLE .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xxi</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xxiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xxv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xxvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xxvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	7

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS**

2.1 Kajian Pustaka.....	8
2.2 Landasan Teoretis .....	11
2.2.1 Pengertian Pembelajaran .....	11
2.2.2 Keterampilan Dasar mengajar .....	12
2.2.3 Keterampilan Membuka Pelajaran .....	16
2.2.4 Apersepsi.....	20
2.2.5 Buku yang digunakan oleh Satuan Pendidikan.....	32

## **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Pendekatan Penelitian .....	36
3.2 Sasaran Penelitian .....	36
3.3 Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan.....	36
3.3.1 Potensi dan Masalah.....	38
3.3.2 Pengumpulan Data .....	39
3.3.3 Desain Produk .....	40
3.3.4 Validasi Desain .....	44
3.3.5 Revisi Desain .....	48

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Potensi dan Masalah.....	49
4.2 Pengumpulan Data .....	50
4.3 Desain Produk .....	55
4.3.1 Pembuatan Produk Awal.....	55
4.4 Validasi Desain Produk.....	69

4.5 Revisi Desain .....	70
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Simpulan .....	76
5.2 Saran .....	77
<b>DAFTAR PUSAKA .....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>80</b>

## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Alur Metode Penelitian dan Pengembangan .....	37
---	----



## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan .....	40
Tabel 3.2 Kisi-kisi Desain Produk.....	41
Tabel 3.3 Lembar Uji Validasi Format Buku .....	44
Tabel 3.4 Lembar Uji Validasi Kegiatan Apersepsi.....	46
Tabel 4.1 Data Hasil Analisis Kebutuhan Guru Dan Siswa Terhadap Pengembangan Variasi Apersepsi .....	51

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 4.1 Halaman Sampul.....	57
Gambar 4.2 Halaman Prakata .....	58
Gambar 4.3 Halaman Daftar Isi .....	59
Gambar 4.4 Halaman Penutup.....	66
Gambar 4.5 Halaman Daftar Pustaka .....	67
Gambar 4.6 Halaman Tentang Penulis .....	68
Gambar 4.7 Halaman Sampul Belakang.....	69

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Sk pembimbing .....	81
Lampiran 2 Hasil angket analisis kebutuhan guru.....	82
Lampiran 3 Hasil angket analisis kebutuhan siswa .....	86
Lampiran 4 Hasil Lembar Validasi Produk.....	90
Silabus Bahasa Prancis SMA Kelas X.....	94

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dalam sebuah proses pendidikan seorang pendidik atau guru merupakan salah satu komponen yang sangat penting selain komponen lainnya. Seperti tujuan, kurikulum, metode, sarana dan prasarana, lingkungan dan evaluasi. Seorang guru dianggap paling penting karena menentukan keberhasilan tujuan pendidikan dan proses belajar mengajar. Oleh karenanya, peran dan kedudukan guru perlu diperhatikan dalam peningkatan mutu pendidikan. Salah satu tugas pokok seorang guru adalah mengajar. Untuk dapat mengajar dengan baik, seorang guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan mengajar secara teori maupun praktik. Kemampuan dan keterampilan mengajar yang dikuasai guru sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah.

Proses belajar mengajar atau proses pembelajaran merupakan kegiatan utama di dalam proses pendidikan di sekolah. Kegiatan tersebut adalah salah satu contoh dari proses komunikasi, karena adanya interaksi antara guru dan siswa. Dalam pelaksanaannya dibutuhkan keterampilan dasar mengajar yang baik untuk guru. Seperti yang dikemukakan Marno dan Idris (2008:53), ada 8 keterampilan dasar mengajar dalam pembelajaran, meliputi (1) keterampilan membuka dan menutup pelajaran, (2) keterampilan menjelaskan (3) keterampilan bertanya, (4) keterampilan memberi penguatan, (5) keterampilan mengadakan variasi, (6)

keterampilan membimbing diskusi, kelompok kecil, dan perorangan, (7) keterampilan mengelola kelas, (8) keterampilan mengaktifkan belajar siswa.

Di antara keterampilan dasar mengajar tersebut, keterampilan yang pertama dilakukan guru adalah keterampilan membuka pelajaran karena keterampilan tersebut dilakukan di awal pelajaran. Menurut Bailey sebagaimana dikutip oleh Rasto (2015:35), membuka pelajaran merupakan bagian vital dari proses pembelajaran, namun sering kurang dimanfaatkan. Banyak guru yang begitu bersemangat untuk mendapatkan siswa aktif dalam pembelajaran, namun mereka banyak yang gagal memperkenalkan pelajaran kepada siswa.

Keterampilan membuka pelajaran adalah upaya yang dilakukan guru untuk mengawali pelajaran sebelum masuk ke materi inti pelajaran. Pada saat membuka pelajaran, guru harus menemukan cara untuk membangun semangat siswa dan minat siswa pada pelajaran yang akan dipelajari. Cara yang dapat dilakukan adalah apersepsi. Menurut Marno & Idris (2008:77) apersepsi adalah mata rantai penghubung antara pengetahuan siap siswa yang telah dimiliki oleh siswa untuk digunakan sebagai batu loncatan atau titik pangkal menjelaskan hal-hal baru atau materi baru yang akan dipelajari siswa. Jadi, kegiatan apersepsi penting dilakukan guru di awal pelajaran untuk memancing minat siswa dan mengarahkan siswa pada pelajaran, sehingga guru tidak langsung menjelaskan materi kepada siswa. Apersepsi dilakukan juga untuk menghubungkan pengetahuan siswa dengan pelajaran yang akan dipelajari.

Namun di dalam pelaksanaannya, seringkali guru tidak melakukan kaitan dengan materi yang akan diajarkan, dengan kata lain tidak melakukan kegiatan

apersepsi. Padahal kegiatan apersepsi jika tidak dilakukan akan membuat siswa tidak minat untuk menerima pelajaran. Akibatnya siswa tidak tertarik pada pelajaran, bahkan siswa tidak akan berusaha memahami pelajaran yang diterima dan merasa sukar. Siswa akan mudah merasa bosan, mengantuk, bahkan tidak memperhatikan guru mengajar. Seperti menurut pendapat James sebagaimana dikutip oleh Chatib (2016:82), pemahaman apersepsi masih sangat kurang dikuasai oleh para guru. Banyak guru yang beranggapan bahwa penguasaan apersepsi hanya berpengaruh “kecil” terhadap proses belajar-mengajar. Padahal kenyataannya tidak demikian. Apersepsi sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar dan kemampuan pedagogis seorang guru. Guru lebih fokus untuk langsung menyampaikan materi pelajaran daripada terlebih dahulu merangsang minat siswa terhadap materi pelajaran (Graham sebagaimana dikutip oleh Rasto 2015:35).

Tujuan kegiatan apersepsi adalah menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dari awal dimulai pelajaran hingga masuk ke inti materi. Sehingga siswa akan termotivasi, bersemangat dan mudah menerima materi pelajaran yang akan dipelajari pada hari itu. Kegiatan apersepsi dilakukan seharusnya berkaitan dan sesuai dengan materi pada kompetensi dasar yang diajarkan.

Pada penelitian ini, peneliti telah melakukan studi pendahuluan yaitu observasi dan wawancara tidak resmi pada guru bahasa Prancis dan siswa yang mendapatkan mata pelajaran bahasa Prancis. Informasi yang diperoleh adalah sebagian besar guru tidak memiliki waktu untuk membuat kegiatan apersepsi sendiri dan merasa kesulitan mencari referensi kegiatan apersepsi yang sesuai

dengan materi. Apalagi sebagian besar guru tidak mahir menggunakan internet. Kemudian siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa tidak tertarik pada pelajaran jika guru langsung menjelaskan materi tanpa kegiatan apersepsi. Siswa merasa mudah bosan dan merasa mengantuk saat pelajaran karena siswa merasa kelelahan mengikuti pelajaran di sekolah dari pagi pukul 07.00 WIB hingga sore pukul 15.30 WIB. Pada mata pelajaran bahasa Prancis sendiri, diajarkan 2 kali pertemuan dalam seminggu, masing-masing pertemuan dilakukan selama 90 menit. Saat jam pelajaran berlangsung di siang hari, siswa mulai mengantuk dan tidak memperhatikan pelajaran.

Lalu studi pendahuluan pada mahasiswa PPL 2018, tidak semua mahasiswa PPL melakukan kegiatan apersepsi yang variatif. Seringnya mereka hanya melakukan kegiatan rutin membuka pelajaran seperti, menyapa siswa dengan mengucapkan "*Bonjour, comment allez-vous?*", berdoa, lalu mempresensi siswa. Dan kegiatan apersepsi yang sering dilakukan hanya mereview pelajaran lalu. Jika hal tersebut dilakukan terus-menerus dan tidak dilakukan kegiatan apersepsi yang variatif maka siswa akan merasa bosan dan tidak semangat mengikuti pelajaran.

Contoh kegiatan apersepsi yang dapat dilakukan guru adalah kelipatan tiga. Guru meminta siswa berhitung secara bergiliran sesuai urutan tempat duduk. Namun untuk angka kelipatan tiga, angka tersebut tidak boleh disebutkan. Siswa yang mendapat giliran menyebutkan angka kelipatan tiga harus tepuk tangan. Kegiatan apersepsi ini dapat dilakukan untuk tindak tutur mendemonstrasikan jam, hari, tanggal, bulan, tahun (*heure, jour, date, mois, année*). Guru dapat

meminta siswa untuk menyebutkan angka dalam bahasa Prancis apabila untuk mengulang materi sebelumnya.

Dengan melakukan kegiatan tersebut, siswa dapat mengingat kembali pengetahuan mereka tentang angka, sehingga guru dapat membuat kaitan antara pengetahuan lama siswa dengan materi baru yang akan dipelajari. Kegiatan tersebut juga akan membangun antusias dan mental siswa untuk menerima materi tentang jam, tanggal, dan tahun.

Di dalam pembelajaran bahasa Prancis kelas X diberlakukan Kurikulum 2013. Kurikulum ini mencakup beberapa tindak tutur yang harus diajarkan dalam satu tahun. Setiap tindak tutur dapat diajarkan dalam beberapa pertemuan. Dan setiap pertemuan dibutuhkan kegiatan apersepsi yang sesuai dengan tindak tutur tersebut. Jadi, seorang guru harus menyiapkan berbagai macam kegiatan apersepsi yang berbeda-beda dan variatif.

Salah satu tindak tutur yang diajarkan dalam pembelajaran bahasa Prancis kelas X adalah tindak tutur menafsirkan instruksi, tanda dan rambu (*instructions, signes, panneaux*) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan. Yang berkaitan dengan tindak tutur menetapkan instruksi, tanda dan rambu (*instructions, signes, panneaux*) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional tulis dan lisan. Di dalam tindak tutur ini, siswa mempelajari instruksi, tanda dan rambu-rambu lalu lintas dalam bahasa Prancis. Seperti, belok kanan, belok kiri, dilarang parkir, *stop*, dan lain-lain.



Dalam penelitian ini, peneliti memilih tindak tutur tersebut, karena dalam kehidupan sehari-hari siswa sering melihat berbagai macam papan instruksi, tanda dan rambu-rambu lalu lintas di jalan raya, sehingga mempermudah siswa untuk menafsirkannya. Peneliti juga ingin memberikan referensi variasi kegiatan apersepsi kepada guru untuk diterapkan pada pembelajaran bahasa Prancis khususnya pada tindak tutur menafsirkan instruksi, tanda dan rambu (*instructions, signes, panneaux*).

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Variasi Apersepsi Tindak Tutur Menafsirkan Instruksi, Tanda dan Rambu untuk Pembelajaran Bahasa Prancis Kelas X**”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apa saja kebutuhan guru terhadap kegiatan apersepsi untuk kelas X pada tindak tutur menafsirkan instruksi, tanda dan rambu ?
2. Bagaimanakah wujud pengembangan variasi kegiatan apersepsi untuk kelas X pada tindak tutur menafsirkan instruksi, tanda dan rambu ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui apa saja kebutuhan guru terhadap kegiatan apersepsi untuk kelas X pada tindak tutur menafsirkan instruksi, tanda dan rambu.
2. Mengetahui wujud pengembangan variasi kegiatan apersepsi untuk kelas X pada tindak tutur menafsirkan instruksi, tanda dan rambu.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini :

1. Bagi Guru

Dapat menambah variasi kegiatan apersepsi dalam mengajar. Khususnya tindak tutur menafsirkan instruksi, tanda dan rambu. Dan mampu menarik minat dan menyiapkan mental siswa dalam belajar bahasa Prancis.

2. Bagi Siswa

Dapat siap mental, menumbuhkan minat dan semangat siswa dalam belajar bahasa Prancis, khususnya pada tindak tutur menafsirkan instruksi, tanda dan rambu. Serta menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

Pada bab ini akan dipaparkan beberapa penelitian terdahulu yang masih relevan dan teori-teori mengenai apersepsi.

#### 2.1 Kajian Pustaka

Penelitian mengenai kegiatan apersepsi dalam pembelajaran telah banyak dilakukan. Namun dalam penelitian lain belum ditemukan pengembangan variasi apersepsi untuk pembelajaran bahasa Prancis kelas X khususnya pada tindak tutur menafsirkan instruksi, tanda dan rambu (*instructions, signes, panneaux*). Beberapa hasil penelitian terdahulu yang masih relevan dengan penelitian ini dan dapat dijadikan kajian pustaka, berikut pemaparannya :

Silva (2009) telah melakukan penelitian yang berjudul “*La créativité associée au jeu en classe de Français Langue Étrangère*”. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui pengaruh permainan dan kreatifitas di kelas bahasa Prancis. Dalam penelitian ini membahas mengenai konsep kreativitas dan permainan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas dan permainan cocok untuk meningkatkan proses kognitif dan emosional, meningkatkan motivasi dalam pembelajaran bahasa Prancis. Relevansi penelitian Silva dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penerapan permainan pada pembelajaran bahasa Prancis. Dan perbedaannya pada metode penelitiannya, penelitian Silva adalah deskriptif kualitatif sedangkan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti adalah pengembangan/RnD.

Selanjutnya penelitian milik Harkou (2015) dengan judul “*Pour l’utilisation de l’activité ludique en Algérie dans la classe de FLE*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran aktivitas bermain yang menyenangkan sebagai alat pengajaran/pembelajaran untuk kelas bahasa Prancis. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa siswa memerlukan penggunaan aktivitas bermain yang menyenangkan (permainan) ketika belajar bahasa Prancis karena dapat meningkatkan kemampuan berbicara mereka. Persamaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah penerapan aktivitas bermain yang menyenangkan dalam pembelajaran bahasa Prancis. Perbedaannya adalah subjek penelitian milik Harkou adalah siswa sekolah dasar kelas 3, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan subjek penelitiannya adalah siswa SMA kelas X.

Penelitian yang dilakukan oleh Mansur (2015) dengan judul “Menciptakan Pembelajaran Efektif Melalui Apersepsi”. Tujuan penelitian ini untuk memberikan informasi secara teoretis kepada pendidik tentang konsep pembelajaran efektif dan konsep apersepsi serta peranannya dalam menciptakan pembelajaran efektif. Selain itu juga memberikan pemahaman kepada pendidik tentang cara-cara melakukan apersepsi agar dapat menciptakan pembelajaran efektif. Relevansi dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti adalah topik penelitian mengenai apersepsi. Perbedaan dengan penelitian peneliti, yang pertama adalah metode penelitiannya, penelitian ini merupakan deskriptif kualitatif, sedangkan penelitian yang akan diteliti adalah pengembangan / RnD. Kemudian yang kedua, penelitian milik Mansur hanya membahas konsep tentang apersepsi dalam pembelajaran efektif sedangkan penelitian yang akan dilakukan

peneliti adalah pengembangan variasi apersepsi untuk pembelajaran bahasa Prancis.

Kemudian penelitian milik Wijaya (2015) yang berjudul “Penerapan Variasi Kegiatan Apersepsi dan Pembelajaran *Interactive Learning* untuk Meningkatkan Aktifitas Pembelajaran dan Kemampuan *Pronunciation* Mahasiswa dalam Mata Kuliah *Pronunciation Practice*”. Tujuan dalam penelitian milik Armeria ini adalah untuk mengetahui metode pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran mata kuliah *Pronunciation Practice*. Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa strategi *interactive learning* dengan metode inkuiri dan diskusi kelompok adalah strategi dan metode yang paling tepat digunakan dalam mata kuliah *Pronunciation Practice* dimana mahasiswa mendapat lebih banyak kesempatan untuk mengeksplorasi kemampuan individu secara berkelompok. Selain itu, peningkatan kegiatan apersepsi di awal pembelajaran memungkinkan mahasiswa membangun kesadaran dan kesiapan diri pada materi pembelajaran.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama tentang variasi kegiatan apersepsi. Perbedaannya yang pertama adalah penelitian ini tidak hanya menerapkan variasi kegiatan apersepsi, tetapi juga menerapkan strategi *interactive learning* dengan metode inkuiri dan diskusi kelompok, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan hanya pengembangan variasi apersepsi. Kemudian yang kedua, subjek penelitian ini adalah mahasiswa prodi pendidikan bahasa Inggris yang mengambil mata kuliah *Pronunciation Practice*, sedangkan subjek penelitian peneliti adalah siswa SMA kelas X.

Puteri (2018) telah melakukan penelitian dengan judul “*The Apperception Approach for Stimulating Student Learning Motivation*”. Penelitian tersebut bertujuan mengetahui pengaruh pendekatan apersepsi untuk motivasi belajar siswa. Di dalam penelitiannya membahas tentang pendekatan apersepsi, peran guru, motivasi belajar, membangun apersepsi pada motivasi belajar dan prosedur apersepsi untuk motivasi belajar. Persamaan penelitian Puteri dengan penelitian yang akan diteliti peneliti adalah topik penelitian tentang apersepsi. Perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif sedangkan penelitian peneliti adalah RnD.

Dari hasil penelitian-penelitian yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan apersepsi dapat menarik perhatian dan membangun kesadaran serta kesiapan diri siswa pada materi pembelajaran, sehingga dapat menjadi dasar peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan variasi apersepsi dalam pembelajaran.

## **2.2 Landasan Teoretis**

Berikut ini akan dipaparkan teori-teori yang berhubungan dalam penelitian ini.

### **2.2.1 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan sebuah proses yang bersifat komprehensif, dinamis, dan kompleks sebab dalam kegiatan pembelajaran terjadi interaksi antara peserta didik, pengajar, dan lingkungan belajar sehingga peserta didik mengalami perubahan perilaku dan dapat memenuhi target kompetensi yang diinginkan (Padmadewi, dkk 2017:95).

Menurut Rombepajung sebagaimana dikutip oleh Thobroni (2016:17) pembelajaran adalah pemerolehan suatu mata pelajaran atau pemerolehan suatu keterampilan melalui pelajaran, pengalaman, atau pengajaran.

Menurut Kimble dan Garmezy sebagaimana dikutip oleh Thobroni (2016:17) pembelajaran adalah suatu perilaku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang.

Menurut Nasution sebagaimana dikutip oleh Fathurrohman (2015:27) pembelajaran adalah suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan peserta didik sehingga terjadi proses belajar.

Kesimpulan dari pengertian pembelajaran dari para ahli di atas, yaitu pembelajaran merupakan suatu aktivitas terjadinya interaksi antara peserta didik dengan guru maupun lingkungan sehingga terjadi proses belajar suatu mata pelajaran dan mendapatkan hasil dari belajar tersebut.

## **2.2.2 Keterampilan Dasar mengajar**

### **2.2.2.1 Pengertian Keterampilan Dasar Mengajar**

Keterampilan dasar mengajar (*teaching skill*) merupakan keterampilan khusus (*most spesific instructional behaviours*) yang harus dimiliki dan diaktualisasikan oleh para guru, pengajar, dan dosen, agar mampu menjalankan tugas mengajar secara profesional (Padmadewi, dkk 2017:97).

Menurut Brown sebagaimana dikutip oleh Rasto (2015:2) keterampilan mengajar adalah seperangkat tindakan untuk memfasilitasi belajar siswa.

Menurut Praktiki sebagaimana dikutip oleh Rasto (2015:2) keterampilan mengajar adalah sekelompok tindakan mengajar atau perilaku yang dimaksudkan untuk memfasilitasi pembelajaran siswa baik secara langsung maupun tidak langsung.

Menurut Gagne sebagaimana dikutip oleh Rasto (2015:2) keterampilan mengajar adalah kegiatan pembelajaran yang spesifik dan prosedur yang dapat digunakan guru di kelas.

Menurut McIntyrw, et al. sebagaimana dikutip oleh Rasto (2015:2) keterampilan mengajar adalah seperangkat perilaku mengajar yang saling berkaitan yang digunakan dalam interaksi di kelas untuk memfasilitasi pencapaian tujuan pendidikan tertentu.

Dari pengertian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan dasar mengajar merupakan tindakan/perilaku khusus yang harus dimiliki dan dikuasai oleh pengajar untuk dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik sesuai prosedur.

#### **2.2.2.2 Jenis-jenis Keterampilan Dasar Mengajar**

Berikut ini jenis-jenis keterampilan dasar mengajar :

##### **1. Keterampilan Menjelaskan**

Keterampilan menjelaskan dalam pembelajaran adalah keterampilan menyajikan informasi secara lisan yang diorganisasi secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan antara satu bagian dengan bagian yang lainnya (Kusmayadi 2010:24).



## 2. Keterampilan Bertanya

Menurut Supriyadi (2015:158) Keterampilan bertanya adalah suatu pengajaran itu sendiri, sebab pada umumnya guru dalam pengajarannya selalu melibatkan/ menggunakan tanya jawab. Keterampilan bertanya merupakan keterampilan yang digunakan untuk mendapatkan jawaban/balikan dari orang lain.

## 3. Keterampilan Memberi Penguatan

Menurut Marno & Idris (2008:132) penguatan adalah respons positif yang dilakukan guru atas perilaku positif yang dicapai anak dalam proses belajarnya, dengan tujuan untuk mempertahankan dan meningkatkan perilaku tersebut. Atau penguatan dapat diartikan pula sebagai respons terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali tingkah laku tersebut.

## 4. Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil

Menurut Mulyasa (2015:43) membelajarkan kelompok kecil dan perorangan merupakan bentuk pembelajaran yang memungkinkan guru memberikan perhatian terhadap peserta didik, dan menjalin hubungan yang lebih akrab antara guru dan peserta didik maupun antara peserta didik dengan peserta didik. Membelajarkan kelompok kecil dan perorangan dapat dilakukan dengan membimbing dan memberikan kemudahan belajar, yang mencakup penguatan, proses awal, supervisi, dan interaksi pembelajaran; serta memberi tugas yang bervariasi, jelas, menantang, dan menarik.

## 1. Keterampilan Mengelola Kelas

Menurut Kusmayadi (2010:30), pengelolaan kelas merupakan keterampilan guru menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal. Keterampilan ini berkaitan dengan kemampuan guru dalam mengambil inisiatif dan mengendalikan kegiatan pembelajaran sehingga berjalan optimal, efektif, dan efisien.

## 2. Keterampilan Mengaktifkan Belajar Siswa

Menurut Supriyadi (2015:174) mengaktifkan belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu cara menghidupkan dan melatih memori siswa agar bekerja dan berkembang secara optimal.

## 3. Keterampilan Mengadakan Variasi

Menurut Mulyasa (2015:39) mengadakan variasi merupakan keterampilan yang harus dikuasai guru dalam pembelajaran, untuk mengatasi kebosanan peserta didik, agar selalu antusias, tekun dan penuh partisipasi. Variasi dalam pembelajaran adalah perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta mengurangi kejenuhan dan kebosanan.

## 4. Keterampilan Membuka dan Menutup Pelajaran

Menurut Marno & Idris (2008:76) keterampilan membuka pelajaran merupakan upaya guru dalam memberikan pengantar/pengarahannya mengenai materi yang akan dipelajari siswa sehingga siswa siap mental dan tertarik mengikutinya. Sedangkan keterampilan menutup pelajaran merupakan keterampilan merangkum inti pelajaran pada akhir setiap penggal kegiatan.

Dari keterampilan dasar mengajar yang ada, keterampilan yang difokuskan dalam penelitian ini adalah keterampilan membuka pelajaran.

### **2.2.3 Keterampilan Membuka Pelajaran**

Pada saat awal pelajaran, tidak semua siswa siap mental dan tertarik untuk mengikuti hal-hal yang akan dipelajari. Keterampilan membuka pelajaran sangat berpengaruh pada proses pembelajaran dan pemerolehan hasil belajar siswa. Seperti pendapat Marno & Idris (2008:76), keterampilan membuka pelajaran merupakan salah satu kunci keberhasilan dari seluruh proses belajar mengajar yang akan dilalui siswa. Jika pada awal pelajaran seorang guru gagal mengkondisikan mental dan menarik perhatian siswa, maka proses belajar mengajar yang dinamis tidak akan tercapai.

#### **2.2.3.1 Tujuan Membuka Pelajaran**

Menurut Marno & Idris (2008:77) tujuan umum membuka pelajaran adalah agar proses dan hasil belajar dapat tercapai secara efektif dan efisien. Efektivitas proses dapat dikenali dari ketepatan langkah-langkah belajar siswa, sehingga didapatkan efisiensi belajar yang maksimal. Sedangkan efektivitas hasil dapat dilihat dari taraf penguasaan siswa terhadap kompetensi dasar yang dapat dicapai.

Tujuan khusus membuka pelajaran menurut Hasibuan sebagaimana dikutip oleh Marno & Idris (2008:77-78) adalah sebagai berikut :

- a. Timbulnya perhatian dan motivasi siswa untuk menghadapi tugas-tugas pembelajaran yang akan dikerjakan.
- b. Peserta didik mengetahui batasan-batasan tugas yang akan dikerjakan.

- c. Peserta didik mempunyai gambaran yang jelas tentang pendekatan-pendekatan yang mungkin diambil dalam mempelajari bagian-bagian dari mata pelajaran.
- d. Peserta didik mengetahui hubungan antara pengalaman yang telah dikuasai dengan hal-hal baru yang akan dipelajari atau yang belum dikenalnya.
- e. Peserta didik dapat menghubungkan fakta-fakta, keterampilan-keterampilan atau konsep-konsep yang tercantum dalam suatu peristiwa.
- f. Peserta didik dapat mengetahui tingkat keberhasilannya dalam mempelajari pelajaran itu, sedangkan guru dapat mengetahui tingkat keberhasilan dalam mengajar.

### **2.2.3.2 Komponen Keterampilan Membuka Pelajaran**

Menurut Marno & Idris (2008:83), komponen keterampilan membuka pelajaran meliputi dua kategori. Kategori yang akan berpengaruh pada proses asimilasi dan akomodasi ide, dan kategori yang berpengaruh pada motivasi siswa dalam belajar. Pada setiap awal pelajaran (atau setiap kali beralih topik/bagian baru selama satu jam pelajaran), guru harus melakukan kegiatan “membuka dan menutup pelajaran”.

Komponen-komponen keterampilan membuka pelajaran meliputi :

#### **1. Membangkitkan Perhatian/Minat Siswa**

Dalam upaya membangkitkan perhatian dan minat siswa untuk mengikuti hal-hal yang akan dipelajari, ada beberapa cara yang dapat digunakan oleh guru antara lain:

- a. Variasi gaya mengajar guru
- b. Penggunaan alat bantu mengajar
- c. Variasi dalam pola interaksi

## 2. Menimbulkan Motivasi

Ada berbagai cara untuk menimbulkan motivasi belajar pada siswa, antara lain:

- a. Bersemangat dan antusias
- b. Menimbulkan rasa ingin tahu
- c. Mengemukakan ide yang tampaknya bertentangan
- d. Memperhatikan ide yang tampaknya bertentangan

## 3. Memberi Acuan atau Struktur

Cara memberi acuan atau struktur dapat dilakukan guru antara lain dengan:

- a. Mengemukakan kompetensi dasar, indikator hasil belajar, dan batas-batas tugas
- b. Memberi petunjuk atau saran tentang langkah-langkah kegiatan
- c. Mengajukan pertanyaan pengarahan

## 4. Menunjukkan Kaitan

Beberapa hal yang perlu dilakukan guru adalah sebagai berikut:

- a. Mencari baru loncatan
- b. Mengusahakan kesinambungan
- c. Membandingkan atau mempertentangkan

### **2.2.3.3 Cara Membuka Pelajaran**

Menurut Djamarah (2000:197-203) ada beberapa cara membuka pelajaran yang dapat dilakukan oleh guru, antara lain :

#### **1. Eksperimen**

Metode eksperimen adalah metode pemberian kesempatan kepada anak didik perorangan atau kelompok, untuk dilatih melakukan suatu proses atau percobaan. Dengan metode ini, anak didik diharapkan sepenuhnya terlibat merencanakan eksperimen, melakukan eksperimen, menemukan fakta, mengumpulkan data, mengendalikan variabel, dan memecahkan masalah yang dihadapinya secara nyata.

#### **2. Diskusi**

Metode diskusi adalah memberikan alternatif jawaban untuk membantu memecahkan berbagai problem kehidupan. Dengan catatan persoalan yang akan didiskusikan harus dikuasai secara mendalam. Diskusi terasa kaku bila persoalan yang akan didiskusikan tidak dikuasai. Dalam diskusi, guru menyuruh anak didik memilih jawaban yang tepat dari banyak kemungkinan alternatif jawaban.

#### **3. Tanya Jawab**

Metode tanya jawab ialah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui bentuk pertanyaan yang perlu dijawab oleh anak didik. Dengan metode ini, antara lain dapat dikembangkan ketrampilan mengamati, menginterpretasi, mengklasifikasikan, membuat kesimpulan, menerapkan, dan mengkomunikasikan.

#### 4. Simulasi

Simulasi berasal dari kata *sumulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep prinsip, atau keterampilan tertentu. Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya. Simulasi juga dapat digunakan untuk mengembangkan pemahaman dan penghayatan terhadap suatu peristiwa. Simulasi juga merupakan tingkah laku seseorang untuk berlaku seperti orang yang dimaksudkan, dengan tujuan agar orang itu dapat mempelajari lebih mendalam tentang bagaimana orang itu merasa dan berbuat sesuatu.

Menurut Marno & Idris (2008:77) dalam usaha mengaitkan antara pelajaran baru dengan materi yang sudah dikuasai siswa, guru hendaknya mengadakan apersepsi. Oleh karena itu, pada penelitian ini peneliti memfokuskan meneliti tentang apersepsi, karena apersepsi merupakan bagian dari kegiatan membuka pelajaran atau kegiatan pendahuluan.

#### **2.2.4 Apersepsi**

##### **2.2.4.1 Pengertian Apersepsi**

Menurut Maksum (2014:78), apersepsi adalah suatu proses menghubungkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru.

Menurut Marno & Idris (2008:77) apersepsi adalah mata rantai penghubung antara pengetahuan siap siswa yang telah dimiliki oleh siswa untuk digunakan

sebagai batu loncatan atau titik pangkal menjelaskan hal-hal baru atau materi baru yang akan dipelajari siswa.

Menurut Chatib (2016:94) stimulus khusus pada awal belajar yang bertujuan meraih perhatian dari para siswa adalah apersepsi. Artinya, kegiatan apersepsi sangat tepat dilakukan pada saat awal pembelajaran untuk menarik perhatian siswa pada pembelajaran yang akan dipelajari.

Dari pengertian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa apersepsi merupakan kegiatan yang dilakukan guru sebelum mengajarkan materi baru dengan cara menghubungkan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa dengan pengetahuan baru yang akan dipelajari siswa untuk meraih perhatian siswa pada pembelajaran.

#### **2.2.4.2 Apersepsi dan Hubungannya dengan Proses Pembelajaran**

Dalam setiap proses pembelajaran terdapat tahapan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang dilakukan oleh setiap guru. Tahapan tersebut meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Tahapan tersebut tidak boleh dilewatkan disetiap KBM dan dilakukan secara berulang-ulang, oleh karena itu terkadang kegiatan-kegiatan tersebut terasa membosankan dan tidak menarik perhatian siswa. Apalagi dalam sehari siswa mengikuti beberapa KBM dari pagi hingga sore, pastinya siswa mengalami perubahan kondisi dan semangat saat mengikuti setiap KBM. Untuk itu, guru harus berinovasi melakukan kegiatan pendahuluan agar siswa tidak bosan dan tertarik mengikuti KBM.

Pada kegiatan pendahuluan biasanya guru melakukan apersepsi. Kegiatan apersepsi ini, sangat penting dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Seperti



menurut Chatib sebagaimana dikutip oleh Maksum (2014:90), menit-menit pertama dalam proses belajar adalah waktu terpenting untuk satu jam pembelajaran selanjutnya. Pada menit-menit pertama itulah apersepsi bisa dilaksanakan. Menurut Chatib (2016:92), apersepsi juga dipahami sebagai menciptakan kondisi (zona) alfa, yaitu kondisi yang paling tepat untuk belajar. Pada kondisi tersebut siswa fokus pada pelajaran. Siswa tidak mengantuk, marah, atau bahkan tertidur di dalam kelas.

Menurut Maksum (2014:79) apersepsi dalam pembelajaran adalah menghubungkan pelajaran lama dengan pelajaran baru, sebagai batu loncatan sejauh mana anak didik menguasai pelajaran lama sehingga dengan mudah menyerap pelajaran baru. Disaat kita akan mengajari sebuah konsep apa saja pada siswa, guru sebaiknya memahami bahwa setiap siswa memiliki pengalaman, sikap dan kebiasaan siswa terhadap konsep yang akan kita ajarkan perlu kiranya kita kaitkan dengan apersepsi. Apersepsi bisa berupa cerita, lagu, video atau gambar dan lain-lain. Hal itu menunjukkan bahwa penting sekali dilakukan kegiatan apersepsi dalam pembelajaran.

Selain itu menurut Rohani (2004:27) apersepsi sering disebut “batu loncatan”, maksudnya, sebelum pengajaran dimulai untuk menyajikan bahan pelajaran baru, guru diharapkan dapat menghubungkan lebih dahulu bahan pelajaran (pengajaran) sebelumnya/kemarin yang menurut guru telah dikuasai peserta didik. Apersepsi ini dapat disajikan melalui pertanyaan untuk mengetahui apakah peserta didik masih ingat/lupa, sudah dikuasai/belum, hasilnya untuk titik tolak dalam memulai pengajaran yang baru.

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan apersepsi ini penting dilakukan untuk menyiapkan mental siswa untuk mempelajari materi yang baru. Selain itu, untuk menghubungkan materi yang telah dipelajari dan dipahami siswa dengan materi yang akan dipelajari. Maka dari itu, guru harus kreatif melakukan apersepsi agar siswa merasa tertarik untuk mengikuti dan memperhatikan pelajaran.

#### **2.2.4.3 Tujuan Apersepsi**

Menurut Nurhasnawati sebagaimana dikutip oleh Maksun (2014:80) apersepsi bertujuan untuk membentuk pemahaman. Jika guru akan mengajarkan materi pelajaran yang baru perlu dihubungkan dengan hal-hal yang telah dikuasai siswa atau mengkaitkannya dengan pengalaman siswa terdahulu serta sesuai dengan kebutuhan untuk mempermudah pemahaman.

Menurut Maksun (2014:80) tujuan apersepsi antara lain :

1. Mencoba menarik mereka ke dunia yang kita ciptakan
2. Mencoba menyatukan dua dunia
3. Menciptakan atmosfer
4. Perlunya membangun motivasi

Dari pemaparan dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan apersepsi adalah memudahkan pemahaman siswa mengenai materi yang dipelajari melalui cara yang menyenangkan dengan menyatukan pengalaman siswa maupun guru.

#### **2.2.4.4 Cara Melakukan Apersepsi**

Menurut Chatib (2016:94-110) ada empat cara melakukan apersepsi, yaitu : *fun story*, *ice breaking*, musik dan *brain gym*.

### 1. *Fun Story*

*Fun story* dapat berupa cerita lucu, gambar lucu, atau teka-teki. Semua ini dapat diperoleh dengan berbagai cara yaitu dari pengalaman pribadi, cerita dari pengalaman orang lain, buku-buku humor, internet, dan lain-lain.

Salah satu contoh *fun story* berupa teka-teki yaitu guru dapat mengajukan pertanyaan kepada siswa misalnya “apakah yang punya delapan kaki tapi yang dipakai cuma empat?”. Jawaban yang benar adalah “seekor kuda yang sedang ditunggangi dua orang!”.

### 2. *Ice Breaking*

Istilah *ice breaking* sering muncul pada forum-forum pelatihan institusi atau perusahaan. Namun jarang sekali digunakan dalam kelas, padahal kelas adalah tempat untuk melatih peserta didik agar mudah menerima informasi materi dari pendidik. Dalam hal ini, *ice breaking* berfungsi untuk pemantapan konsep dan kembali masuk ke kondisi alfa. Dalam kata lain *ice breaking* digunakan untuk mengembalikan konsentrasi siswa pada pelajaran.

*Ice breaking* memang sangat ampuh untuk membuat siswa masuk kembali ke zona alfa. Namun, guru harus hati-hati memilih *ice breaking* yang tepat. Artinya, jangan sampai *ice breaking* ini menghabiskan waktu jam pelajaran. Harus dibedakan *ice breaking* yang digunakan untuk *training* ataupun *outbond* dengan *ice breaking* di dalam kelas.

Syarat-syarat *ice breaking* di dalam kelas yang berfungsi mengembalikan siswa kembali ke zona alfa adalah:

- a. *Ice breaking* dilakukan dalam waktu singkat, makin singkat makin baik.
- b. *Ice breaking* diikuti seluruh siswa (kolosal); hindari *ice breaking* yang mengikutsertakan satu atau beberapa siswa saja.
- c. Guru dapat menjelaskan dengan singkat *teaching-point* atau maksud *ice breaking* dalam waktu tidak terlalu lama.
- d. Apabila target sudah terpenuhi, yaitu siswa sudah kembali senang, segera kembali ke materi pembelajaran.

Contoh *ice breaking* yang dapat dilakukan guru adalah sapaan. Apabila guru mengatakan “halo”, maka semua siswa menjawab “hai”. Kemudian apabila guru menggandakan katanya, misalnya “hai, hai, halo”, maka para siswa harus menjawab “halo, halo, hai”.

### 3. Musik

Musik diyakini dapat mengembalikan gelombang otak kembali ke zona alfa. Musik sebagai bagian dari cara untuk masuk ke zona alfa dapat dibagi menjadi tiga tahap:

- a. Musik pada saat siswa masuk kelas
- b. Musik pada saat proses belajar berlangsung ada 3 jenis:
  - 1) Musik pada saat guru melakukan presentasi
  - 2) Musik pada saat siswa melakukan aktivitas
  - 3) Musik pada saat siswa melakukan relaksasi
- c. Musik pada saat proses belajar selesai

Contoh lain penggunaan musik yang dapat dilakukan guru adalah menyebutkan alfabet mulai dari huruf A sampai Z dengan nada lagu *Twinkle*

*Twinkle Little Star*. Kegiatan tersebut bisa dilakukan dalam pembelajaran bahasa Prancis dengan lirik seperti berikut:

*A B C D E F G*

*H I J K L M N O P*

*Q R S T U V*

*W X Y Z*

*Maintenant je les connais, toutes les lettres de l'alphabet..*

#### 4. *Brain Gym*

Senam otak atau *brain gym* adalah serangkaian latihan berbasis gerakan tubuh sederhana. Gerakan ini dibuat untuk: merangsang otak kiri dan kanan (dimensi lateralis); meringankan atau merelaksasi bagian belakang dan depan otang (dimensi kerja untuk fokus perhatian); serta merangsang sistem yang terkait dengan perasaan atau emosional, yakni otak tengah (limbis) serta otak besar (dimensi pemusatan).

Salah satu contoh *brain gym* yang dapat dilakukan guru sebelum memulai pelajaran misalnya dua jari dor. Guru meminta siswa merengangkan ke dua tangan ke depan, lalu jari tengah, jari manis, dan jari kelingking tangan kiri ditekuk sehingga dua jari sisanya membentuk pistol dan diarahkan ke tangan kanan. Sedangkan jempol, jari manis dan jari kelingking tangan kanan ditekuk sehingga jari sisanya menunjukkan angka dua. Kemudian tangan kanan membentuk pistol dan tangan kiri membentuk angka dua. Gerakan tersebut dilakukan bergantian dan semakin lama semakin cepat.

Menurut Maksum (2014:86-87) cara melakukan apersepsi adalah sebagai berikut :

### 1. *Fun Story*

Salah satu cara untuk mengembalikan siswa yang sudah keluar dari zona alfa adalah *fun story*. *Fun story* itu sendiri bisa berupa cerita lucu, gambar lucu, atau teka teki yang berasal dari pengalaman pribadi, pengalaman orang lain, buku-buku humor, internet dan lain-lain.

Contoh *fun story* yang berupa cerita lucu :

Seorang guru bahasa Prancis sedang mengajar di depan kelas. Budi seorang murid tidak memperhatikan pelajaran yang sedang diberikan oleh bapak gurunya. Lalu pak guru menegurnya dengan memberikan pertanyaan.

Pak Guru : “Budi ! Coba jelaskan arti kata ini.”

Budi : “Ya. Pak guru”. ( Budi merasa kaget)

Pak Guru : “*JE NE SAIS PAS* .. apa artinya?”

Budi : “SAYA TIDAK TAHU PAK GURU”

Pak Guru : “Bagus.. Kalau *JE NE COMPRENDS PAS* ?”

Budi : “Sedangkan *JE NE SAIS PAS* saya tidak tahu. Apalagi *JE NE COMPRENDS PAS*.. SAYA TIDAK MENGERTI PAK GURU !?..”

Pak Guru : “Pintar juga Kamu..”

Budi : (melongo karena merasa heran telah dipuji pak guru)

Bagian yang lucu dari cerita tersebut adalah ketidaktahuan Budi. Sebenarnya Budi benar-benar tidak mengetahui arti dari kalimat pertanyaan guru. Namun ternyata kalimat yang diucapkan Budi itu kebetulan sesuai dengan arti

pertanyaan guru. Jadi, Budi terlihat menjawab dengan benar pertanyaan-pertanyaan tersebut. Dan Budi merasa heran dipuji gurunya karena dia tidak sadar atas jawabannya.

## 2. *Ice Breaking*

Ini adalah cara kedua yang dapat dilakukan untuk mengembalikan siswa ke zona alfa. Namun, untuk melakukan *ice breaking* ini guru harus memilih *ice breaking* yang tepat. Jangan sampai *ice breaking* yang dilakukan memakan  $\frac{1}{2}$  waktu pembelajaran.

Contoh *ice breaking* yang dapat dilakukan oleh guru misalnya pagi, siang dan malam. Guru memberikan instruksi kepada siswa, apabila guru mengatakan pagi maka siswa harus tepuk tangan tiga kali, apabila guru mengatakan siang maka siswa harus tepuk tangan dua kali, dan apabila guru mengatakan malam maka siswa harus tepuk tangan satu kali. Kemudian guru memberi instruksi secara acak dan berturut-turut dan siswa harus cermat mengikuti instruksi yang dikatakan oleh guru. Kegiatan *ice breaking* tersebut bisa juga dilakukan dalam bahasa Prancis dengan mengganti kata *bonjour*, *bonsoir*, *bonne nuit*.

## 3. Musik

Cara ketiga yang bisa dilakukan adalah dengan musik. Musik dapat meningkatkan serotonin dalam otak, musik dapat mengaktifkan *holistic-brain* (duet otak kiri dan kanan), dan musik dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Jenis musik untuk apersepsi dapat berupa lagu. Potensi apersepsi dengan lagu ini bisa membuat siswa berpikir dengan cara yang menyenangkan. Kemampuan

kognitif siswa meningkat yaitu saat memikirkan lirik lagunya. Kemudian otak kiri siswa aktif karena bahasa, urutan serta detail lirik lagu tersebut. Dan otak kanan siswa aktif karena nada pada lagu tersebut. Oleh karena itu, musik dalam apersepsi dapat meningkatkan semangat siswa dengan menyanyikan lagu secara bersama-sama.

Salah satu contohnya adalah lagu konjugasi “*être*”. Guru meminta siswa menyanyikan konjugasi kata kerja “*être*” dalam kala *présent*. Tetapi dengan menggunakan nada lagu Naik-naik ke Puncak Gunung. Konjugasi kata kerja “*être*” dijadikan lirik dan dinyanyikan berulang sesuai nada lagu tersebut. Berikut liriknya:

*Je suis, Tu es, Il est, Elle est,*

*Nous sommes, Vous êtes,*

*Ils sont, Elles sont..*

#### 4. *Brain gym*

*Brain gym* atau senam otak ini juga dapat dilakukan untuk mengembalikan siswa untuk dapat masuk kembali ke dalam zona alfa. *Brain gym* digunakan untuk menyeimbangkan fungsi otak kiri dan kanan.

Contoh *brain gym* yang bisa dilakukan guru misalnya, sentuh kepala dan bahu. Guru meminta siswa melakukan gerakan menaruh tangan kirinya di bahu sebelah kanan dan menaruh tangan kanan di kepala, lalu bergantian menaruh tangan kanannya di bahu sebelah kiri dan menaruh tangan kirinya di kepala. Kemudian guru menyuruh siswa melakukan gerakan tersebut semakin lama semakin cepat.



Dari pendapat Chatib dan Maksu yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa apersepsi bisa dilakukan dengan empat cara yaitu *fun story*, *ice breaking*, musik, dan *brain gym*. Dimana cara-cara tersebut dapat membuat siswa berkonsentrasi pada pelajaran.

Berkaitan dengan pembelajaran bahasa Prancis, cara-cara untuk melakukan apersepsi dapat disebut juga dengan *activité ludique*. Menurut Silva (2008:15) "*Le matériel ludique, c'est ce avec quoi on joue.*". Yang berarti "Materi yang menyenangkan adalah apa yang kami mainkan".

*"En ce qui concerne plus spécifiquement le jeu pédagogique, les activités ludiques exploitées à bon escient peuvent faciliter le travail d'une classe hétérogène; obliger enseignant et apprenants à reconsidérer leur rapport au corps, à la langue et à la société; contribuer développer des aptitudes utiles au travail en équipe; aider à décroquer des disciplines habituellement isolées; développer l'intelligence, l'observation, la motivation, l'esprit critique, ainsi que les facultés d'analyse et de synthèse. Elles peuvent également encourager la détente émotionnelle, intellectuelle et physique ; contribuer à introduire la notion d'émulation ; favoriser le respect d'une certaine discipline grâce au besoin d'observer la règle ; aider à dédramatiser l'erreur. (Silva, 2008:26)*

Artinya "Khusus berkenaan dengan permainan edukatif, kegiatan bermain yang dimanfaatkan dengan baik dapat memfasilitasi tugas yang diberikan pada pembelajar yang memiliki kompetensi yang beragam, mengharuskan guru dan peserta didik untuk mempertimbangkan kembali hubungan dengan diri mereka, bahasa dan masyarakat; berkontribusi untuk mengembangkan keterampilan yang berguna untuk kerja tim; untuk membantu disiplin yang biasanya menurun, untuk mengembangkan kecerdasan, pengamatan, motivasi, pemikiran kritis serta kemampuan untuk menganalisis dan mensintesis. Mereka juga dapat mendorong relaksasi emosional, intelektual, dan fisik; untuk membantu memperkenalkan konsep persaingan; untuk mengutamakan rasa hormat disiplin tertentu berkat mematuhi aturan; membantu menurunkan kesalahan.

Menurut Silva (2008:26) "*... l'un des principaux avantages pédagogiques du jeu : en induisant chez les apprenants un changement de focalisation, par le déplacement de l'attention des contenus énoncés dans le programme et des*

*habitudes scolaires figées vers l'enjeu ludique, il permet parfois de lever des blocages conscients ou inconscients.*

Artinya “... salah satu keuntungan yang bersifat edukatif dari permainan : dengan mendorong peserta didik mengubah fokus, dengan mengalihkan perhatian dari konten dalam program dan kebiasaan sekolah pada tantangan permainan, kadang bisa menghilangkan kebuntuan secara sadar atau tidak.”

Dengan kata lain *activité ludique* merupakan aktivitas permainan yang tujuannya sama dengan kegiatan apersepsi dalam membuka pelajaran, yaitu memotivasi siswa agar tertarik pada pelajaran yang akan dipelajari, sehingga siswa akan fokus pada pembelajaran. Contoh *activité ludique* seperti *jeu d'image, jeu de rôle, jeu de mots, la musique*. Oleh karena itu , *activité ludique* dapat digunakan sebagai sarana apersepsi dalam pembelajaran.

Menurut Maksum (2014:79), apersepsi ini menjadi penting, sebagai pembukaan dalam setiap pembelajaran dimulai. Namun, bila kita ingin kreatif lagi agar apersepsi memiliki nilai pembelajaran lebih dan memiliki muatan yang berbeda dan informatif, maka apersepsi ini bisa disisipi pula dengan cerita motivasi, sekilas info atau berita kondisi aktual.

Menurut Ahmad sebagaimana dikutip oleh Rasto (2015:129) kelas yang monoton memberikan dampak negatif pada proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting membuat kelas yang menantang dan menarik sehingga proses pembelajaran menjadi hidup, menarik, menyenangkan, dan merangsang pemikiran siswa. Kelas yang demikian dapat dicapai dengan variasi stimulus.

Variasi stimulus merupakan aktivitas yang dilakukan oleh guru yang bertujuan mengatasi kebosanan para peserta didik dan meningkatkan perhatian mereka (Padmadewi, dkk 2017:125).

Pendapat-pendapat dari para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa apersepsi penting untuk dilakukan, terlebih jika guru lebih kreatif dalam melakukan kegiatan apersepsi untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan tidak monoton. Guru dapat menggunakan cara-cara tersebut untuk membuat variasi apersepsi yang disesuaikan dengan bidang studi atau mata pelajaran yang diampunya.

### **2.2.5 Buku yang digunakan oleh Satuan Pendidikan**

Menurut Permendikbud Nomor 8 Tahun 2016, Buku Teks Pelajaran dan Buku Non Teks Pelajaran harus memuat unsur-unsur kulit buku, yakni kulit depan, kulit belakang, dan punggung buku. Selain itu, buku teks pelajaran dan buku non teks pelajaran juga harus memuat bagian-bagian buku, yang meliputi bagian awal buku, bagian isi, dan bagian akhir buku.

#### **1. Kulit Buku**

##### **a. Judul Buku**

Untuk Buku Teks Pelajaran, judul buku mengacu pada nama mata pelajaran dalam struktur kurikulum. Komponen/unsur dalam judul buku merupakan satu kesatuan yang utuh.

b. Peruntukan Buku

Penulisan peruntukan buku meliputi identitas jenjang pendidikan diikuti dengan identitas kelas. Identitas kelas menggunakan angka romawi.

c. Ilustrasi

Ilustrasi kulit depan buku (bila ada) harus mempunyai fokus yang jelas dan tidak mengandung unsur provokatif serta tidak bertentangan dengan aspek ke-Indonesiaan. Ilustrasi pada kulit depan buku mencerminkan isi buku.

2. Bagian Awal

a. Halaman Judul

Isinya memuat judul buku dan subjudul buku (bila ada), nama penulis, nama penerbit disertai logo penerbit.

b. Halaman Prakata

Khusus Buku Teks Pelajaran, halaman ini terletak pada recto, berisi pernyataan mengenai maksud dan tujuan penulisan buku, proses pembelajaran terkait dengan materi buku, dan harapan terhadap penerbitan buku. Halaman ini diakhiri dengan penanda tempat dan waktu serta nama penulis buku.

c. Halaman Daftar Isi

Khusus Buku Teks Pelajaran, halaman daftar isi dimulai dari recto, berisi semua bagian buku mulai dari bagian awal buku (Kata Pengantar dan Daftar Isi), bagian isi buku (Pelajaran atau

Bab atau Chapter dan bagian dari Pelajaran atau Bab atau Chapter, kalau ada) sampai dengan bagian akhir buku (Indeks, kalau ada; Glosarium, kalau ada; dan Daftar Pustaka) yang ditulis lengkap.

d. Halaman Daftar Gambar

Halaman daftar gambar dapat dimulai dari verso atau recto. Gambar yang dibuat daftarnya meliputi gambar pandangan mata (gambar garis maupun gambar foto), grafik, denah, dan diagram. Daftar gambar memuat nomor gambar, keterangan gambar, dan halaman tempat gambar tersebut ditampilkan.

e. Halaman Daftar Tabel

Halaman daftar tabel dapat dimulai dari verso atau recto. Daftar tabel memuat nomor tabel, keterangan tabel, dan halaman tempat tabel tersebut ditampilkan.

f. Penomoran Halaman

Khusus buku teks pelajaran, penomoran halaman pada bagian awal buku menggunakan angka romawi yang ditulis dengan huruf kecil (bukan huruf kapital). Halaman judul dan halaman penerbitan (halaman hak cipta) tidak dicetak namun tetap dihitung. Penulisan penomoran halaman mulai ditulis pada halaman kata pengantar dan seterusnya. Penomoran halaman pada bagian isi buku dan bagian akhir buku menggunakan angka arab. Dalam hal penomoran halaman, bagian isi buku dan bagian

akhir buku merupakan satu kesatuan sehingga penomorannya bersambung terus.

### 3. Bagian Akhir

#### a. Datar Pustaka

Daftar pustaka adalah buku-buku yang digunakan sebagai acuan dalam penulisan buku. Prinsip dasar penulisan daftar pustaka adalah dicantumkan nama penulis dan/atau editor yang disusun secara alphabet (A-Z), judul buku atau judul tulisan, tahun terbit dan/atau nama kota dan nama penerbit.

#### b. Identitas Penulis

Pelaku penerbitan wajib memberikan informasi sebagaimana tentang penulis.

### 4. Kulit Belakang

a. Pengenalan isi buku (blurb) secara singkat atau komentar dari pihak-pihak yang dianggap mengetahui isi buku tersebut.

## BAB V

### PENUTUP

Pada bab ini, dipaparkan mengenai simpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Selain itu, diuraikan juga saran dari peneliti yang diharapkan dapat berguna bagi semua pihak yang terkait.

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa :

1. Berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan variasi apersepsi tindak tutur menafsirkan instruksi, tanda dan rambu untuk pembelajaran bahasa Prancis kelas X diketahui bahwa guru telah melakukan kegiatan apersepsi seperti tanya jawab singkat, namun guru juga membutuhkan variasi apersepsi lain yang lebih variatif yaitu berupa *fun story*, musik dan permainan.
2. Penelitian ini menghasilkan buku variasi kegiatan apersepsi menafsirkan instruksi, tanda dan rambu (*instructions, signes, panneaux*). Pada buku yang telah dibuat terdapat 12 variasi kegiatan apersepsi yakni : 1) Sebutkan ! Jangan Sama !, 2) Mana yang Beda ?, 3) *La Chanson de Feu de Circulation*, 4) Berapakah Aku ?, 5) *À Gauche, À Droite*, 6) Hafalkan ! Carilah !, 7) *La Chanson D'impératif*, 8) Pasangkanlah !, 9) Rambu-rambu Galau, 10) Tebak Posisi, 11) *La Chanson de Prépositions*, 12) Sebutkan Posisi !. Masing-masing kegiatan tersebut, dilengkapi dengan keterangan yang terdiri dari :

judul kegiatan apersepsi, jenis apersepsi, materi, tujuan kegiatan, tujuan pembelajaran, waktu, alat pendukung dan langkah-langkah kegiatan.

## **5.2 Saran**

Buku variasi kegiatan apersepsi menafsirkan instruksi, tanda dan rambu (*instructions, signes, panneaux*) ini, dapat dimanfaatkan sebagai referensi untuk guru dalam melakukan kegiatan apersepsi sebelum memulai pelajaran bahasa Prancis pada kelas X. Buku yang telah dibuat oleh peneliti telah divalidasi oleh dosen ahli bahasa Prancis, tetapi belum diuji keefektivitasannya untuk pembelajaran bahasa Prancis. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui keefektivitasan dari kegiatan apersepsi yang ada di buku tersebut.



## DAFTAR PUSAKA

- Chatib, Munif. 2016. *Gurunya manusia*. Bandung : Kaifa.
- Djamarah, D. B. 2000. *Guru & Anak Didik dalam Interaksi Edukatif : Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Fadlillah, M. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTS, & SMA/MA*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013 Strategi Alternatif Pembelajaran di Era Global*. Yogyakarta : Kalimedia.
- HR, Mansur. 2015. Menciptakan Pembelajaran Efektif Melalui Apersepsi. *E-Buletin*, 1-15.
- Harkou, Lilia. 2015. Pour l'utilisation de l'activité lundique en Algérie dans la classe de FLE. *Synergies Algérie*, 59-71.
- Kusmayadi, Ismail. 2010. *Jadi Guru Pro Itu Mudah*. Jakarta : PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Maksum, Muhammad. 2014. *Menjadi Guru Idola*. Klaten : Cable Book.
- Marno & Idris. 2008. *Strategi dan Metode Pengajaran*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.
- Mulyasa. H. E. 2015. *Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Nyoman Padmadewi, Ni, dkk. 2017. *Pengantar Micro Teaching*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2016 tentang Buku yang Digunakan oleh Satuan Pendidikan.
- Puteri, Lusiana Hasan. 2018. The Apperception Approach for Stimulating Student Learning Motivation. *International Journal of Education, Training and Learning*, 7-12.
- Rasto. 2015. *Pembelajaran Mikro*. Bandung : ALFABETA,cv.
- Rohani, Ahmad. 2014. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Silva, Haydée. 2008. *Le jeu en classe de langue*. Paris: CLE International.
- Silva, Haydée. 2009. La créativité associée au jeu en classe de Français Langue Étrangère. *Synergies Europeen*, 105-117.
- Supriyadi. 2015. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta : Cakrawala Ilmu.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : ALFABETA, cv.
- Thomboni, M. 2016. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Praktik*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.

Wijaya, Ameria. 2015. Penerapan Variasi Kegiatan Apersepsi dan Pembelajaran Interactive Learning untuk Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran dan Kemampuan Pronunciation Mahasiswa dalam Mata Kuliah Pronunciation Practice. *Didaktis*, 46-54.