

## BAB II

### MEDIA *LOGICO PICCOLO* DALAM MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA PERANCIS

#### 2.1 Media Pembelajaran

Tujuan pembelajaran bahasa adalah agar siswa dapat berkomunikasi dengan orang lain dengan baik dan lancar, baik secara lisan maupun tertulis. Windura dalam bukunya yang berjudul *Be An Absolute Genius* (2008:3) mengatakan bahwa pembelajaran akan semakin efektif dan menarik jika menggunakan kedua belahan otak yaitu otak kanan dan otak kiri. Lain halnya dengan Parera (1997 : 59-60) yang mengungkapkan bahwa, selain keterampilan, adapun hal-hal yang harus dilakukan oleh seorang guru bahasa asing, salah satunya adalah :

pembelajaran bahasa harus menyenangkan oleh karena itu guru harus memperhatikan “*interese siswa*” akan pembelajaran bahasa, menimbulkan keingintahuan siswa; keingintahuan siswa hanya bisa aktif di dalam pikiran yang sehat.

Oleh karena itu kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media, bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik (Sanjaya, 2007:160).

Kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Ada juga yang mengatakanya dengan kata *medoe* yakni perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Ada juga yang mengatakan media sebagai sarana disebut *CHANNEL*, karena pada hakekatnya media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar dan melihat dalam batas-batas jarak, ruang dan waktu tertentu, dan dengan bantuan media batas-batas itu hampir menjadi tidak ada (Luhan dalam Nuryani *et all*, 2003:135). Serta ada juga yang mengatakan media sebagai saluran komunikasi atau medium yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan sesuatu pesan, dimana medium ini merupakan jalan atau alat dengan mana suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan (Horalsen dalam Nuryani *et all*, 2003:135)

Gagne dalam Sadiman (2008: 6-7), menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs dalam sumber yang sama berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai, adalah contoh-contohnya.

Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apa pun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dalam situs [Http : // fr.wikipedia.org/wiki/m%03%A9dia](http://fr.wikipedia.org/wiki/m%03%A9dia) menjelaskan bahwa "*On nomme média un moyen de diffusion d'informations (comme la presse, la radio, la télévision), utilisé pour communiquer*", yang berarti bahwa media adalah alat untuk mengantarkan informasi yang digunakan untuk berkomunikasi. Subana (2002 : 287) mengemukakan beberapa pengertian media, yakni sebagai berikut :

1. Secara umum media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang sebagai penyebar ide/ gagasan, sehingga ide/ gagasan itu sampai pada penerima.
2. Medium utama dalam komunikasi social manusia ialah bahasa.
3. Media pendidikan adalah media yang menggunakannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran serta dimaksudkan untuk mempertinggi mutu mengajar dan belajar.

Sedangkan pengertian media dalam pembelajaran yakni media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pembelajaran. Hal tersebut bertujuan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar-mengajar (Hamidjojo dalam Nuryani *et all*, 2003 :135-136).

Ada pula yang mengatakan media dalam pembelajaran adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyampaikan isi pembelajaran, kedalamnya termasuk buku, film, kaset video, sajian slide, radio, OHP dan sebagainya termasuk suara guru dan perilaku non verbal (Briggs dalam Nuryani *et all*, 2003: 135-136).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pengajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, menarik perhatian siswa, dan dapat mempertinggi mutu belajar mengajar. Terdapat juga berbagai macam jenis media yang dapat digunakan dalam pengajaran di dalam kelas. Terkandung dua unsur dalam media pembelajaran, yaitu pesan atau bahan pembelajaran yang akan disampaikan dan alat belajar.

Pemilihan media dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan berpusat pada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Penggunaan media secara kreatif dapat memungkinkan siswa untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik dan meningkatkan *performance* siswa sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Nuryani *et all*, 2003 : 136).

## **2.2 Macam dan Jenis- Jenis Media Pembelajaran**

### **2.2.1 Macam Media**

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, kita dapat mempergunakan bermacam-macam bentuk media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Macam- macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar, dapat dikelompokkan sebagai berikut :

- a. Bahan publikasi : koran, majalah, buku
- b. Bahan bergambar : gambar, bagan, peta, poster, foto, lukisan, grafik,

diagram

c. Bahan pameran : *bulletin board*, papan flanel, papan magnet, papan demonstrasi

d. Bahan proyeksi : film, *film strip*, *slide*, transparansi, OHP

e. Bahan rekaman audio : *tape cassette*, piringan hitam, kaset video

f. Bahan produksi : kamera, *tape recorder*, termofek (untuk membuat transparansi)

g. Bahan siaran : program radio, program televisi

h. Bahan pandang dengar (*audio visual*) : TV, film suara, slide bersuara, video cassette

i. Bahan model/ benda tiruan : model torso tubuh manusia

Beraneka ragamnya media tersebut, dapat dilihat dari mulai yang sederhana sampai yang kompleks, dan dari yang murah sampai yang termahal dan masing-masing mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari keampuannya, cara pembuatannya maupun cara penggunaannya. Setiap media mempunyai kekuatan dan kelemahannya masing-masing (*Nuryani et al*, 2003 : 136-137).

Menurut Karnaen (1980) masih dalam sumber yang sama yakni (*Nuryani et al*, 2003 :137-139), macam-macam media pembelajaran yang termasuk bahan dan peralatan, mulai dari yang paling murah sampai kepada yang paling rumit dan mahal, diantaranya yaitu :

a. Audio tape adalah suatu pita magnet yang dapat merekam suara untuk

- dibunyikan kembali dengan mempergunakan alat khusus.
- b. *Chalk board* adalah suatu papan tempat menulis dan menggambar.
  - c. *computer* adalah mesin pengolah data, yang mampu melaksanakan tugasnya baik yang rumit maupun sederhana secara otomatis.
  - d. Film adalah suatu seri dari gambar-gambar yang berurutan pada bahan transparan dengan atau tanpa suara, yang bila diputar dengan kecepatan tertentu memberi kesan bergerak.
  - e. Film *loop* adalah sepotong film 8 mm dalam *cartridge* yang dapat berputar terus menerus, karena bagian akhir dari film tersebut disambungkan dengan bagian permulaannya.
  - f. Film *strip* adalah suatu seri dari gambar-gambar pada film (biasanya film 35 mm) untuk diproyeksikan satu persatu. Gambar-gambar pada film tersebut tersusun secara berurutan dan ada hubungannya satu sama lain.
  - g. Flip *chart* adalah suatu media yang terdiri dari beberapa lembaran kertas yang berisi pokok-pokok masalah yang akan dibicarakan, yang dijepit bagian atasnya hingga mudah dibolak-balik
  - h. *Graphic materials* adalah bahan-bahan pelajaran yang berisi informasi, terutama dalam bentuk lukisan-lukisan garis atau simbol-simbol lain yang lebih mendekati kenyataan dari pada simbol verbal, seperti peta, diagram, grafik dan poster.
  - i. Model adalah suatu benda berukuran tiga dimensi yang mempunyai sifat-sifat seperti aslinya. Besarnya bisa sama dengan aslinya, bisa juga

dalam skala yang lebih besar atau lebih kecil, seperti misalnya : globe, boneka, dan miniatur.

j. *Overhead transparency* adalah suatu bahan transparan (misalnya plastik) berukuran biasanya 20 x 24,5 cm yang dapat digambari atau ditulisi, dengan maksud untuk diproyeksikan dengan *overhead projector*.

k. *Printed materials* adalah bahan-bahan pelajaran yang dicetak, seperti buku, majalah, koran, *leaflet*, *booklet*, dan *folder*.

l. *Slide* adalah suatu gambar transparan pada film atau kaca (biasanya berupa foto) yang ditempelkan pada bingkai karton atau plastik berukuran 5x 5cm.

m. *Records* adalah suatu piringan yang biasanya terbuat dari *ebonit* yang dapat merekam suara, untuk diperdengarkan kembali dikemudian hari.

n. *Radio receiver* adalah suatu peralatan elektronik yang mampu menangkap signal dari stasiun pemancar radio untuk kemudian diubah menjadi siaran yang bisa didengar.

o. *Television receiver* adalah suatu alat elektronik yang mampu menangkap signal dari stasiun pemancar televisi, yang kemudian mengubah signal tadi kedalam suara dan gambar.

p. *Video tape* adalah *electro magnetic tape* yang dapat merekam gambar dan suara untuk dipertunjukkan dan diperdengarkan kembali.

q. *Realia* adalah benda-benda asli hidup, termasuk juga contoh-contoh makhluk yang sebenarnya.

- r. *Bulletin board* adalah suatu papan dari kayu atau bahan lain yang lunak, tempat menempelkan gambar, tulisan dan gambar-gambar lain yang dapat ditempelkan.
- s. *Felt board atau flannel board* adalah suatu papan tripleks atau kayu tipis lainnya, yang ditutup dengan kain panel atau kain yang berbulu dimana tulisan-tulisan, gambar-gambar dan simbol-simbol lain dapat ditempelkan.
- t. *Magnetic board* adalah selembar metal besi yang biasanya dicat putih dan bahan yang akan ditempelkan mengandung magnet.

Khusus mengenai media yang termasuk bahan atau peralatan, pada dasarnya dapat diklasifikasikan dalam lima kategori (Gerlach dalam Nuryani *et all*, 2003 : 139), yaitu :

- 1). *real material & person* (guru, psikolog, dll);
- 2). *visual material for projection* (transparansi slide, film strip, dan film);
- 3). *audio materials* (kaset audio, piringan hitam, radio dan compact disc);
- 4). *printed materials* (buku, diktat, koran, dan majalah);
- 5). *display materials* (papan tulis, *bulletin board*, *flanel board*, *flip chart*, peta, patung dan boneka).

### 2.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran berdasarkan jenisnya menurut Nuryani *et all*, (2003 : 140) dapat pula dikelompokkan sebagai berikut :

- a. Media asli hidup, seperti : aquarium dengan ikan dan tumbuhannya
- b. Media asli mati, seperti : awetan dalam botol
- c. Media asli benda tak hidup, seperti : pesawat terbang, mobil, dan gedung
- d. Media asli tiruan atau model, seperti : model boneka
- e. Media grafis, seperti : bagan, gambar, diagram, grafik, foto, dan lukisan



f. Media dengar (*audio*), seperti : program radio, tape recorder, dan penguat suara

g. Media pandang dengar (*audio visual*), seperti : televisi, dan video

h. Media proyeksi, seperti : proyeksi diam (*still projection*), contohnya *slide, film strip*, transparansi; proyeksi gerak (*movie projection*), contohnya film atau gambar hidup (umumnya dengan ukuran 8mm, 16mm, 36mm).

i. Media cetak (*printed materials*), seperti : buku cetak, koran, majalah, dan komik.

### 2.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar dan menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Fungsi media pembelajaran menurut Nuryani *et all*, (2003 : 141) di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Memperjelas dan memperkaya/ melengkapi informasi yang diberikan secara verbal.
2. Meningkatkan motivasi dan perhatian siswa untuk belajar
3. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi penyampaian informasi
4. Menambah variasi penyajian materi
5. pemilihan media yang tepat akan menimbulkan semangat, gairah dan mencegah kebosanan siswa untuk belajar.
6. Kemudahan materi untuk dicerna dan lebih membekas, sehingga tidak mudah dilupakan siswa.
7. Memberikan pengalaman yang lebih konkrit bagi hal yang mungkin abstrak
8. Meningkatkan keingintahuan (*curiosity*) siswa.
9. Memberikan stimulus dan mendorong respon siswa.

Sedangkan manfaat media pembelajaran menurut Sudjana (2001 : 2)

adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak merasa bosan.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dll.

Manfaat media pembelajaran dikemukakan pula oleh Subana (2002 : 287) dari beberapa segi di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Ditinjau dari segi isi (*content*) ide/pesan yang diajarkan, kegunaan media untuk menyajikan hal-hal yang secara biasa tidak dapat disajikan karena berbagai sebab, misalnya terlalu luas, besar, sempit, kecil, berbahaya, kompleks, sudah lampau atau belum terjadi atau hanya dapat diperlihatkan dalam keadaan bergerak.
2. Ditinjau dari jumlah penerimaanya (siswa, public, dsb), media bermanfaat untuk menghubungi orang jauh lebih banyak daripada disebarkan tanpa media.
3. Ditinjau dari segi waktu, melalui media banyak ide dapat disebarkan dengan cepat, bahkan beberapa saat setelah terjadinya suatu peristiwa.
4. Ditinjau dari segi psikologis dari sisi penerima, media yang baik dapat menambah kesan dramatik/ realistik sehingga orang yang menerimanya lebih menaruh perhatian, lebih percaya atau tergetar emosinya.

Penggunaan media dalam pembelajaran adalah agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, yang akan menimbulkan motivasi siswa dan juga memungkinkan siswa menguasai materi pembelajaran dengan lebih baik.

Penggunaan media secara kreatif dapat memungkinkan siswa untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik dan

meningkatkan *performance* siswa sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Nuryani *et all*, 2003 : 136).

#### 2.4 Peranan Media Pembelajaran

Masih dalam sumber yang sama yakni (Nuryani *et all*, 2003 : 141-142), menyebutkan bahwa media mempunyai peranan yang cukup berarti dalam kegiatan belajar mengajar, diantaranya :

1. Mengatasi masalah keterbatasan ruang kelas  
seperti model misalnya, digunakan karena objek asli tidak mungkin dapat ditunjukkan di muka kelas. Misalnya karena terlalu besar, terlalu kecil, terlalu rumit, terlalu berat, terlalu berbahaya, dsb.
2. Mengatasi masalah letak geografis  
misalnya untuk daerah pegunungan yang jauh dari pantai, untuk memperlihatkan laut digunakan media film, kaset video.
3. Mengatasi gerak benda yang terlalu cepat (seperti kepakkan sayap lebah) atau terlalu lambat ( seperti proses mekarnya bunga), pada hal geraknya ini yang jadi pusat perhatian. Kesulitan ini dapat diatasi dengan memutar rekaman film atau video yang dipercepat atau diperlambat.

#### 2.5 Manfaat Media dalam Proses Belajar Mengajar

Berkat kemajuan ilmu dan teknologi media pembelajaran telah berkembang sedemikian rupa. Media dan teknologi banyak manfaatnya dalam pendidikan. Manfaat penggunaan media dalam proses belajar mengajar, antara

lain guru dapat mengatasi hal-hal yang secara biasa tidak dapat disajikan karena beberapa sebab. Berikut ini adalah beberapa nilai praktis dari media pembelajaran :

1. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa. Kehidupan keluarga dan masyarakat sangat menentukan macam pengalaman yang dimiliki siswa, siswa dari golongan kurang mampu tidak akan sama pengalaman sehari-harinya dengan siswa dari golongan yang mampu. Dalam hal ini media dapat mengatasi hal tersebut, misalnya dengan film, TV, video, gambar, dsb.
2. Media dapat mengatasi ruang kelas, misal untuk menampilkan objek yang terlalu besar, terlalu berat dimana tidak mungkin dibawa ke dalam kelas, seperti pabrik, pasar, kapal terbang, binatang-binatang besar, alat-alat perang, dsb, ini dapat digunakan media seperti foto, film, gambar, model, TV, dsb.
3. Media dapat mengatasi objek yang terlalu kecil (yang tak dapat dilihat dengan mata telanjang) seperti molekul atom, sel bakteri, dll, maka dapat digunakan media seperti mikroskop, loupe, model, gambar, dsb.
4. Media dapat mengatasi gerakan yang terlalu lambat, terlalu cepat, yaitu dengan menggunakan film, film slide, TV, dan video.
5. Media dapat mengatasi hal-hal yang terlalu kompleks dan terlalu rumit untuk diamati seperti sistem listrik pada pesawat terbang, sistem aliran darah, dll. Itu semua dapat mempergunakan film slide, film, TV, video, gambar, foto, dll.

6. Media dapat mengatasi hal-hal seperti peristiwa alam, misalnya tiupan angin, mekarnya bunga, gerhana matahari yaitu dengan menggunakan film, film stripe, dan slide.
7. Media memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan dan masyarakat atau keadaan alamiah, yaitu dengan meninjau kebun binatang, museum, dll.
8. Media menghasilkan keseragaman pengamatan siswa terhadap sesuatu yaitu dengan film, slidem dan mikroskop.
9. Media dapat menanamkan konsep dasar yang konkrit dan realitas, yaitu dengan menggunakan gambar, film, dan model.
10. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar yang baru, serta membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar siswa (hampir semua jenis media dapat digunakan). (Nuryani *et all*, 2003 : 142-143).

## 2.6 Klasifikasi Media

Ada beberapa cara untuk mengklasifikasikan media, baik pengertian media secara umum maupun untuk media pengajaran (Nuryani *et all*, 2003 : 143-144).

1. Dilihat dari jenisnya, media dibagi kedalam :
  - a. Media auditif : radio, telepon, *cassette recorder*, piringan audio, dsb.
  - b. Media visual : *film strip* (film rangkai), *slide* (film bingkai), foto, gambar, lukisan, cetakan, film bisu, film kartun.
  - c. Media audio visual : film suara (gambar hidup), TV, *video cassette*.

2. Dilihat dari daya liputnya, media dibagi atas :
  - a. Media yang mempunyai daya liput yang luas dan serentak, serta dapat menjangkau jumlah siswa yang banyak dalam waktu yang sama, misalnya radio, dan televisi.
  - b. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruangan dan tempat, seperti film, *sound slide*, dan *film strip*.
  - c. Media untuk pengajaran individual seperti modul berprogram, pembelajaran melalui komputer.
3. Dilihat dari bentuk, media dapat dibedakan atas :
  - a. Media dua dimensi : poster, bagan, grafik, peta datar, foto, gambar, lukisan, dll.
  - b. Media tiga dimensi : peta timbul, globe, model boneka, dll.
4. Dilihat dari bahan dan pembuatannya, media dibagi pula atas :
  - a. Media yang sederhana, yaitu media yang bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah dan penggunaannya tidak terlalu sulit.
  - b. Media yang kompleks, yaitu media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal biayanya dan sulit membuatnya.

## 2.7 Pemilihan Media Pembelajaran

Masih dalam sumber yang sama (Nuryani *et all*, 2003 :144), ada beberapa kriteria yang dapat digunakan untuk memilih media pembelajaran.

Kriteria umum dalam memilih media yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar antara lain adalah :

1. Ketersediaan, yaitu ada tidaknya media tersebut di sekolah, bila tidak ada, apakah mungkin untuk dibuat sendiri.
2. Biaya, apakah ada biayanya tersedia dan mencukupi
3. Kemudahan, apakah mudah dan kita mampu membuatnya
4. Kalau tersedia, apakah mudah dibawa ke kelas
5. Kesesuaian dengan fasilitas yang ada di kelas, misalnya penggunaan OHP, apakah listriknya memadai.
6. Keamanan dalam penggunaannya, misalnya menggunakan hewan yang berbisa, galak, atau menggunakan bahan kimia yang berbahaya.

## **2.8 Media Logico Piccolo untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata**

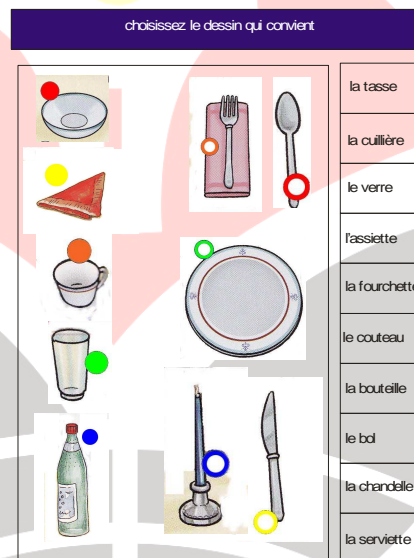
### **2.8.1 Pengertian *Logico Piccolo***

Dalam [http:// www. Kanisius .com](http://www.Kanisius.com), media *Logico Piccolo* adalah suatu sistem belajar yang merupakan media pembelajaran untuk penguasaan kosakata. Dikembangkan di Jerman sejak tahun 1993. Perangkat ini terdiri atas papan dan lembar-lembar gambar beraneka warna yang menarik. Cara mempergunakanya mudah membuat semua orang terutama anak-anak asyik bermain sambil memikirkan aneka macam jawaban tepat atas ribuan tanda tanya dalam permainan edukatif ini. *Logico* diakui di dunia internasional dan memperoleh penghargaan *Worlddidac Silver Award* pada tahun 1994.

Spesifikasi lembar soal *Logico Piccolo*, sebagai berikut :

1. terbuat dari kertas cover
2. ukuran 16 cm x 22,5 cm
3. terdapat lingkaran-lingkaran penuh warna merah, kuning, biru, oranye, dan hijau. Juga terdapat lingkaran-lingkaran tidak penuh warna merah, kuning, biru, oranye dan hijau.
4. terdapat sepuluh gambar yang bermacam-macam

**Gambar 2.1** lembar soal *Logico Piccolo*



Spesifikasi lembar kunci jawaban *Logico Piccolo*, sebagai berikut:

1. terbuat dari kertas cover
2. ukuran 16 cm x 22,5 cm
3. terdapat lingkaran-lingkaran penuh warna merah, kuning, biru, oranye, dan hijau. Juga terdapat lingkaran-lingkaran tidak penuh warna merah, kuning, biru, oranye dan hijau.
4. terdapat sepuluh kosakata bahasa Perancis



**Gambar 2.2 kunci jawaban *Logico Piccolo***

la tasse	●
la cuillère	○
le verre	●
l'assiette	○
la fourchette	○
le couteau	○
la bouteille	●
le bd	●
la chandelle	○
la serviette	●

Spesifikasi papan *Logico Piccolo*, sebagai berikut :

1. terbuat dari bahan plastik warna hijau, putih dan merah
2. ukuran 21,5 cm x 27 cm
3. terdapat lingkaran-lingkaran penuh warna merah, kuning, biru, oranye, dan hijau. Juga terdapat lingkaran-lingkaran tidak penuh warna merah, kuning, biru, oranye dan hijau.

**Gambar 2.3 papan *Logico Piccolo***



### 2.8.2 Manfaat *Logico Piccolo*

Sebagai alat bermain yang bersifat edukatif, *Logico* membuat semua orang terutama anak-anak betah menggunakannya sekaligus mengembangkan imajinasi, mengasah logika, dan meningkatkan keterampilan mereka. Cara penyajiannya yang khas juga membuat mereka dapat belajar mandiri, hampir tidak perlu pendampingan karena dari setiap lembar gambar memuat pertanyaan-pertanyaan beserta jawaban yang tertera dibaliknya.

### 2.8.3 Kelebihan *Logico Piccolo*

*Logico Piccolo* dirancang dengan penggunaan warna dan gambar-gambar yang menarik. Windura dalam bukunya yang berjudul *Be An Absolute Genius* (2008:3) mengatakan bahwa pembelajaran baru dikatakan efektif bila menggunakan kedua belahan otak yaitu otak kanan dan otak kiri. *Logico Piccolo* sesuai dengan prinsip belajar yang menyenangkan yaitu yang menggunakan kedua belahan otak yaitu otak kanan dan otak kiri. Otak kiri digunakan untuk bahasa, angka, analisa, logika, urutan, hitungan, dan detail. Sedangkan otak kanan lebih cenderung digunakan dalam kreativitas, konseptual, seni, musik, gambar, dimensi, emosi, melamun dan imajinasi.

Sesuatu yang berhubungan dengan aktivitas berbahasa, yaitu menulis, membaca, berbicara, dan mendengarkan adalah menggunakan otak kiri. Otak kiri sifat memorinya adalah jangka pendek. Sebaliknya,

saat diminta menceritakan kembali isi satu buku tertentu hanya dalam waktu 2 menit, daya konseptual sedang bekerja, dan sedang menggunakan otak kanan. Begitu juga saat menikmati pemandangan alam, lukisan dan musik juga menggunakan otak kanan. Saat senang, sedih, marah atau terharu, menggunakan otak kanan. Otak kanan sifat memorinya adalah jangka panjang. Sebagai bukti, seseorang mudah mengingat wajah orang yang pernah bertemu daripada namanya, karena nama adalah tulisan (bahasa) dan itu berarti otak kiri yang terlibat, sedangkan wajah orang adalah berupa gambar yang dimengerti oleh otak kanan.

*Logico Piccolo* menggunakan kedua belahan otak, karena *Logico Piccolo* memuat warna, gambar (otak kanan), juga kosakata (otak kiri). Oleh karena itu pembelajaran akan semakin efektif karena melibatkan kedua belahan otak. Masih dalam sumber yang sama yakni dalam situs, [http: // www. Kanisius.com](http://www.Kanisius.com) dijelaskan kelebihan-kelebihan *Logico Piccolo* adalah sebagai berikut :

- a. Dirancang dengan mempertimbangkan perkembangan psikologi anak
- b. Cenderung dinikmati sebagai permainan yang mengasikkan
- c. Menumbuhkan kreativitas dan imajinasi
- d. Mengembangkan kemampuan kognitif dan motorik
- e. Mengasah kemampuan berpikir logis yang mengarah pada pemecahan masalah

- f. Mengembangkan kemampuan mengidentifikasi permasalahan secara visual
- g. Menumbuhkan semangat pantang menyerah dan usaha mandiri
- h. Dalam kelompok, membangun kemampuan berinteraksi dengan orang lain, melalui diskusi dan perdebatan-perdebatan yang menyenangkan
- i. Dalam kelompok menjadi wahana latihan berkomunikasi
- j. Menggairahkan, karena gambar warna-warni, pilihan topik, dan tingkat kesulitan yang amat bervariasi.
- k. Aman dan tidak mudah rusak
- l. Mudah dimainkan

#### **2.8.4 Bagian-Bagian *Logico Piccolo***

Masih dalam sumber yang sama yakni [http:// www. kanisius. com](http://www.kanisius.com) adapun bagian-bagian *Logico Piccolo* adalah sebagai berikut :

- a. *Logico Piccolo* terdiri atas sebuah papan peraga dan beberapa pak kertas berisi lembaran-lembaran kertas soal bergambar
- b. Pada papan yang terbuat dari plastik terdapat celah yang yang dapat diselipkan lembar-lembar soal.
- c. Pada sisi bawah dan kanan papan terdapat lintasan untuk menggeser keping-keping bulat warna-warni yang tertempel.
- d. Lembar kertas memuat soal pada sisi satu, dan jawabannya pada sisi yang lain

- e. Pada sisi satu (soal) terdapat kasus (di sebelah kiri) dan pilihan jawaban (di sebelah kanan)
- f. Soal dapat juga berupa kaitan antara gambar-gambar di sebelah kiri dan kanan
- g. Seluruh gambar atau soal ditandai dengan bulatan warna yang sesuai dengan warna keping pada papan peraga.

### 2.8.5 Bagaimana Memainkan *Logico Piccolo*

Adapun cara memainkan *Logico Piccolo* adalah sebagai berikut :

- a. Masukkan lembar soal pada celah papan melalui sisi atas
- b. Pastikan seluruh keping warna pada papan terletak di bagian bawah
- c. Perhatikan kesesuaian warna keping dengan warna warna bulatan pada gambar soal (proses identifikasi). Warna keping pada papan mewakili soal yang ditandai dengan bulatan berwarna sama.
- d. Temukan jawaban (hubungan) yang tepat atas setiap soal dengan pilihan jawaban yang tersedia.
- e. Geserlah keping warna yang mewakili soal ke sisi jawaban yang benar
- f. Demikian seterusnya, sampai seluruh keping di bagian bawah bergeser ke bagian kanan, dan seluruh soal terjawab
- g. Untuk memeriksa jawaban, cabut kertas soal dari papan, dibalik, dan dimasukkan lagi.

- h. Sisi kedua lembar kertas itu memuat jawaban soal, ditandai gambar bulatan warna di sebelah kanan dalam urutan yang benar
- i. Jika urutan keping warna yang telah digeser ke sebelah kanan papan peraga (dari atas ke bawah) persis sama dengan urutan gambar bulatan warna pada kertas lembar jawaban, berarti seluruh soal telah diselesaikan dengan benar.

## 2.9 Kosakata

### 2.9.1 Pengertian Kosakata

Dalam [Http://id.Wikipedia.org/Wiki/Kosakata](http://id.Wikipedia.org/Wiki/Kosakata) dijelaskan bahwa : kosakata adalah kata yang diketahui oleh seseorang atau identitas lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Kosakata seseorang didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut atau semua kata-kata yang kemungkinan akan digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru.

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002 :462) tertulis bahwa kosakata ialah perbendaharaan kata. Kridalaksana (1989 :141), menjelaskan pengertian kosakata adalah sebagai berikut :

1. Komponen bahasa yang memuat semua informasi tentang makna pemakaian kata dan bahasa.
2. Kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara, penulis atau suatu bahasa.
3. Daftar kata yang disusun seperti kamus, tetapi dengan penjelasan yang singkat dan praktis.

Hal yang serupa juga diungkapkan oleh Akhadiyah (1992 : 41), mengenai pengertian kosakata adalah sebagai berikut :

1. Semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa
2. Kata-kata yang dikuasai seseorang atau kata-kata yang dipakai oleh segolongan orang dari lingkungan yang sama
3. Daftar linguistik, walaupun tidak semua morfem yang ada dalam satu bahasa merupakan kosakata, namun sebagian besar morfem itu dikenal sebagai kosakata.
4. Daftar sejumlah kata, ungkapan, dan istilah dari suatu bahasa yang disusun secara alfabetis disertai batasan dan keterangannya.

Sedangkan di dalam *Dictionnaire Hachette encyclopédique*, (1990:2106), "*Vocabulaire est ensemble des mots d'une langue* " yang berarti bahwa kosakata adalah satu kesatuan dari satu bahasa.

Menurut [http : // dictionary. sensagent. com/ vocabulaire/ fr](http://dictionary.sensagent.com/vocabulaire/fr), kosakata adalah :

1. *Ensemble des mots d'une langue, d'un domaine* (kumpulan kata dalam suatu bahasa, suatu bidang)
2. *Ensemble des mots et locutions utilisables a un moment donné par un communauté linguistique. Vocabulaire d'une langue.* (kumpulan kata dan tuturan yang digunakan dalam suatu keadaan oleh ahli bahasa. Kosakata dalam suatu bahasa).
3. *Dictionnaire qui ne donne que la liste* (kamus yang terdiri dari daftar kata).

Dalam bukunya yang berjudul *Kosakata Bahasa Indonesia*, Soedjito (1992 :58) mendefinisikan kosakata sebagai berikut :

Semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa. Kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis. Kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan. Daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

Dari pengertian kosakata di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah keseluruhan kata dalam bahasa atau semua kata atau kumpulan kata yang terdapat dalam suatu bahasa serta merupakan kekayaan kata yang dimiliki oleh seseorang.

### 2.9.2 Pengertian Penguasaan Kosakata

Di dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (2002 :604), penguasaan mengandung arti : “Proses, cara, perbuatan menguasai, pemahaman atau kesanggupan untuk menguasai”. Sedangkan masih dalam sumber yang sama, kosakata mempunyai arti perbendaharaan kata. Maka dari pengertian tersebut diketahui bahwa penguasaan kosakata adalah perbendaharaan kata yang dikuasai dan diingat seseorang disertai dengan pemahaman untuk digunakan dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Dengan kata lain, berarti kegiatan menguasai atau kemampuan memahami dan menggunakan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa, baik bahasa lisan maupun tulisan.

### 2.9.3 Macam-macam Penguasaan Kosakata

Macam-macam penguasaan kosakata menurut Tarigan (1986 : 54), adalah sebagai berikut :

#### 1. Penguasaan Reseptif

Penguasaan reseptif dapat diartikan sebagai penguasaan yang bersifat pasif, artinya pemahaman hanya terdapat dalam proses pemikiran. Kegiatan berbahasa yang bersifat reseptif adalah kegiatan menyimak dan membaca.

#### 2. Penguasaan Produktif

Penguasaan produktif mencakup keterampilan berbicara dan menulis, adalah proses usaha mengkomunikasikan ide, pikiran, perasaan



melalui bentuk-bentuk kebahasaan atau dengan kata lain penguasaan secara ujaran lisan atau berbicara.

### 3. Penguasaan Penulisan

Penguasaan ini meliputi kemampuan penulisan kosakata sesuai dengan kaidah kebahasaan. Walaupun seseorang mampu memahami makna suatu kata dan mampu menggunakannya dalam kalimat, tetapi tidak menguasai cara penulisan yang benar berarti belum menguasai kosakata yang bersangkutan secara sempurna.

Sedangkan menurut Keraf (1998 : 80), “ Penguasaan kosakata bahasa yang dimiliki oleh seseorang memiliki tiga sifat, yaitu penguasaan bahasa secara aktif, pasif, dan penguasaan bahasa setengah aktif dan setengah pasif”. Ketiga sifat itu masing-masing memiliki arti sebagai berikut :

1. Penguasaan bahasa secara aktif, yaitu kata-kata yang sering dipergunakan seseorang dalam berbicara atau menulis nampak keluar tanpa pikir panjang untuk merangkai gagasan-gagasan yang dipikirkannya.
2. Penguasaan bahasa secara pasif adalah kata yang hampir tidak dapat digunakan tapi dapat menimbulkan reaksi bila di dengar atau dibaca orang tersebut.
3. Penguasaan bahasa setengah aktif dan setengah pasif artinya bila seseorang memahami kata-kata suatu bahasa tetapi ia tidak mampu membuat orang lain memahaminya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa penguasaan kosakata terbagi menjadi tiga bagian, yaitu : penguasaan reseptif (menyimak dan membaca), penguasaan produktif (berbicara dan menulis) dan penguasaan penulisan (penulisan kosakata sesuai dengan kaidah kebahasaan). Adapula yang membaginya menjadi tiga bagian, yaitu pasif (hanya dapat mengerti, tetapi sulit untuk menyampaikan gagasannya), aktif (mengerti dengan baik suatu bahasa dan dapat menyampaikan gagasannya dengan lancar), dan setengah pasif – setengah aktif (dapat memahami suatu bahasa secara garis besar, tetapi tidak mampu membuat orang lain memahaminya).

#### **2.9.4 Manfaat Penguasaan Kosakata**

Penguasaan kosakata sangat penting kedudukannya ketika seseorang mempelajari bahasa, karena penguasaan kosakata akan mempengaruhi keterampilan berbahasa seseorang. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Tarigan (1989:2), bahwa : “Kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas tergantung pada kuantitas atau kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimiliki semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa.”

Melihat pernyataan di atas sangatlah jelas bahwa kosakata merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa. Hal ini diperkuat dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hardhono (1988 :7) bahwa dari semua aspek dasar bahasa asing yang

harus dikuasai siswa dalam proses belajar, aspek kosakata dianggap yang paling penting karena tanpa penguasaannya tidak mungkin orang bisa menggunakan bahasa asing.

Dengan banyaknya kosakata yang dimiliki seseorang maka akan semakin mudah untuk mengungkapkan gagasan yang ingin disampaikan, hal ini didukung oleh penjelasan Keraf (1996 : 24) tentang salah satu manfaat kosakata yaitu sebagai berikut :

“Mereka yang luas kosakatanya akan memiliki pula kemampuan yang tinggi untuk memilih setepat-tepatnya kata mana yang paling harmonis untuk mewakili maksud atau gagasannya. Sebaliknya yang miskin kosakatanya akan sulit menemukan kata yang tepat dan kedua, karena ia tidak tahu bahwa ada kata lain yang lebih tepat, dan ketiga, karena ia tidak tahu bahwa ada kata lain yang lebih tepat, dan ketiga, karena ia tidak tahu bahwa ada perbedaan antara kata-kata yang bersinonim itu.”

Adapun manfaat penguasaan kosakata tidak hanya terbatas dalam kepentingan pendidikan, melainkan juga dalam kehidupan sosial, seperti yang dikemukakan oleh Keraf (1996 :23), berikut ini :

“Mereka yang terlibat dalam jaringan komunikasi masyarakat kontemporer ini memerlukan persyaratan-persyaratan tertentu. Persyaratan itu antara lain : ia harus menguasai sejumlah besar kosakata yang dimiliki masyarakat bahasanya, serta mampu pula menggerakkan kekayaannya itu menjadi jaringan-jaringan kalimat yang jelas dan efektif, sesuai dengan kaidah-kaidah sintaksis yang berlaku, untuk menyampaikan rangkaian pikiran dan perasaannya kepada-kepada anggota-anggota masyarakat lainnya.”

### **2.9.5 Kosakata Dasar**

Kosakata dasar menurut Tarigan (1993 : 3) adalah “kata-kata yang tidak mudah berubah atau sedikit sekali kemungkinannya dipungut dari bahasa lain”, yang termasuk kosakata dasar adalah sebagai berikut :

1. Istilah kekerabatan ; misalnya : ayah, ibu, anak, adik, kakak, nenek, kakek. Contoh dalam bahasa Prancis : *père, mère, fils, fille, grand-père, grand-mère.*
2. Nama-nama bagian tubuh ; misalnya : kepala, rambut, mata, telinga, hidung, mulut, bibir, gigi. Contoh dalam bahasa Prancis : *la tête, les cheveux, l'oeil, l'oreille, le nez, la lèvre, la dent.*
3. Kata ganti (diri, penunjuk) ; misalnya :saya, kamu, dia, kami, kita, mereka ini, sini. Contoh dalam bahasa Prancis : *je, tu, il, elle, nous, ils, ce, ici.*
4. Kata bilangan pokok ; misalnya : satu, dua, tiga, sepuluh, seratus. Contoh dalam bahasa Prancis : *un, deux, trois, dix, cent.*
5. Kata kerja pokok ; misalnya : makan, minum, tidur, berbicara, melihat. Contoh dalam bahasa Prancis : *manger, dormir, parler, voir.*
6. Kata keadaan pokok ; misalnya : senang, sakit, jauh, cepat, besar, kecil, banyak, malam. Contoh dalam bahasa Prancis : *content, malade, loin, vite, grand, petit, beaucoup.*
7. Benda-benda universal ; misalnya : air, api, udara, bulan, bintang, matahari. Contoh dalam bahasa Prancis : *l'eau, le feu, l'air, la lune, l'étoile.*

Dalam bahasa Perancis jenis kata pada prinsipnya terbagi menjadi delapan jenis, seperti yang diuraikan oleh Dubois dan Lagane (1973 : 28) sebagai berikut :

*Les classes de mots sont aussi appelées parties du discours. Les parties fondamentales du discours sont : 1). le nom (nomina), 2). l'adjectif (adjektiva), 3). le verbe (verba), 4). l'adverbe (adverbia), 5). le pronom (pronomina), 6). la préposition (preposisi), 7). la conjonction (konjungsi), 8). le déterminant (interjeksi). On a ainsi huit parties du discours on classe de mots.*

Berdasarkan uraian pendapat di atas, dapat dinyatakan bahwa kosakata adalah kata-kata yang dimiliki suatu bahasa atau seseorang yang membentuk bahasa yang bersangkutan atau dipakai oleh orang atau kelompok masyarakat yang bersangkutan. Dalam penelitian ini kosakata yang dimaksud adalah kosakata bahasa Perancis.

