**BAB II**

**KAJIAN TEORITIS**

1. **Media Gambar Dalam Pembelajaran**
2. **Pengertian Media**

Menurut Soeparno (dalam Djuanda dkk, 2007;206) media adalah “suatu alat yang dapat di pakai sebagai saluran (*chanell*) untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber kepada penerima pesan; “Media pembelajaran Menurut Sadiman (2005;27), adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian siswa agar proses belajar terjadi”. Salah satu upaya untuk mengatasi kurangnya minat, kegairahan siswa dalam belajar, dan memantapkan penerimaan siswa terhadap isi pembelajaran adalah dengan menggunakan media. Hal ini penting, karna fungsi media dalam proses pembelajaran merupakan penyaji stimulus atau informasi yang berguna juga untuk meningkatkan keserasian penerimaan informasi. Media akan memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis. Selain itu, media juga bermanfaat untuk mengatasi keterbatasan tuang waktu, dan daya indra ilustrasi gambar kejadian alam dipesawahan yang dibawa anak merupakan contoh media gambar sebagai upaya mengatasi ruang dan waktu.

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *Medius* yang artinya pengantar atau perantara, yakni dari seorang pemberi pesan kepada yang diberi pesan. Menurut (Riyana Cepi,2008;5) Media merupakan alat bantu atau perantara dalam melaksanakan suatu kegiatan, sedangkan pembelajaran adalah kegiatan melakukan transfer atau pemindahan ilmu dari seorang pendidik kepada yang di didik atau dari guru kepada siswa.

Penggunaan media tidak hanya membuat pembelajaran lebih efisien, tetapi materi pelajaran yang lebih diserap dan diendapkan oleh siswa. Siswa mungkin telah mengalami permasalahan, konsep dari penjelasan guru, tetapi akan lebih lama terekam di benak siswa jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh atau mengalami sendiri.

Masalah yang sering di hadapi guru dalam proses pembelajaran banyak berhubungan dengan cara bagaimana mengikat perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung. Menciptakan kesenangan pada waktu pembelajaran berlangsung merupakan keharusan bagi guru. Menyadari permasalahan tersebut, tugas guru hendaknya berusaha menumbuhkan peran serta aktif siswa dalam proses pembelajaran. Menurut (Djuanda dkk,2007;206) Guru hendaknya memiliki kemampuan untuk dapat memanfaatkan atau memilih jenis media yang sekiranya menarik minat dan membantu siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan berbagai media, diharapkan siswa dengan mudah mengamati dan menirukan langkah-langkah suatu prosedur yang harus dipelajari dari media tersebut. Dengan demikian peranan media pengajaran diharapkan dapat membantu sikap pasif siswa

1. **Pengertian Media Pembelajaran**

Istilah media pembelajaran pada dasarnya bukan seseuatu yang asing. Media pembelajaran banyak digunakan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari komponen pembelajaran sehingga kehadirannya sangat diperlukan sebagai upaya untuk membantu pelaksanaan pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Menurut Sudirman dkk (1999:205) bahwa media pengajaran merupakan bagian dari sumber pengajaran yang didalamnya pengajaran disampaikan.

Sudjana dan Rivai (2002:2) menjelaskan pula bahwa media pengajaran merupakan alat yang dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Berdasarkan pendapat tersebut,media pengajaran sangat penting perannya dalam pelaksanaan pembelajaran yakni untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan. Secara lengkap, pengertian alat peraga dikemukakan oleh Ali (2002:88)sebagai berikut.

Media pengajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message)* ,merangsang pikiran perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Bentuk-bentuk media digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi kongkret.pengajaran dengan menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan kata kata(symbol verbal). Dengan demikian, dapat kita harapkan hasil pengalaman belajar lebih berarti bagi siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran atau diasebut juga dengan alat peraga merupakan segala macam alat yang digunaka dalam pembelajan guna membantu memperlancar jalannya pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Berbagai hal yang sifatnnya verbal dapat dijelaskan menjadi hal hal yang kongkret. Begitu juga hal hal yang kecil, dapat dijelaskan menjadi hal hal yang besar. Dengan kata lain, menggunakan media pembelajaran, siswa lebih terdorong untuk belajar, lebih aktif dan kreatif sehingga pada akhirnya mencapai hasil yang lebih optimal.

1. **Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dibuat, dipilih dan digunakan karena mempunyai manfaat yang sangat besar. Manfaat alat peraga menjadi bagian yang integral dalam suatu kegiatan. Manfaat media pembelajaran dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (2002:2) sebagai berikut.

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar .
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
3. Metode pengajaran akan bervariasi, tidak semata mata komunikasi verbal melalui penuturan kata kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat diatas, media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa karena media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah, pembelajaran lebih bervariasi dan pembelajaran lebih berpusat kepada siswa, sedangkan guru memotivasi dan mengarahkan kegiatan belajar siswa.

Alasan lain penggunaan alat peraga dapat mempertinggi proses dan hasil pembelajarabn yaitu berkenaan dengan tarap berpikir siswa. Tahap berpikir siswa mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir konkret menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks. Penggunaan media pembelajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan dan hal-hal kompleks dapat disederhanakan. Adapun mengenai nilai-nilai praktis atau fungsi dan manfaat media pembelajaran dikemukakan pula oleh Sudirman dkk (2004:205) sebagai berikut.

1. Meletakan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme.
2. Menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak memungkinkan untuk dibawa ke dalam kelas.
3. Memperlambat gerakan yang terlalu cepat dan mempercepat gerakan yang lambat.
4. Karena informasi yang diperoleh siswa berasal dari satu sumber serta dalam situasi dan kondisi yang sama.
5. Membangkitkan motivasi belajar siswa.
6. Dapat mengontrol dan mengatur tempo belajar siswa.
7. Memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.
8. Bahan pelajaran dapat diulang sesuai dengan kebutuhan dan atau disimpan untuk digunakan pada saat yang lain.
9. Memungkinkan untuk menampilkan objek yang langka atau peristiwa.
10. Menampilkan yang sulit diamati oleh mata telanjang.

Dalam memahami materi pelajaran bahasa Indonesia, para siswa tidak terlepas dari kesulitan, kesulitan-kesulitan itu dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan demikian, peran guru sebagai pembimbing dalam pelaksanaan pembelajaran perlu memilih media pembelajaran sebagai alat bantu yang dianggap tepat dengan bahan pembelajaran dan sesuai dengan situasi dan kondisi.

Dalam memilih media untuk kepentingan pembelajaran dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (2002:4) yaitu ketepatan dengan tujuan, dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, kemudahan memperoleh media, keterampilan guru dalam menggunakannya, tersedia waktu untuk menggunakannya, dan sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Ketepatan dengan tujuan pembelajaran artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan intruksional yang telah ditetapkan. Tujuan intruksional yang berisikan unsure-unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pembelajaran. Selain itu, dukungan terhadap isi bahan pembelajaran artinya bahan pembelajaran yang sifatnya fakta, prisnsip, konsep dan generasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa yang pada giliranyya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Hasil belajar siswa yang rendah akan lebih tinggi apabila menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran harus benar-benar menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat lebih senang untuk belajar.

Selama pelaksanaan pembelajaran, guru dapat menggunakan media pembelajaran dalam berbagai hal sesuai dengan kebutuhan. Dengan menggunakan media pembelajaran, akan memberikan dampak yang positif bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga hal-hal yang dianggap sulit akan terasa mudah. Hal ini karena benda yang tidak dapat dilihat oleh mata terlanjang dapat diperbesar dan diperjelas dengan menggunakan media pembelajaran.

1. **Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Jenis – jenis media pembelajaran pada hakikatnya sangat beragam ditinjau dari sudut pandang yang berbeda. Dari keragaman tersebut, maka media pembelajaran dibedakan menjadi media pembelajaran yang sifatnya sederhana sampai pada media pembelajaran yang modern. Untuk lebih jelas tentang jenis-jenis media pembelajaran, berikut ini disajikan pendapat yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (2002:3) yaitu :

1. Media Dua Dimensi (grafis)

Media atau alat peraga dua dimensi contohnya gambar (model bangun datar), foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, dan komik.

1. Media Tiga Dimensi

Media atau alat peraga tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model)*, model penampang, model kerja, *mock up,* biorama, dan model bangun ruang.

1. Media Proyeksi

Model proyeksi contohnya yaitu slide, film strips, foilm, dan OHP.

1. Lingkungan

Lingkungan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, contohnya lingkungan sekolah dan sebagainya.

Menurut Ali (2002:91) media pembelajaran diklasifikasikan menjadi 8 bagian yaitu sebagai berikut.

1. Media *audio-motio-visual*, yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan objeknya dapat dilihat. Jenis media termasuk kelompok ini adalah televise, bvideo, tape, dan film bergerak.
2. Media *audio-still-visual,* yakni yang mempunyai suara objeknya dapat dilihat, namun tidak ada gerakan. Seperti film-film bersuara, slide bersuara atau rekaman televise dengan gambar tak bergerak.
3. Media *audia-semi motion,* mempunyai suara dan gearakan, namun tidak dapat menampilkan suatu gerakan secara utuh, seperti *tle-writing* atau *teleboard.*
4. Media *motion-visual* , yakni media yang mempunyai gambar objek bergerak seperti film (bergerak) bisu (tak bersuara).
5. Media *still-visual*, yakni ada objek namun tidak ada gerakana, seperti film-film, gambar, microform, atau halam cetakan
6. Media *semi-motion* (semi gerak) yakni yang menggunakan garis di tulisan, seperti *tele-autograf*.
7. Media audio, hanya menggunakan suara, seperti radio, telepon, audio tape.
8. Media cetakan, hanya menampilkan symbol-simbol tertentu yaitu huruf (symbol bunyi).

Berdasarkan pendapat diatas, media pembelajarandapat dibedakan menjadi 8 jenis dan setiap jenis mempunyai karakteristik yang berbeda. Perbedaannya dari segi dapat dilihat, didengar, dana da gerakan. Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diklasipikasikan menjadi media yang bias bergerak dan media yang diam, serta media yang dapat dilihat, dapat didengar serta media yang bersuara.

1. **Gambar Sebagai Bagian dari Media Pembelajaran**

Gambar merupakan alat yang mudah didapatkan dan pembuatannya tidak memerlukan banyak biaya. Berbagai jenis gambar dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran selama relevan dengan tujuan dan sesuai dengan perkembangan siswa. Penggunaan gambar sebagai alat bantu pembelajaran, tidak dipandang dari segi sederhana atau modernya, melainkan ketepatan dalam penggunaan, bahkan gambar dapat diambil dari berbagai media yang ada.

Menurut (Hidayat dan Rahmina, 1995:138) Gambar-gambar yang digunakan sebagai alat peraga dapat dikumpulkan dari majalah-majalah, surat kabar, kalender, bulletin atau media-media informasi lainnya serta dapat juga dibuat oleh guru sendiri sebeklum kegiatan belajar mengajar. Gambar-gambar yang dialami dari masa media (surat kabar, majalah, bulletin) Harus disesuaikan dengan tujuan dan bahan pembelajaran yang hendak diajarkan kepada siswa.

Gambar sangat mudah didapatkan dari berbagai media cetak. Meskipun demikian, pemilihan gambar sebagai media pembelajaran. Harus disesuaikan dengan komponen pembelajaran. Artinya, tidak sembarang gambar dijadikan sebagai media pembelajaran tanpa diperhatikan manfaatnya. Sehubungan dengan hal tersebut gambar harus dipilih dan dipergunakan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Gambar-gambar itu tidak hanya dipertunjukkan secara tersendiri, melainkan harus dipadukan kepada mata pelajaran tertentu. Namun demikian, terlalu banyak mempergunakan gambar pada saat yang sama akan merugikan pembelajaran sebab dapat membosankan siswa.

Selain itu, gambar-gambar yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran tentunya tidak hanya bias dilihat oleh siswa, tetapi harus dipahami maksudnya. Gambar harus bias membantu mempermudah dan memperlancar jalannya pembelajaran yang pada gilirannya mencapai tujuan yang diharapkan. Tidak hanya itu, gambar harus mampu menciptakan situasi dan kondisi. Hidayat dan Rahmina (1995:138) mengemukakan bahwa gambar-gambar yang diperhatikan kepada siswa tidak hanya dapat dilihat oleh para siswa saja, tetapi juga hendaknya dapat dipahami, ditafsirkan, dan dihayati oleh para siswa.

Gambar sebagai media pembelajaran dapat dijadikan alat bantu mencapai tujuan pembelajaran. Penyajian materi pelajaran, penjelasannya dibantu dengan menggunakan gambar. Dalam hal ini gambar menjadi bagian yang integral dengan pelaksanaan pembelajaran. Gambar dijadikan alat yang paling dominan untuk memperjelas pemahaman siswa.

Gambar dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar seperti dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (2002:70) sebagai berikut.

Gambar fotografi itu pada dasarnya membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran. Membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, kegiatan seni, dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis dan menggambar, serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi bacaan dari buku teks.

Penyajian materi pelajaran menggunakan gambar dapat merangsang kemampuan siswa, mulai dari kegiatan menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis bahkan dalam hal-hal yang bersifat estetuis. Selain itu, gambar memberikan kemudahan kepada siswa dalam meningkatkan konsep yang sudah dipelajari sebelumnya sehingga dapat meningkatkan hal-hal yang sudah lupa.

Dipandang dari jenisnya, gambar dapat dibedakan menjadi dua bagian seperti menurut Sudjana dan Rivai (2002:71) jenis gambar sebagai berikut.

Gambar (gambar Fotografi) termasuk kepada gambar tetap atau *still picture* yang terdiri dari dua kelompok yaitu : pertama *flat opaquepicture* atau gambar datar tidak tembus pandang, misalnya gambar fotografi, gambar dan lukisan tercetak. Kedua adalah gambar *transparent picture* atau gambar tembus pandang, misalnya *film sliders, film strips* dan *transparencies.*

Kedua jenis gambar tersebut dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Namun, penggunaannya harus diperhatikan sebab kita semua gambar efektif untuk semua materi pelajaran. Untuk itu, pemilihan gambar harus memperhatikan keuntungan dan kelemahannya. Untuk lebih jelas tentanfg keuntungan dan kelemahan gambar disajikan berikut ini.

Beberapa keuntungan yang dapat diperoleh dari gambar fotografi dalam hubungannyta kegiatan pembelajaran, anatara lain yaitu Menurut (Sudjana dan Rivai, 2002:71-72) :

1. Mudah dimanfaatkan di dalam kegiatan belajar mengajar karena praktis tanpa memerlukan perlengkapan apa-apa;
2. Harganya relatif lebih murah daripada jenis-jenis media pengajaran lainnya, dan cara memperolehnya pun mudah sekali tanpa perlu mengeluarkan biaya;
3. Gambar fotografi bias digunakan dalam banyak hal, untuk berbagai jenjang pengajaran dan berbagai dissiplin ilmu; dan
4. Gambar fotografi dapat menerjemahkan konsep atau gagasan yang abstrak menjadi lebih realistic. Menurut Edgar Dale, gambar fotografi dapat mengubah tahap-tahap pengajaran, dari lambing kata (*verbal symbol*) beralih kepada tahapan yang lebih konkret yaitu lambing visual (*visual symbol)*

Banyak keuntungan dari penggunaan sebagai media pembelajaran. Penggunaan gambar sangat mudah sehingga tidak memerlukan banyak biaya dan perlengkapan lainnya. Gambar dapat digunakan dalam berbagai jenjang pendidikan, mulai dari TK, SD, SMP, SMA, bahkan pergutuan tinggi dari ilmu-ilmu social sampai ilmu-ilmu ekstrakta. Selain ittu gambar dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang sifatnya abstrak menjadi kongkret, yang jauh menjadi dekat, yang kecil menjadi besar, dan yang besar dapat dibuat menjadi kecil.

Disamping mempunyai keuntungan atau kelebihan, gambar fotografi mempunyai kelemahan. Kelemahan dari gambar sebagai media pembelajaran di antaranya seperti dikemukakan berikut ini menurut (Sudjana dan Rivai, 2002:72)

1. Beberapa gambarnya sudah cukup memadai akan tetapi tidak cukup besar ukurannya bias dipergunakan untuk tujuan pengajaran kelompok besar, kecuali bilamana diproyeksikan melalui proyektur opek.
2. Gambar fotografi adalah berdimensi dua sehingga sukar untuk melukiskan bentuk sebenarnya yang berdimensi tiga. Kecuali bilamana dilengkapi dengan beberapa segi gambar untuk objek yang sama atau adegan yang diambil dilakukan dari berbagai sudut pemotretan yang berlainan.
3. Gambar fotografi bagaimana pun indahnya tetap tidak memperlihatkan gerak seperti halnya gambar hidup. Namun demikian, beberapa gambar fotografi seri yang disusun secara berurutan dapat memberikan kesan dapat saja dicocokan dengan maksud guna meningkatkan daya efektifitas proses belajar-mengajar.

Kelebihan dan kelemahan gambar yang dikemukakan di atas merupakan dasar dalam memilih gambar sebagai media pembelajaran. Dengan kelebihan dan kelemahan tersebut dapat menentukan efektif tidaknya media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga gambar benar-benar menjadi bagian yang integral dalam pelaksanaan pembelajaran.

Menurut(Sudjana dan Rivai, 2002:74)Sehubungan dengan hal-hal tersebut, maka dalam memilih media harus memperhatikan kriteria khususnya kriteria tujuan pembelajaran. Adapun kriteria memilih gambar ada lima yaitu harus memadai untuk tujuan pengajaran, kualitas artistic, kejelasan dan ukuran yang cukup, validitas, serta menarik.

Gambar harus cukup memadai, artinya pantas untuk tujuan pengajaran yaitu harus menampilkan gagasan, bagian informasi atau satu konsep jelas yang mendukung tujuan serta kebutuhan pengajaran. Selain itu, gambar hendaknya realistik dan hidup, penawaran yang bagus dan harus cukup besar sehingga sehingga rinciannya dapat diamati untuk dipelajari. Selain itu, harus memperhitungkan kededuaiannya dengan tingkat usai siswa. Untuk siswa pada usis rendah leboh cocok menggunakan gambar yang tidak banyak unsurnya. Demikian juga pola gambarnya harus sederhana dan gagasannya tidak kompleks.

Gambar yang digunakan harus memenuhi persyaratan artistik yang bermutu. Gambar yang memenuhi persyaratan artistik yaitu komposisinya baik, warna yang efektif, dan teknik pemotretan yang unggul bernilai lebih dari komposisi dan penawaran.

Selain itu, gambar disajikan tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil sehingga penggunaannya jelas dan tidak meragukan bagi siswa. Bahkan gambar yang disajikan harus benar-benar tepat dan menarik bagi siswa sehingga dengan menggunakan gambar, pembelajaran lebih kondusif dan menggairahkan bagi siswa.

1. **Hakikat Pembelajaran 3 Dengan Tema Indahnya Kebersamaan**

Istilah pembelajaran yang digunakan saat ini sebagai perkembangan dari istilah belajar mengajar banyak dipengaruhi oleh aliran psikologi kognitif holistic. Menurut aliran ini inti dari pembelajaran adalah menetapkan siswa sebagai sumber aktivitas belajar. Pada bagian ini istilah pembelajaran banyak dipengaruhi oleh kajian teknologi pembelajaran memandang bahawa pembelajaran adalah proses memfasilitasi siswa untuk berbuat belajar. Kegiatan memfasilitasi dalam proses adalah melibatkan berbagai sumber pembelajaran (*hard-ware* dan *soft-ware*). Pengertian pembelajaran dikemukakan sebagai berikut.

Menurut (Sanjaya,2006:78-79) Dalam istilah “pembelajaran” yang lebih dipengaruhi oleh perkembangan hasil-hasil teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan belajar, siswa diposisikan sebagai subjek belajar yang memegang peranan yang utama, sehingga *setting* proses belajar mengajar siswa dituntut kreativitas secara penuh bahkan secara individual mempelajari bahan ajarnya. Dengan demikian, kali dalam istilah “mengajar (pengajaran)” atau (*teaching”* menempatkan guru sebagai “pameran utama” memberikan informasi, maka dalam “*instruction*” guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, manager sebagai sumber dan fasilitas untuk dipelajari siswa.

Berdasarkan pendapat di atas, siswa merupakan subjek dalam pembelajaran. Dalam hal ini guru harus banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dan kreatif dalam belajar. Guru harus memberikan fasilitas belajar kepada siswa agar siswa tidak mengalami hambatan. Pendapat lain tentang pembelajaran dikemukakan oleh Hamalik (2005:57) yakni suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, pembelajaran meliputi empat unsur yang meliputi manusia, material, fasilitas, dan prosedur. Keempat hal tersebut memegang peranan penting dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga satu dengan yang lainnya saling mempengaruhi. Pelaksanaan pembelajaran tidak akan berjalan lancar apabila salah satu unsur tersebut tidak produktif. Adapun yang dimaksud dengan unsur manusia yaitu guru dan siswa, sedangkan material adalah materi atau bahan ajar, sedangkan fasilitas adalah sarana dan prasarana yang mendukung terhadap pelaksanaan pembelajaran. Adapun prosedur adalah langkah kerja pelaksanaan pembelajaran yang dalam hal ini meliputi pendekatan, metode, dan teknik yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya pengertian pembelajaran dikemukakan sebagai berikut menurut (Sanjaya, 2006:78)

Pembelajaran adalah proses pengaturan lingkungan yang diarahkan untuk mengubah perilaku siswa kea rah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa. Kata “pembelajaran” adalah terjemahan dari “*instruction*” yang banyak dipakai dalam pendidikan di Amerika Serikat. Istilah ini banyak dipengaruhi oleh aliran Psikologi *kognitif-wholistik,* yang menempatkan siswa sebagai sumber dari kegiatan.

Pembelajaran tidak terlepas dari lingkungan sebab pengertian belajar itu sendiri merupakan perubahan tingkah laku individu atas dasar interaksi dengan lingkungannya. Siswa dijadikan sebagai subjek dalam belajar dan guru merupakan pembimbing dan pengaruh pelaksanaan pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dan kreatif dalam belajar. Pembelajaran lebih menitikberatkan kepada unsur peserta didik, lingkungan, dan proses belajar sehingga paradigm lama tentang bagaimana guru mengajar berubah menjadi bagaimana siswa belajar. Guru mempunyai peranan untuk memfasilitasi dan member motivasi, serta membimbing siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.

Pembelajaran menitikberatkan kepada pengaturan lingkungan sebagai wadah kegiatan pembelajaran seperti dikemukakan oleh corey (Sagala,2005:61) bahwa pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset dari pendidikan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan pengaturan lingkungan untuk keperluan siswa dalam belajar. Istilah pembelajaran lebih mengarah kepada kegiatan siswa untuk aktif dan kreatif, sedangkan guru mempunyai tugas memberikan motivasi, memfasilitasi, dan mengarahkan siswa untuk belajar.

Ilmu pengetahuan yang dikembangkan dalam pembelajaran 3 tema indahnya kebersamaan sengan sub tema keberagaman budaya bangsaku tidak terbatas pada pengembangan social, tetapi lebih kompleks yang di dalamnya terdapat sejumlah ilmu yang akan memberikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari,tujuan pembelajaran pada sub tema Keberagamana Budaya Bangsaku adalah:1) siswa mampu mempraktekan permainan tradisional dengan teknik bermain yang benar, 2) siswa mampu menjelaskan nilai-nilai yang dipelajari,yang bias diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dengan benar, 3) siswa mampu menuliskan makna dari tiap sila pancasila dalam bentuk peta pikiran dengan benar, 4) siswa mamp[u menjelaskan perilaku yang sesuai dengan sila-sila pancasila dalam bentuk tulisan yang benar, 4) sisswa mampu membuat poster tentang keberagaman dengan benar.

Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi. Didalamnnya dirumuskan secara terpadu kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik. Juga dirumuskan proses pembelajaran dan penilaian yang diperlukan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diinginkan itu.

1. **Hasil Pembelajaran Dengan Media Gambar**

Secara umum tujuan setiap mata pelajaran mempunyai persamaan yakni membentuk peserta didik yang mempunyai pengetahuan,sikap dan keterampilan sesuai dengan kompetensi yang dimiliki, tetapi secara khusus tentunya berbeda seperti pada pembelajaran 3 dengan tema indahnya kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku. Warga Negara yang baik akan terwujud apabila pada diri siswa ditanamkan sejumlah nilai yang baik sejak dini. Nilai nilai social yang harus dimiliki siswa lebih cenderung kepada pemahaman terhadap norma norma yang berlaku di dalam masyarakat. Oleh karena itu, melalui Pembelajaran 3 nilai nilai tersebut akan pada diri siswa sehingga dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari hari.

Selain itu , Pembelajaran 3 ini membekali siswa sejumlah pengetahuan social, sikap, dan keterampilan dasar utuk mengikuti pendidikan pada jenjang berikutnya yang disajikan di Sekolah Dasar yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa Sekolah Dasar sebagai pondasi untuk dilanjutkan pada pendidikan. Hal ini sepeti dikemukakan oleh Solehatin dan Raharjo(2007:14) yang mengatakan bahwa pada dasarnya tujuan dari pembelajaran 3 dengan tema indahnya kebersamaan adalah untuk mendidik dan member bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat,minat, kemampuan dan lingkungannya serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Pembelajaran 3 dengan tema indahnya kebersamaan pada sub tema keberagaman budaya bangsaku adalah tidak memaksakan siswa pada suatu perkembangan tertentu, tetapi sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungan tempat dia berada sehingga pemahaman siswa terhadap nilai-nilai pembelajaran tersebut dapat dikembangkan dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Karena itu, indahnya kebersamaan mempunyai manfaat atau fungsi yakni untuk untuk mengembangkan kemampuan dan sikap rasional tentang gejala-gejalasosial serta kemampuan tentang perkembangan masyarakat Indonesia dan masyarakat dunia di masa lampau dan masa kini.

Menurut Michael Donny Media gambar merupakan salah satu bentuk atau bagian dari media grafis yang memberikan gambaran nyata mengenai keadaan suatu benda. Media gambar sebagai perantara dalam proses pembelajaran menggambarkan atau memfisualisasikan materi ajar yang bertujuan untuk memudahkan siswa mengerti dan memhami secara optimal mengenai materi atau bahan ajar yang di berikan guru pada siswa.

Dalam setiap hal memang tidak ada yang sempurna secara penuh dalam artian media gambarpun mempunyai beberapa kekurangan. Namun kekurangan tersebut telah tertutupin oleh kelebihannya yang sangat banyak apalagi dalam proses pembuatannya media gambar tidak membutuhkan banyak biaya.

Dalam penggunaannya dalam proses pembelajaran, untuk mendapatkan hasil yang optimal kita harus mengetahui mengenai beberapa hal yang merupakan prinsip-prinsip dari media gambar tersebut. Dan yang terpenting dalam menggunakan media gambar kita harus memperhatikan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Mengetahui kriteria serta prinsip media yang digunakan, (2) Melakukan persiapan dalam menggunakan media, (3) Memilih media yang sesuai, (4) Tingkat kesesuaian anak membaca membaca dan menggunakan media, (5) Persiapan rencana pembelajaran untuk menuntun penggunaan media, (6) Cara menggunakan media yang menarik hati dan minat siswa dan menambahkan berbagai macam warna serta motif yang menarik bagi siswa.

Menurut Michael Donny Gambar dapat dipergunakan, baik dalam lingkungan anak-anak maupun dalam lingkungan orang dewasa. Gambar yang berwarna umumnya menarik perhatian. Semua gambar mempunyai arti, uraian dan tafsiran sendiri. Karena itu gambar dapat dipergunakan sebagai media pendidikan dan mempunyai nilai-nilai pendidikan bagi peserta didik yang memungkinkan belajar secara efisien peserta didik yang berkaitan dengan pemanfaatan media gambar dalam data PBM. Dalam menggunakan media gambar ada berbagai macam hal yang perlu kita perhatikan demi tercapainya tujuan pembelajaran serta penguasaan materi yang optimal oleh siswa. Beberapa ahli menyatakan ada beberapa rambu rambu yang perlu di perhatikan dalam penggunaan gambar :

1.      Prinsip-Prinsip Pemakaian Media Gambar

Beberapa hal yang perlu di perhatikan antara lain :

 Pergunakanlah gambar untuk tujuan-tujuan pengajaran yang spesifik, yaitu dengan cara memilih gambar tertentu yang akan mendukung penjelasan inti pelajaran atau pokok-pokok pelajaran. Tujuan khusus itulah yang mengarahkan minat siswa kepada pokok-pokok pelajaran. Bilamana tujuan instruksional yang ingin dicapainya adalah kemampuan siswa membandingkan kelompok hewan bertulang belakang dengan tidak, maka gambar-gambarnya harus memperhatikan perbedaan yang mencolok antara hewan bertulang belakang dan tak bertulang belakang.

  Padukan gambar-gambar kepada pelajaran, sebab keefektivan pemakaian gambar-gambar di dalam proses belajar mengajar memerlukan keterpaduan. Bilamana gambar-gambar itu akan dipakai semuanya, perlu dipikirkan kemungkinan dalam kaitan pokok-pokok pelajaran. Pameran gambar di papan pengumuman pada umumnya mempunyai nilai kesan sama seperti di dalam ruang kelas. Gambar-gambar yang riil sangat berfaedah untuk suatu mata pelajaran, karena maknanya akan membantu pemahaman para siswa dan cara itu akan ditiru untuk hal-hal yang sama dikemudian hari sehingga gambar tersebut akan menginspirasinya.

 Pergunakanlah gambar-gambar itu sedikit saja, daripada menggunakan banyak gambar tetapi tidak efektif. Hematlah penggunaan gambar yang mendukung makna. Jumlah gambar yang sedikit tetapi selektif, lebih baik daripada dua kali mempertunjukkan gambar yang serabutan tanpa pilih-pilih. Banyaknya ilustrasi gambar-gambr secara berlebihan, akan mengakibatkan para siswa merasa dirongrong oleh sekelompok gambar yang mengikat mereka, akan tetapi tidak menghasilkan kesan atau inpresi visual yang jelas, jadi yang terpenting adalah pemusatan Perhatian pada gagasan utama. Sekali gagasan dibentuk dengan baik, ilustrasi tambahan bisa berfaedah memperbesar konsep-konsep permulaan. Penyajian gambar hendaknya dilakukan secara bertahap, dimulai dengan memperagakan konsep-konsep pokok artinya apa yang terpenting dari pelajaran itu. Lalu diperhatikan gambar yang menyertainya, lingkungannya, dan lain-lain.

 Kurangilah penambahan kata-kata pada gambar oleh karena gambar-gambar itu sangat penting dalam mengembangkan kata-kata atau cerita, atau dalam menyajikan gagasan baru. Misalnya dalam mata pelajaran biologi. Para siswa mengamati gambar-gambar permainan tradisional Jawa Barat menjelaskan bahwa mengapa permainan tidak sama, apa ciri-ciri membedakan satu sama lain. Guru bisa saja tidak bisa mudah dipahami oleh para siswa yang bertempat tinggal di lingkungan hutan tropis asing. Demikian pula istilah supermarket  terdengar asing bagi siswa-siswa yang hidup di daerah pedesaan atau di daerah perkampungan.

Mendorong pernyataan yang kreatif, melalui gambar-gambar para siswa akan didorong untuk mengembangkan keterampilan berbahasa lisan dan tulisan, seni grafis dan bentuk-bentuk kegiatan lainnya. Keterampilan jenis keterbacaan visual dalam hal ini sangat diperlukan bagi para siswa dalam membaca gambar-gambar itu.

     Mengevaluasi kemajuan kelas, bisa juga dengan memanfaatkan gambar baik secara umum maupun secara khusus. Jadi guru bisa mempergunakan gambar datar, slides atau transparan untuk melakukan evaluasi belajar bagi para siswa. Pemakaian instrumen tes secara bervariasi akan sangat baik dilakukan guru, dalam upaya memperoleh hasil tes yang komprehensip serta menyeluruh.

1. **Indahnya Kebersamaan**

Menurut Oshima Shimsa Indah adalah suatu suasana yang dapat dirasakan dan amat terkunci di dalam jiwa kita yang kadang kala diperlukan bagi kebanyakan orang untuk menyebut suatu benda atau suasana yang amat mempesona, kadang kala kata ‘Indah’ itu sendiri diperlukan seseorang untuk memberi gelar sesuatu yang dapat dilihat oleh indera mata.

Menurut Putri Windu kebersamaan adalah suatu suasana yang sedang atau ingin didapatkan setiap orang. Dengan kebersamaan, kita dapat saling melengkapi dan membantu. Namun sekarang, untuk mencapai kebersamaan itu semakin sulit, karena rasa egoisme antar sesama manusia makin meningkat. Oleh karena itu, kita harus dapat membawa diri kita ke suasana yang harmonis, dan tak lupa, saling mengerti antar sesama. Jika kita dapat memenuhi hak kewajiban di dalam organisasi atau masyarakat, suasana kebersamaan akan tercipta, dan kita akan merasakan indahnya kebersamaan.

1. **Keberagaman Budaya Bangsaku**

Menurut Gilang Rahayu Keberagaman budaya mengandung dua arti, yaitu keberagaman ketidaksamaan, perbedaan, budaya berarti dalam rangka kehidupan bermasyarakat yang dijadikan milik manusia dengan belajar. Dengan demikian, keanekaragaman budaya dapat diartikan sebagai suatu bentuk keadaan dimana suatu masyarakat memiliki lebih dari satu perangkat gagasan, tindakan dan hasil karya.

1. Bentuk – bentuk budaya setempat :
2. Tarian Daerah
3. Pakaian Adat
4. Bahasa Daerah
5. Alat Musik Daerah
6. Rumah Adat
7. Senjata Tradisional
8. Makanan Khas
9. Kebiasaan masyarakat
10. Permainan tradisional
11. Jenis – jenis permainan Tradisional jawa barat :
12. Benteng – bentengan



1. Galah Asin



1. Congklak



1. Gatrik



1. Sonlah



1. Cara melestariakan budaya daerah

Budaya perlu dilestarikan dan dikembangkan. Budaya daerah merupakan kekayaan bangsa dan Negara. Dengan memelihara dan melestarikannya berarti kita mencintai tanah air kita. Cara melestarikan budaya daerah yaitu dengan mempelajarinya, menonton pertunjukkan, membuat karangan tentang daerah, memberikan pujian terhadap budaya daerah.