

**MEDIA VISUAL NONPROJECTED**

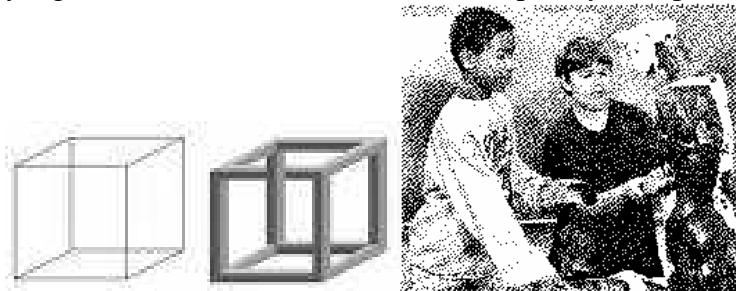
**a) Real Objects (Benda-benda Nyata)**

Objek nyata seperti koin, alat (*tool*), barang buatan (*artifact*), tumbuh-tumbuhan, dan hewan. Dengan objek nyata, para siswa dapat mengalami suatu subjek yang sudah pernah mereka rasakan di kehidupan sehari-hari. Para siswa dapat mengidentifikasinya, mengklasifikasikannya, menggambarkan fungsinya, mendiskusikan kegunaannya, membandingkan dan membedakan dengan yang lain.



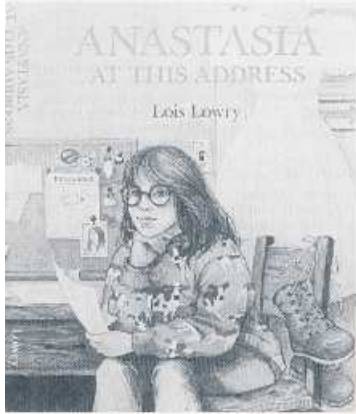
**b) Models**

Model adalah benda tiga dimensi yang mewakili dari sesuatu yang nyata. Model ini mungkin bisa lengkap secara detail atau sederhana yang digunakan untuk tujuan pembelajaran. Model dan objek nyata merupakan media pembelajaran yang direkomendasikan ketika di kehidupan nyata diperlukan



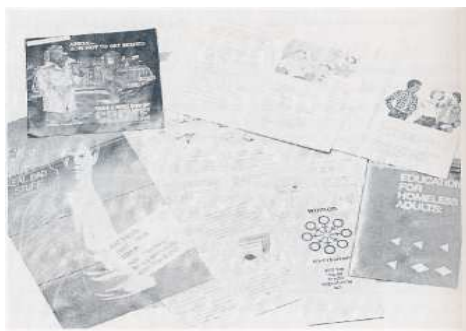
c) **Printed Materials (Bahan-bahan Cetakan)**

Bahan-bahan cetakan dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Teknik penggunaannya, yaitu : **S Q 3 R (Survey, Question, Read, Recite, and Review)**.

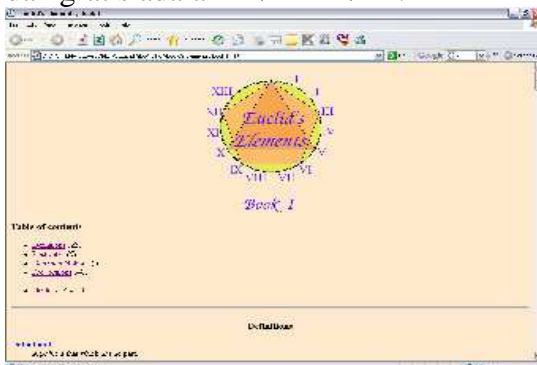


d) **Free & Inexpensive materials (Bahan-bahan Murah dan Gratis)**

Guru harus menyadari bahwa banyak jenis material yang dapat diperoleh dengan sedikit biaya atau gratis untuk dapat digunakan di dalam kelas.



Sumber lain yang dapat menjadi sangat penting untuk memperoleh bahan murah dan gratis adalah **INTERNET**.



e) **Multimedia kits (Alat-alat Multimedia)**

Suatu alat multimedia adalah kumpulan (*collection*) dari bahan pengajaran / pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu jenis media dan diorganisasikan di suatu topik tertentu. Tujuan utamanya adalah memberikan kesempatan kepada siswa supaya terlibat langsung (*firsthand learning*), seperti menyentuhnya (*touch*), mengamati (*observe*), mengujicoba (*experiment*), menumbuhkan rasa ingin tahu (*wonder*), mengambil keputusan (*decide*).



**f) Field trips (Darmawisata)**

Belajar proses nyata mengenai orang, objek, yang memerlukan keterlibatan langsung siswa ( *firsthand experience*), dimana dapat menemukan fenomena untuk diobservasi yang tidak dapat dibawa kedalam kelas.

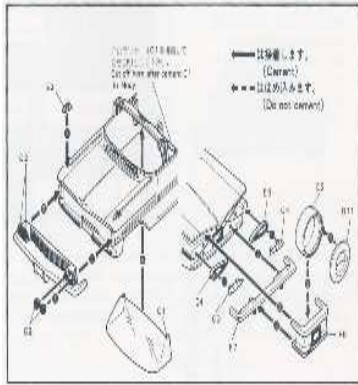
contoh : halaman sekolah, melihat pengerjaan konstruksi jalan, lokasi bersejarah, kebun binatang, museum, gedung pemerintahan,taman.

**g) Nonprojected visual (Alat peraga non-proyeksi)**

**i. Gambar**

Gambar dapat digunakan dalam semua tahap pengajaran, dari pendahuluan suatu topik sampai melakukan evaluasi. Gambar dapat disketsakan di papan tulis untuk disesuaikan dengan aspek tertentu dari satuan pengajaran.

Diagram perakitan model automobile

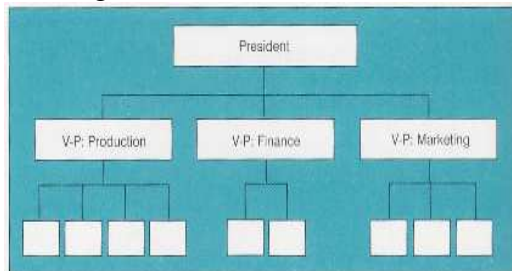


**ii. Peta konsep**

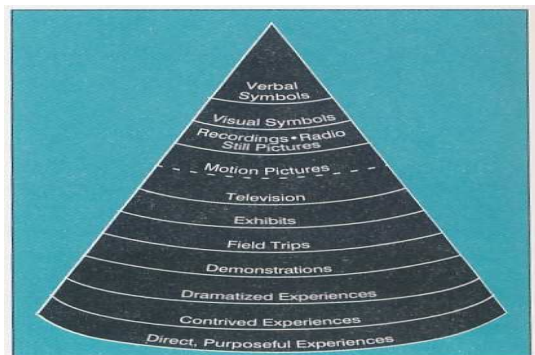
Peta konsep adalah visualisasi yang menyajikan hubungan yang abstrak seperti kronologis, jumlah (*quantities*), hirarki. Suatu peta konsep harusnya terang, menjelaskan tujuan pengajaran. Secara umum, peta harus menyampaikan konsep utama atau bentuk konsep. Isi peta konsep ditampilkan minimum, sederhana dan diperlukan informasi verbal agar mengerti.

Contoh charts :

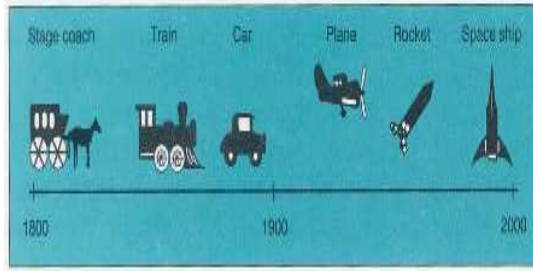
Peta organisasi



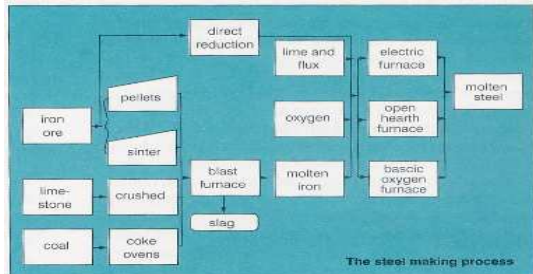
Peta klasifikasi



### Garis waktu kejadian

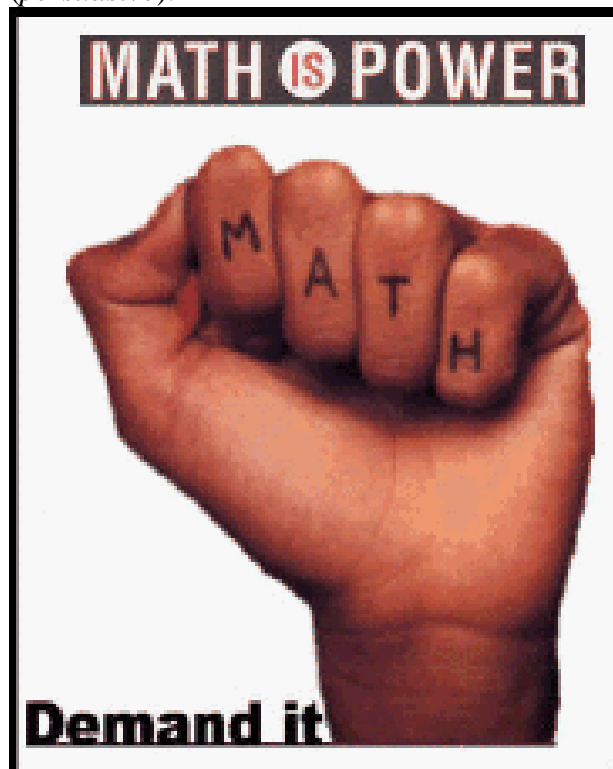


### Peta Proses (flowcharts)



### iii. Poster

Poster memasukkan gabungan visual dari gambar, garis, warna, dan kalimat dimana untuk menangkap perhatian yang melihat selama mungkin untuk mengkomunikasikan suatu pesan singkat, biasanya bersifat menyakinkan (*persuasive*).



**iv. Kartun**

Kartun adalah gambar garis yang berupa karikatur kasar dari orang atau kejadian. Pastikan, kartun yang anda gunakan untuk tujuan pengajaran disesuaikan dengan intelektual siswa anda.



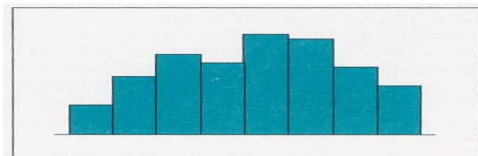
Komentar mengenai akibat inflasi

“He feels the pinch, I feel squeeze... What do you feel ?”

**v. Grafik**

Grafik menyediakan suatu penyajian visual dari data numerik, mengilustrasikan hubungan antara unit-unit dari data dan kecenderungan (*trends*) dalam data. Jenis grafik yang anda pilih tergantung dengan besarnya kerumitan (*complexity*) dari informasi yang anda harapkan untuk disampaikan dan kecakapan interpretasi grafik dari audience anda

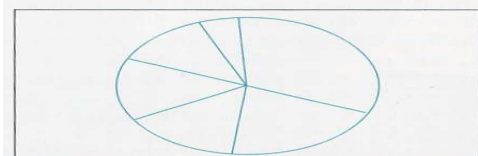
batang (*bar*)



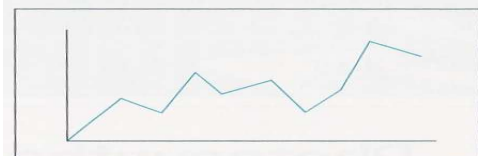
bergambar (*pictorial*)



lingkaran (*circle*)



garis (*line*)



## **h) Display Surface (Permukaan Tampilan)**

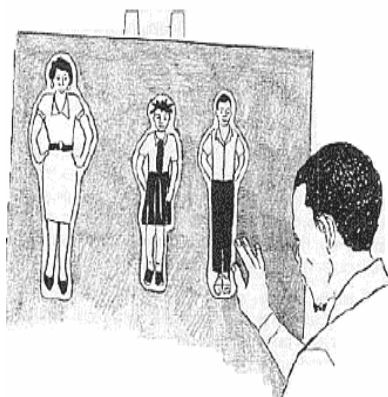
### **i. Papan Tulis**

Papan tulis umumnya digunakan untuk membantu komunikasi verbal, dan digunakan sebagai suatu permukaan untuk menampilkan alat peraga atau mengilustrasikan unit pengajaran.



### **ii. Papan Kain**

Papan kain dibuat dari kain yang dilebarkan diatas bahan kokoh seperti kayu tripleks (*plywood*), masonite, atau kardus padat (*heavy cardboard*). Jenis-jenis alas untuk papan tersebut, yaitu kain wol (*flannel*), atau kain tebal (*felt*). Guru sering menggunakan papan kain ini untuk mengilustrasikan cerita, puisi, dan bahan bacaan lainnya. Alat peraga menggambarkan karakter dan adegan dalam sebuah cerita. Alat peraga dapat dipindah-pindahkan pada papan itu sesuai perkembangan cerita.



### **iii. Papan Magnet**

Papan magnet mempunyai kegunaan yang sama seperti papan kain, hanya saja alat peraga diberikan magnet dibelakang-nya dan diletakkan pada permukaan logam papan. Keuntungan utama papan magnet adalah menggerakkan alat peraga lebih mudah dan cepat daripada papan kain.



#### iv. Papan Berita

Suatu papan berita adalah suatu permukaan dari berbagai ukuran dan bentuk, terbuat dari suatu bahan yang dapat ditahan dengan peniti (*pin*), paku payung (*thumbtacks*), dan pengancing runcing (*sharp fasteners*) lainnya tanpa merusak papan yang beritanya berisi pengumuman berita singkat dari kepentingan yang mendesak (*urgent interest*). Tiga kegunaan papan berita, yaitu untuk hiasan (*decorative*), dorongan semangat (*motivational*), pembelajaran (*instructional*).



#### v. Papan Tancapan

Papan ini khusus digunakan untuk menampilkan objek yang berat, benda tiga dimensi, dan alat peraga.



#### vi. FLIP CHART

Flip chart adalah lapisan (*pad*) kertas besar yang mengaitkan bersama atas bantalan (*mounted*) ke sandaran (*easel*). Flip chart sangat serbaguna (*versatile*), menyenangkan, bentuk media yang murah, tidak membutuhkan arus listrik, dalam penggunaannya tidak perlu memindahkan bagiannya yang lain (*no moving part to wear out*), dapat digunakan pada suasana cerah (*lighting condition*), mudah dipindahkan, membutuhkan sebuah pena tanda (*marking pen*) disekitar perlengkapan (*peripheral equipment*).



### vii. Papan Copy

Alat ini membuat tulisan ukuran kecil pada kertas (*reduced-size paper*) dengan mengcopy dari apa yang tertulis di papan. Dengan meng-copy informasi dengan segera (*instant*), anda bebas untuk menghapus papan dan melanjutkan pelajaran tanpa kehilangan waktu dan ide



### viii. Papan Multi Fungsi

Papan multifungsi ini disebut juga papan tulis putih (*white boards*) atau papan tanda (*marker board*). Permukaan yang putih cocok untuk proyeksi film, slide, dan keluaran transparan. Bahan-bahan yang dipotong tipis seperti gambar dan kertas dapat ditempelkan pada permukaan papan. Beberapa papan ini dibelakangnya dilapisi besi baja (*steel backing*) yang dapat digunakan sebagai magnet untuk menampilkan alat peraga.



### Referensi :

Heinich, Molenda, dkk. 1996. *Instructional Media and Technologies for Learning*. Prentice-Hall, Inc : New Jersey.