

SAMPAHMU, MEDIA BELAJARKU
(Strategi OFIDIP, untuk meningkatkan Penguasaan Bahasa Inggris
Materi Teks Prosedur)

Ahmad Bahruddin
(Guru SMAN 12 Berau Kalimantan Timur)

ABSTRAK

Artikel ini tentang inovasi pembelajaran dalam penguasaan Bahasa Inggris melalui benda yang ada di sekitar sekolah, inovasi ini disebut dengan strategi OFIDIP, singkatan dari *Observing, Finding, Identifying, Discussing* dan *Presenting*. Tujuan Inovasi pembelajaran adalah 1) Menganalisis perbedaan karakter peserta didik yang dibelajarkan dengan menggunakan strategi **OFIDIP** model Pembelajaran Perbasis Proyek bermedia sampah; 2) Mendeskripsikan perubahan karakter peserta didik setelah diterapkan strategi **OFIDIP** dalam model pembelajaran berbasis proyek bermedia sampah untuk mengetahui efektifitas dan kebermaknaan hasil pembelajaran dengan mempertimbangkan salah satu indikator hasil pembelajaran berupa peningkatan kepedulian peserta didik terhadap kebersihan dan kenyamanan lingkungan pembelajaran; 3) Merefleksikan kegiatan yang bertujuan untuk melakukan perbaikan-perbaikan dan pemecahan masalah yang muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung untuk dilakukan perbaikan pada proses pembelajaran berikutnya.

Strategi OFIDIP, pertama, *Observing* yaitu mengobservasi keadaan lingkungan sekitar pembelajaran, melihat tong sampah, melihat keadaan kelas dan lain sebagainya, kedua, *Finding* yaitu proses menemukan sampah bungkus makanan dan minuman siap saji yang berserakan di dalam kelas, luar kelas atau tong sampah. *Ketiga, Identifying* yaitu proses mengidentifikasi, mengklasifikasi, memilah jenis sampah bekas bungkus makanan dan minuman siap saji. *Keempat, Discussing* yaitu proses mendiskusikan untuk membuat proyek bersama anggota kelompok, dan *kelima Presenting*, yaitu mempresentasikan langkah-langkah membuat atau menyajikan makanan dan minuman siap saji bermedia sampah bungkus makanan dan minuman siap saji yang telah mereka kumpulkan.

YOUR GARBAGE, MY LEARNING MEDIA

(OFIDIP's strategy, to improve English Mastery of Text Procedure Materials)

ABSTRACT

This article is about learning innovations in mastering English through objects around the school, this innovation is called the OFIDIP strategy, which stands for *Observing, Finding, Identifying, Discussing* and *Presenting*. The objectives of learning innovation are 1) to analyze the differences in the character of students who are taught by using the OFIDIP strategy based on the project-based learning model with garbage media; 2) Describe the changes in the character of students after the OFIDIP strategy is applied in the garbage media project-based learning model to determine the effectiveness and meaning of learning outcomes by considering one of the indicators of learning outcomes in

the form of increasing students' awareness of the cleanliness and comfort of the learning environment; 3) Reflect on activities that aim to make improvements and solve problems that arise during the learning process to make improvements to the next learning process.

OFIDIP's strategy, *first*, is Observing, namely observing the environmental conditions around learning, seeing trash cans, seeing class conditions and so on, *second*, Finding, which is the process of finding food and ready-to-drink garbage that is scattered in the classroom, outside the classroom or trash cans. *Third*, Identifying, which is the process of identifying, classifying, sorting the types of garbage used for packaged food and ready-to-drink drinks. *Fourth*, Discussing, which is the process of discussing to make a project with group members, and *fifth*, Presenting, which is presenting the steps for making or serving ready-to-eat food and drinks in the media of packaged food and ready-to-drink garbage that they have collected.

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan upaya membelajarkan peserta didik, ini dimaknai bukan sekedar mentransfer pengetahuan dari guru kepada peserta didik semata. Namun, di sisi lain, pembelajaran dijadikan sebagai upaya menjadikan peserta didik agar menjadi pribadi yang berkarakter mulia. Salah satu karakter yang masih memerlukan perhatian lebih lanjut adalah karakter menjaga dan memelihara kebersihan lingkungan sekolah.

Penulis meyakini bahwa lingkungan pembelajaran memberikan kontribusi positif dalam membentuk karakter dan pribadi peserta didik menjadi bertanggung jawab. Kebersihan dan kenyamanan lingkungan pembelajaran memberikan pengaruh pada kondisi psikologis peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Menciptakan lingkungan pembelajaran yang nyaman merupakan tanggung jawab bersama, khususnya peserta didik yang secara langsung merasakan nyaman atau tidaknya lingkungan pembelajaran saat beraktivitas di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi. Penulis menemukan beberapa fakta, antara lain : (1) Peserta didik masih belum sepenuhnya peduli terhadap kebersihan dan kenyamanan lingkungan belajar, (2) Masih banyak sampah ditemukan berserakan di beberapa sudut kelas, (3) Berhamburnya sampah di sekitar tempat sampah yang sudah disiapkan pihak sekolah.

Penulis mengidentifikasi beberapa hal yang diduga sebagai penyebab belum terciptanya kebersihan kenyamanan lingkungan pembelajaran, yaitu antara lain : (1) jumlah tempat pembuangan sampah masih kurang, khususnya untuk jenis sampah yang beragam, misalnya sampah basah dan kering, (2) Kurangnya sosialisasi akan pentingnya kebersihan dan kenyamanan lingkungan belajar yaitu agar semua peserta didik untuk tidak membuang sampah sembarangan, (3) Belum adanya tindakan atau sanksi yang diberikan kepada mereka yang tidak bisa menjaga kebersihan dan kenyamanan lingkungan kelas, (4) Belum adanya gerakan pemanfaatan sampah sebagai barang yang masih bisa dipergunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, misalnya sampah minuman air mineral menjadi kerajinan yang bernilai

seni dan ekonomi, (5) Guru masih belum membiasakan penggunaan sampah sebagai media pembelajaran, (6) Guru belum membiasakan menggunakan model-model pembelajaran yang berorientasi meningkatkan partisipasi aktif peserta didik khususnya dalam implementasi model Pembelajaran Berbasis Proyek.

Chikita, dkk (2013) menghasilkan temuan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan prestasi belajar menulis. Sementara itu Alhassan (2014) juga berhasil membuktikan bahwa pembelajaran berbasis proyek mampu secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil pelajaran peserta didik dalam bidang pengelolaan data. Hasil-hasil penelitian tersebut memberikan gambaran dan petunjuk serta memberikan motivasi kepada penulis untuk mengimplementasikan model pembelajaran berbasis proyek dalam bermedia sampah untuk meningkatkan partisipasi dan membangun karakter peserta didik agar semakin peduli terhadap kebersihan dan kenyamanan lingkungan belajar di sekolah.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka permasalahan-permasalahan dapat dirumuskan 1) Bagaimanakah peningkatan karakter peserta didik setelah dibelajarkan dengan strategi OFIDIP dalam model Pembelajaran Berbasis Proyek bermedia sampah ? 2) Bagaimanakah kualitas proyek yang dihasilkan peserta didik setelah dibelajarkan dengan strategi OFIDIP menggunakan model Pembelajaran Berbasis Proyek bermedia sampah?

Tujuan utama inovasi ini adalah 1) Menganalisis perbedaan karakter peserta didik yang dibelajarkan dengan menggunakan strategi OFIDIP model Pembelajaran Perbasis Proyek bermedia sampah; 2) Mendeskripsikan perubahan karakter peserta didik setelah diterapkan strategi OFIDIP dalam model pembelajaran berbasis proyek bemedi sampah untuk mengetahui efektifitas dan kebermaknaan hasil pembelajaran dengan mempertimbangkan salah satu indikator hasil pembelajaran berupa peningkatan kepedulian peserta didik terhadap kebersihan dan kenyamanan lingkungan pembelajaran; 3) Merefleksikan kegiatan yang bertujuan untuk melakukan perbaikan-perbaikan dan pemecahan masalah yang muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung untuk dilakukan perbaikan pada proses pembelajaran berikutnya.

Manfaat yang diharapkan dari hasil inovasi ini adalah : 1) Memberikan referensi kepada guru tentang alternatif penggunaan sampah yang dianggap tidak berguna sebagai media pembelajaran yang menarik, 2) Memberikan pengalaman pembelajaran kepada peserta didik tentang hal-hal yang mampu meningkatkan karakter peduli terhadap kebersihan dan kenyamanan lingkungan pembelajaran. 3) Menumbuhkan karakter baik secara keseluruhan yang diawali dengan pembiasaan-pembiasaan membuang sampah pada tempatnya dan memanfaatkan benda-benda di sekitar kelas sebagai pendukung pembelajaran. 4) Bagi para guru, hasil inovasi ini diharapkan mampu meningkatkan kreativitas pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas, motivasi dan kreativitas peserta didik. 5) Bagi para guru, hendaknya menjadikan hasil inovasi ini sebagai referensi untuk menghasilkan inovasi yang lebih baik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan.

II. Kajian Teori

A. Pembelajaran

Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB I pasal 1 ayat 20 menyebutkan: “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pembelajaran sebagai suatu proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan terhadap materi pembelajaran.

Pembelajaran adalah suatu rangkaian peristiwa yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga perubahan tingkah laku yang disebut hasil belajar terfasilitasi (Suparman, 2012). Pembelajaran merupakan upaya untuk membelajarkan peserta didik (Degeng, 1997). Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat peserta didik belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar (Dimiyati, 2000). Berdasarkan beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang dan dipersiapkan oleh guru untuk mentransformasi pengetahuan dan memotivasi peserta didik meningkatkan kualitas diri melalui pembiasaan dan penciptaan lingkungan yang membelajarkan.

Dalam rangka menyelenggarakan pembelajaran yang efektif, Watkins (2007) memberikan beberapa rambu yaitu: (1) *when students take responsibility for their own leaning*; (2) *when they are actively engaged in their learning*; (3) *when learning is interactive*; and (4) *when they see themselves as successful learners*. Proses pembelajaran akan dapat dilangsungkan dengan baik dan efektif, jika para peserta didik bisa menikmati kegiatan dan bertanggung jawab terhadap pembelajaran mereka sendiri, peserta didik secara aktif dilibatkan dalam pembelajaran mereka, kegiatan pembelajaran berlangsung interaktif dan ketika peserta didik memahami bahwa mereka merupakan pribadi yang sukses.

Setyosari (2009) menegaskan, kegiatan pembelajaran hendaknya mengintegrasikan dimensi-dimensi kognitif, afektif dan psikomotorik. Namun yang terjadi dalam penyelenggaraan pendidikan kita, justru lebih mengedepankan pada aspek kognitif belaka. Kondisi ini tentu sangat memprihatinkan, bagi kita, para pendidik, orang tua dan masyarakat sendiri, karena kegiatan yang seharusnya menyatukan olah pikir yang merupakan dimensi kognitif, olah rasa yang merupakan dimensi afektif dan olah raga yang merupakan dimensi psikomotorik, tidak berjalan secara proporsional dan seimbang, Lebih lanjut dikatakan bahwa dengan dalih waktu yang sangat tersedia sangat sedikit, jika dibandingkan dengan saratnya materi kurikulum sehingga waktu dan energi guru dihabiskan untuk mencurahkan isi materi yang bersifat kognitif saja. Ditambah lagi, cara-cara yang dipakai untuk membelajarkan peserta didik hanya mentransfer pengetahuan begitu saja tanpa memberikan kesempatan secara

luas bagi peserta didik untuk mencerna pengalamannya, mendampingi dalam mengerjakan tugas-tugas serta membantu pemecahan masalah yang dihadapi peserta didik.

B. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

Perbaikan kualitas pembelajaran merupakan satu hal yang sangat penting untuk dilakukan sebagai tindakan nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Salah satu indikasi terjadinya perbaikan kualitas pembelajaran adalah adanya keterlibatan peserta didik yang selalu bergairah dalam mengikuti setiap tahapan dalam proses pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru di kelas. Perbaikan kualitas pembelajaran salah satunya dapat dilakukan dengan *classroom reform*, yaitu perbaikan hal-hal yang secara langsung memiliki keterkaitan dengan pembelajaran itu sendiri. Misalnya dengan implementasi model pembelajaran dan media pembelajaran yang beragam, penataan lingkungan pembelajaran yang baik, dan lain sebagainya. Menyikapi persoalan mendasar bagi pelaksanaan *classroom reform* ini, maka yang perlu mendapat kajian lebih lanjut adalah faktor-faktor apa yang dapat dijadikan daya dukung sehingga dampak dari pembaharuan dan perubahan ini dapat memberikan kontribusi secara signifikan terhadap peningkatan mutu *output* maupun *outcome* peserta didik baik dari segi kualitas maupun kuantitasnya.

Sungkono (2010) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang berpusat pada proses, relatif berjangka waktu, berfokus pada masalah, unit pembelajaran bermakna dengan memadukan konsep-konsep dari sejumlah komponen baik itu pengetahuan, disiplin ilmu atau lapangan. Pada pembelajaran berbasis proyek kegiatan pembelajarannya berlangsung secara kolaboratif dalam kelompok yang heterogen. Mengingat hakikat kerja proyek adalah kolaboratif, maka pengembangan keterampilan belajar berlangsung diantara mahasiswa. Pada pembelajaran berbasis proyek kekuatan individu dan cara belajar yang diacu dapat memperkuat kerja tim sebagai suatu keseluruhan.

Sementara itu Mahanal dan Wibowo (2009) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* (PBL) adalah suatu pembelajaran yang didesain untuk persoalan yang kompleks yang mana peserta didik melakukan investigasi untuk memahaminya, menekankan pembelajaran dengan aktivitas yang lama, tugas yang diberikan pada peserta didik bersifat multidisiplin, berorientasi pada produk (artifak). Menurut Mahanal, dkk (2010) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek secara umum memiliki pedoman langkah: *Planning* (perencanaan), *Creating* (mencipta atau implementasi), dan *Processing* (pengolahan). Selanjutnya dikemukakan bahwa pembelajaran berbasis proyek mendukung pelaksanaan kurikulum tahun 2013 untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Inggris, mengingat model pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang komprehensif

mengikutsertakan peserta didik melakukan investigasi secara kolaboratif, membantu peserta didik dalam belajar pengetahuan dan ketrampilan yang kokoh yang dibangun melalui tugas-tugas dan pekerjaan otentik. Situasi belajar, lingkungan, isi, dan tugas-tugas yang relevan, realistik, otentik, dan menyajikan kompleksitas alami dunia nyata mampu memberikan pengalaman pribadi peserta didik terhadap obyek mereka sendiri dan informasi yang diperoleh untuk membawa pesan sugestif cukup kuat.

Artini, dkk (2013) mengemukakan bahwa pembelajaran yang dilakukan dalam model pembelajaran berbasis proyek dapat menumbuhkan upaya siswa membangun representasi memori yang kompleks dan kaya pengalaman, yang menunjukkan tingkat keterhubungan yang kuat antara pengetahuan semantik, episodik, dan tindakan. Hal ini bermakna bahwa implementasi pembelajaran berbasis proyek yang bertujuan utama untuk menghasilkan suatu produk, peserta didik dalam pembelajaran berbasis proyek juga bergerak aktif secara berkala yang melibatkan fisik, pikiran dan semua indera yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yang amat besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna untuk siswa sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator dan mediator.

Kamdi (2011) mengemukakan bahwa berdasarkan teori-teori belajar konstruktivistik, Pembelajaran Berbasis Proyek dapat disimpulkan memiliki kelebihan-kelebihan sebagai lingkungan belajar, yaitu :

1. Otentik kontekstual (*goal-directed activities*) yang akan memperkuat hubungan antara aktivitas dan pengetahuan konseptual yang melatarinya;
2. Mengedepankan otonomi pembelajar (*self-regulation*) dan guru sebagai pembimbing dan partner belajar, yang akan mengembangkan kemampuan berpikir produktif;
3. Belajar kolaboratif yang memberi peluang peserta didik saling membelajarkan yang akan meningkatkan pemahaman konseptual maupun kecakapan teknikal;
4. Holistik dan indisipliner; pembelajaran dilaksanakan secara berkesinambungan menghasilkan sebuah produk yang dapat dimaksimalkan penggunaannya dalam disiplin ilmu yang bervariasi;
5. Realistik, berorientasi pada belajar aktif memecahkan masalah riil, yang memberi kontribusi pada pengembangan kecakapan pemecahan masalah;
6. Memberikan *reinforcement* instrinsik (umpan balik internal) yang dapat menajamkan kecakapan berpikir produktif.

Berdasarkan paparan keterangan di atas, dapat disimpulkan bahwa beberapa keuntungan Pembelajaran Berbasis Proyek adalah 1) meningkatkan motivasi, 2) meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, 3) meningkatkan kecakapan kolaboratif, 4) meningkatkan kemampuan mengelola sumber.

Dengan metode proyek, peserta didik secara individual atau kelompok ditugaskan mengerjakan sebuah proyek dengan menerapkan berbagai macam kompetensi yang terkait atau hasil karya yang nyata dan tuntas. Gintings (2008) mengemukakan beberapa keunggulan metode proyek, yaitu sebagai berikut :

1. Sangat efektif dalam memfasilitasi aplikasi berbagai kompetensi secara terpadu dalam kegiatan yang nyata dan produktif;
2. Sangat efektif dalam membangkitkan motivasi belajar dan rasa tanggung jawab dalam diri peserta didik;
3. Jika dikerjakan secara kelompok, maka peserta didik akan belajar dan berlatih bekerja dalam sebuah tim dengan mana mereka berlatih dalam mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dalam pembentukan ‘*teamwork*’ yang kompak meliputi :
 - a. Solidaritas dan rasa persahabatan di antara sesama anggota tim;
 - b. Membahas dan mendiskusikan bersama prosedur pengerjaan proyek;
 - c. Pembagian tugas dan tanggung jawab;
 - d. Kerjasama dan koordinasi dalam pelaksanaan tugas;
 - e. Menumbuhkembangkan sikap keterbukaan terhadap kesalahan dan kelemahan diri;
 - f. Berbagi kompetensi dan pengalaman.

C. Pembelajaran Bahasa Inggris

Sebagai bahasa pergaulan internasional, bahasa Inggris memiliki peranan yang sangat penting sebagai jembatan komunikasi antar bangsa. Sebagai mata pelajaran, ia memiliki perbedaan karakteristik jika dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Perbedaan ini terletak pada salah satu fungsi dan kedudukannya sebagai alat komunikasi. Hal ini bisa dipahami bahwa, seseorang yang menguasai *tenses*, kosa kata dan aspek kebahasaan yang lain, masih belum bisa benar-benar dikatakan menguasai suatu bahasa, jika yang bersangkutan masih belum bisa mengimplementasikannya secara aktif dalam berkomunikasi. Seseorang hampir tidak mungkin bisa melakukan komunikasi dengan baik jika penguasaan kosa katanya sangat terbatas. Sehingga, antara penguasaan kosa kata dan pengetahuan tentang kebahasaan cukup menentukan apakah seseorang mampu berkomunikasi atau tidak.

Richards (2008) menyatakan: *”English is the language of globalization, international communication, commerce and trade, the media and pop culture, different motivation for learning it come in to play. English is no longer viewed as the property of the English-speaking countries, but it is an international commodity sometimes referred to as World English or English as an International Language.”*

Dari pendapat di atas diketahui bahwa bahasa Inggris merupakan bahasa pergaulan internasional yang bisa menjadi jembatan komunikasi antar bangsa. Di samping itu peran dan fungsinya sebagai bahasa pergaulan di era globalisasi, bahasa ini merupakan bahasa perdagangan, informasi,

budaya dan lain sebagainya. Maka, dapat dikatakan pula bahwa bahasa ini seolah-olah telah menjadi bahasa bangsa di seluruh dunia, bukan bahasa milik suatu negara saja. Seseorang mempelajari bahasa berdasarkan banyak tujuan, secara umum, peserta didik yang mempelajari di sekolah sebagian besar dimaksudkan untuk memenuhi tuntutan kurikulum semata. Namun, seiring dengan perkembangan jaman, kebutuhan akan informasi dan ilmu pengetahuan menjadi sebuah keniscayaan, sebagian besar informasi dan pengetahuan tersebut disampaikan dalam bahasa Inggris. Sehingga tujuan semula hanya sekedar memenuhi tuntutan kurikulum berubah menjadi tujuan untuk meningkatkan kualitas diri secara maksimal.

D. Keterampilan Membaca *Procedure Text*

Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang sangat kompleks yang menuntut kerjasama antara sejumlah pengetahuan. Agar seseorang mampu memahami suatu bacaan, mata diperlukan untuk mengenali kosa kata, pikiran diperlukan untuk menghubungkan pengetahuan dan kosa kata dalam bacaan, makna masing-masing kata dihubungkan menjadi sebuah frase, kalimat, paragraf dan seterusnya. Dalam kegiatan ini, pembaca akan mendapatkan informasi yang terstruktur dan terhubung satu sama lain, karena membaca memerlukan banyak faktor, baik internal, berupa inteligensi, minat, sikap, bakat, motivasi, tujuan membaca dan lain sebagainya. Sedangkan faktor internal meliputi sarana, teks bacaan, lingkungan, latar belakang sosial ekonomi, kebiasaan dan keadaan lingkungan pendukung, ketersediaan bahan bacaan dan lain sebagainya.

Tarigan (2009) mengklasifikasikan tujuan membaca menjadi dua bagian yaitu membaca ekstensif, membaca intensif. Membaca ekstensif berarti membaca secara luas. Objeknya meliputi sebanyak mungkin teks dalam waktu yang sesingkat mungkin. Tuntutan kegiatan membaca ekstensif adalah untuk memahami isi yang penting-penting dengan cepat sehingga dengan demikian membaca secara efisien dapat terlaksana. Membaca ekstensif meliputi membaca survei, sekilas, dan dangkal. Membaca intensif lebih mengutamakan pada pengertian, pemahaman yang mendalam, dan terperinci. Membaca intensif dibagi atas membaca telaah isi dan telaah bahasa. Membaca telaah isi meliputi membaca teliti, pemahaman, kritis, dan membaca ide-ide sedangkan membaca telaah bahasa terdiri dari membaca bahasa dan sastra.

Deschant (2002) mengemukakan bahwa “ *Reading comprehension includes the correct association of meanings with words symbols, the selection of correct meaning suggested by the context, the organization and retention of meaning, the ability to reason one’s way through smaller idea segments, and ability to grasp the meaning of a larger unitary idea*”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca pemahaman adalah suatu proses membangun pemahaman wacana tulis. Proses ini terjadi dengan cara menjodohkan atau menghubungkan skemata pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya dengan isi informasi dalam wacana. Pengetahuan dan pengalaman tersebut

nantinya akan memudahkan pembaca dalam membentuk pemahaman terhadap wacana yang dibaca.

Jenis materi keterampilan membaca bermacam-macam, ada teks deskripsi, *Recount*, teks prosedur dan lain sebagainya. Dalam tulisan ini, penulis memfokuskan kajian pada jenis membaca teks prosedur. Sebelum menjelaskan tentang *generic structure*, ciri-ciri procedure text dan contohnya, penulis akan memulai penjelasan ini mendefinisikan pengertian procedure text baik dalam bahasa Inggris. Browns (19) mengemukakan bahwa “*Procedure text is a text that is designed to describe how something is achieved through a sequence of actions or steps*”. Jadi yang dimaksud dengan procedure text adalah sebuah *genre of text* yang berfungsi untuk menggambarkan bagaimana sesuatu dilakukan atau dicapai melalui urutan tindakan atau langkah yang benar.

Struktur utama dalam teks prosedur adalah :

- a. *The Goal of Activity*, Langkah ini merupakan kegiatan membaca melalui upaya mencari penjelasan tentang apa yang akan dicapai sebagai tujuan sebuah teks
- b. *Any Material Needed for Procedure*, yaitu pemaparan materi atau bahan yang harus disiapkan agar proses pembuatan atau cara melakukan sesuatu bisa dilaksanakan dengan baik
- c. *Steps to Achieve the goal*, merupakan proses menjelaskan secara sistematis, runtut, prosedurat, tidak ada langkah yang terlewatkan.
- d. *Conclusion*, berisi tentang hasil dari apa yang telah dikerjakan

E. Media Pembelajaran

Pengertian media seringkali disalahtafsirkan dengan sarana peralatan pendukungnya. Kata media, berasal dari bahasa latin ‘*medius*’ dan merupakan bentuk jamak dari medium yang bermakna perantara atau mengantar. Dalam bahasa Arab, media sering disebut dengan ‘*wasail*’ yang merupakan bentuk jamak dari ‘*wasilah*’ yang juga bersinonim dengan ‘*Al wasth*’ yang artinya ‘tengah’. Kata ‘tengah’ bermakna berada di antara dua sisi, maka bisa juga disebut dengan ‘perantara’ (*wasilah*) atau yang mengantarai kedua sisi tersebut. Karena posisinya berada di tengah, maka ia juga bisa disebut sebagai pengantar atau penghubung, yakni sesuatu yang menghubungkan, mengantarkan atau menyalurkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi yang lainnya. (Munadi : 2008). Sementara itu, Rahardjo (2007) mengutip beberapa pengertian media yang disampaikan oleh beberapa ahli, yaitu sebagai berikut : (a) *Information carrying technologies that can be used for instruction...the media of instruction, consequently are extensions of the teacher* (Schramm, 1977); (b) *Printed and audiovisual forms of communication and their accompanying technology* (NEA, 1969); (c) *The physical means of conveying instructional content...books, films, videotapes, slide-tapes, etc* (Briggs, 1977).

Erickson dan Curl dalam Rahardjo (2007) mengembangkan kriteria pemilihan media yang baik dalam bentuk beberapa pertanyaan, yaitu : (1) Apakah materinya penting dan berguna bagi peserta didik ?; (2) Apakah

dapat menarik minat peserta didik untuk belajar ?; (3) Apakah ada kaitan yang mengena dan langsung dengan tujuan khusus yang hendak dicapai ?; (4) Bagaimana format penyajiannya diatur? Apakah memenuhi sekuens atau tata urutan belajar yang logis ?; (5) Apakah materi yang disajikannya mutakhir dan otentik ?; (6) Apakah konsep dan faktanya terjamin kecermatannya ?; (7) Apakah isi dan presentasinya memenuhi standar ?; (8) Bila tidak, apakah ada keseimbangan kontroversial ?; (9) Apakah pandangannya objektif dan tidak mengandung unsur propaganda dan sebagainya?; (10) Apakah memenuhi standar kualitas teknis ? (gambar, narasi, efek, warna, dan sebagainya); (11) Apakah struktur materinya direncanakan dengan baik oleh produsennya ?; (12) Apakah sudah dimantapkan melalui proses uji coba atau validasi ? Oleh siapa, kondisinya, karakteristik sasarannya, dan sejauh mana hal tersebut berhasil ?

F. Penggunaan Media Sampah

Sebagian besar masyarakat masih menganggap bahwa sampah merupakan sisa barang bekas pakai, barang yang sudah tidak bisa memberikan manfaat dalam kehidupan kita. Akan tetapi, bagi sebagian masyarakat lain, sampah merupakan sumber penghasilan, baik yang dimanfaatkan untuk didaur ulang maupun untuk bahan dasar kerajinan.

Dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Inggris, penggunaan media sangat diperlukan untuk membantu pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Namun, para guru seringkali belum mampu memaksimalkan penggunaan media, khususnya media yang ada di sekitar lingkungan pembelajaran. Membelajarkan materi teks prosedur bisa dilakukan dengan memanfaatkan sampah yang ada di sekitar lingkungan pembelajaran. Khususnya sampah makanan atau minuman. Karena, di dalam kemasan makanan dan minuman disediakan materi yang berisi, bahan-bahan, langkah-langkah membuat makanan atau minuman tersebut. Salah satu contoh adalah pembungkus mi instan. Di dalam setiap kemasan terdapat penjelasan mengenai bahan-bahan dan langkah-langkah membuat dan menyiapkan mi instan tersebut.

Dari penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa guru diharapkan mau dan mampu memaksimalkan seluruh potensi yang ada di sekitar lingkungan pembelajaran sebagai sumber dan media dalam membelajarkan materi, khususnya yang berhubungan dengan teks prosedur.

G. Pembelajaran Karakter

Dalam beberapa tahun terakhir ini, upaya membumikan pendidikan karakter dilakukan oleh semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung terlibat dalam dunia pendidikan. Dilaksanakan oleh lembaga pendidikan baik yang dibiayai pemerintah maupun lembaga yang diupayakan, dikelola dan dibiayai oleh pihak swasta. Publik sudah sangat mahfum dengan klasifikasi dan tanggung jawab lembaga pendidikan di Indonesia.

Secara sederhana, pendidikan karakter dapat didefinisikan sebagai segala usaha yang dapat dilakukan untuk mempengaruhi karakter peserta didik. Lickona (2011) menyatakan bahwa pendidikan karakter adalah suatu usaha yang disengaja untuk membantu seseorang sehingga ia dapat memahami, memperhatikan, dan melakukan nilai-nilai etika yang inti.

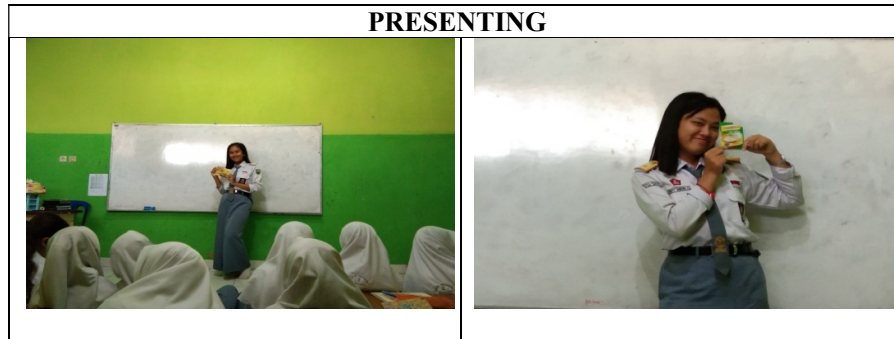
III. STRATEGI OFIDIP

Strategi OFIDIP, *pertama Observing*, yaitu mengobservasi keadaan lingkungan sekitar pembelajaran, melihat tong sampah, melihat keadaan kelas dan lain sebagainya, *kedua, Finding*, yaitu proses menemukan sampah bungkus makanan dan minuman siap saji yang berserakan di dalam kelas, luar kelas atau tong sampah,



Langkah *ketiga, Identifying* yaitu proses mengidentifikasi, mengklasifikasi, memilah jenis sampah bekas bungkus makanan dan minuman siap saji. *Keempat, discussing*, yaitu proses mendiskusikan untuk membuat proyek bersama anggota kelompok, dan *kelima Presenting*, yaitu mempresentasikan langkah-langkah membuat atau menyajikan makanan dan minuman siap saji bermedia sampah bungkus makanan dan minuman siap saji yang telah mereka kumpulkan.

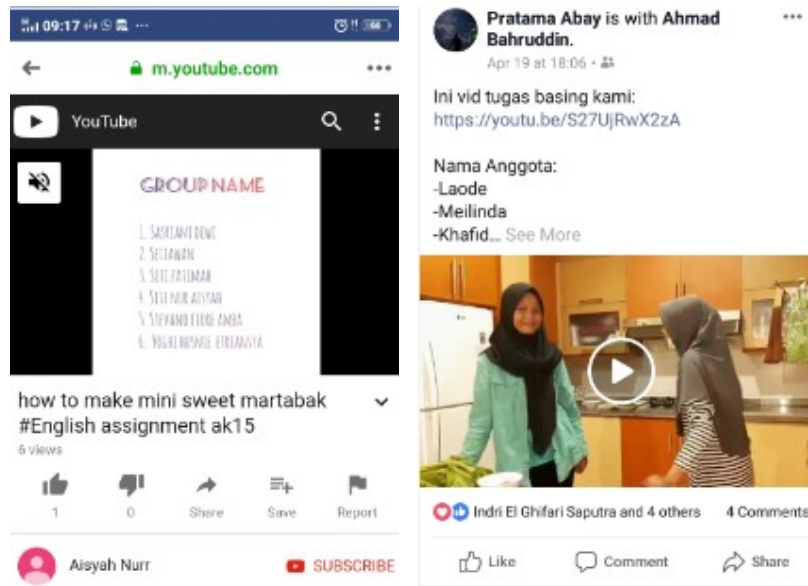




Hasil inovasi perlu dilakuan diseminasi sebagai berikut :

1. Menyeminarkan dalam forum ilmiah, dalam bentuk simposium atau dalam forum Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) bidang studi bahasa Inggris,
2. Mempublikasikan dalam bentuk cetak agar bisa dibaca, diimplementasikan oleh para guru bidang sudi bahasa Inggris di luar Kabupaten Berau,
3. Menindaklanjuti dengan inovasi lain yang relevan agar bisa memotivasi para guru dalam menyelenggarakan pembelajaran yang jauh lebih kreatif dan inovatif,
4. Mempublikasikan di internet, jejaring sosial agar jangkauan lebih luas;

Contoh disseminasi lewat YOUTUBE DAN FACEBOOK



Pesera didik (kelompok) mengunggah video di laman YOUTUBE, mengcopy LINK, kemudian menandai ke lama FB Ahmad Bahruddin.

IV. PENUTUP

Berdasarkan hasil implementasi yang telah dipaparkan sebanyak dua tahapan, hasil seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Strategi **OFIDIP** yang diimplementasikan dalam Model Pembelajaran Berbasis Proyek berbantuan media sampah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya peningkatan motivasi dan kepedulian peserta didik terhadap kebersihan dan kenyamanan lingkungan pembelajaran,
2. Peserta didik dapat bekerja secara mandiri maupun kelompok, serta mampu mempertanggungjawabkan segala tugas individu maupun kelompok, khususnya dalam menyelesaikan tugas proyek yang telah diberikan guru;

Dari hasil implementasi yang diperoleh dan berdasarkan uraian sebelumnya agar proses belajar mengajar Bahasa Inggris lebih efektif, khususnya dengan pembelajaran kosa kata dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi peserta didik, maka disampaikan saran sebagai berikut:

1. Untuk melaksanakan Strategi **OFIDIP** dalam model Pembelajaran Berbasis Proyek berbantuan media sampah memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan model pembelajaran tersebut dalam proses belajar mengajar sehingga diperoleh hasil yang optimal.
2. Dalam rangka meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar peserta didik dalam menjaga kebersihan dan kenyamanan lingkungan belajar, guru hendaknya lebih sering melatih mereka dengan berbagai model pembelajaran lainnya, walau dalam taraf yang sederhana, dimana peserta didik nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan keterampilan, sehingga mereka berhasil atau mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya, mengkonstruksi pengetahuan baru dan menghasilkan proyek yang lebih bagus;

DAFTAR PUSTAKA

- Artini, NPJ., Muderawan, IW., Karyasa, IW. (2013) *Pengaruh Model Pembelajaran berbasis Proyek Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa*. E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. Volume3.
- Browsn, Neville. 2019. *Teaching Through Play*. Jakarta. PT. Grasindo.
- Chikita, GP., Padmadewi, Ni Nyoman., Suarnajaya, I Nyoman. 2013. *The Effects of Project Based Learning And Students' Perceived Learning Discipline Toward The Writing Competency of The Eleventh Grade Students of SMAN 5 Mataram In The Academic Year 2012/2013*. E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Volume 1 Tahun 2013.

- Degeng, INS, 1997. *Strategi Pembelajaran : Mengorganisasi Isi dengan Model Elaborasi*, Malang: Penerbit IKIP Malang kerjasama dengan Biro Penerbitan Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan Indonesia Jakarta.
- Deschant, Robert. (2002) *Teaching Reading Skills For Elementary Levels*. Coller Mc. Millan, London.
- Kamdi, Waras. 2011. *Pembelajaran Berbasis Proyek, Suatu Tinjauan Historis dan Filosofis*. Handout Perkuliahan Psikologi Pembelajaran. Program Studi Teknologi Pembelajaran. Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Kertajaya, William. 2016. *Membumikan Pendidikan Karakter Di Sekolah Inklusi. Putrajaya Nusantara*, Bandung
- Lickona, Francois. 2011. *Building Characterized Education. Theoretical Viwes and Perspective*. Mc. Allonso, Co., Ltd. Canada.
- Mahanal, S. & Wibowo, A.L. 2009. “*Penerapan Pembelajaran Lingkungan Hidup Berbasis Proyek untuk Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis, Penguasaan Konsep, dan Sikap Siswa*” (Studi di SMAN 9 Malang). Makalah Disajikan dalam Seminar Nasional Pendidikan Lingkungan Hidup dan Interkonferensi BKPSL. Universitas Negeri Malang. 20-21 Juni 2009-07-15
- Rahardjo, Imam Santosa. 2007, *Media Pendidikan, Suatu Pendalaman tentang Teori dan Praktik*.Grassindo. Jakarta
- Richards, J.C. 2008. *Methodology in Language Teaching. An Anthology of Current Practice*. London: Cambridge University Press.
- Setyosari, P. 2009. *Pembelajaran Kolaborasi: Landasan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial, Rasa Saling Menghargai dan Tanggung Jawab*. Naskah Pidato Pengukuhan Gurur Besar Universitas Negeri Malang, Malang.
- Sungkono, Adi. 2010. *Pembelajaran Berbasis Proyek. Filosofi dan Implementasi*. Makalah Ilmiah disajikan dalam Seminar Teknologi Pendidikan, Tantangan dan Peluang di Abad 21, 21 Maret 2010. Prodi Teknologi Pembelajaran. Pascasarja Universitas Negeri Malang
- Suparman, A, 2012. *Desain Instruksional Modern, Panduan Para Pengajar & Inovator Pendidikan*. Jakarta: ERLANGGA.
- Suyanto, ME, 2012. *Pengaruh Penggunaan Variasi Media Dalam Pembelajaran Inkuiri dan Gaya belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika kelas X SMA*. Dsertasi tidak diterbitkan, Program studi Teknologi Pembelajaran, Pascasarjana, Universitas Negeri Malang. Disertasi. Tidak diterbitkan.
- Tarigan, Henry Guntur. 2009. *Membaca Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Watkins, C, Carnell, E., Lodge, C. 2007. *Effective Learning in the Classroom*. London: Paul Chapman Publishing.