

IbM KOMUNITAS DEWI SEKARTAJI PEJUANG PEMBELAJARAN KEAMANAN PANGAN TERPADU

Yohanes Andy Rias¹⁾, Indra Fauzi Sabban¹⁾

¹⁾ Institut Ilmu Kesehatan Bhakti Wiyata Kediri

yohanes.andi@iik.ac.id

ABSTRAK: Prioritas khusus Badan Pengawasan Obat dan Makanan (BPOM) RI adalah Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) sebagai indikator keamanan pangan. Program Ipteks Bagi Masyarakat (IbM) ini bertujuan sebagai inovasi pengembangan dari komik (Kertajaya), ular tangga (Ulangga), scrabble (Gamble) yang berjuang bersama Dewi Sekartaji mensejahterakan masyarakat kota Kediri dengan meningkatkan *knowledge and awarness* siswa SD untuk mampu memilih jajanan pangan sehat. Target khusus dalam IbM merupakan pengembangan edukatif rekreatif berbasis budaya lokal secara menyeluruh baik kognitif, afektif dan psikomotor. Adapun rencana metode pelaksanaan IbM dilakukan melalui tahap persiapan (observasi, survei lingkungan sasaran, sosialisasi internal, dan perijinan), tahap prapelaksanaan (studi pustaka, persiapan administrasi dan birokrasi, pembuatan media 3 Serangkai Dewi Sekartaji) dan tahap pelaksanaan selama 5 kali tatap muka (sosialisasi program sasaran, pelaksanaan program, pengawasan dan evaluasi). Hasil terdapat perubahan tingkat pengetahuan dan sikap responden. Program ini perlu adanya kerjasama dari stakeholder terkait untuk memperoleh luaran IbM yang berkualitas berupa: (1) Pembinaan Jasa kesehatan kader cilik dan komunitas Sekartaji; (2) Media Ajar 3 Pejuang Keamanan Pangan (Kertajaya, Ulangga, dan Gamble); (3) Paten Media Ajar 3 Pejuang Keamanan Pangan.

Kata kunci : keamanan pangan, 3 serangkai, IbM, metode pembelajaran

ABSTRACT: *The special priority of the Food and Drug Supervisory Agency (BPOM) RI is Food Snack of School Children (PJAS) as an indicator of food safety. Science Program for Society (IbM) is aimed as innovation development of comic (Kertajaya), ladder snake (Ulangga), scrabble (Gamble) which struggle with Dewi Sekartaji prosperity society of Kediri city by improving knowledge and awarness of elementary student to be able to choose healthy food snack . The specific target in IbM is a thoroughly based on local cultural-based recreative educational development in both cognitive, affective and psychomotor. The plan of the implementation method of IbM is done through the preparation stage (observation, target environment survey, internal socialization, and licensing), preliminary stage (literature study, administration and bureaucracy preparation, media development 3 Dewi Sekartaji) and implementation stage for 5 times face to face target program socialization, program implementation, monitoring and evaluation). The result is a change in the level of knowledge and attitudes of respondents. This program requires the cooperation of relevant stakeholders to obtain qualified IbM outcomes in the form of: (1) Development of health service of small cadres and Sekartaji community; (2) Teaching Media 3 Food Safety Fighters (Kertajaya, Ulangga, and Gamble); (3) Fake Media Patent 3 Food Safety Fighters.*

Keywords : *food safety, triad, IbM, learning method*

PENDAHULUAN

Kondisi eksisisting mitra didasari pada kasus anak usia sekolah yang merupakan generasi penerus bangsa yang

berkualitas. Perbaikan kualitas anak bangsa perlu dilakukan sejak dini melalui upaya peningkatan kesehatan. Upaya peningkatan kesehatan dapat dilaksana-

kan melalui perbaikan gizi pada anak usia sekolah. Pembentukan kualitas SDM sejak masa sekolah dengan gizi yang baik akan mempengaruhi kognitif pada saat mereka mencapai usia produktif (Rahmaningrum, 2017; Rias., 2011). Pengetahuan dan pemilihan jajanan dapat mempengaruhi status gizi anak (Minal,2016), tetapi terjadi permasalahan dalam pemilihan jajanan di lingkungan sekolah (Aprillia, 2011) dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan sikap yang negatif (Lila, 2012). Makanan jajanan pangan memberikan energi dan nutrisi yang signifikan, tetapi juga berpotensi terkontaminasi timbal dan logam berat akibat debu membawa bakteri yang mencemari makanan dan bahaya lain, serta tidak terjamin higienisnya dengan penambahan bahan pangan berbahaya (Kurniadi, 2013).

Permasalahan masyarakat umum yang merupakan analisis situasi pada IbM ini adalah: (1) Berdasarkan data dari Balai POM dapat diketahui pada tahun 2014 terdapat 13,36% pangan tidak memenuhi syarat mutu keamanan pangan (BPOM, 2014) dan pada triwulan terakhir tahun 2015 terjadi peningkatan pangan yang tidak memenuhi syarat menjadi sebesar 17,09% dari 17.844 sampel (BPOM, 2015); Berdasarkan lokasi kejadian KLB, sekolah dasar dari tahun 2011-2014 masih berada posisi kedua dengan jumlah kasus terbanyak, tahun 2011 terjadi 24 kasus (18,75%), 2012 terjadi 16 kasus (19,05%), 2013 terjadi 8 kasus (16,67%) dan 2014 terjadi 9 kasus (19,51%); (2) Kebiasaan jajan yang tidak sehat pada anak sekolah dilatar belakangi

oleh rendahnya pengetahuan anak dalam pemilihan jajanan sehat; (3) Berdasarkan Hasil monitoring dan verifikasi Profil Keamanan PJAS Nasional yang dilakukan oleh BPOM (2011) menunjukkan bahwa rata-rata skor pengetahuan dalam melakukan pemilihan jajanan sehat dengan responden siswa SD adalah sekitar 63% memiliki pengetahuan kurang; (4) Karakter anak usia SD yang belum matang berdampak terhadap permasalahan yang kompleks bagi kesehatan, yaitu pengetahuan pangan yang belum memadai, terutama dalam pemilihan jajanan sehat di sekolah, sehingga tidak dapat membedakan antara panganehat dan buruk bagi dirinya. Tingginya angka kejadian keracunan pangan, didukung dengan semakin banyaknya bahan tambahan pangan yang sering disalahgunakan melebihi batas keamanan, bahkan para pedagang sering menyalahgunakan bahan pewarna makanan agar makanan terlihat menarik oleh anak usia SD; (5) Indonesia hingga saat ini tidak memiliki data lengkap mengenai seni budaya yang tersebar disetiap daerah. Perlindungan hak cipta terhadap seni budaya juga sangat lemah, sedangkan publikasi multimedia secara Internasional mengenai produk seni budaya masih sangat minim. Akibat kelemahan ini, seni budaya Indonesia sering diklaim negara lain. Pelestarian budaya yang juga menjadi permasalahan di Indonesia membutuhkan suatu solusi yang tepat pula, oleh karena itu, disini akan diuraikan suatu terobosan baru yaitu upaya pembelajaran edukatif rekreatif untuk meningkatkan perilaku keamanan

pangan yang bertemakan salah satu budaya Indonesia yakni Dewi Sekartaji yang merupakan kebudayaan lokal Kota Kediri; (6) Media pembelajaran buatan lokal di Indonesia masih kurang secara fungsi, cerita, environment, dan desain karakternya jika dibandingkan dengan media yang diproduksi oleh developer asing sebagai media penyampaian budaya, sebagai contoh media produksi jepang yakni Okotomo dan Obiro Muramasa dalam bidang kesehatan berbasis budaya.

METODE PELAKSANAAN

Luaran akhir dalam program IbM Komunitas 3 Serangkai Pejuang Keamanan Pangan adalah: (1) Pembinaan Jasa kesehatan kader cilik dan komunitas Sekartaji; (2) Media Ajar 3 Pejuang Keamanan Pangan (Komik: Kertajaya, ular tangga: Ulangga, dan game scrabble: Gamble); (3) Paten Media Ajar 3 Pejuang Keamanan Pangan; (4) Jurnal publikasi ilmiah di bidang pengabdian masyarakat.

Metode pelaksanaan secara rinci adalah sebagai berikut:

Observasi dan Survei

Kegiatan observasi dilaksanakan di 9 SD yang ada di Kecamatan Pesantren Kota Kediri dengan memperhatikan perilaku anak dalam jajan, hygiene sanitasi, kebersihan jajanan pangan yang diperjualbelikan, dan perilaku pedagang janjangan, sehingga ditetapkan 2 SD antara lain SDN Bawang II dan SDN I Ngletih yang dijadikan sasaran IbM.

Perencanaan Program Kegiatan IbM

Perencanaan konsep kegiatan dilakukan dengan diadakan rapat koordinasi untuk merencanakan kegiatan dan menetapkan IbM komunitas dewi sekartaji dengan luaran Kader Cilik Sekartaji *Road To Pesantren 2016*, di mana terdapat kegiatan didalamnya promosi kesehatan melalui metode pembelajaran 3 Serangkai Dewi Sekartaji: Si pejuang keamanan pangan berbasis media edukatif rekreatif leluhuring budaya (Komik, Ular Tangga dan Game Scrabble) pada anak usia sekolah dasar.

a. Persiapan Administrasi dan Birokrasi

Setelah dilakukan observasi dan perencanaan teknis kegiatan, selanjutnya dilakukan persiapan administrasi dan birokrasi yang dalam hal ini adalah pembuatan surat kerjasama dengan instansi atau lembaga pemerintahan, pembuatan surat-surat untuk melakukan kerjasama kegiatan IbM.

b. Penyusunan dan Pembuatan Model Pemberdayaan Masyarakat (IbM)

Penyusunan dan pembuatan model pemberdayaan dilakukan dengan berkonsultasi ke pakar gizi dan makanan, model pembelajaran, serta dosen pembimbing untuk membuat model pemberdayaan sasaran sesuai dengan umur dan karakteristik sasaran.

c. Penerapan Program 3 Serangkai Dewi Sekartaji

Penerapan program 3 Serangkai Dewi Sekartaji kepada siswa kelas 4 SD dan 5 SD yang terdapat di 2 SD

wilayah Kecamatan Pesantren. Berikut adalah penjelasan tentang media

d. Publikasi Realisasi IbM ke Masyarakat Umum

Publikasikan realisasi kegiatan IbM, maka dilakukan dengan pemasangan banner di beberapa area yaitu pada masing-masing lokasi sasaran, tempat yang ramai (perempatan jalan dan Simpang Lima Gumul), media elektronik (Facebook, dan Web IIK), media cetak (majalah dan artikel) serta kampus sebagai pengenalan program IbM 3 Serangkai Dewi Sekartaji.

e. Evaluasi dan Laporan Akhir

Setelah dilakukan program pembelajaran, dilakukan evaluasi terhadap efektifitas sebagai media health education anak usia SD untuk mewujudkan keamanan pangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan IbM ini berjalan dengan baik dengan kerjasama tim serta pihak-pihak yang terkait kegiatan ini. Adapun hasil program IbM 3 Serangkai Dewi Sekartaji adalah sebagai berikut;

a. Pihak Kerjasama

Terdiri dari Dinas Pendidikan Kota Kediri, Institut Ilmu Kesehatan Bhakti Wiyata, Dinas Pertanian dan Pangan Kediri, SDN I Ngeletih, SDN II Bawang serta Perpustakaan Kota Kediri dan Dinas Pariwisata Kediri

b. Hasil Penyusunan Media IbM

Media pembelajaran dalam keamanan pangan berbasis budaya kota Kediri, adapun rinciannya adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Media IbM

No	Produk	Spesifikasi Media
1.	Komik	Tahapan pertama dalam program 3 Serangkai Dewi Sekartaji yang berperan sebagai pengembangan kognitif anak usia SD dari neuroscience, sensasi, persepsi, dan atensi, recognition, consciousness, memory, proses belajar, mental imagery, pemrosesan informasi, language, dan thinking
2.	Ular tangga	tahapan dimana memiliki peran sebagai perangsang perkembangan afektif dan psikomotor. Dalam tahapan ini anak usia SD diharapkan dapat mengedepankan komunikasi secara verbal maupun non verbal antara lawan mainnya.
3.	Game <i>scrabble</i> (Gamble)	tahapan dimana seluruh aspek terlibat dalam permainan ini yaitu kognitif, afektif dan psikomotor pemahaman proses berfikir, kemampuan memecahkan masalah dengan mengenali berbagai solusi serta dapat mempelajari pengetahuan faktual, pengambilan strategi dan pengambilan keputusan.



Gambar 1. Penerapan Media 3 serangkaian Dewi Sekartaji

Solusi yang ditawarkan adalah peningkatan pengetahuan dan pemaha-

Tabel 2. Gambaran Tingkat pengetahuan dan Sikap sebelum dan sesudah

Perlakuan	Pengetahuan			Sikap	
	Baik	Cukup	Kurang	Positif	Negatif
Sebelum	4 (3.5%)	68 (59.1%)	43 (37.4%)	5 (4,4%)	110 (95.6%)
Sesudah	101 (87.8%)	7 (6.1%)	7 (6.1%)	107 (93%)	8 (7%)

man tentang cara memilih jajanan sehat merupakan hal penting yang harus dimiliki anak sekolah. Pengetahuan dalam melakukan pemilihan jajanan sehat dapat diperoleh melalui *health education* tentang metode yang efektif menggunakan media edukatif rekreatif antara lain komik, ular tangga dan game *scrabble* yang mengedepankan unsur budaya lokal (Komunitas 3 Serangkaian Pejuang Keamanan Pangan: Kertajaya, Ulangga, dan Gamble). Media ini berperan pada pengembangan kognitif dari *neuroscience*, *memory*, proses belajar, pemrosesan informasi dan *thinking* Media tersebut dipilih karena dapat digunakan sebagai media belajar sambil bermain serta diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan dengan cepat karena didesain mengandung unsur teks, gambar dan animasi yang menarik. Media tersebut juga berisikan materi dan kuisioner seputar pengetahuan tentang keamanan pangan dan cara memilih jajanan sehat anak sekolah.

c. Evaluasi hasil IbM

Pre test dan *post test* diikuti oleh 115 siswa SD kelas 4 dan 5 terkait keamanan pangan yang berbasis budaya Dewi Sekartaji, adapun hasilnya dapat di ringkas sesuai dengan tabel 2.

Berdasarkan data diatas, maka ada perbedaan antara sebelum dengan sesudah penyuluhan keamanan pangan melalui 3 Serangkai Dewi Sekertaji dengan peningkatan pengetahuan dan sikap. Hal ini dikarenakan adanya pendidikan kesehatan dapat mempengaruhi pengetahuan dan sikap kesehatan seseorang. Menurut Nurseto (2011) menyebutkan bahwa media yang mengandung unsur teks, gambar dan animasi merupakan media komunikasi yang mudah dimengerti, dapat memperjelas atau mempertegas masalah, dapat menyajikan objek serta terlihat lebih menarik untuk edukasi.

Edukasi yang menarik dapat dilakukan dengan metode *edutainment*. *Edutainment* merupakan gabungan dari edukasi dan *entertainment*, suatu cara untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran menjadi menyenangkan, sehingga siswa dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran tanpa merasa mereka tengah belajar. *Edutainment* dapat dilakukan didalam maupun diluar kelas, selain itu dapat diberikan dengan metode permainan (*games*), bermain peran (*role play*), demonstrasi maupun menggunakan media (Latifah, 2016). Pemanfaatan sumber belajar melalui media pembelajaran dapat meningkatkan minat, membangkitkan motivasi, merangsang kegiatan belajar, mempengaruhi kondisi psikologis siswa, meningkatkan pemahaman dengan penyajian data dengan menarik dan terpecahya serta memadatkan informasi (Khairuna, 2012).

Menurut Soekidjo Notoatmodjo (2010) pendidikan kesehatan bertujuan untuk mencapai perilaku kesehatan yang bersumber dari pengetahuan kemudian *health literacy* dan akan terjadi sikap serta perilaku sehari-hari. Berdasarkan dari data diatas, maka dalam pelaksanaan IBM melalui media pembelajaran komik, ular tangga dan game *scrabble* dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap responden. Dengan adanya peningkatan sikap siswa dalam pemilihan pangan jajanan anak sekolah diharapkan akan terjadi peningkatan perilaku siswa dan mengurangi angka keracunan karena pangan jajanan anak sekolah. Hasil penelitian diatas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lila (2012), dimana penelitian tersebut menunjukkan adanya perbedaan serta peningkatan sikap responden setelah diberikannya pendidikan kesehatan berupa permainan ular tangga. Selain itu berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan De Argarinta (2015) juga menunjukkan adanya perbedaan sikap setelah diberikan pendidikan kesehatan dengan menggunakan audio visual. Media *audio visual* sesuai untuk anak usia sekolah karena dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas belajar anak dalam suasana menyenangkan sehingga dapat merangsang minat belajar anak karena ditampilkan dalam bentuk animasi yang menarik dan mudah dipahami.

Proses analisis alur berpikir adalah bahwa Game ular tangga (Ulangga) berperan dalam pengembangan afektif dan psikomotor sehingga mampu merangsang siswa SD mengedepankan

komunikasi secara verbal maupun non verbal dalam memilih jajanan pangan sehat. Game *scrabble* (Gamble) berperan dalam pengembangan kognitif, afektif dan psikomotor yaitu pemahaman proses berfikir, kemampuan memecahkan masalah dengan mengenali berbagai solusi serta dapat mempelajari pengetahuan faktual, pengambilan strategi dan pengambilan keputusan. Gamble berisikan teka-teki yang menghadirkan animasi menarik yang diwujudkan dalam game media *audiovisual* yang mencakup suara, animasi dan gambar. Indikator keberhasilan diharapkan dengan adanya media 3 Serangkai Dewi Sekartaji yang menarik dan menyenangkan, sasaran akan mudah memahami, terjadi perubahan perilaku dan sikap positif.

KESIMPULAN DAN UCAPAN

Kesimpulan

Program IbM 3 Serangkai Kemananan Dewi Sekartaji berdampak pada tingkat pengetahuan dan sikap responden. Hal ini juga dapat menjadi rekomendasi bagi para akademisi maupun praktisi kesehatan dalam memberikan informasi terkait keamanan jajanan pangan di lingkungan sekolah dasar. Dengan demikian diharapkan program IbM ini dapat membantu program pemerintah dalam melaksanakan pendidikan kesehatan serta sebagai tindakan preventif KLB keracunan pangan di sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Aprillia, B. A., & Aprillia, B. A. (2011). *Faktor yang berhubungan dengan pemilihan makanan jajanan pada anak sekolah dasar* (Doctoral dissertation, Diponegoro University).
- BPOM RI. (2011). *Sistem Keamanan Pangan Terpadu Pangan Jajanan Anak Sekolah, (Food Watch)* Badan Pengawas Obat dan Makanan Republik Indonesia, Jakarta
- Badan POM RI (2012) *Laporan Tahunan Tahun 2011*, Badan Pengawas Obat dan Makanan Republik Indonesia, Jakarta
- Badan POM RI. (2013). *Laporan Tahunan Tahun 2011*, Badan Pengawas Obat dan Makanan Republik Indonesia, Jakarta
- Badan POM RI. (2014). *Laporan Tahunan Tahun 2011*, Badan Pengawas Obat dan Makanan Republik Indonesia, Jakarta
- Badan POM RI. (2015). *Laporan Tahunan Tahun 2014*, Badan Pengawas Obat dan Makanan Republik Indonesia, Jakarta
- Badan POM RI. (2016). *Laporan Triwulan IV 2015*, Badan Pengawas Obat dan Makanan Republik Indonesia, Jakarta
- De Argarinta, A. G. I. D. A. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Pengetahuan Dan Tindakan Dalam Memilih Jajanan Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Purwoyoso*

04 Semarang (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).

dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Kurniadi, Y., Saam, Z., & Afandi, D. (2013). *Faktor Kontaminasi Bakteri E. Coli Pada Makanan Jajanan Dilingkungan Kantin Sekolah Dasar Wilayah Kecamatan Bangkinang*. *Jurnal Ilmu Lingkungan*, 7(1), 29-37.

Lamongan, P. M. K., & Rias, Y. A. (2011). *Pengaruh Model Pendampingan Gizi Terhadap Status Gizi Balita Kurang Energi Protein Di Wilayah Kerja* (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surabaya)

Lila, Kristiawati, Ilya Krisnana, 2012, *Peningkatan Pengetahuan Dan Sikap Dalam Pemilihan Jajanan Sehat Menggunakan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga*, Universitas Airlangga

Minal, N. L. S. (2016). *Hubungan Antara Pengetahuan, Pola Konsumsi Jajanan Dan Status Gizi Siswa Sekolah Dasar Di Wilayah Kabupaten Cilacap* (Doctoral dissertation, UNY)

Notoatmodjo, N,(2010). *Ilmu Perilaku Kesehatan*, Rineka Cipta,Jakarta

Nurseto, T. (2011). *Membuat media pembelajaran yang menarik*. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1).

Rahmaningrum, Z. N., Dasuki, M. S., & Kes, M. (2017). *Hubungan Antara Status Gizi (Stunting dan Tidak Stunting) dengan Kemampuan Kognitif Remaja di Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah* (Doctoral