

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Kesehatan merupakan salah satu bagian integral dari keberlangsungan hidup manusia, oleh karena itu setiap negara memiliki organisasi yang bergerak di bidang kesehatannya masing-masing¹. Organisasi di Indonesia yang bergelut di bidang kesehatan salah satunya adalah Badan Pengawas Obat dan Makanan Republik Indonesia. Salah satu aspek dari bidang kesehatan adalah obat dan makanan yang beredar di Indonesia, Oleh karena itu Badan Pengawas Obat dan Makanan Republik Indonesia memiliki tugas dan wewenang untuk mengawasi seluruh obat dan makanan yang beredar di Indonesia.²

Pengawasan obat dan makanan yang dilakukan oleh Badan Pengawas Obat dan Makanan hingga saat ini terus mengalami berbagai perubahan, karena semakin banyaknya jenis obat serta makanan yang masuk dan beredar di Indonesia. Sebagai badan nasional yang memiliki tugas utama untuk mengawasi peredaran obat dan makanan, Badan

¹ Naskah Akademik RUU Rumah Sakit, (http://hukor.kemkes.go.id/uploads/produk_hukum/Naskah_Akademik_RUU_Rumah_Sakit.pdf, diakses pada 9 Maret 2023)

² Tugas Badan POM, (<https://www.pom.go.id/new/view/direct/job>, diakses pada 9 Maret 2023)

Pengawas Obat dan Makanan harus terus menjawab setiap perubahan yang dihadapi. Sehubungan dengan semakin banyaknya obat dan makanan yang beredar, maka semakin luas serta kompleks pula tugas serta tanggung jawab dari Badan Pengawas Obat dan Makanan.

Salah satu usaha yang dilakukan oleh Badan Pengawas Obat dan Makanan dalam memastikan keefektifan pengawasan obat dan makanan adalah dengan peningkatan kompetensi yang dimiliki oleh pegawainya melalui berbagai pelatihan yang diselenggarakan oleh Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Pengawas Obat dan Makanan (PPSM POM)³. Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Pengawas Obat dan Makanan (PPSDM POM) merupakan sebuah unit kerja yang dibentuk dalam rangka menjaring data serta meningkatkan kompetensi yang dimiliki oleh Badan Pengawas Obat dan Makanan⁴.

Hal yang dilakukan oleh PPSDM POM tersebut sejalan dengan apa yang dikatakan oleh AECT tentang definisi dari teknologi pendidikan tahun 2004⁵ yaitu “studi dan praktek etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan/memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat.” Secara umum, tugas dari Pusat

³ Visi Misi PPSDM POM, (<https://ppsdm.pom.go.id/about> , diakses pada 9 Maret 2023)

⁴ Profil PPSDM POM, (<https://ppsdm.pom.go.id/about> , diakses pada 9 Maret 2023)

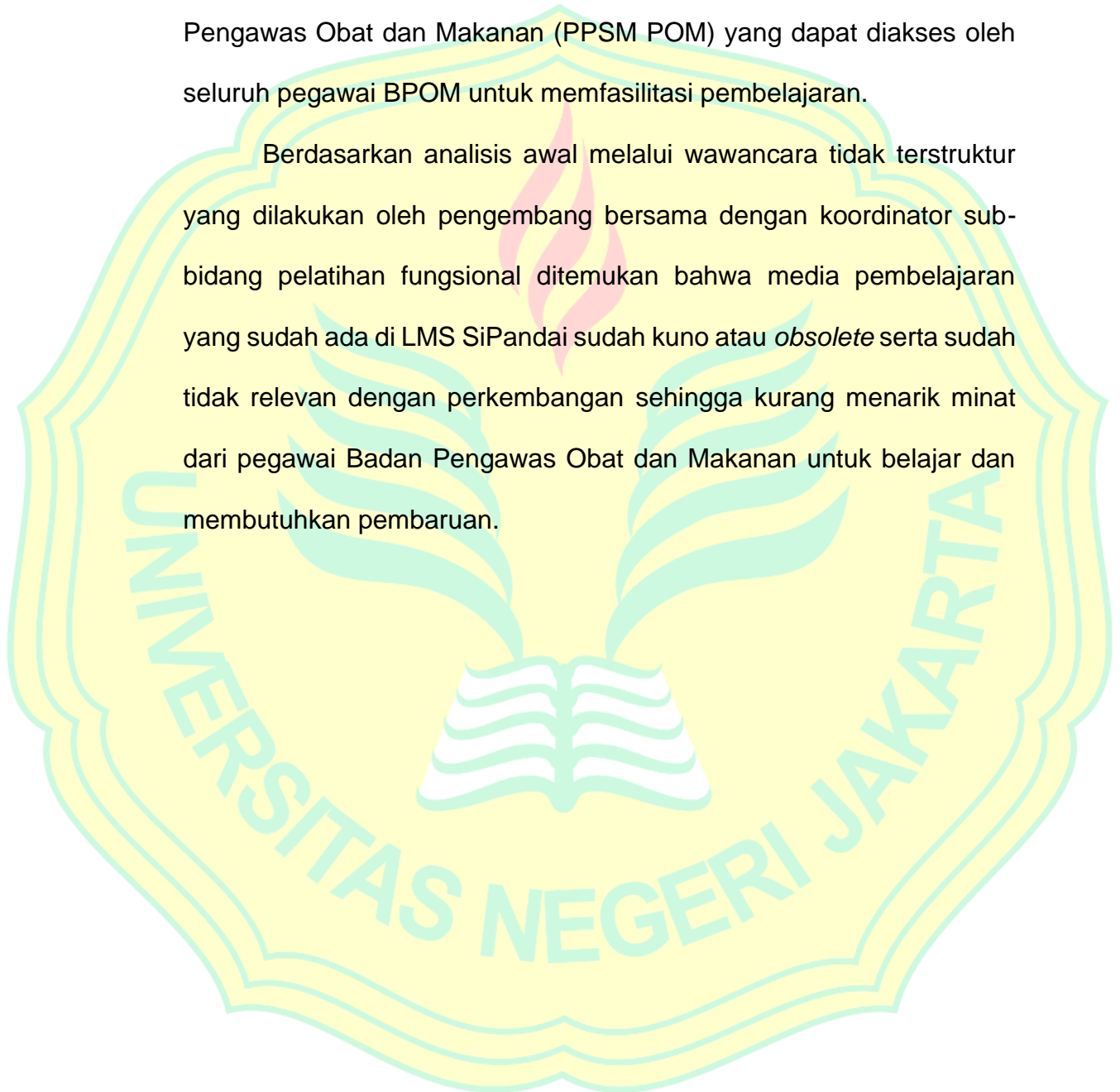
⁵ Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, 2012

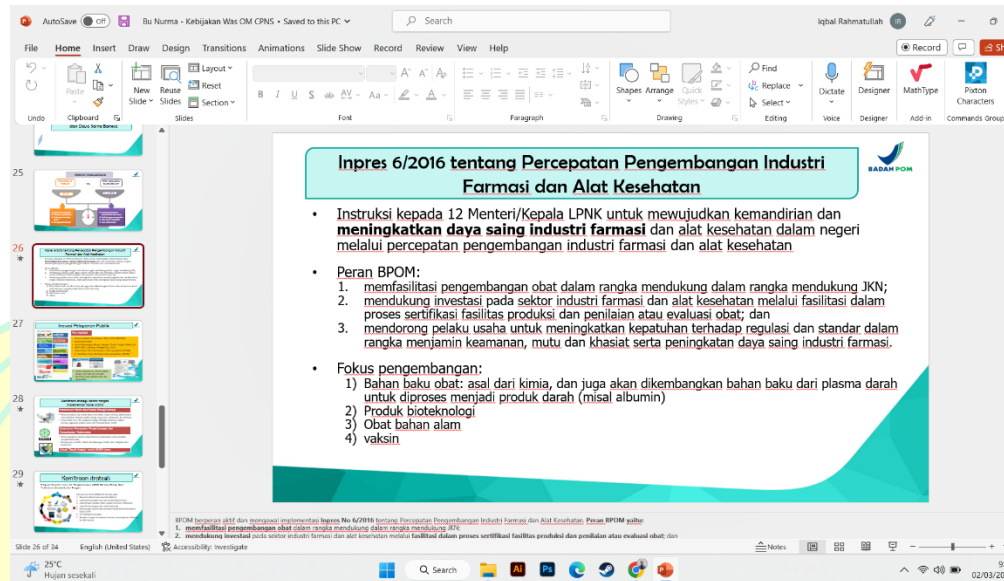
Pengembangan Sumber Daya Pengawas Obat dan Makanan meliputi melaksanakan penyusunan kebijakan teknis, pelaksanaan, dan pemantauan, evaluasi, dan pelaporan di bidang pengembangan sumber daya manusia pengawasan Obat dan Makanan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan⁶. Oleh karena itu salah satu bentuk peningkatan kompetensi yang dilakukan oleh Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Pengawas Obat dan Makanan adalah pelatihan, PPSDM POM memiliki beberapa jenis program pelatihan yang terdiri dari Pelatihan Terjadwal dan Pelatihan Tidak Terjadwal. Pelatihan terjadwal merupakan pelatihan yang sudah dirancang sedemikian rupa dan harus diikuti oleh pegawai dalam kurun waktu tertentu, sedangkan pelatihan tidak terjadwal merupakan pelatihan yang dapat diikuti oleh pegawai tanpa terikat oleh waktu pelaksanaan. Mengingat pegawai Badan Pengawas Obat dan Makanan tersebar di seluruh Indonesia, maka sebagian besar pelatihan yang diselenggarakan oleh PPSDM POM dilakukan secara daring atau *Distance Learning* melalui SiPandai serta *Platform Online Conference Zoom Meeting*.

⁶ Peraturan Presiden Republik Indonesia No.80 Tahun 2017 (<https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/73132/perpres-no-80-tahun-2017>, diakses pada 6 Maret 2023)

SiPandai merupakan sebuah *Learning Management System* yang dikembangkan oleh Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Pengawas Obat dan Makanan (PPSM POM) yang dapat diakses oleh seluruh pegawai BPOM untuk memfasilitasi pembelajaran.

Berdasarkan analisis awal melalui wawancara tidak terstruktur yang dilakukan oleh pengembang bersama dengan koordinator sub-bidang pelatihan fungsional ditemukan bahwa media pembelajaran yang sudah ada di LMS SiPandai sudah kuno atau *obsolete* serta sudah tidak relevan dengan perkembangan sehingga kurang menarik minat dari pegawai Badan Pengawas Obat dan Makanan untuk belajar dan membutuhkan pembaruan.





Gambar 1. 1 Contoh Media Pembelajaran

Salah satu pelatihan yang memerlukan pembaruan media adalah Pelatihan Jabatan Fungsional Pengawas Farmasi dan Makanan, Pelatihan Jabatan Fungsional Pengawas Farmasi dan Makanan adalah pelatihan yang diadakan oleh PPPSDM POM dalam rangka pengembangan karier, profesionalisme dan peningkatan kinerja organisasi serta untuk memenuhi kebutuhan Jabatan Fungsional Pengawas Farmasi dan Makanan. Salah satu materi dari pelatihan yang diperlukan pembaruan adalah Fungsi Penilaian, materi tersebut harus terus diadakan pembaruan karena setiap hari nya perkembangan jenis obat dan makanan yang masuk ke Indonesia menyebabkan Badan

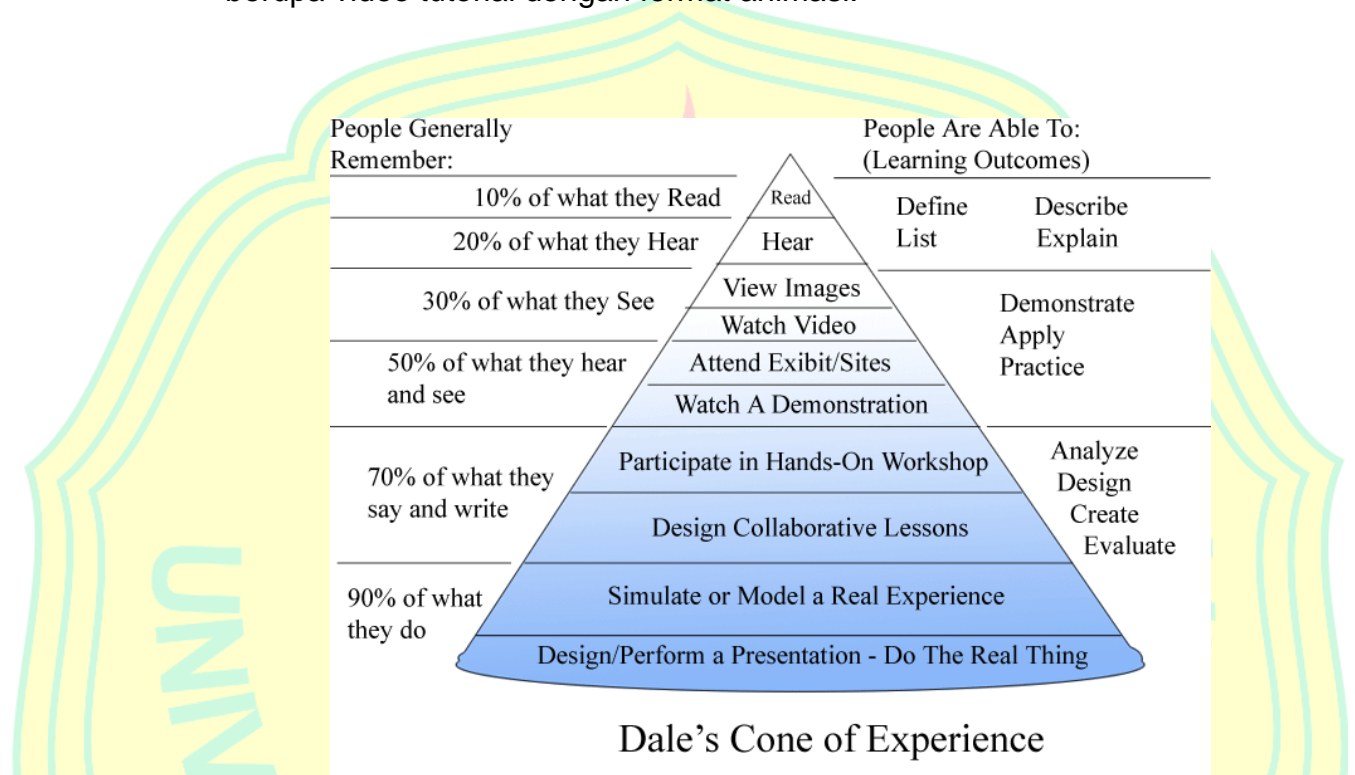
Pengawas Obat dan Makanan untuk selalu memperbaharui pengetahuan mengenai jenis obat dan makanan yang diperbolehkan di Indonesia. Selain itu, melihat hasil evaluasi pelatihan tersebut pada penilaian media pembelajaran elektronik yang digunakan hanya mendapatkan rata-rata nilai 4,3 yang tergolong rendah dibanding aspek lainnya.

No.	Pernyataan	Skala
1	Penggunaan Media pembelajaran elektronik mudah di pahami	4,56
2	Media pembelajaran elektronik mudah di gunakan	4,47
3	Media pembelajaran elektronik dapat diakses dimana saja dan kapan saja	4,61
4	Media pembelajaran elektronik mempunyai kualitas visual (tampilan) dan suara (audio) yang	4,39
5	Isi Konten sesuai dengan tugas / aktivitas belajar yang diberikan	4,53
6	Media pembelajaran mendukung terjadinya peningkatan pemahaman / kompetensi	4,5
	Rata-rata	4,51

Gambar 1. 2 Penilaian Media Pembelajaran

Lalu karena materi yang bersifat prosedural maka pengembang memilih untuk mengambil format video karena berdasarkan segitiga pengalaman Dale individu akan mengingat 30% dari apa yang ia lihat dan juga diharapkan orang tersebut akan dapat mempraktekkan apa yang telah ia pelajari dari video. Selain itu karena materi Fungsi Penilaian bersifat prosedural sehingga sesuai dengan kriteria dari

tutorial maka pengembang memilih untuk mengembangkan produk berupa video tutorial dengan format animasi.



Gambar 1. 3 Kerucut Pengalaman Dale

Cecep Kustandi mengungkapkan bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap⁷. Menurut Sudjana dan Rivai, penggunaan media video memiliki beberapa manfaat seperti; (1)

⁷ K. Cecep & Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hal. 64.

menumbuhkan motivasi; (2) memperjelas makna dari pesan yang disampaikan⁸. Maka dari itu kita dapat menyimpulkan bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi dan mampu untuk membantu menjelaskan konsep yang rumit.

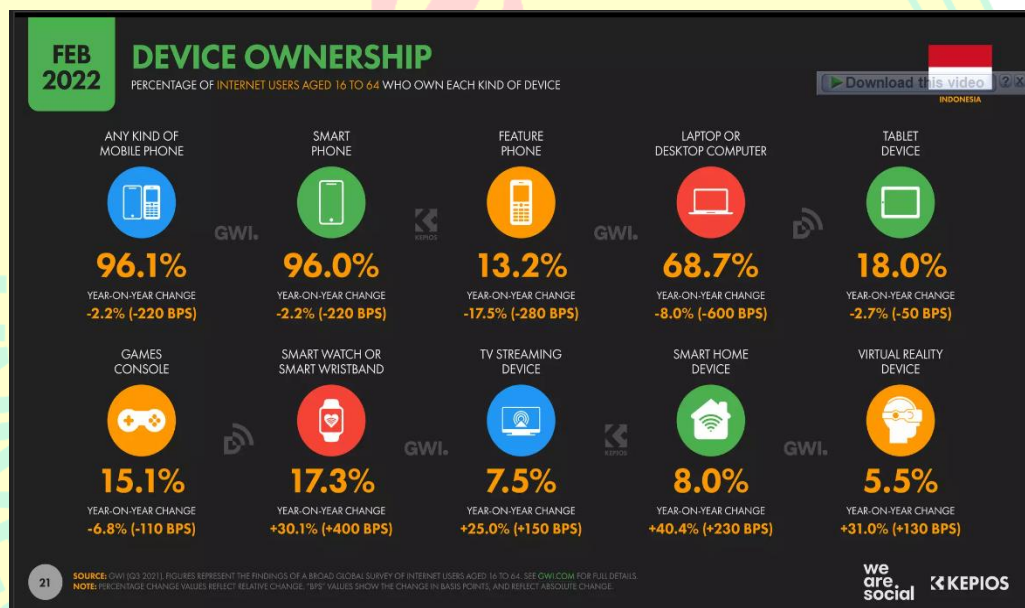
Prakosa dalam buku *Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia* menjelaskan bahwa animasi berasal dari bahasa Latin, yaitu *anima* yang artinya jiwa, hidup, nyawa dan semangat⁹. Susanto (2012) mengatakan bahwa animasi merupakan sistem bagaimana menggerakkan gambar dengan berbagai efek yang dipakai sehingga gambar tersebut terlihat hidup dan bergerak, pada umumnya alat yang dipakai adalah media foto dan film, yang sebelumnya biasanya merupakan hasil dari teknik menggambar secara manual atau dengan tangan. Maka animasi merupakan gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga seolah-olah bergerak menggunakan efek tertentu agar terlihat hidup.

Pengembang tertarik untuk mengembangkan video berupa video tutorial dengan format animasi pada Pelatihan Jabatan Fungsional Pengawas Farmasi dan Makanan di Badan POM karena diharapkan melalui gerakan dari visual dan audio yang menarik, materi yang disampaikan menjadi lebih mudah untuk dipahami sehingga

⁸ Sudjana, N & Rivai. *Media Pengajaran*. (Bandung: CV. Sinar Baru Bandung)

⁹ Prakosa, G. *Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*

mengurangi usaha yang diperlukan oleh penonton untuk memahami informasi yang disajikan¹⁰. Pada tahun 2022 sekitar 96,1% masyarakat Indonesia telah memiliki paling sedikit satu buah telepon genggam yang dapat digunakan untuk mengakses internet¹¹ dengan durasi rata-rata menonton video 1 Jam 10 Menit per harinya.



Gambar 1. 4 Data Pengguna Gawai Indonesia

Berdasarkan data tersebut, pengembang memilih format video tutorial dengan format animasi karena dapat kita akses dari berbagai perangkat seperti melalui telepon genggam sehingga mempersingkat

¹⁰ Heinich,dkk. *The Role of Visual in Instruction*.

¹¹ Device Ownership in Indonesia, *Digital 2022 : Indonesia*, (<https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia>)

waktu penyampaian informasi sesuai dengan rata-rata menonton video. Ketika mengembangkan video tutorial dengan format animasi tersebut tentu perlu memperhatikan prinsip desain pesan agar interpretasi dari pengguna sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Heinich (1996) mengatakan bahwa penggunaan visual dalam pembelajaran adalah untuk menyediakan referensi yang konkrit untuk sebuah ide¹². Pada penelitian yang dilakukan oleh Lativa Qurrotaini, Video animasi dapat membantu memberikan visualisasi terhadap konsep yang abstrak¹³.

Oleh karena itu, visual yang digunakan dalam video tutorial dengan format animasi harus disesuaikan dengan konsep yang ingin disampaikan. Video tutorial dengan format animasi yang dikembangkan juga dapat diakses oleh Pegawai BPOM kapan saja untuk dijadikan bahan belajar mandiri apabila dirasa masih belum mengerti karena selanjutnya video ini akan dapat diakses melalui LMS SiPandai PPSDM POM.

¹²Heinich,dkk. *The Role of Visual in Instruction*.

¹³ Qurrotaini, Lativa. *Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring*

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut maka teridentifikasi masalah berikut ini.

- a. Bagaimana Badan Pengawas Obat dan Makanan berdiri?
- b. Bagaimana pelaksanaan sistem pengawasan obat dan makanan di Badan Pengawas Obat dan Makanan?
- c. Bagaimana pengembangan video tutorial dengan format animasi dengan desain pesan untuk Pelatihan Jabatan Fungsional Pengawas Farmasi dan Makanan di Badan Pengawas Obat dan Makanan?

C. Ruang Lingkup

Berdasar kepada hasil dari identifikasi masalah, maka penelitian ini memfokuskan pada masalah yang teridentifikasi berikut ini.

- a. Media

Peneliti memilih untuk memfokuskan pengembangan media berupa video animasi.

- b. Materi

Materi pada produk video tutorial dengan format animasi yang dikembangkan yaitu materi “Fungsi Penilaian” pada Pelatihan Jabatan Fungsional Pengawas Farmasi dan Makanan.

- c. Sasaran

Sasaran dalam penelitian ini adalah pegawai Badan POM.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi yang telah dijabarkan di ruang lingkup, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan video tutorial dengan format animasi untuk Pelatihan Jabatan Fungsional Pengawas Farmasi dan Makanan di Badan Pengawas Obat dan Makanan?”

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dijabarkan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan video tutorial dengan format animasi untuk materi “Fungsi Penilaian” pada Pelatihan Jabatan Fungsional Pengawas Farmasi dan Makanan di Badan Pengawas Obat dan Makanan.

F. Kegunaan Pengembangan

Berdasarkan tujuan yang telah disebutkan, penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memperluas kajian penelitian dalam mengembangkan video tutorial dengan format animasi untuk memfasilitasi belajar.
- b. Memperluas kajian pengembangan video tutorial dengan format animasi yang sesuai dengan kebutuhan peserta pelatihan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

a. Unit Pengawas Farmasi dan Makanan di Badan Pengawas Obat dan Makanan

1) Dapat membantu Unit Pengawas Farmasi dan Makanan dalam memahami mengenai Pengawasan Obat dan Makanan di Badan Pengawas Obat dan Makanan.

2) Sebagai sumber bagi unit pengawas obat untuk memperkaya pengetahuan dalam pengawasan obat.

b. Pegawai Umum Badan Pengawas Obat dan Makanan

Sebagai sumber belajar untuk menambah wawasan dalam Pengawasan Obat dan Makanan di Badan Pengawas Obat dan Makanan.

c. Badan Pengawas Obat dan Makanan

Sebagai investasi bagi Badan Pengawas Obat dan Makanan dalam upaya meningkatkan kinerja dari Unit Pengawas Obat.

d. Pengembang

Sebagai penambah pengalaman dalam mengembangkan video animasi serta menambah portfolio pengembang agar bisa menaikkan nilai jual pengembang.

