

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Analisis Masalah**

Pangan merupakan salah satu kebutuhan penting bagi keberlangsungan hidup manusia. Karenanya, pangan yang diedarkan tidak hanya untuk memenuhi gizi dan nutrisi, tetapi juga harus terjamin sehingga aman untuk dikonsumsi. Sehubungan dengan maraknya isu pangan di Indonesia, maka Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM) memiliki tugas untuk mengawasi alur peredaran pangan, supaya makanan yang diedarkan tetap terjaga kualitasnya dan aman dikonsumsi oleh masyarakat.

Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM) merupakan Lembaga Pemerintah Non Kementerian yang terus diperkuat untuk mampu menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang pengawasan Obat dan Makanan secara lebih efektif. Dengan perkuatan tersebut, kelembagaan BPOM diatur dalam Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 80 Tahun 2017 tentang Badan Pengawas Obat dan Makanan.

Untuk mempertahankan dan meningkatkan kompetensi pegawainya, Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM) seringkali membekali pegawai dengan mengadakan pelatihan-

pelatihan sesuai dengan kompetensi dan bidang masing-masing. Widodo (2018) menyebutkan pelatihan atau *training* adalah proses perubahan dari seseorang yang dinilai ahli atau *expert* di bidangnya kepada orang lain yang membutuhkannya.<sup>1</sup> Menurut Rohmah (2018), pelatihan adalah suatu proses pendidikan jangka pendek memanfaatkan prosedur yang sistematis dan terorganisir, dimana personil non manajerial mempelajari kemampuan dan pengetahuan teknis untuk tujuan tertentu.<sup>2</sup>

Dalam rangka mewujudkan peredaran pangan yang aman di Indonesia, BPOM mengadakan pelatihan yang bernama Pelatihan *Food Inspector (FI)* Muda. Kemampuan dasar peserta pelatihan *Food Inspector* Muda yaitu memahami pengetahuan dasar berupa istilah-istilah maupun definisi yang berkaitan dengan pengawasan pangan. Tujuan utama dari pelatihan *FI* Muda yaitu memberikan pengetahuan sesuai dengan kurikulum yang diperlukan untuk calon pengawas pangan (*Food Inspector*) sehingga mencapai kompetensi yang berupa pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang dibutuhkan sesuai dengan tugas dan pekerjaannya dalam pengawasan pangan di lapangan.

---

<sup>1</sup> Widodo, Thomas, *Perencanaan dan Evaluasi Pelatihan*. (Tangerang Selatan: CV Makeda Multimedia Sarana, 2018), h. 2.

<sup>2</sup> Fatur Rohmah. Nurruli, *Pelatihan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Vol. 2, No. 1 (Intizam Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 2018) h. 10.

Target peserta dalam pelatihan *FI* Muda yaitu pegawai BPOM yang berasal dari Direktorat Pengawasan Produksi Pangan Olahan, Direktorat Pengawasan Peredaran Pangan Olahan dan Unit Pelaksana Teknis.<sup>3</sup> Pelatihan *FI* Muda diadakan secara sinkronus dan asinkronus. Dalam pelatihan sinkronus, pelatihan tersebut dilaksanakan menggunakan *Zoom Meeting*. Sedangkan untuk asinkronus, peserta pelatihan *FI* Muda belajar mandiri tanpa didampingi instruktur dengan memanfaatkan platform *Learning Management System* (LMS) yang dibuat oleh Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Pengawas Obat dan Makanan (PPSDM POM) yang bernama SiPandai.

SiPandai merupakan Website Pengembangan Kompetensi Elektronik yang dikembangkan untuk pengembangan kompetensi Sumber Daya Manusia Pengawasan Obat dan Makanan (POM). Pengembangan kompetensi yang dikelola tidak hanya dengan jalur klasikal, namun juga melalui jalur non-klasikal seperti dengan memanfaatkan *e-learning*.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Keputusan Kepala Pusat Pengembangan Sumber Daya Manusia Pengawasan Obat Dan Makanan Badan Pengawas Obat Dan Makanan Nomor Pb.01.02.9.92.10.22.154 Tentang Kurikulum Pelatihan Teknis *Food Inspector* Tingkat Muda 2022

<sup>4</sup> (PPSDM POM, 2021)



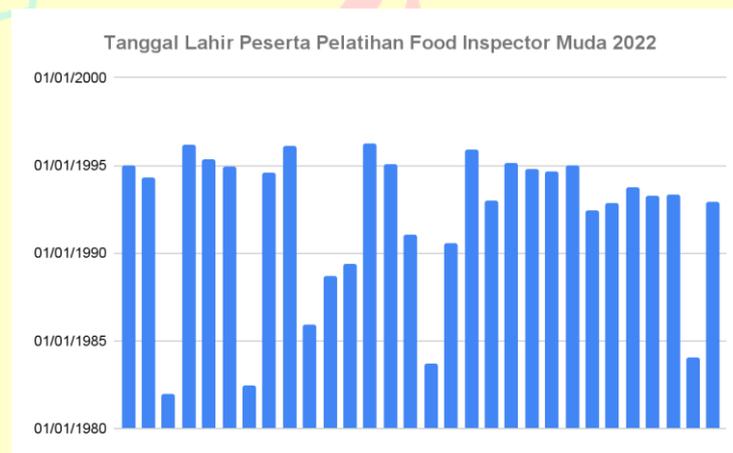
**Gambar 1. 1 HomePage SiPandai**

Berdasarkan hasil wawancara dengan pegawai Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM), tergambar situasi saat ini di mana pelatihan *Food Inspector* Muda dilakukan secara daring. Hal ini disebabkan oleh partisipasi peserta pelatihan yang tersebar di seluruh Indonesia. Selain itu, pada beberapa materi pelatihan, peserta harus belajar secara mandiri menggunakan bahan pelatihan yang terbatas dan terlalu konseptual. Keadaan ini mengakibatkan persepsi peserta masih bersifat umum dalam memahami materi yang terdapat dalam pelatihan *Food Inspector* Muda.

Berdasarkan dari kondisi yang terjadi, pengembang dapat mengidentifikasi suatu rumusan masalah, yaitu persepsi peserta pelatihan *Food Inspector* Muda yang masih terlalu luas dalam mengkaji materi pelatihan, sehingga dibutuhkan media yang dapat melengkapi bahan pelatihan *Food Inspector* Muda. Media yang akan dikembangkan nantinya perlu disesuaikan dengan usia peserta yang lahir pada tahun 1980, yang masuk kedalam generasi

digital natives. Rahmawati (2020) menjabarkan bahwa generasi *digital natives* adalah generasi yang lahir setelah tahun 1980.

Tabel 1. 1 Daftar Tanggal Lahir Peserta Pelatihan Food Inspector Muda



Mereka tumbuh dalam era yang memungkinkan sumber pembelajaran menjadi berlimpah. Dimana lanskap teknologi dijejali dengan komputer digital dan akses Internet tanpa batas, video gim, smartphone, pemutar lagu digital, video perekam, telepon selular, televisi interaktif, asisten digital pribadi dan perangkat digital lain.<sup>5</sup>

Menurut Prensky yang dikutip dalam Sukirman (2017), *digital natives* adalah orang-orang yang terlahir di era teknologi digital komputer dan aplikasinya seperti internet, video, pesan singkat,

<sup>5</sup> Rahmawati, Devie. Lukmanto, Giri. Kesa, Danial Deni, *Generasi Digital Natives dalam Praktik Konsumsi Berita di Lingkungan Digital*. Vol.2, No.2. (Journal Communications, 2020) h. 77.

email, dan sejenisnya.<sup>6</sup> Selain itu, mereka juga dapat melakukan *multitasking*, artinya dapat melakukan pekerjaan secara bersamaan dalam waktu yang sama, misalnya membaca artikel sambil mendengarkan musik tanpa harus terganggu dan masih bisa tetap fokus. Pendapat lain tentang digital native diungkapkan juga oleh Akçayır yang dikutip dalam Sukirman (2017), disampaikan dalam artikelnya bahwa generasi digital native adalah orang-orang yang terlahir sesudah tahun 1980.<sup>7</sup>

Dari definisi mengenai *digital natives*, dapat disebutkan bahwa karakteristik dari generasi *digital natives* antara lain sebagai berikut:

1. Kemampuan *multitasking* (melakukan beberapa pekerjaan dalam satu waktu) sangat tinggi.
2. Cenderung ingin memperoleh suatu informasi secara cepat sehingga kadang tidak memberikan toleransi terhadap sesuatu yang bersifat terlambat.
3. Cenderung lebih mudah memahami gambar dibanding teks. Akibatnya, menonton video dianggap lebih menyenangkan daripada harus membaca buku sejarah berlembar-lembar.<sup>8</sup>

Permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan teknologi pendidikan. Teknologi Pendidikan menurut *Association for*

---

<sup>6</sup> Sukirman, *Peningkatan Atmosfer Belajar Siswa Generasi Digital Native Melalui Pembelajaran Berbasis Game*. (Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan, 2017) h. 345.

<sup>7</sup> *Ibid*, h. 345.

<sup>8</sup> *Ibid*, h. 345.

*Educational Communications and Technology* atau AECT (2004) “*Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*”. Definisi AECT tahun 2004 ini juga menegaskan peranan teknologi pendidikan dalam rangka memfasilitasi belajar serta meningkatkan kinerja para karyawan. Dalam hal ini, teknologi pendidikan mampu memfasilitasi peserta pelatihan *FI* Muda dengan menggunakan media.

Ada beberapa media yang mampu memfasilitasi serta mengatasi permasalahan yang ada pada pelatihan *FI* Muda, yaitu menggunakan media visual, media audio dan media audio visual. Namun, melihat dari karakteristik usia peserta yang lebih cocok dengan menonton video dibandingkan teks, serta karakteristik materi pelatihan *FI* Muda yang berupa definisi dan proses, maka media yang tepat menjadi intervensi adalah media audio visual berupa video.

Video merupakan media yang memuat unsur audio dan visual, sehingga disebut media audio visual. Menurut Daryanto (2012), video cocok digunakan dalam proses pembelajaran secara massal, individu maupun kelompok.<sup>9</sup> Video juga merupakan bahan

---

<sup>9</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*. (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012) h. 86.

ajar non cetak yang kaya akan informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan peserta secara langsung. Selain itu, video juga memiliki kelebihan, diantaranya menurut Nugent yang dikutip dalam Busyaeri (2016), video merupakan media yang cocok untuk berbagai macam pembelajaran, seperti kelas, kelompok kecil, bahkan satu siswa seorang diri sekalipun.<sup>10</sup>

Selain itu menurut Rusman dkk (2012), video memiliki kelebihan yang berupa mampu memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa, sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan dan memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap audiens.<sup>11</sup>

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Yudianto (2017), bahwa video dapat menarik perhatian, memfokuskan konsentrasi audiens, mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar ataupun simbol.<sup>12</sup> Hal tersebut juga sesuai dengan

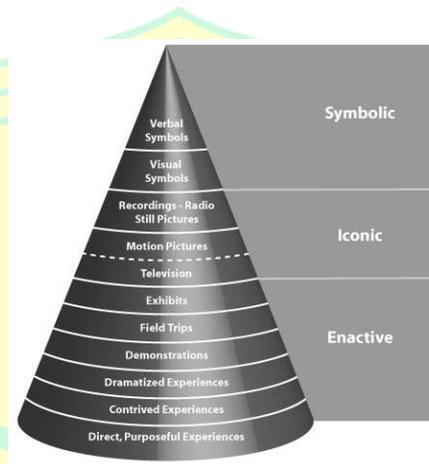
---

<sup>10</sup> Busyaeri, A. Tamsik, U. & Zaenudin, A, *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon*. Vol. 3, No. 1. (*Jurnal Al Ibtida*, 2016) h. 125.

<sup>11</sup> Rusman, Kurniawan D. & Riyana, C, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. (Jakarta: Raja Grafindo, 2012). h. 220.

<sup>12</sup> Yudianto, Arif, *Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran*. (*Seminar Nasional Pendidikan*, 2017) h. 234.

teori yang dikemukakan oleh Edgar Dale, yaitu dengan teori *Dale's Cone of Experience*.



**Gambar 1. 2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale**

Dalam teori tersebut menggambarkan tingkatan pemahaman siswa dalam kerucut pengalaman. Pada kerucut pengalaman, video terletak di bagian tengah. Pada posisi tersebut, menjelaskan bahwa media video lebih baik daripada media visual maupun media audio. Video yang tepat untuk menjadi solusi dari permasalahan pelatihan *FI Muda* adalah video animasi. Video animasi adalah suatu kumpulan dari gambar yang bergerak yang berasal dari kumpulan objek yang disusun sedemikian rupa dengan objek dapat berupa tulisan, hewan, tumbuhan, manusia dan lain sebagainya.<sup>13</sup>

<sup>13</sup> Chairiyah, C, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Benime Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup pada Siswa Kelas III SDN 101893 Bangun Rejo*. Vol. 12, No. 2 (JURNAL HANDAYANI PGSD FIP UNIMED, 2021) h. 127.

Video animasi mampu menjadi solusi karena kehadiran gambar-gambar yang bergerak (animasi) dalam materi pelatihan FI Muda mampu menambah daya penguatan (*reinforcement*) serta menambah perhatian peserta pelatihan. Selain itu, video animasi juga memiliki kelebihan yaitu mendorong keinginan peserta pelatihan untuk mengetahui lebih lanjut materi yang sedang dipelajari, dapat merangsang pengertian atau informasi yang didapat, serta dapat memperkaya media dalam pelatihan untuk memperluas persepsi peserta dalam memperdalam materi.

Landasan pemilihan media video animasi dijadikan sebagai solusi permasalahan di pelatihan FI Muda juga diperkuat oleh penelitian relevan dengan judul “Pengembangan Video Animasi Gesture sebagai Media Pelatihan Perwasitan Karate” yang dilakukan oleh Aminah pada tahun 2021. Penelitian tersebut memiliki permasalahan yaitu cakupan materi yang cukup luas dan singkatnya waktu pelatihan wasit dan juri di tiap daerah, sehingga menyebabkan kesalahan dan kurangnya keberanian wasit maupun juri dalam memberikan eksekusi peserta. Dalam pemberian materi pun masih menggunakan media yang terbatas, sehingga dibutuhkan suatu media yang dapat membantu para wasit dan juri untuk mempelajari materi.

Tujuan dari penelitian tersebut yaitu untuk menghasilkan video animasi gesture sebagai media pelatihan perwasitan karate

bagi wasit, juri maupun *newcomer*, dengan hasil penelitian yang menunjukkan video animasi gesture ini dinyatakan layak digunakan sebagai media dalam belajar gesture perwasitan karate, yang sangat membantu dalam mempelajari perwasitan atau mengingat kembali materi perwasitan.

Dengan permasalahan serta penelitian relevan yang sudah dijabarkan di atas, terdapat relevansi yaitu media yang saat ini tersedia masih terbatas, sehingga dalam penelitian ini pengembang ingin mengembangkan media untuk pelatihan FI Muda, yang akan dituangkan dalam judul **“Pengembangan Media Video Animasi Pada Pelatihan Teknis Food Inspector Muda Di Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM)”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pelaksanaan pelatihan teknis *Food Inspector* Muda?
2. Kendala apa saja yang dihadapi peserta pelatihan *Food Inspector* Muda Ketika menggunakan bahan ajar sebelumnya?

3. Media apa yang cocok dikembangkan untuk mendukung pelatihan *Food Inspector Muda*?
4. Bagaimana prosedur pengembangan video animasi untuk mata pelatihan *Food Inspector Muda*?

### C. Ruang Lingkup

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, pengembang memfokuskan pada salah satu masalah yang teridentifikasi yaitu sebagai berikut:

1. Jenis Masalah

Dalam penelitian ini pengembang memfokuskan pada masalah mengenai bagaimana prosedur pengembangan media video animasi untuk pelatihan teknis *Food Inspector Muda*.

2. Materi

Materi yang dikembangkan adalah Kejadian Luar Biasa yang terdapat dalam Pelatihan *Food Inspector Muda*.

3. Sasaran

Pegawai Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM) yang mengikuti pelatihan teknis *Food Inspector Muda*.

4. Tempat Penelitian

Penelitian pengembangan ini bertempat di Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM) RI, Jl. Percetakan Negara No.23, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10560.

#### **D. Tujuan Pengembangan**

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan media video animasi Pelatihan Teknis *Food Inspector* Muda untuk pegawai Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM) yang mengikuti pelatihan *Food Inspector* Muda.

#### **E. Kegunaan Pengembangan**

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan nantinya dapat memiliki manfaat secara teoritis, yaitu:

- 1) Menjadi referensi atau bahan acuan untuk peneliti lain yang ingin melakukan penelitian mengenai pengembangan video animasi untuk kegiatan pelatihan.
- 2) Memperluas kajian mengenai penelitian dalam pengembangan video animasi untuk memfasilitasi suatu pelatihan.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, diharapkan penelitian ini dapat memiliki beberapa manfaat, yaitu

### 1) Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menjadi sarana bagi peneliti dalam mengembangkan video animasi dengan mengimplementasikan ilmu atau teori-teori yang telah didapatkan selama berkuliah di program studi Teknologi Pendidikan.

### 2) Bagi Mahasiswa

Diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap kajian pengembangan video animasi maupun sebagai bahan rujukan dalam melakukan penelitian-penelitian berikutnya.

### 3) Bagi BPOM

Diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada pegawai BPOM yang akan menjadi peserta pelatihan *FI* Muda dalam memahami materi pelatihan.