PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

PENDIDIKAN KEAMANAN PANGAN BAGI SISWA SDN 4 BABAKAN DI SEKITAR KAMPUS IPB DARMAGA MELALUI PERMAINAN EDUKATIF DAN LEARNING BY DOING

BIDANG KEGIATAN:
PKM ARTIKEL ILMIAH

Diusulkan oleh :

Pratiwi	F24050756 / 2005
Khoirul Umam	F24050878 / 2005
Kamalita Pertiwi	F24052300 / 2005
Aji Bahtiar	F24051067 / 2005
Yessica Dwi Ariesta	F24063189 / 2006

INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2009

HALAMAN PENGESAHAN

1 Judul Kegiatan : Pendidikan Keamanan Pangan Siswa SDN 4 Babakan Di Sekitar Kampus IPB Darmaga melalui Permainan Edukatif dan Learning by Doing

2 Bidang Kegiatan : PKM Artikel Ilmiah

3 Ketua Pelaksana Kegiatan
  a. Nama Lengkap : Pratiwi
  b. NIM : F24050756
  c. Jurusan : Ilmu dan Teknologi Pangan
  d. Universitas : Institut Pertanian Bogor
  e. Alamat Rumah/HP : Taman Pinang Indah . Jalan Teratai Blok F No 41 Tangerang 15145
  f. Alamat Email : umamkhoirul@gmail.com

4 Anggota Pelaksana Kegiatan : 4 (empat) orang

5 Dosen Pendamping
  a. Nama Lengkap dan Gelar : Winiati Pudji Rahayu (Prof. Dr.)
  b. NIP : 131102036
  c. Alamat Rumah/HP : Jl. Kacapiring I/1 Taman Cimanggu, Bogor/ 08161336158

	Bogor, 26 Februari 2009
Menyetujui Ketua Departemen	Ketua Pelaksana Kegiatan
(Dr. Ir. Dahrul Syah, M.Sc.) NIP. 131 878 503	(Pratiwi) NIM. F24050878
Wakil Rektor bidang Akademik dan Kemahasiswaan	Dosen Pendamping
(Prof. Dr. Ir. Yonny Koesmaryono, MS) NIP. 131 473 999	(Prof. Dr. Winiati P Rahayu) NIP. 131 102 036

PENDIDIKAN KEAMANAN PANGAN BAGI SISWA SDN 4 BABAKAN DI SEKITAR KAMPUS IPB DARMAGA MELALUI PERMAINAN EDUKATIF DAN LEARNING BY DOING

Pratiwi[1], Khoirul Umam, Kamalita Pertiwi, Aji Bahtiar, Yessica Dwi Ariesta
Departemen Ilmu dan Teknologi Pangan, Fakultas Teknologi Pertanian,
Institut Pertanian Bogor

ABSTRAK

Hampir setiap tahun di Indonesia terjadi kasus keracunan makanan dengan angka kejadian yang cukup tinggi. Keracunan tersebut sering kali terjadi di lingkungan sekolah. Hal ini terjadi karena kurangnya pengetahuan mengenai keamanan pangan, sehingga perlu dilakukan upaya untuk mengatasi masalah tersebut serta menyiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia yang berkualitas. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan pendidikan keamanan pangan melalui permainan edukatif dan learning by doing. Kegiatan ini merupakan salah satu sarana untuk mentransformasikan informasi tentang keamanan pangan kepada masyarakat pada umumnya dan kepada siswa SD pada khususnya. Penggunaan metode ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Permainan edukatif yang dilakukan diantaranya adalah permainan untuk mengenal bahaya dalam pangan, mengenal makanan sehat/tidak sehat, mengenal makanan bergizi/tidak bergizi, cara mencuci tangan yang benar dan hal-hal lain yang berkaitan dengan keamanan pangan dan gizi. Selain itu juga dilakukan pengadaan sarana cuci tangan di sekolah.

Evaluasi terhadap pelaksanaan program ini berdasarkan hasil kuesioner dan pengamatan langsung terhadap perilaku/kebiasaan siswa SD menunjukkan hasil yang cukup baik. Kegiatan ini mampu memberikan efek positif terhadap kebiasaan siswa SD dalam memilih makanan jajanan, yaitu siswa SD lebih memiliki kesadaran untuk memilih makanan yang lebih sehat untuk dikonsumsi. Siswa SD juga bertambah pengetahuannya terhadap jenis-jenis makanan yang baik dikonsumsi atau tidak, alasan-alasan mengapa suatu makanan dapat dikategorikan baik/buruk untuk kesehatannya, dan cara mencuci tangan yang baik dan benar.

Kata kunci : Pendidikan, Edukatif, Keamanan pangan

---

[1] Korespondensi : umamkhoirul@gmail.com

PENDAHULUAN

Sebuah bangsa yang maju tentunya didukung oleh Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Oleh karena itu usaha penyiapan Sumber Daya Manusia yang berkualitas ini harus dilaksanakan pada usia sedini mungkin untuk nantinya siap menjadi penerus bangsa ke depannya. Usia dini itu bisa dimulai dari masa Sekolah Dasar, karena pada masa ini merupakan awal dari pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental manusia sehingga perhatian terhadap gizi dan kesehatan siswa SD menjadi yang utama. Namun kenyataannya belum semua elemen masyarakat terutama bagi mereka yang memiliki anak-anak yang duduk di bangku SD memiliki kesadaran penuh terhadap keamanan dan sanitasi pangan anak-anaknya, sehingga tidak dapat mengajarkan keamanan pangan yang terimplementasi dari perilaku anak terhadap keamanan pangan. Hal ini menyebabkan banyak terjadi kejadian-kejadian luar biasa keracunan pangan di Indonesia seperti kasus diare terutama yang menimpa siswa SD.

Hampir setiap tahun di Indonesia terjadi kasus keracunan makanan dengan angka kejadian yang cukup tinggi, yaitu 179 kejadian pada tahun 2007 dan 152 kejadian pada tahun 2008 (Rahayu, 2009). Keracunan tersebut sering kali terjadi di lingkungan sekolah. Konsumen dalam hal ini adalah anak-anak sekolah yang tidak mengetahui secara persis bagaimana proses pembuatan makanan dan apakah makanan tersebut telah memenuhi standar bahan baku, kebersihan, dan pengolahan yang baik. Dengan harga yang relatif murah, dapat dipastikan bahan baku, kebersihan, dan pengolahan jajanan anak sekolah patut dipertanyakan. Kebersihan dan pengolahan erat kaitannya dengan kualitas air dan media yang digunakan dan secara otomatis berkaitan pula dengan higienitas makanan. Banyak kasus keracunan makanan yang bersumber pada pengolahan makanan yang tidak higienis. Di samping itu penggunaan bahan pewarna dan pengawet terlarang yang masih banyak dilakukan oleh produsen makanan turut memberikan kontribusinya pada masalah keamanan pangan (Syah et al.,2005). Sebagai contoh masih banyak makanan yang menggunakan pewarna non-makanan seperti rhodamin untuk merangsang selera anak-anak dengan membuat warna makanan tersebut menarik. Ironisnya makanan dengan pewarna dan pengawet yang dilarang serta makanan yang tidak higienis ini banyak dijual di kantin sekolah.

Masalah keracunan makanan dan keamanan pangan timbul karena kurangnya pengetahuan masyarakat Indonesia mengenai keamanan pangan. Selain itu, sikap masyarakat yang kurang peduli terhadap keamanan pangan juga turut mempengaruhi permasalahan tersebut (Rahayu, 2005). Untuk itu, perlu dilakukan upaya sosialisasi mengenai keamanan pangan kepada masyarakat baik produsen maupun konsumen. Sebagai langkah awal untuk sosialisasi keamanan pangan kepada masyarakat khususnya kepada siswa sekolah maka perlu ada tindakan nyata untuk meningkatkan kecerdasan pangan melalui penyuluhan keamanan pangan. Kegiatan ini merupakan salah satu sarana untuk mentransformasikan informasi tentang keamanan pangan kepada masyarakat pada umumnya dan kepada siswa SD pada khususnya. Kegiatan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sarana pendidikan keamanan pangan kepada masyarakat sejak usia dini sehingga pengetahuan masyarakat tentang keamanan pangan dapat meningkat dan menimbulkan sikap awareness dalam masalah keamanan pangan.

Pelaksanaan program yang telah dilakukan pada tahun 2008 yang lalu bertujuan meningkatkan kesadaran dan pengetahuan siswa Sekolah Dasar sekitar IPB Darmaga terhadap pentingnya memilih jajanan yang sehat, aman, dan bersih, serta meningkatkan kualitas pengetahuan siswa mengenai keamanan dan sanitasi pangan

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi kegiatan pendahuluan melalui survey dan pengumpulan data yang dilanjutkan dengan kegiatan pendidikan melalui permainan edukatif dan learning by doing. Setiap kegiatan tersebut menggunakan beberapa instrumen pembantu.

Instrumen Pelaksanaan

Dalam melaksanakan program kegiatan ini, yang pelaksana gunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi adalah berupa gambar, poster, permainan-permainan edukatif seperti permainan Sabun, Makanan, Kuman, kemudian permainan Kontaminasi Silang dan permainan adu cepat menentukan makanan yang sehat dan tak sehat. Dalam melaksanakan permainan tersebut, alat-alat yang digunakan beberapa berasal dari Badan POM, seperti glitter bug dan lampu UV, dan poster, sedangkan untuk gambar dibuat sendiri oleh pelaksana.

Pada pertemuan akhir, materi disampaikan dalam bentuk slide powerpoint dan dengan memperlihatkan contoh makanan yang basi, berkapang dan berwarna mencolok. Dalam kegiatan juga dilakukan praktek mencuci tangan yang baik menggunakan sabun dan air mengalir.

Dalam pelaksanaan program, pelaksana program juga dibantu oleh teman-teman mahasiswa dari Himpunan Ilmu dan Teknologi Pangan IPB. Jumlah mahasiswa yang ikut sebagai pelaksana dalam kegiatan ini sebanyak 26 orang.

Survey dan Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam program ini didapatkan dengan metode pengamatan (observasi), wawancara dengan pihak guru-guru, petugas kebersihan di sekolah, penjual jajanan, orang tua siswa dan siswa-siswi kelas 1 sampai kelas 6 SD, serta dengan pengisisan kuisioner. Data yang diperoleh bersifat primer dan bersifat sekunder. Data ini akan dijadikan acuan dalam penerapan program serta bahan evaluasi.

Permainan Edukatif dan Learning by Doing

Permainan kuman dan Sabun

Pelaksanaan permainan ”kuman dan sabun”. Siswa-siswa dibagi menjadi 6 kelompok sesuai dengan kelasnya, kemudian per kelas akan dipandu 3-4 orang untuk bermain kuman dan sabun. Satu siswa berperan menjadi sabun, satu siswa menjadi makanan, dan satu siswa menjadi kuman masing-masing ditutup matanya. Teman-teman yang lain mengarahkan supaya makanan tidak terkena kuman dan kuman bisa dibunuh oleh sabun. Permainan berjalan dengan lancar dan baik. Kemudian setelah permainan, anak-anak dikumpulkan ke dalam kelas lagi untuk diberi penjelasan mengenai pesan yang terkandung dalam permainan tersebut.

Membedakan pangan sehat dan tidak sehat

Pada permainan makanan sehat dan tidak sehat, disajikan gambar-gambar makanan sehat dan tidak sehat. Disediakan juga untuk masing-masing kelompok bermain 3 wadah untuk tempat gambar tersebut. Gambar-gambar dimasukkan ke dalam wadah, kemudian siswa-siswa diminta untuk menggolongkan makanan yang sehat dan tidak sehat. Makanan yang sehat dimasukkan ke satu wadah dan makanan tidak sehat ke wadah yang lainnya. Lalu setelah itu dilakukan permainan mengenal jenis-jenis makanan sehat, yaitu satu kelas dibagi menjadi dua kelompok. Masing-masing kelompok diminta untuk menuliskan contoh-contoh makanan sehat dan makanan tidak sehat di papan tulis.

Permainan kontaminasi silang

Permainan kontaminasi silang dilakukan dengan beberapa variasi, ada yang menggunakan bola sebagai media dan dengan metode jabat tangan. Permainan dengan bola dilakukan oleh tiga atau empat siswa. Bola tersebut diberi glitter bug kemudian anak tersebut memegang bola, dan melemparkan bola tersebut ke teman-teman yang lain. Setelah beberapa kali lemparan, masing-masing anak diminta untuk menunjukkan tangan yang mengenai bola di bawah lampu UV. Tangan anak akan terlihat mengilap karena ada bubuk glitter bug yang menempel ke tangan anak. Dengan cara demikian dapat ditunjukkan bahwa kuman yang diumpamakan dengan glitter bug dapat berpindah dari satu tempat/tangan ke tangan lain. Setelah menunjukkan tangan di bawah sinar lampu UV anak diminta untuk mencuci tangannya dengan berbagai cara. Cara pertama adalah dengan mencuci tangan dengan mengelap tangan dengan tisu, kedua mencuci tangan dengan air tanpa sabun, dan yang ketiga adalah dengan mencuci tangan dengan sabun. Kemudian hasil ketiga cara mencuci tangan tersebut dibandingkan di bawah sinar lampu UV. Terlihat bahwa tangan yang dicuci dengan sabun, tidak ada sisa glitter bug, sedangkan dua cara yang lain menghasilkan tangan yang masih menyisakan glitter bug.

Metode jabat tangan tidak jauh berbeda dengan metode bola. Pada metode jabat tangan, satu anak diminta untuk maju ke depan dan tangannya diberikan bubuk glitter bug. Kemudian anak tersebut diminta untuk berjabat tangan dengan beberapa anak lain. Anak-anak yang telah bersalaman dengan anak yang diberikan bubuk glitter bug diminta untuk menunjukkan tangannya di bawah lampu UV. Terlihat sesuatu yang mengilap di tangan anak yang berjabat tangan dengan anak yang diberikan bubuk glitter bug. Anak kemudian diminta untuk mencuci tangannya dengan tiga cara seperti yang dilakukan pada metode bola.

Membedakan pangan layak dan tidak layak konsumsi

Metode dilaksanakan dengan menampilkan makanan yang layak makan dan tidak layak makan menggunakan presentasi powerpoint. Tiap makanan yang ditampilkan dibahas bersama-sama apakah makanan tersebut baik atau buruk bagi kesehatan dan alasannya. Pelaksana juga memperlihatkan contoh makanan yang basi, berkapang dan berwarna mencolok. Dalam presentasi tersebut juga ada penjelasan mengenai poster keamanan pangan dari Badan POM. Kemudian bersama-sama dengan penyuluh anak-anak mempraktekkan cara mencuci tangan yang baik. Setelah mendapat penjelasan, untuk mengetahui tingkat pemahaman anak-anak, ditayangkan gambar makanan-makanan lalu anak-anak tersebut diminta untuk menuliskan di selembar kertas pendapat mereka apakah makanan tersebut baik atau buruk dan alasan mengapa mereka berpendapat demikian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Survey dan Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan meliputi data kondisi fasilitas kebersihan (jumlah kamar mandi, kondisi kamar mandi, jumlah tempat sampah), data kondisi jajanan (jenis jajanan, kondisi fisik, dan kimia jajanan), dan data kondisi siswa (kebiasaan siswa mencuci tangan, pengetahuan siswa mengenai kebersihan dan keamanan pangan, dan jenis jajanan yang sering dikonsumsi siswa).

Kondisi Geografis dan Sumber Daya Manusia

Program dilaksanakan Sekolah Dasar Negeri 4 Babakan yang terletak di sekitar kampus IPB Darmaga dengan jumlah siswa yang terlibat adalah sebanyak 427 siswa dari kelas 1 sampai dengan kelas 4.

Tabel 1. Jumlah Siswa-Siswi SDN 4 Babakan Darmaga yang Terlibat dalam Program

No	Kelas	SDN 4	
		Pria	Wanita
1	Kelas 1	65	50
2	Kelas 2	61	48
3	Kelas 3	47	50
4	Kelas 4	57	49
	Jumlah	230	197

Kondisi Fasilitas Kebersihan

Kondisi fasilitas kebersihan yang tersedia di SDN 4 Darmaga masih jauh dari cukup. Kamar mandi yang ada tidak memenuhi standar kebersihan yang seharusnya, sehingga siswa-siswi SDN tersebut tidak memiliki prasarana yang baik untuk menjaga kebersihan dirinya sendiri seperti fasilitas untuk cuci tangan. SDN 4 Babakan Darmaga memiliki fasilitas kamar mandi sebanyak 2 buah. Kamar mandi tidak dapat digunakan karena dalam kondisi rusak dan tidak ada suplai air. Kamar mandi tersebut terletak di satu lokasi di pojok belakang sekolah sehingga akses siswa menuju kamar mandi menjadi sulit.

Selain itu fasilitas tempat sampah yang tersedia jumlahnya masih kurang, yaitu sebanyak 5 buah untuk 632 total siswa dari kelas 1 sampai dengan kelas 6, sehingga siswa-siswi SDN tersebut masih cenderung membuang sampah sembarangan karena lokasi tempat sampah yang kurang strategis.

Kondisi Jajanan / Makanan dan Minuman di Sekitar Sekolah

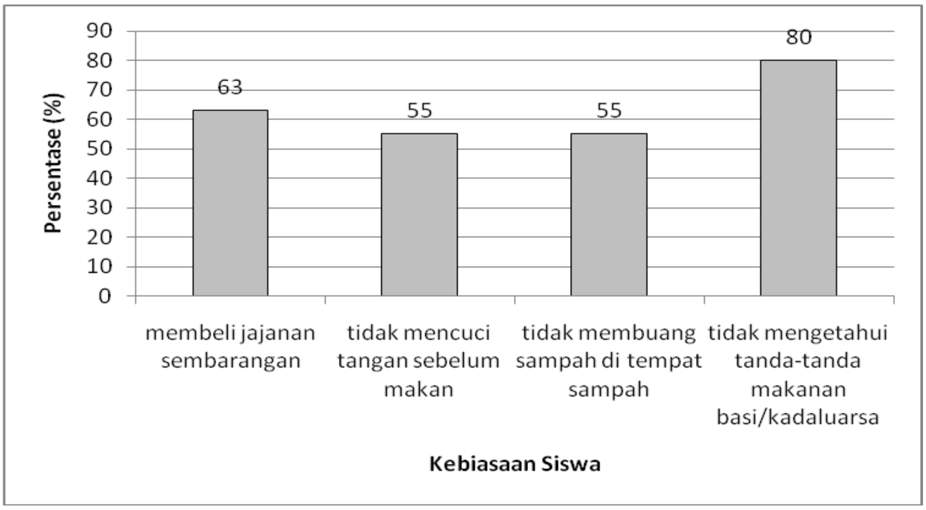
Jajanan yang dijual di sekitar SDN 4 terdiri dari : minuman sirup, siomay dengan saos, cimol, ciki, es puter dengan sirup warna warni. Kondisi jajanan tersebut banyak yang menggunakan zat pewarna buatan secara berlebihan sehingga warnanya sangat mencolok dan zat pemanis buatan berlebihan sehingga rasa manisnya sangat menyengat, misalnya pada minuman sirup. Menurut Wiratno (1998), kondisi minuman sirup di sekolah yang sama terkontaminasi koliform dalam jumlah yang besar. Hal ini mengakibatkan rentan terjadinya penyebaran penyakit menular seperti demam usus/ disenteri.

Selain itu juga digunakan zat pengawet dan penyedap rasa secara berlebihan seperti pada produk-produk ciki dan bakso. Selain penggunaan bahan tambahan pangan yang dosisnya berlebihan tersebut, kondisi sanitasi makanan yang ada di sekitar SDN 4 tersebut juga tidak terjamin. Pencucian mangkok atau piring hanya menggunakan air dalam satu ember yang diganti beberapa kali. Adanya lalat yang menghinggapi makanan menyebabkan makanan menjadi tercemar oleh mikroba yang terbawa oleh lalat tersebut. Selain itu makanan dan minuman yang dijual juga tidak dilindungi / ditutupi sehingga banyak debu, kotoran, dan mikroba yang terbawa angin menempel pada makanan dan minuman tersebut.

Kondisi Kesehatan Siswa-Siswi SDN 4 dan Permasalahannya.

Secara umum permasalahan yang terjadi di bidang keamanan pangan siswa-siswi SDN 4 adalah masih minimnya pengetahuan dan kesadaran siswa-siswi SDN 4 mengenai pemilihan jajanan yang sehat, aman, dan bersih. Siswa-siswi SDN 4 tidak mengetahui dampak yang timbul akibat mengkonsumsi jajanan yang menggunakan zat pewarna, zat pemanis buatan, pengawet, dan penyedap rasa secara berlebihan tersebut. Selain itu juga pola hidup bersih belum tertanam dalam jiwa siswa-siswi SDN 4. Kebiasaan mencuci tangan sebelum dan sesudah makan belum diterapkan dalam kehidupan mereka. Dengan kondisi yang seperti itu maka secara tidak langsung dan tidak disadari mereka telah mengkoleksi berbagai macam penyakit dalam tubuh mereka walaupun dampaknya tidak langsung dirasakan.

Sebelum program dimulai kami memberikan kuesioner untuk anak kelas 1-4 SD. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar anak (63%) membeli jajanan yang dijual di sekitar sekolah tanpa memperhatikan bahwa jajanan itu baik atau buruk untuk kesehatan mereka, mereka juga tidak selalu mencuci tangan ketika makan dan tidak selalu membuang sampah di tempat sampah (55%). Sebagian besar dari anak-anak tersebut (80%) juga tidak mengetahui tanda-tanda makanan basi/kadaluwarsa (Gambar 1).



Gambar 1. Persentase Kebiasaan Siswa Sebelum Program

Pendidikan melalui Permainan Edukatif dan Learning by Doing

Pelaksanaan program edukatif secara keseluruhan dilaksanakan selama 4 bulan, yang meliputi persiapan, penyuluhan dengan permainan edukatif, pembangunan keran air, dan evaluasi. Dalam pendidikan karakter Lickona (1992) menekankan pentingnya tiga komponen karakter yang baik, yaitu pengetahuan tentang moral, perasaan tentang moral, dan perbuatan bermoral. Hal ini diperlukan agar siswa didik mampu memahami, merasakan, dan mengerjakan sekaligus nilai-nilai kebajikan (Megawangi, 2007).

Penyuluhan dilaksanakan selama 8 minggu dalam 4 kali pertemuan dengan durasi setiap pertemuan 1.5 jam. Materi yang diberikan setiap minggunya disusun dalam bentuk kurikulum permainan edukatif sederhana yang dapat diaplikasikan dalam rentang waktu yang relatif pendek secara bertahap. Pada pelaksanaan tiap kegiatan dilakukan dalam dua sesi: pukul 09.00-11.30 untuk siswa-siswi kelas 1 dan 2 SD, sedangkan sesi kedua dilaksanakan pada pukul 15.00-16.30 untuk siswa-siswi kelas 3 dan 4 SD.

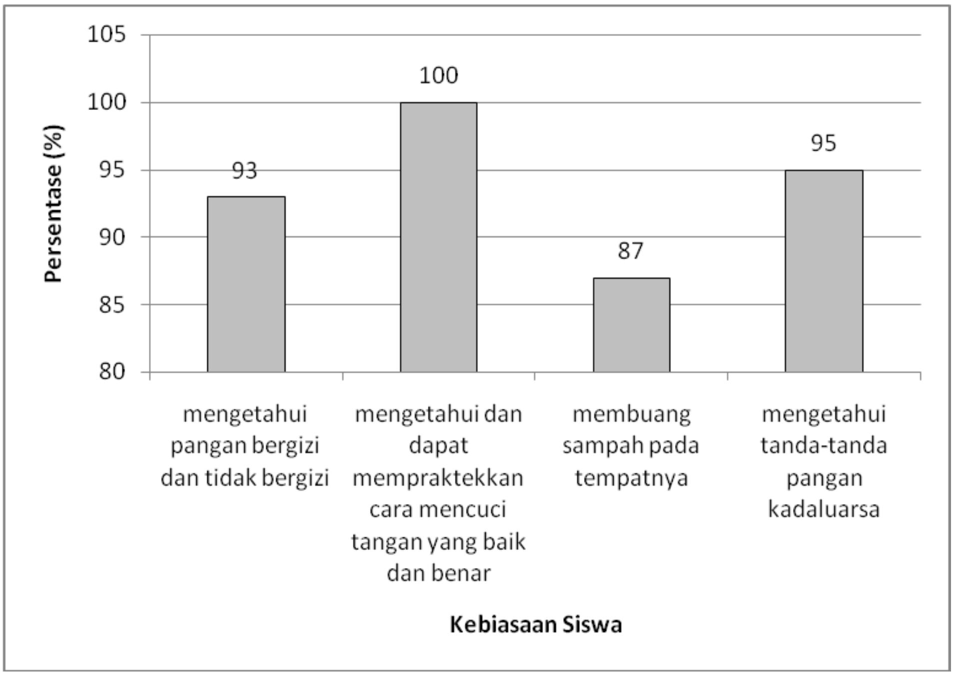
Materi yang disampaikan pada pertemuan pertama adalah perkenalan dan kebersihan diri dengan bermain ”kuman dan sabun”.Pemateri yang terdiri dari 26 mahasiswa Ksatria Peduli Pangan-Himpunan Ilmu dan Teknologi Pangan IPB diperkenalkan dan dilanjutkan dengan menyayikan lagu bersama-sama agar dapat membangun suasana gembira. Setelah itu dilakukan permainan. Permainan berjalan dengan lancar dan baik. Setelah permainan, siswa-siswi dikumpulkan ke dalam kelas lagi untuk diberi penjelasan mengenai pesan yang terkandung dalam permainan. Setelah diberi penjelasan, siswa-siswi diberi snack, dan sebelum memakan snack tersebut, anak diarahkan untuk mencuci tangan terlebih dahulu. Pada pertemuan pertama juga disampaikan 4 buah tempat sampah ke sekolah tersebut.

Materi yang diberikan pada pertemuan kedua adalah membedakan makanan bergizi dan tidak bergizi serta bahaya makanan berwarna. Selain itu juga diperagakan mengenai kontaminasi silang oleh mikroba. Pesan yang disampaikan adalah kuman dapat berpindah dari satu tangan ke tangan lain atau melalui suatu benda. Kuman yang berpindah ini dapat menempel ke tangan dan menempel ke makanan yang dimakan. Jika makanan yang dimakan terkena kuman maka anak-

anak dapat terkena penyakit yang dibawa oleh kuman tersebut. Pada pertemuan ini disampaikan 6 tempat sampah lagi kepada sekolah tersebut.

Pertemuan ketiga ini, materi yang disampaikan adalah mengenai makanan yang layak makan dan tidak layak makan, serta makanan yang aman dan tidak aman dikonsumsi. Dari informasi yang diberikan saat presentasi, banyak dari anak-anak tersebut yang dapat menerima informasi tersebut dan menuliskannya kembali saat ditanya mengenai apakah makanan tersebut baik/tidak bagi mereka dan alasannya. Pada saat itu juga dilihat bagaimana pemahaman mereka mengenai materi yang diberikan yang tercermin dari jawaban anak-anak tersebut. Dengan demikian dapat dilihat peningkatan pengetahuan anak-anak tersebut.

Pertemuan keempat merupakan pertemuan terakhir dari kegiatan ini. Telah diberikan sebanyak 3 keran air tambahan untuk menanggulangi masalah sedikitnya keran air yang tersedia. Pada pertemuan ini juga dilakukan survei untuk mengetahui keberhasilan program ini. Dari hasil survei didapatkan bahwa sebesar 100% anak-anak telah mengetahui dapat mempraktekkan cara mencuci tangan dengan baik dan benar, 93% anak-anak mengetahui pangan bergizi dan tidak bergizi, 95% anak-anak mengetahui tanda-tanda makanan kadaluwarsa, dan 87% anak-anak telah membuang sampah di tempat yang benar (Gambar 2). Dari persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini cukup berhasil karena pemahaman telah mencapai lebih dari 80% populasi dengan kenaikkan beberapa parameter lebih dari 30%.



Gambar 2. Persentase Kebiasaan Siswa Setelah Program

Mengingat keberhasilan program ini, disarankan agar pelaksanaan ke depannya melibatkan Himpunan Mahasiswa Peduli Pangan Indonesia (HMPPI) sebagai induk organisasi mahasiswa teknologi pangan dan gizi di tingkat nasional, sehingga melalui HMPPI program ini dapat dilaksanakan oleh SD-SD lain di seluruh Indonesia. Pelaksana juga mengeluarkan sertifikat untuk para pihak yang membantu terselenggaranya program.

KESIMPULAN

Pelaksanaan program ini cukup berhasil karena terjadi peningkatan pengetahuan siswa sebanyak kurang lebih 30% dan siswa mampu mempraktekkannya dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini mampu memberikan efek positif terhadap kebiasaan siswa dalam memilih makanan jajanan, yaitu memilih makanan yang lebih sehat untuk dikonsumsi. Siswa-siswi mengerti alasan mengapa suatu makanan dapat dikategorikan aman/tidak untuk kesehatannya, dan mampu mempraktekkan cara mencuci tangan yang baik dan benar.

Saran yang dapat diberikan adalah penerapan program ini secara nasional agar anak-anak Indonesia memiliki kesadaran dan kepedulian mengenai keamanan makanan yang mereka konsumsi. Di lain pihak, mahasiswa sebagai kader bangsa telah berpartisipasi terhadap pembangunan nasional di bidang penguatan sumber daya manusia.

DAFTAR PUSTAKA

Syah D, Syatrya Utama, dan Zuhri Mahrus. 2005. Manfaat dan Bahaya Tambahan Pangan. Bogor: Himpunan Alumni Fakultas Teknologi Pertanian

Lickona T. 1992. Educating for Character, How Our School Can Teach Respect and Resposibility. New York: Bantam Books

Megawangi, Ratna. 2007. Pendidikan Karakter Solusi yang Tepat untuk Membangun Bangsa. Bogor: Indonesia Heritage Foundation

Rahayu WP dan Nababan. (ed.). 2005. Penyuluhan Keamanan Pangan di Sekolah. Jakarta : Direktorat Surveilan dan Penyuluhan Keamanan Pangan. Badan POM RI. ISBN 979-3446-60-9

Rahayu WP. 2009. Good Practicess untuk Food Service. Badan POM RI

Wiratno, Suryo. 1998. Kajian Mutu dan Cemaran Logam Berat Produk Jajanan Sirup pada Beberapa Sekolah Dasar Di Lingkar Kampus IPB Darmaga. Skripsi. Fakultas Teknologi Pertanian IPB, Bogor