

Pengembangan Buku Saku *Digital* Pelatihan *Hygiene* Sanitasi Pada Penjamah Makanan Kampung Kue Rungkut Surabaya

Januar Trihardi¹, Sri Handajani², Mauren Gita³, Romadhoni⁴
^{1,2,3,4} Universitas Negeri Surabaya

Abstract. *This study aims to determine: (1) The results of the development of a digital pocketbook of sanitation hygiene training for food handlers of Rungkut Surabaya cake village, (2) The feasibility of digital pocketbook material, (3) The feasibility of digital pocketbook media, (4) The response of food handlers of Rungkut Surabaya cake village to the feasibility of digital pocketbook of sanitation hygiene training. This research method is R&D with the PLOMP development model with only four stages due to the limited time and costs required for research. Validation of digital pocketbooks involves three material experts and three media experts, The object of research is a digital pocketbook. Questionnaires used in data collection are material validation sheets, media and digital pocketbook user response questionnaires. The data analysis technique was carried out descriptively quantitative. The results showed: (1) The results of the digital pocket book that have been made in the form of online links covering hygiene sanitation material, (2) The digital pocket book material is feasible with an average value of 85% including the interpretation of very feasible and (3) The digital pocket book media is feasible with an average value of 87% including the interpretation of very feasible (4) The response of food handlers obtained an average score of 86% with a very good interpretation. This implies that the digital pocket book of the research results can be used in training and learning.*

Keywords: *Development, Digital pocket book, Sanitation Hygien*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Hasil pengembangan buku saku *digital* pelatihan *hygiene* sanitasi pada penjamah makanan kampung kue Rungkut Surabaya, (2) Kelayakan materi buku saku *digital*, (3) Kelayakan media buku saku *digital*, (4) Respon penjamah makanan kampung kue Rungkut Surabaya terhadap kelayakan buku saku *digital* pelatihan *hygiene* sanitasi. Metode penelitian ini adalah R&D dengan model pengembangan PLOMP dengan empat tahapan saja dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya yang diperlukan untuk penelitian. Validasi buku saku *digital* melibatkan tiga orang ahli materi serta tiga orang ahli media, Objek penelitian berupa buku saku *digital*. Kuisisioner yang digunakan dalam pengambilan data adalah lembar validasi materi, media dan angket respon pengguna buku saku *digital*. Adapun teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Hasil buku saku *digital* yang sudah dibuat berupa link berbentuk *online* mencakup materi *hygiene* sanitasi, (2) Materi buku saku *digital* sudah layak dengan nilai rerata 85% termasuk kedalam interpretasi sangat layak dan (3) Media buku saku *digital* sudah layak dengan nilai rerata 87% termasuk kedalam interpretasi sangat layak (4) Respon penjamah makanan diperoleh skor rerata 86% dengan interpretasi sangat Baik. Hal ini mengimplikasikan bahwa buku saku *digital* hasil penelitian dapat digunakan dalam pelatihan maupun pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Buku saku *digital*, *Hygiene* Sanitasi

LATAR BELAKANG

Makanan yang aman dan sehat diperoleh dengan melaksanakan praktik higienis dalam proses produksi makanan. Sebaliknya makanan yang tidak aman merupakan sumber penyebab penyakit akibat makanan. Praktik higienis penjamah makanan dimaksudkan untuk menghindari kerusakan makanan dan penurunan kualitas makanan mulai dari bahan mentah hingga menjadi makanan yang siap untuk dimakan. Praktik higienis merupakan bagian dari higiene sanitasi makanan yang bertujuan untuk pengawasan dan pencegahan makanan agar tidak terkontaminasi bakteri, baik secara langsung maupun tidak langsung. (Soedirham, S. H. 2020).

Sebagian besar penyebab penyakit bawaan berasal dari mikroorganisme, seperti bakteri, parasit, ataupun bahan kimia. BPOM RI (2019) melaporkan bahwa kejadian luar biasa (KLB) keracunan pangan di Indonesia, 13.21% disebabkan oleh mikroba terkonfirmasi, 45.28% dugaan mikroba, 7.55% diduga oleh kima, 5.66% oleh kimia terkonfirmasi, dan 28.40% lainnya tidak diketahui penyebabnya. Wabah penyakit bawaan makanan banyak berasal dari perusahaan pelayanan makanan dan penyakit bawaan makanan banyak berasal dari luar rumah. Agak berbeda dengan laporan BPOM RI (2023) bahwa wabah penyakit bawaan makanan banyak disebabkan oleh masakan rumah tangga (50%), jajanan atau pangan siap saji (21%), dan (29%) sisanya berasal dari pangan olahan dan jasa boga. Berdasarkan data tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa penjamah makanan belum menerapkan praktik pengolahan secara higienis.

Penjamah makanan terutama yang tidak tahu atau belum mendapatkan pengetahuan higiene dan sanitasi, penjamah makanan seperti tersebut di atas berpotensi untuk mengkontaminasi makanan dalam produksi makanan secara massal. Pengetahuan merupakan salah satu penyebab terjadinya penyakit akibat makanan atau kontaminasi makanan. Penjamah makanan memerlukan kemampuan dan tahu tentang dasar kebersihan dan keamanan pangan serta keterampilan dalam Kesehatan guna untuk mencegah penularan penyakit. Pengetahuan merupakan salah satu penyebab terjadinya penyakit akibat makanan atau kontaminasi makanan. Penjamah makanan memerlukan kemampuan dan tahu tentang dasar kebersihan dan keamanan pangan serta keterampilan dalam Kesehatan guna untuk mencegah penularan penyakit.. Ketidaktahuan penjamah merupakan sebuah penyebab terjadinya penularan penyakit (Nildawati 2020) Untuk merubah pola pikir dan perilaku penjamah makanan tersebut maka perlu dilakukan dengan memberikan informasi melalui pelatihan tentang higiene sanitasi makanan.

Pelatihan merupakan suatu proses dimana seseorang memperoleh kemampuan untuk melakukan sesuatu pekerjaan. Pelatihan akan memberikan pengetahuan dan keterampilan yang spesifik yang nantinya dapat diidentifikasi untuk digunakan dalam pekerjaan. Agar pelatihan dapat berjalan dengan baik maka perlu disusun perangkat pelatihan. Perangkat pelatihan dapat memudahkan pelatih dalam menyampaikan materi dan tercapainya tujuan yang diharapkan. Dengan media atau perangkat pelatihan, peserta juga dapat memahami materi yang disampaikan oleh pelatih. Pelatihan *hygiene* dan sanitasi sangat diperlukan oleh pelaku usaha makanan. Kampung kue Surabaya, tepatnya terletak di kawasan jalan Rungkut Lor II kecamatan Rungkut Surabaya. Diawali dari usaha pembuatan kue tradisional yang dilakukan oleh seorang ibu, kemudian berkembang dilakukan oleh pelaku usaha jajanan lainnya hingga berkembang menjadi satu Kawasan penghasil Kue di Surabaya. Namanya yang sudah banyak dikenal, belum diimbangi oleh praktik produksi yang baik dan benar. Sesuai dari hasil penelitian Amelia M (2018) yang menunjukkan bahwa mayoritas penjamah makanan memiliki sikap yang cukup (55,3%) dan cara produksi yang baik dan benar (CPPB) tergolong kategori buruk (89,5%), sehingga sangat perlu diberikan pembinaan berupa pelatihan sanitasi hygiene.

Dalam hal ini, pelatihan memerlukan media yang sesuai dengan karakteristik penjamah makanan yang ada di kampung kue Rungkut Surabaya. Berdasarkan karakteristik pembelajarnya yaitu orang dewasa, maka perlu dikembangkan media yang menarik dan tidak membosankan berupa buku saku digital. Hal tersebut yang melatar belakangi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Buku Saku Digital Pelatihan Hygiene Sanitasi pada Penjamah Makanan Kampung Rungkut Surabaya”.

KAJIAN TEORITIS

Pengembangan

Penelitian dan pengembangan (*research and development* (R&D)) merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Buku Saku Digital

Buku saku digital adalah buku yang dapat diakses melalui *smartphone* dengan menggunakan akses internet maupun tanpa akses internet. Buku saku digital dapat berupa

aplikasi maupun *file* sehingga bisa diakses kapan saja dan dimana saja sebagai pengganti media pembelajaran maupun pelatihan. Buku dapat memberikan informasi yang akurat, namun seiring dengan berkembangnya zaman sudah banyak buku yang bertransformasi menjadi buku elektronik yang lebih praktis. Ardiansyah D dan Lusya Rakhmawati L (2013) menyebutkan bahwa buku digital atau buku elektronik (disingkat *E-Book*) adalah buku yang ditampilkan di layar komputer.

Buku yang dikemas dalam bentuk digital semestinya memiliki nilai lebih dibandingkan dengan buku cetak biasa yang banyak beredar karena menggunakan alat bantu berupa komputer (PC), tablet, maupun *smartphone* yang dapat menampilkan fitur-fitur berupa gambar, suara, animasi maupun video. Kelebihan buku saku digital adalah mudah dibawa kemana saja, isi lebih sedikit, ringkas, mudah dipahami, hemat biaya produksi, dan cocok untuk menjadi media hafalan.

Pelatihan

Pelatihan merupakan suatu proses peningkatan secara sistematis dan sesuai dengan kebutuhan para pekerja/karyawan dengan meningkatkan keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman serta motivasi diri. Pelatihan adalah proses pembelajaran karyawan yang memungkinkan pegawai melaksanakan pekerjaan yang sesuai dengan standar perusahaan tujuan utama suatu program pelatihan adalah meningkatnya kompetensi pegawai sehingga memungkinkan berkinerja lebih baik dalam organisasinya. Tujuan pelatihan adalah meningkatnya mutu dan dipertahankannya sumber daya manusia yang kompeten dibidangnya. Program pelatihan yang dirancang secara sistematis dan dilaksanakan dengan sebaik baiknya akan mencapai tujuan itu. Manfaat pelatihan menurut Widodo (2015) dapat dikategorikan menjadi tiga yaitu perilaku (*Attitude*), pengetahuan (*Knowledge*) dan keterampilan (*Skill*)

Hygiene Sanitasi

Higiene (berasal dari nama dewi kesehatan Yunani, *Hygieia*) biasa diartikan sebagai “kebersihan”, tetapi dalam arti luas higiene mencakup semua keadaan dan praktek, pola hidup, kondisi tempat dan lain sebagainya di sepanjang rantai produksi, yang diperlukan untuk menjamin keamanan pangan (Surono dkk, 2016). Sanitasi adalah suatu usaha pencegahan penyakit yang menitikberatkan kegiatan pada usaha kesehatan lingkungan (Rejeki, 2015). Dengan demikian, sanitasi merupakan usaha maupun tindakan dari seseorang terhadap lingkungan sekitarnya agar terkondisi bersih dan sehat.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan. Dalam pengembangan buku saku ini, penelitian mengadaptasi dari model pengembangan PLOMP. Model PLOM terdiri dari fase investigasi awal (*Preliminary investigation*), fase desain (*design*), fase realisasi/konstruksi (*realization/construction*), dan fase tes, evaluasi dan revisi (*Test, evaluation dan revision*) dan implementasi (*implementation*). Peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan ini karena dirasa tahapan tahapan yang ada jelas dan memaparkan secara singkat tentang proses pengembangan. penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap tes, evaluasi dan revisi saja dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya.

Prosedur Penelitian

1. Fase Investigasi Awal

Pada fase ini, peneliti mengumpulkan data -data atau informasi yang ada di lokasi penelitian dan mengidentifikasi permasalahan yang terkait pengumpulan data ini berfungsi untuk memperkuat latar belakang masalah, tujuan penelitian serta manfaatnya

2. Fase Desain

Berdasarkan hasil analisis, tahap yang selanjutnya dilakukan adalah tahap desain atau perancangan produk yang meliputi tahap desain media (*Story board*) dan menetapkan materi.

3. Fase Realisasi/Konstruksi

Dalam tahap realisasi ini peneliti mengumpulkan bahan bahan yang mendukung dalam mengembangkan produk. Peneliti menggunakan aplikasi Canva sebagai tempat desain media kemudian dilanjutkan dengan website *flipbook* kemudian di validasi kepada para ahli.

4. Fase Tes, Evaluasi dan Revisi

Proses validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi terkait media yang dikembangkan. Setelah produk dinyatakan valid kemudian bisa diuji coba, peserta pelatihan diminta mengisi angket/kuisisioner untuk mengetahui respon penjamah makanan terhadap media yang dikembangkan.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. lembar validasi : Instrumen ini digunakan untuk mengetahui penilaian atas materi *Hygiene* Sanitasi dan media buku saku digital. Instrumen ini meliputi lembar validasi yang di isi oleh ahli materi dan media
2. angket respon pengguna media : Angket respon pengguna media berupa pertanyaan untuk mengetahui tanggapan penjamah makanan terhadap materi *hygiene* sanitasi yang telah disusun.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan analisis deskriptif kuantitatif, yaitu memaparkan hasil penelitian berdasarkan data yang telah diperoleh untuk mengetahui kelayakan materi, media dan hasil respon penggunaan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengembangan

Berdasarkan dari tahapan penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa

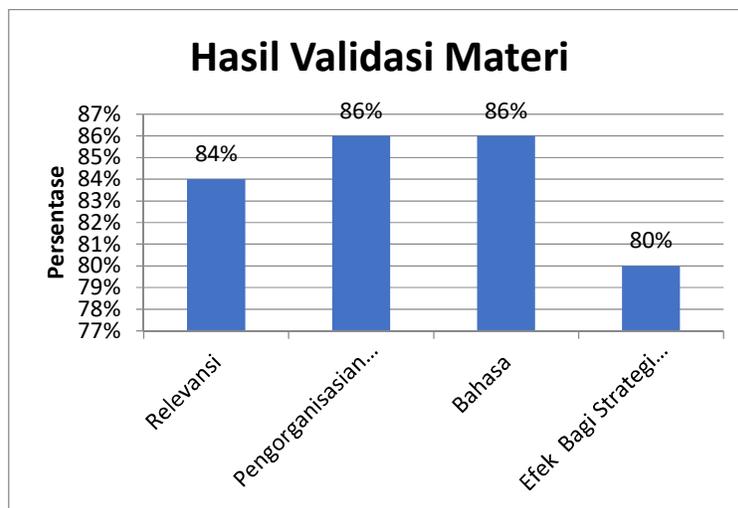
- a. Pada tahap pengkajian awal, Hasil observasi dan wawancara secara langsung yang dilakukan peneliti kepada salah satu penjamah makanan yang ada di lokasi tersebut menunjukkan bahwa lokasi tersebut sebelumnya sudah pernah mendapatkan pelatihan *hygiene* sanitasi pada Januari tahun 2022 kemarin. Berdasarkan observasi di lapangan, proses *hygiene* sanitasi belum diterapkan secara maksimal, terlihat dari pengamatan langsung ketika proses produksi syarat syarat *hygiene* sanitasi belum terpenuhi.
- b. Pada tahap desain, peneliti mencoba memberikan solusi berupa media pelatihan berupa flipbook, dengan merumuskan materi yang sesuai dengan kebutuhan penjamah makanan yang akan dijadikan bahan penelitian dan sebagai bahan pembuatan media.
- c. Tahap realisasi, peneliti membuat sebuah buku saku berbasis *flipbook* dan menyusun langkah-langkah pembuatannya. Visualisasi digitalnya dapat dilihat di barcode 1
- d. Tahap tes, evaluasi dan revisi merupakan proses terakhir yang dijalani peneliti yaitu melakukan validasi untuk mengetahui kelayakan media yang sedang dikembangkan. Terdapat tiga validator materi dan media yang kompeten dibidangnya. Masing-masing validator akan memvalidasi setiap komponen yang ada, setelah divalidasi akan dilakukan revisi sesuai saran arahan validator. Setelah valid dan layak kemudian diuji

cobakan kepada penjamah makanan untuk mendapatkan data respon terkait pengembangan media yang sedang dikembangkan.

2. Hasil Validasi dan Pembahasan

a. validasi Materi

setelah melakukan validasi dan revisi 1 kali diperoleh nilai rerata pada aspek relevansi, pengorganisasian materi, bahasa, dan aspek efek bagi strategi. Peneliti menggunakan validasi kelayakan materi hasil validasi kedua dengan nilai rerata 84%, 86%, 86% dan 80%. keempat nilai rerata tersebut termasuk dalam kriteria interpretasi sangat layak. Berikut merupakan diagram presentasi penilaian hasil kelayakan materi :



Gambar 1. Hasil Validasi Materi

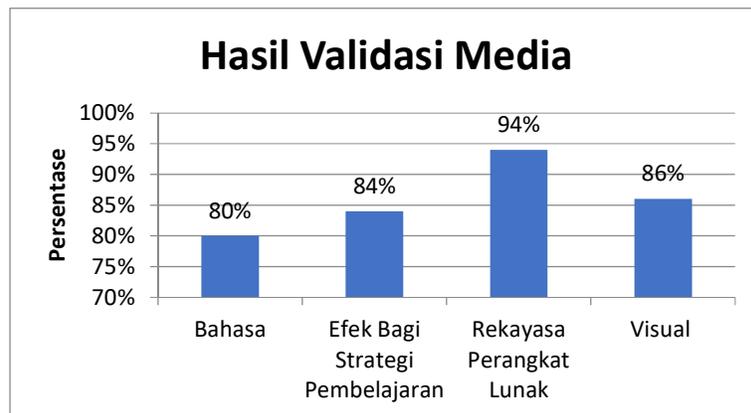
Kelayakan materi di dapat dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator. Ahli materi menilai keempat aspek yang terdapat pada instrumen kelayakan materi buku saku digital yaitu aspek relevansi, Pengorganisasian materi, bahasa, dan aspek efek bagi strategi pembelajaran. Berdasarkan penilaian kelayakan materi buku saku *digital* dari ketiga validator diperoleh rerata keseluruhan aspek yakni 84%. Nilai rerata ini menurut interpretasi yang ditetapkan oleh riduwan (2018) termasuk kedalam kriteria Sangat Layak (81%-100%).

Hasil penilaian pada aspek relevansi mencapai skor 84% dengan interpretasi sangat layak. Kriteria sangat layak ini karena kualifikasi isi materi buku saku digital sudah sesuai dengan indikator serta kejelasan dalam penyampaian rumusan pembelajaran. Kelayakan pada aspek pengorganisasian materi mendapatkan skor 80% dengan interpretasi layak. Hal ini dapat dilihat dari sistematika dan kejelasan

penyampaian materi yang sistematis sehingga dapat dengan mudah dipahami pembelajar secara mandiri. Pada aspek bahasa memperoleh skor 86% dengan interpretasi sangat layak. Hal ini dapat tercapai karena materi yang digunakan dalam buku saku digital menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Pada aspek efek bagi strategi pembelajaran mencapai skor 80% dengan interpretasi layak. Kriteria ini layak karena isi materi mendorong rasa ingin tahu pembelajar, hal ini sesuai dengan pendapat (Yaqin & Rochmawati, 2013) buku saku memiliki karakteristik yang mampu merangsang siswa untuk lebih antusias dalam belajar serta mampu menunjukkan adanya minat selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Validasi Media

Hasil Validasi Media diperoleh nilai rerata pada aspek bahasa, efek bagi strategi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak, dan aspek visual secara berturut turut adalah 80%, 84%, 94% dan 86%. keempat nilai rerata tersebut termasuk dalam kriteria interpretasi sangat layak. Berikut merupakan diagram presentasi penilaian hasil kelayakan media :



Gambar 2. Hasil Validasi Media

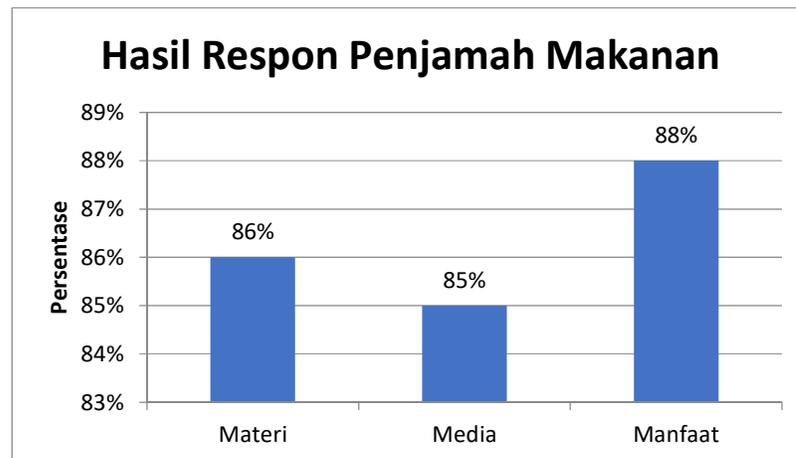
Kelayakan media diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli media. Ahli media menilai dari empat aspek yaitu aspek bahasa, efek bagi strategi pembelajaran, rekayasa perangkat lunak, dan aspek tampilan visual. Berdasarkan penilaian media dari validator didapatkan rerata keseluruhan aspek yakni 87% dengan interpretasi kriteria sangat layak (Riduwan, 2018)

Penilaian pada aspek bahasa mendapatkan rerata 80% dengan interpretasi layak, karena buku saku digital ini menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh pembelajarnya dan juga bahasa yang digunakan sudah disesuaikan dengan tingkat

berpikir pembelajar. Penilaian pada aspek efek bagi pembelajaran mendapatkan rerata 84% dengan interpretasi sangat layak. Hal ini dapat diartikan bahwa media buku saku digital dapat menambah pengetahuan pembelajar dikarenakan media buku saku digital mendorong rasa ingin tahu pembelajar serta dapat meningkatkan pemahaman. Penilaian pada aspek rekayasa perangkat lunak mendapatkan rerata 94%, karena buku saku digital yang dikembangkan dapat dioperasikan diberbagai sepsifikasi android dan laptop. Media elektronik ini menurut Febrianti (2021) *output* dari media ini berupa HTML yang dijadikan link sehingga dapat diakses diberbagai sepsifikasi android atau laptop. Penilaian pada aspek Visual mendapatkan rerata 86% dengan interpretasi sangat layak. Hal ini dapat diartikan bahwa buku saku digital memiliki tampilan yang menarik sehingga dapat menarik perhatian pembelajar untuk melihat dan mempelajarinya.

3. Respon Pengguna Media

Respon penjamah makanan terhadap buku saku *digital* dikumpulkan melalui angket dengan skala likert 5 tingkat. Terdapat tiga aspek yang dinilai sebagai respon penjamah makanan pada penelitian ini yakni, media, materi dan manfaat. Pada uji coba memperoleh skor rerata pada semua aspek adalah 86% dengan interpretasi sangat layak/baik (Riduwan, 2018). Berikut merupakan diagram hasil respon penjamah makanan :



Gambar 3. Hasil respon penjamah makanan

Penilaian respon penjamah makanan pada aspek materi diperoleh rerata skor 85% dengan interpretasi sangat baik. skor ini dapat tercapai karena penggunaan buku saku digital dapat membantu pembelajar memahami konsep materi dilihat dari penyajian

gambar selain itu buku saku digital disajikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh pembelajar.

Penilaian respon penjamah makanan pada aspek media diperoleh rerata skor 86% dengan interpretasi sangat baik. Skor ini dapat tercapai karena kemudahan pengoperasian buku saku digital dan kejelasan gambar. Hal ini sesuai dengan pendapat Febrianti (2021) bahwa media elektronik outputnya berbentuk HTML sehingga untuk mengaksesnya cukup dengan link yang dibagikan oleh peneliti sehingga akan langsung masuk ke dalam halaman buku saku digital. Penilaian respon penjamah makanan pada aspek manfaat diperoleh skor 88% dengan interpretasi sangat baik. Skor ini dapat tercapai karena buku saku digital memotivasi pembelajar lebih termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan penelitian sebelumnya dari M. Charuddin (2021) terkait penggunaan media buku saku digital, Hasil penelitian menunjukkan presentase 74,4% dengan kategori “baik” serta skor kepraktisan diperoleh skor 95,5% dengan kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil penelitian, bahan ajar buku saku digital berbasis PBL dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil uji kelayakan dan respon penjamah makanan terhadap pengembangan buku saku digital dengan materi *hygiene* sanitasi makanan dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Hasil dari buku saku digital materi *hygiene* sanitasi makanan dapat diakses melalui link menggunakan browser, kemudian di dalam buku saku digital terdapat poin point materi dan gambar penjelas materi. Berikut QR-Code dan link buku saku :



<https://online.flipbuilder.com/sherk/yjtb/>

2. Kelayakan materi pelatihan berupa buku saku digital berdasarkan penilaian dari beberapa ahli, memperoleh predikat “Sangat Layak” dengan presentase 84%
3. Kelayakan media pelatihan berupa buku saku digital berdasarkan penilaian dari beberapa ahli, memperoleh predikat “Sangat Layak” dengan presentase 86%

4. Penilaian respon dari penjamah makanan terhadap pengembangan buku saku digital dengan materi hygiene sanitasi makanan dapat dikategorikan “Sangat Bagus” dengan presentase 87% untuk digunakan dan diterapkan sebagai media pelatihan pada materi *hygiene* sanitasi.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pelatihan berupa buku saku digital yang telah dilakukan peneliti dengan judul “pengembangan buku saku *digital* pelatihan *hygiene* sanitasi pada penjamah makanan kampung kue Rungkut Surabaya” maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Buku elektronik yang baik adalah buku yang dapat meningkatkan rasa ingin tahun pembelajar serta meningkatkan pemahaman terhadap suatu materi. Buku saku digital ini masih dapat dikembangkan dari aspek-aspek tersebut.
2. Buku saku digital ini masih dapat dikembangkan menjadi desain yang lebih menarik lagi.
3. Buku saku digital dapat dikembangkan pada kompetensi dasar lain yang setara seperti kompetensi dasar teori.
4. Buku saku digital ini dapat diuji efektivitasnya terhadap penjamah makanan yang kemudian hasilnya direvisi sesuai hasil penelitian

Daftar Pustaka

- Amelia, M., & Adi, A. C. (2018). Hubungan sikap penjamah makanan dengan cara produksi pangan yang baik pada industri rumah tangga pangan di kampung kue surabaya. *Media Gizi Indonesia*, 14(2), 140-146.
- Chairudin, M., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Berbasis Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 951-962.
- Febrianti, F. A. (2021). Pengembangan Digital Book Berbasis Flip PDF Professional untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(2), 102-115.
- Hidayati, F. (2022). Faktor Yang Berpengaruh Terhadap Higiene Penjamah Makanan Di Rumah Makan Yang Ada Di Wilayah Kerja Kantor Kesehatan Pelabuhan Padang. *Jurnal Endurance*, 7(1), 138-147.
- Juhaina, E. (2020). Keamanan makanan ditinjau dari aspek higiene dan sanitasi pada penjamah makanan di sekolah, warung makan dan rumah sakit. *Electronic Journal Scientific of Environmental Health And Disease*, 1(1).
- Laporan Tahunan BPOM RI (2019)
- Laporan Tahunan BPOM RI (2023)

- Mesra, R. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*.
- MUHAMMAD, S. (2021). *Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Android Bercirikan Etnomatematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik SMP/MTs KELAS VII* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Nildawati, N., Ibrahim, H., Mallapiang, F., & Bujawati, E. (2020). Penerapan Personal Hygiene Pada Penjamah Makanan di Pondok Pesantren Kecamatan Biring Kanaya Kota Makassar. *Jurnal Kesehatan Lingkungan*, 10(2), 68-75.
- Noerdiansyah, I., & Sudiana, I. N. (2023). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PPKN KELAS V MELALUI BUKU SAKU DIGITAL. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 59-70.
- Rejeki, S. (2015). *Sanitasi, Higiene dan Keselamatan Kerja (K3)*. Bandung: Rekayasa Sains
- Soedirham, S. H. (2020). Model Pelatihan Higiene Sanitasi Bagi Penjamah Makanan. *Jurnal Sains Boga*, 3(2), 33-45.
- Surono, I. S., Sudiby, A., & Wasposito, P. (2016). *Pengantar keamanan pangan untuk industri pangan*. Deepublish.
- Widodo, Suparno Eko. *Manajemen Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015