AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal
P-ISSN 2407-8018 E-ISSN 2721-7310 DOI prefix 10.37905
Volume 11, (01) Januari 2025
http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara

Pemanfaatan Pepaya sebagai Cemilan Sehat dalam Bentuk Keripik dengan Potensi Nilai Jual di Desa Tolinggula

Marsanda Yakobus
Universitas Negeri Gorontalo
email: marsanda119@gmail.com

Abstrak
Pepaya merupakan salah satu bahan pangan yang dapat diolah menjadi produk makanan dengan nilai tambah. Di Desa Tolinggula, pemanfaatan pepaya dalam bentuk keripik berpotensi dikembangkan sebagai kegiatan pembelajaran keterampilan dan kewirausahaan masyarakat. Artikel ini bertujuan mendeskripsikan rancangan program pengolahan pepaya menjadi keripik dengan menggunakan model Experiential Learning dari David A. Kolb. Artikel disusun sebagai kajian konseptual berdasarkan desain program, bukan laporan hasil pelaksanaan atau pengujian produk di lapangan. Pembelajaran dirancang melalui empat tahap, yaitu pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Peserta tidak hanya mempraktikkan pemilihan bahan, pengolahan, pengemasan, dan pemasaran, tetapi juga merefleksikan kualitas produk, mempelajari prinsip dasar pengolahan pangan dan usaha, kemudian mencoba perbaikan berdasarkan hasil evaluasi. Rancangan ini diharapkan dapat mendukung pengembangan keterampilan praktis, kreativitas, dan pemahaman kewirausahaan masyarakat. Namun, potensi nilai jual, penerimaan konsumen, keamanan pangan, dan kelayakan usaha masih perlu diuji melalui pelaksanaan program dan evaluasi lapangan.

Kata Kunci
pepaya, keripik, experiential learning, keterampilan, kewirausahaan masyarakat

PENDAHULUAN

Pendidikan masyarakat berperan dalam membantu warga mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kemampuan yang relevan dengan kebutuhan kehidupan sehari-hari. Kegiatan pembelajaran masyarakat akan lebih bermakna apabila berangkat dari potensi lokal serta memberi kesempatan kepada peserta untuk mempraktikkan pengetahuan dalam situasi nyata. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah mengembangkan kegiatan belajar berbasis pengolahan bahan pangan yang tersedia di lingkungan sekitar.

Pepaya dapat dimanfaatkan sebagai bahan pangan dan diolah menjadi berbagai produk. Pengolahan menjadi keripik merupakan salah satu alternatif inovasi produk yang dapat dipelajari melalui kegiatan praktik. Selain mempelajari tahapan produksi, peserta dapat berlatih menjaga mutu, merancang kemasan, menghitung biaya produksi, menentukan harga jual, dan memilih cara promosi. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya diarahkan pada keterampilan membuat makanan, tetapi juga pada pengenalan proses kewirausahaan.

Meskipun demikian, keberhasilan suatu program keterampilan tidak cukup ditentukan oleh penyampaian informasi atau demonstrasi satu arah. Peserta perlu memperoleh pengalaman langsung, mengamati hasil, mendiskusikan kendala, memahami

AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal
P-ISSN 2407-8018 E-ISSN 2721-7310 DOI prefix 10.37905
Volume 11, (01) Januari 2025
http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara

alasan di balik langkah kerja, dan mencoba perbaikan. Model Experiential Learning yang dikembangkan Kolb memandang pengalaman sebagai bagian penting dalam proses pembelajaran. Siklusnya terdiri atas pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif (Kolb, 1984).

Berdasarkan pertimbangan tersebut, artikel ini membahas rancangan program "Pemanfaatan Pepaya sebagai Cemilan Sehat dalam Bentuk Keripik dengan Potensi Nilai Jual di Desa Tolinggula" dengan menggunakan model Experiential Learning. Fokus artikel adalah menjelaskan kesesuaian model dengan program, tahapan pembelajaran, serta peluang dan aspek yang perlu dievaluasi sebelum program dinyatakan berhasil.

METODE

Artikel ini menggunakan pendekatan deskriptif-konseptual untuk menguraikan rancangan program pembelajaran masyarakat. Bahan utama analisis berasal dari desain program yang memuat tujuan pengolahan pepaya menjadi keripik dan penerapan empat tahap Experiential Learning. Kerangka konseptual pembelajaran pengalaman merujuk pada Kolb (1984) dan Kolb (2015).

Analisis dilakukan dengan mengelompokkan kegiatan program ke dalam empat tahap siklus pembelajaran, kemudian menjelaskan tujuan, aktivitas peserta, dan hasil belajar yang diharapkan pada setiap tahap. Karena artikel ini disusun dari rancangan program, bukan dari pengumpulan data lapangan, pembahasan tidak menyajikan klaim mengenai peningkatan keterampilan, penerimaan pasar, atau keuntungan usaha yang telah terbukti. Aspek-aspek tersebut diposisikan sebagai hal yang perlu diperiksa dalam pelaksanaan dan evaluasi berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Potensi Pengolahan Pepaya sebagai Kegiatan Belajar Masyarakat

Program pengolahan pepaya menjadi keripik dapat dirancang sebagai kegiatan belajar yang menghubungkan potensi bahan pangan lokal dengan keterampilan praktis dan pengenalan usaha. Peserta belajar melalui rangkaian aktivitas yang mencakup pemilihan bahan, persiapan, pengolahan, pengemasan, dan pemasaran. Rangkaian ini memungkinkan pembelajaran mencakup keterampilan teknis sekaligus kemampuan merencanakan dan mengevaluasi suatu produk.

Dalam perspektif pendidikan masyarakat, kegiatan semacam ini perlu disesuaikan dengan kondisi peserta, ketersediaan bahan dan alat, pengalaman awal, serta kebutuhan ekonomi setempat. Peluang nilai jual tidak seharusnya diasumsikan secara otomatis. Harga bahan baku, biaya energi, kemasan, tenaga kerja, daya tahan produk, keamanan pangan, dan minat konsumen perlu diperiksa sebelum produk dikembangkan sebagai usaha. Karena itu, istilah "potensi nilai jual" dalam artikel ini menunjukkan peluang yang perlu diuji, bukan kesimpulan tentang keuntungan yang sudah diperoleh.

Model *Experiential Learning* dalam Program Pengolahan Keripik Pepaya

Experiential Learning menempatkan pengalaman sebagai dasar bagi proses belajar dan pengembangan pengetahuan. Kolb (1984) menjelaskan siklus belajar melalui empat tahap yang saling berhubungan. Dalam rancangan program ini, keempat tahap tersebut diterapkan sebagai berikut.

Concrete Experience (Pengalaman Konkret)

AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal
P-ISSN 2407-8018 E-ISSN 2721-7310 DOI prefix 10.37905
Volume 11, (01) Januari 2025
http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara

Pada tahap pengalaman konkret, peserta terlibat langsung dalam proses pembuatan keripik pepaya. Kegiatan dapat dimulai dengan memilih pepaya yang sesuai, menyiapkan alat dan bahan, mempelajari teknik pemotongan, mencoba proses pengolahan, serta mengemas produk. Peserta juga dapat diperkenalkan pada tahapan pemasaran sederhana agar memahami bahwa produk pangan tidak berhenti pada proses produksi.

Pengalaman langsung memberi kesempatan kepada peserta untuk mengenali tantangan nyata, misalnya konsistensi ukuran irisan, tekstur produk, penggunaan bahan, dan kerapian kemasan. Proses harus memperhatikan kebersihan, keamanan pangan, penggunaan peralatan secara aman, serta petunjuk teknis yang sesuai. Formula dan teknik produksi yang tepat perlu ditentukan melalui uji coba, bukan dianggap sama untuk semua kondisi.

Reflective Observation (Observasi Reflektif)

Setelah praktik, peserta mengamati dan mengevaluasi produk serta proses yang telah dilakukan. Diskusi kelompok dapat digunakan untuk mengidentifikasi bagian yang berjalan baik, kendala yang muncul, dan perubahan yang perlu dilakukan. Peserta dapat membandingkan hasil berdasarkan tekstur, rasa, bentuk, tampilan, dan kualitas kemasan.

Refleksi juga diarahkan untuk menelaah faktor yang mungkin memengaruhi hasil, seperti mutu bahan baku, ketebalan irisan, teknik pengolahan, kebersihan, dan cara penyimpanan. Peserta perlu membedakan pengamatan yang benar-benar dilakukan dari dugaan yang belum diuji. Dengan demikian, evaluasi tidak sekadar menyatakan produk berhasil atau gagal, tetapi menjadi dasar untuk menentukan langkah perbaikan.

Abstract Conceptualization (Konseptualisasi Abstrak)

Pada tahap ini, peserta menghubungkan pengalaman dan hasil refleksi dengan konsep yang relevan. Materi dapat mencakup prinsip dasar pengolahan pangan, kebersihan dan keamanan produk, pemilihan bahan, pengemasan, serta pengenalan kandungan gizi pepaya berdasarkan sumber yang dapat dipercaya. Informasi gizi atau klaim bahwa produk lebih sehat perlu diverifikasi dan tidak boleh hanya didasarkan pada nama bahan.

Pembelajaran juga mencakup konsep dasar kewirausahaan, antara lain identifikasi calon konsumen, analisis kebutuhan pasar, penentuan keunikan produk, branding, promosi, dan perhitungan biaya. Peserta dapat belajar membedakan biaya bahan, kemasan, energi, dan biaya lain yang relevan. Harga jual sebaiknya disusun berdasarkan perhitungan biaya dan informasi pasar, bukan ditetapkan tanpa dasar.

Melalui konseptualisasi, peserta diharapkan memahami alasan di balik prosedur yang dilakukan dan mampu menjelaskan hubungan antara mutu produk, kemasan, harga, dan strategi pemasaran. Tahap ini membantu mengubah pengalaman praktik menjadi pemahaman yang dapat digunakan dalam kegiatan berikutnya.

Active Experimentation (Eksperimen Aktif)

Tahap eksperimen aktif memberi kesempatan kepada peserta untuk mencoba perbaikan berdasarkan hasil refleksi dan konsep yang telah dipelajari. Bentuk kegiatan dapat berupa menguji variasi bentuk atau rasa, membandingkan teknik pengolahan yang aman, memperbaiki desain kemasan, dan mencoba beberapa cara promosi. Setiap

AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal
P-ISSN 2407-8018 E-ISSN 2721-7310 DOI prefix 10.37905
Volume 11, (01) Januari 2025
http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara

perubahan sebaiknya dilakukan secara terencana agar peserta dapat mengetahui faktor yang berkaitan dengan perbedaan hasil.

Dalam aspek pemasaran, peserta dapat menyusun profil calon konsumen, membuat materi promosi, serta melakukan uji respons terbatas melalui penjualan percobaan atau media sosial dengan memperhatikan izin, etika, dan keamanan transaksi. Peserta juga dapat menghitung biaya produksi per kemasan dan memperkirakan harga jual. Hasil eksperimen dicatat untuk menjadi bahan refleksi pada siklus pembelajaran berikutnya.

Keterkaitan Tahapan Pembelajaran dengan Kompetensi Peserta

Keempat tahap tersebut membentuk satu siklus, bukan kegiatan yang berdiri sendiri. Praktik produksi menghasilkan pengalaman; refleksi membantu peserta mengenali masalah; konsep memberi penjelasan dan dasar pengambilan keputusan; sedangkan eksperimen aktif menguji perbaikan. Hasil eksperimen selanjutnya dapat menjadi pengalaman baru untuk dievaluasi kembali.

Kompetensi yang dituju dalam rancangan ini meliputi keterampilan dasar pengolahan, kemampuan menjaga kebersihan dan mutu, keterampilan mengemas produk, kemampuan bekerja sama, pemecahan masalah, kreativitas, serta pemahaman dasar pemasaran dan perhitungan biaya. Kompetensi tersebut merupakan hasil belajar yang diharapkan dan perlu dinilai melalui indikator yang jelas. Misalnya, penilaian dapat mencakup kepatuhan pada prosedur, kualitas produk berdasarkan kriteria yang disepakati, kemampuan menjelaskan hasil refleksi, dan ketepatan perhitungan biaya.

Agar program sesuai dengan kebutuhan masyarakat Desa Tolinggula, penyelenggara perlu melakukan identifikasi awal terhadap pengalaman peserta, ketersediaan pepaya, alat pengolahan, kebutuhan pelatihan, dan kemungkinan saluran pemasaran. Evaluasi setelah kegiatan juga perlu meninjau keterampilan yang diperoleh, kendala produksi, keamanan produk, serta respons calon konsumen. Dengan evaluasi tersebut, rancangan dapat disempurnakan berdasarkan bukti yang dikumpulkan.

Peluang dan Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Pengembangan Program

Program ini berpeluang menjadi sarana pembelajaran keterampilan yang kontekstual karena peserta belajar dari bahan dan aktivitas yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Kegiatan produksi juga dapat menjadi pintu masuk untuk mempelajari kerja kelompok, perencanaan usaha, dan pengambilan keputusan. Namun, kegiatan pelatihan saja belum menjamin terbentuknya usaha yang berkelanjutan.

Beberapa aspek yang perlu diperhatikan meliputi konsistensi mutu produk, keamanan pangan, ketersediaan bahan baku, daya simpan, kebutuhan kemasan, biaya produksi, persaingan produk sejenis, dan minat konsumen. Jika program diarahkan untuk menghasilkan produk yang dipasarkan, perlu dipastikan pula kepatuhan pada ketentuan yang berlaku terkait pangan olahan dan pelabelan. Klaim “cemilan sehat” hendaknya digunakan secara hati-hati dan didukung oleh informasi yang memadai mengenai komposisi serta proses pengolahannya.

Oleh sebab itu, tindak lanjut yang disarankan adalah melakukan uji coba produksi dalam skala terbatas, mendokumentasikan biaya dan hasil, meminta umpan balik konsumen, lalu memperbaiki produk. Data dari proses tersebut dapat digunakan untuk menilai apakah produk layak dikembangkan dan dukungan apa yang masih dibutuhkan peserta.

AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal
P-ISSN 2407-8018 E-ISSN 2721-7310 DOI prefix 10.37905
Volume 11, (01) Januari 2025
http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara

KESIMPULAN

Rancangan program pemanfaatan pepaya menjadi keripik di Desa Tolinggula dapat dikembangkan dengan model Experiential Learning karena menempatkan pengalaman langsung, refleksi, pemahaman konsep, dan eksperimen sebagai rangkaian pembelajaran. Pada tahap pengalaman konkret, peserta mempraktikkan proses produksi dan pengemasan. Pada tahap observasi reflektif, peserta mengevaluasi hasil dan mengidentifikasi kendala. Pada tahap konseptualisasi abstrak, peserta mempelajari prinsip pengolahan pangan dan dasar kewirausahaan. Selanjutnya, pada tahap eksperimen aktif, peserta mencoba perbaikan produk dan strategi pemasaran. Pendekatan ini berpotensi mendukung pengembangan keterampilan praktis, kreativitas, kerja sama, dan pemahaman usaha. Namun, artikel ini masih berupa rancangan konseptual sehingga belum membuktikan peningkatan kompetensi peserta ataupun keberhasilan komersial produk. Pelaksanaan program perlu disertai identifikasi kebutuhan, prosedur keamanan pangan, indikator penilaian, pencatatan biaya, serta evaluasi mutu dan respons pasar. Hasil evaluasi lapangan menjadi dasar untuk menentukan kelayakan dan keberlanjutan pengembangan keripik pepaya sebagai produk bernilai tambah.

DAFTAR PUSTAKA

Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2015). Experiential learning theory: A dynamic, holistic approach to management learning, education and development. Dalam S. Armstrong & C. Fukami (Ed.), The SAGE Handbook of Management Learning, Education and Development (hlm. 42–68). SAGE Publications.

Kolb, D. A. (1984). Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development. Prentice-Hall.