JURNAL SINTESIS | PENELITIAN SAINS TERAPAN DAN ANALISISNYA
ISSN 2745-9918 dan telah terindeks SINTA 5.
Vol 6 No 2 Tahun 2025

Hubungan Tingkat Pendidikan Dengan Pengetahuan Generasi Z Di Kelapa Gading Melalui Sosialisasi Dagusibu (Dapatkan, Gunakan, Simpan, Dan Buang Obat Dengan Benar) Menggunakan Video Animasi Periode Juli 2025

The Relationship Between Education Level And Generation Z Knowledge In Kelapa Gading Through Dagusibu Socialization (Get, Use, Store, And Dispose Of Medication Properly) Using Animated Video For The Period Of July 2025

Widyani Budiarti[1]*, Neni Rahmani[2], Theresia Vania Iskandar[3]

[1,2,3] Diploma-3 Farmasi Politeknik Bhakti Kartini, Bekasi, 17116, Indonesia
* atty.widyani@gmail.com

ABSTRAK

Pengetahuan DAGUSIBU sendiri bisa didapatkan dari berbagai sumber salah satunya adalah pendidikan, dimana semakin tinggi pendidikan seseorang maka semaki tinggi juga tingkat pengetahuan yang dimiliki. Saat ini penduduk terbanyak di Indonesia merupakan generasi Z, oleh karena itu program edukasi ini akan diterapkan pada generasi Z menggunakan video animasi karena cocok untuk generasi Z yang terbiasa dengan pendekatan audio-visual. Kelapa Gading menjadi tempat penelitian dikarenakan jumlah generasi Z yang cukup banyak yang dapat menunjang selama proses penelitian. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah pendidikan berpengaruh terhadap tingkat pengetahuan generasi Z di Kelapa Gading setelah diberikan video animasi. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan eksperimental kuasi dengan desain one group pre-test – post-test yang terdiri dari 385 responden. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil penelitian dan pengujian chi-square menggunakan SPSS menunjukan dari 385 sampel yang menajdi responden menunjukan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,729 dimana lebih besar dari 0,05 yang artinya pendidikan tidak berpengaruh terhadap tingkat pengetahuan generasi Z di Kelapa gading, meskipun demikian hasil post-test secara keseluruhan mengalami peningkatan nilai dibandingkan dengan nilai pre-test. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini pendidikan tidak berpengaruh terhadap tingkat pengetahuan.

Kata kunci: DAGUSIBU, Generasi Z, Pengetahuan, Video animasi

ABSTRACT

DAGUSIBU knowledge itself can be obtained from various sources, one of which is education, where the higher a person's education, the higher the level of expertise they have. Currently, the largest population in Indonesia is Generation Z; therefore, this educational program will be implemented

for Generation Z using animated videos, as it is suitable for this generation, which is accustomed to audio-visual approaches. Kelapa Gading was chosen as the research location due to the large number of Generation Z who can support the research process. This study was conducted to determine whether education affects the level of knowledge of Generation Z in Kelapa Gading after being given animated videos. This study was conducted using a quasi-experimental approach with a design, one group pre-test, post-test consisting of 385 respondents. The research instrument used was a questionnaire that had been tested for validity and reliability. The results of the research and testing chi-square using SPSS shows that from 385 samples that became respondents, the significance value obtained was 0.729, which is greater than 0.05, which means that education does not influence the level of knowledge of Generation Z in Kelapa Gading, even though the results post-test overall show there has been an increase in value compared to the value pre-test. Thus, it can be concluded that in this study, education does not affect the level of knowledge.
Keywords: *Animated Video, DAGUSIBU, Generation Z, Knowledge*

PENDAHULUAN

Obat-obatan merupakan bagian penting dalam kebutuhan hidup manusia karena memiliki peran yang penting dalam melakukan diagnosis penyakit, melakukan upaya preventif, dan juga sebagai upaya pengobatan berbagai penyakit ataupun kondisi medis tertentu (Pratama et al., 2023). Pengetahuan masyarakat mengenai penggolongan obat dan juga pengetahuan mengenai ciri obat rusak juga masih tergolong rendah yaitu dibawah 50% (Zulbayu et al., 2021). Penelitian yang dilakukan oleh Raini (2016) juga menunjukkan bahwa sebanyak 44,77% masyarakat mengalami kesalahan dalam memperoleh obat. Sebanyak 75,9% masyarakat diketahui memperoleh jenis obat yang tidak sesuai. Selain itu, 25,3% masyarakat tidak menyimpan obat dengan cara yang tepat. Adapun 72% masyarakat melakukan kesalahan dalam penggunaan obat (Riani, 2016).

Melihat banyaknya hambatan dan permasalahan dalam pemanfaatan dan pengaplikasian obat di masyarakat, bidang farmasi menggunakan satu akronim yang dapat merepresentasikan bagaimana pengelolaan obat oleh masyarakat secara umum yaitu DAGUSIBU yang merupakan singkatan dari dapatkan obat dengan benar, gunakan obat secara benar, simpan obat dengan benar, dan buang obat dengan benar (Zebua et al., 2024). Pengetahuan mengenai obat sendiri merupakan salah satu hal yang wajib dimiliki oleh masyarakat. Selain tingkat pendidikan, pengetahuan sendiri bisa didapatkan dari berbagai media/ platform yang tersebar, kemudahan dalam mengakses informasi memudahkan masyarakat dalam mencari berbagai media/ platform yang dapat membantu meningkatkan pengetahuan masyarakat (Nurdianti et al., 2023)

Salah satu platform yang dapat digunakan untuk melakukan sosialisasi DAGUSIBU adalah video animasi. Media pembelajaran video animasi mempermudah memberi informasi dalam menyampaikan materi dengan meningkatkan keefektifan dan kecepatan dalam menyampaikan materi lebih tinggi sebanyak 30% (Nurdianti et al,. 2023). Gaya belajar dengan pendekatan audio-visual yang menggabungkan suara dan gambar seperti video merupakan gaya belajar yang paling biasa dilakukan oleh generasi Z karena dapat mempermudah dalam memahami materi (Hanifah, 2021). Berdasarkan Dinas Kesehatan

tahun 2009, generasi Z juga termasuk pada golongan usia remaja dan dewasa awal dimana pada usia remaja dan dewasa sudah memiliki tanggung jawab atas dirinya sendiri atau bahkan keluarga.

Berdasarkan data yang dipublikasi oleh Badan Pusat Statistik Kota Jakarta Utara, jumlah Generasi Z di Kelapa Gading pada tahun 2023 berjumlah 30.653 orang dari total keseluruhan masyarakat Kelapa Gading sebanyak 146.301 orang dimana jumlahnya cukup banyak. Selain itu, jumlah apotek di Kelapa Gading pada tahun 2023 mencapai 23 apotek dimana jumlah ini cukup banyak yang artinya kebutuhan obat di masyarakat Kelapa Gading cukup tinggi (BPS, 2024). Berdasarkan uraian tersebut, peneliti memutuskan untuk memilih generasi Z sebagai subjek penelitian serta mengangkat tema terkait hubungan tingkat pendidikan dengan pengetahuan DAGUSIBU menggunakan media video animasi sebagai sarana sosialisasi di Kecamatan Kelapa Gading.

METODE PENELITIAN

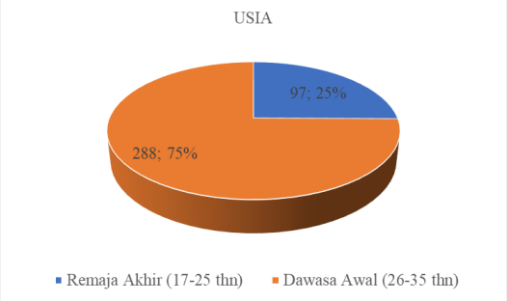
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pendekatan eksperimental kuasi. Desain yang digunakan adalah One Group Pre-test -post- test design, dimana responden diberikan pengukuran awal atau pre-test (01) kemudian diberikan perlakuan berupa video animasi sosialisasi DAGUSIBU (X) dan diakhiri dengan pengukuran kembali atau post-test (Zulbayu et al., 2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan tingkat pemahaman sebelum dan sesudah perlakuan. Populasi dalam penelitian ini adalah generasi Z yang berdomisili di Kecamatan Kelapa Gading. Berdasarkan data yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik Kota Jakarta Utara pada tahun 2023, populasi remaja generasi Z di Kecamatan Kelapa Gading berjumlah 10.249 orang dan jumlah sampel yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah 385 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisa Univariat

Berikut merupakan profil dari responden.

a. Usia

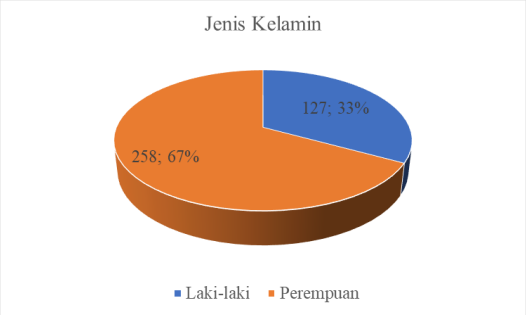


Gambar 1. Diagram Usia Responden

Berdasarkan Gambar 1, responden yang berada pada usia remaja akhir sebanyak 288 orang (74,81%) dan responden yang berada pada usia dewasa awal sebanyak 97 orang (25,19%).

b. Jenis Kelamin

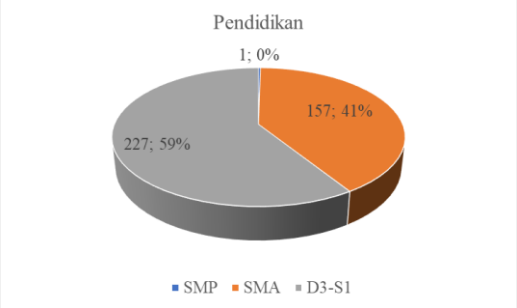
Berdasarkan Gambar 2, responden berdasarkan jenis kelamin, terdapat 127 responden yang berjenis kelamin laki-laki (33%) dan 258 responden (67%) berjenis kelamin perempuan. Hal ini menunjukan bahwa responden berjenis kelamin perempuan lebih dominan dalam berpartisipasi pada penelitian ini dibandingkan dengan responden berjenis kelamin laki-laki.



Gambar 2. Diagram Jenis Kelamin Responden

Jenis kelamin perempuan lebih mendominasi dalam melakukan pengisian kuesioner ini.

c. Pendidikan

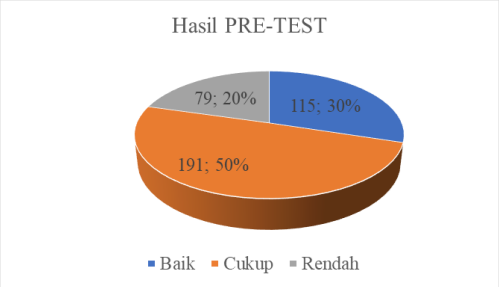


Gambar 3. Diagram Pendidikan Responden

Berdasarkan Gambar 3, dari 385 responden menunjukan responden yang pendidikan-nya berada di jenjang SMP sebanyak 1 orang (0,26%), responden yang pendidikannya berada di jenjang SMA sebanyak 157 orang (40,78%), dan responden yang pendidikannya berada di jenjang D3 dan S1 sebanyak 227 orang (58,96%). Dalam pendidikan, responden yang pendidikan terakhir berada pada jenjang S1 merupakan responden terbanyak pada penelitian ini.

d. Hasil Pre-Test

Sebelum dilakukan edukasi dengan animasi Video DAGUSIBU, peneliti mendapatkan hasil Pre-Test sebagai berikut :

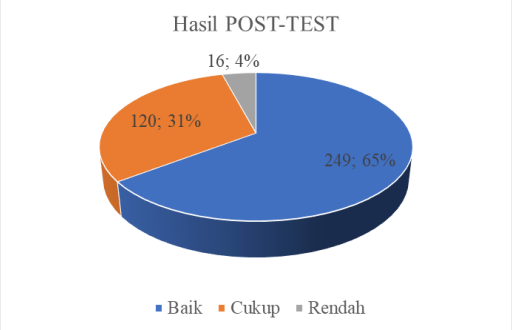


Gambar 4. Diagram Hasil Pre-Test

Berdasarkan Gambar 4, pada hasil pre-test dapat dilihat bahwa responden dengan tingkat pengetahuan rendah sebanyak 20% (79 orang), responden dengan pengetahuan cukup 50% (191 orang) , dan responden dengan pengetahuan baik sebanyak 30%. Secara keseluruhan dari hasil pre-test ini lebih banyak responden yang memiliki pengetahuan cukup yaitu sebesar 50% (115 orang)

d. Hasil Post-Test

Setelah dilakukan edukasi dengan animasi Video DAGUSIBU, maka didapathasil Post-Test sebagai berikut :



Gambar 5. Diagram Hasil Post-Test

Berdasarkan Gambar 5. Diagram post-test dimana setelah diberikan edukasi melalui video animasi DAGUSIBU, tingkat pengetahuan responden berubah menjadi responden yang memiliki pengetahuan rendah sebanyak 4% (16 orang) , responden yang memiliki pengetahuan cukup sebanyak 31% (120 orang), dan responden yang memiliki pengetahuan baik sebanyak 65% (249 orang).

2. Analisa Bivariat

Uji bivariate dilakukan untuk melihat apakah tingkat pendidikan berpengaruh pada pengetahuan DAGUSIBU generasi Z di Kelapa Gading setelah diberikan video animasi DAGUSIBU. Uji bivariate dilakukan dengan menggunakan uji chi-square, dengan hasil Uji

Chi-Square sebagai berikut :

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	.120[a]	1	.729		
Continuity Correction[b]	.057	1	.812		
Likelihood Ratio	.120	1	.729		
Fisher's Exact Test				.746	.405
Linear-by-Linear Association	.120	1	.729		
N of Valid Cases	385				

a. 0 cells (0.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 55.40.

b. Computed only for a 2x2 table

Tabel 1. Hasil Uji Chi-Square

Berdasarkan Tabel 1, didapatkan nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,729, dimana 0,729 > 0,05 yang artinya tingkat pendidikan pada penelitian ini tidak berpengaruh dengan pengetahuan seseorang mengenai DAGUSIBU setelah diberikan edukasi melalui video animasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Pre-test dan Post test penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa : Pendidikan tidak berpengaruh terhadap tingkat pengetahuan seseorang setelah diberikan video animasi. Hal ini dikarenakan setiap orang memiliki pengalaman yang berbeda-beda yang bisa didapatkan selain dari pendidikan formal. Responden dari penelitian ini terdiri dari 385 responden yang merupakan Generasi Z di Kelapa Gading. Berdasarkan usia responden terdiri atas 97 orang usia dewasa awal dan 288 orang usia remaja akhir. Berdasarkan jenis kelamin, terdiri dari 258 orang perempuan dan 127 orang laki-laki. Berdasarkan tingkat pendidikan terdiri dari 1 orang SMP, 157 orang SMA, dan 227 orang D3 dan S1. Video animasi yang diberikan kepada responden memberikan pengaruh yang baik bagi seluruh kelompok responden dilihat dari seluruh kelompok responden mengalami peningkatan nilai rata-rata pada soal post- test setelah diberikan video animasi. Peningkatan pengetahuan secara signifikan terlihat pada seluruh usia, jenis kelamin, jenjang pendidikan, namun diantara semuanya yang menunjukan signifikansi tertinggi berdasarkan rata-rata adalah usia dewasa awal, jenis kelamin laki-laki, dan jenjang pendidikan D3 dan S1.

KONFLIK KEPENTINGAN

Dengan ini Para Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan.

PERNYATAAN PENULIS

Dengan ini, Para Penulis menyatakan bahwa karya yang dipresentasikan dalam artikel ini adalah karya asli dan bahwa semua tanggung jawab atas klaim yang berkaitan dengan isi artikel ini akan ditanggung oleh mereka.

DAFTAR PUSTAKA

Adliyani, Z.O.N., Angriani, D.I., Soleha, T.U. 2017. *Pengaruh Pengetahuan, Pendidikan dan Ekonomi terhadap Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Masyarakat Desa Pekonmon Kecamatan Ngambur Kabupaten Pesisir Barat.* 7(1). 6-13.

Badan Pusat Statistik Kota Jakarta Utara. 2024. Kecamatan Kelapa Gading Dalam Angka. Edisi 14. BPS Kota Jakarta Utara.Jakarta

Bazarudin, M.A. 2018. *Studi Identifikasi Faktor-Faktor Resiliensi Dewasa Awal yang Hijrah ke Kota Medan*. Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Dhirisma, F., Moerdhanti, I.A. 2022. *Hubungan antara Tingkat Pendidikan terhadap Pengetahuan Masyarakat Hipertensi di Posbindu Desa Srigading,* Sanden, Bantul, Yogyakarta.7(1). 40-44.

Dinas Kesehatan. 2009. Kategori Umur menurut Dinas Kesehatan RI tahun 2009.

Hanifah, R., Oktavia, N.S., Nelwatari, H. 2021. *Perbedaan Efektifitas Pendidikan Kesehatan Melalui Media Video Aniamsi dan Power Point terhadap Pengetahuan Remaja Putri dalam menghadapi Menarche*. 4(2):74-81.

Imamah, S.N., Dewi, E.R., Ulfa, M. 2023. *Pengaruh Media Video Animasi terhadap Pengetahuan Siswa tentang Kebersihan Gigi dan Mulut di Sekolah Dasar Negeri.* 4(1):39-45.

Nugroho, P.S., Sari, Y. 2019. *Hubungan Tingkat Pendidikan dan Usia dengan Kejadian Hipertensi di Wilayah Kerja Puskesmas Palaran*. 8(4). 233-238.

Nurdianti, R., Rahmawati, A., Nuryani, W.D. 2023. *Efektivitas video Animasi terhadap Peningkatan Pengetahuan tentang HIV/AIDS*. 3(9):2691-2702.

Pratama, T.H.P., Hilyatunnisa, F., Andini, S.P., Ofanti,H.S., Madania, S.S., et al.2023. *Profil Pengetahuan dan Perilaku Masyarakat terkait DAGUSIBU Obat yang digunakan di Rumah Tangga di Surabaya*. 10(2):183-188.

Raini, M. dan Isnawati, A. 2016. *Profil Obat Diare yang Disimpan di Rumah Tangga di Indonesia tahun 2013*. 26(4):227-234

Rizki, M., Aulia, P. 2019. *Perbedaan Kecenderungan Perilaku Altruisme Ditinjau dari Jenis Kelamin pada Mahasiswa Kampus V Universitas Negeri Padang*. 1-10.

Sari, R.K. 2013. *Hubungan Tingkat Pendidikan dan Intensitas Mengakses Pemberitaan melalui Media Online dengan Citra DPR RI*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro. 1-13.

Zebua, N.F., Ginting, E., Sofia, V., Pinanga, Y.D.M., Karima, N. 2024. *Penyuluhan DAGUSIBU Obat sebagai Upaya Promotif Kesehatan bagi Siswa-Siswi SMA Negeri 4 Medan*. 3(1):44-52.

Zulbayu, L.O.M.A., Nasir, N.H., Awaliyah, N.H., Juliansyah, R. 2021. *Edukasi DAGUSIBU (Dapatkan, Gunakan, Simpan dan Buang) Obat di Desa Puasana, Kecamatan Moramo Utara, Kabupaten Konawe Selatan.* 2(2):46-51.