

## INTISARI

### **Pengembangan Video Edukasi “Cara Mendapatkan Obat Pada Era Digital” dan Kuesioner “Pengetahuan dan Pengambilan Keputusan Mendapatkan Obat Pada Era Digital” Terhadap Siswa Kelas XII dari 10 SMA Terbaik di DIY Tahun 2022**

Perkembangan teknologi digital juga berdampak pada bertambahnya sarana untuk mendapatkan obat, yaitu sarana digital dan sarana konvensional. Tentunya ada keuntungan serta risiko dalam perjalanan perkembangan jaman ini, oleh karena itu dibutuhkan edukasi mengenai cara mendapatkan obat pada era digital. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan proses pengembangan Video Edukasi “Cara Mendapatkan Obat Pada Era Digital” dan Kuesioner “Pengetahuan dan Pengambilan Keputusan Mendapatkan Obat Pada Era Digital” Terhadap Siswa Kelas XII dari 10 SMA Terbaik di DIY Tahun 2022. Harapan selanjutnya, instrumen video dan kuesioner tersebut dapat digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan, gaya pengambilan keputusan serta konflik pengambilan keputusan siswa dalam mendapatkan obat pada era digital dalam sebuah pemberdayaan.

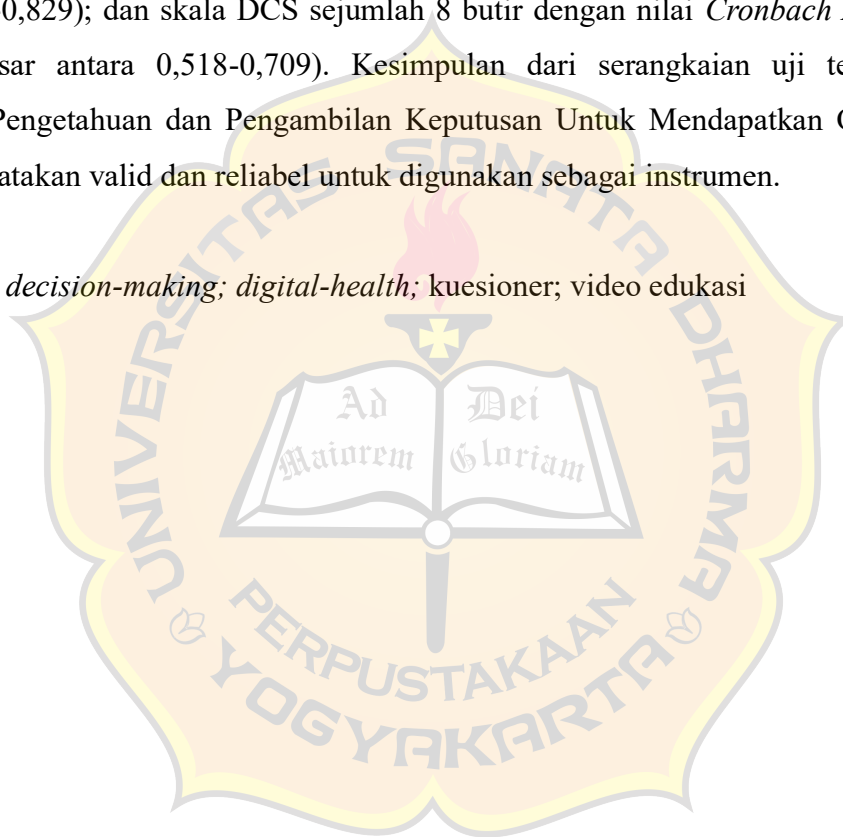
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan instrumen penelitian dengan jenis penelitian deskriptif. Instrumen penelitian yang dikembangkan adalah video edukasi serta kuesioner. Prosedur pengembangan instrumen video edukasi menggunakan metode 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*), yang dilakukan hanya sampai tahapan *development* saja. Instrumen penelitian selanjutnya adalah kuesioner yang terdiri dari tiga bagian, yaitu kuesioner pengetahuan, gaya pengambilan keputusan (*Decision Making Styles*) serta konflik pengambilan keputusan (*Decisional Conflict Scales*). Instrumen penelitian ini nantinya akan digunakan dalam pemberdayaan terhadap siswa sepuluh SMA Terbaik di DIY Tahun 2022, sehingga pengujian validitas instrumen akan diberikan kepada responden siswa dalam lingkup tersebut. Sementara itu, sebagai validator ahli konten maupun ahli media, baik dari instrumen video maupun kuesioner diberikan kepada kalangan akademisi maupun praktisi yang memiliki kompetensi di dalamnya. Proses validasi dilakukan secara *online* melalui media *google form*. Terdapat dua penilaian dalam proses validasi, yaitu secara kuantitatif menggunakan Indeks *Aiken's V* serta secara kualitatif berupa saran dari validator.

Video edukasi “Cara Mendapatkan Obat di Era Digital” divalidasi oleh ahli konten (indeks *aiken's V* 0,98; dengan rentang 0,93-1,00); ahli media (indeks *aiken's V* 0,77; dengan rentang 0,67-0,93) dan uji coba terbatas oleh siswa (indeks *aiken's V* 0,795; dengan rentang

0,67-0,95). Kesimpulan dari serangkaian uji tersebut, video edukasi dinyatakan valid dan dapat disebarluaskan.

Kuesioner “Pengetahuan dan Pengambilan Keputusan Untuk Mendapatkan Obat Pada Era Digital” juga telah melalui serangkaian uji oleh ahli konten (indeks *aiken's V* keseluruhan 1,00); uji pemahaman bahasa oleh siswa (indeks *aiken's V* dengan rentang 0,89-1,00) dan direvisi pada uji validitas muka sesuai sara validator. Selanjutnya dilakukan *field testing* untuk mengetahui korelasi butir-total dan reliabilitasnya. Hasil analisis kuesioner pengetahuan mendapatkan empat butir dengan *Cronbach Alpha* sebesar 0,829 (rentang *r* hitung 0,759-0,921); skala DMS sejumlah 21 butir dengan nilai *Cronbach Alpha* 0,872 (*r* hitung berkisar antara 0,295-0,829); dan skala DCS sejumlah 8 butir dengan nilai *Cronbach Alpha* 0,787 (*r* hitung berkisar antara 0,518-0,709). Kesimpulan dari serangkaian uji tersebut adalah Kuesioner “Pengetahuan dan Pengambilan Keputusan Untuk Mendapatkan Obat Pada Era Digital” dinyatakan valid dan reliabel untuk digunakan sebagai instrumen.

**Kata Kunci:** *decision-making; digital-health; kuesioner; video edukasi*



## ABSTRACT

### ***Development of an Educational Video “How to Obtain Medicine in the Digital Era” and a Questionnaire “Knowledge and Decision-Making in Obtaining Medicine in the Digital Era” for 12th Grade Students from the 10 Best High Schools in Yogyakarta Special Region in 2022***

*The development of digital technology has also impacted the increasing means of obtaining medication, namely through digital and conventional means. Naturally, there are benefits and risks in the progression of this era, and therefore, education on how to obtain medication in the digital era is needed. This research aims to describe the development process of the educational video "How to Obtain Medication in the Digital Era" and the questionnaire "Knowledge and Decision-Making in Obtaining Medication in the Digital Era" for 12th-grade students from the top 10 high schools in DIY in 2022. It is hoped that these video and questionnaire instruments can be used to measure students' knowledge levels, decision-making styles, and decision-making conflicts in obtaining medication in the digital age as part of an empowerment program.*

*This research is a development of research instruments using descriptive research methods. The research instruments developed are educational videos and questionnaires. The procedure for developing the educational video instrument uses the 4D method (Define, Design, Development, Disseminate), which is only carried out up to the development stage. The subsequent research instrument is the questionnaire, which consists of three parts: the knowledge questionnaire, the Decision-Making Styles (DMS) questionnaire, and the Decisional Conflict Scales (DCS) questionnaire. These research instruments will later be used in the empowerment of students from the top ten high schools in DIY in 2022, so the instrument validity testing will be given to student respondents within that scope. Meanwhile, as content and media validators, both the video and questionnaire instruments are given to academics and practitioners with relevant competencies. The validation process is conducted online via Google Forms. There are two assessments in the validation process, quantitatively using Aiken's *V* Index and qualitatively in the form of suggestions from validators.*

*The educational video "How to Obtain Medication in the Digital Era" was validated by content experts (Aiken's *V* index 0.98; range 0.93-1.00); media experts (Aiken's *V* index 0.77; range 0.67-0.93) and limited testing by students (Aiken's *V* index 0.795; range 0.67-0.95). The conclusion from this series of tests is that the educational video is valid and can be disseminated.*

The questionnaire "Knowledge and Decision-Making in Obtaining Medication in the Digital Era" also underwent a series of tests by content experts (overall Aiken's  $V$  index 1.00); language comprehension tests by students (Aiken's  $V$  index range 0.89-1.00) and was revised based on face validity tests according to validator suggestions. Subsequently, field testing was conducted to determine item-total correlation and reliability. The analysis results of the knowledge questionnaire obtained four items with a Cronbach Alpha of 0.829 (calculated  $r$  range 0.759-0.921); the DMS scale consists of 21 items with a Cronbach Alpha value of 0.872 (calculated  $r$  range 0.295-0.829); and the DCS scale consists of 8 items with a Cronbach Alpha value of 0.787 (calculated  $r$  range 0.518-0.709). The conclusion from this series of tests is that the questionnaire "Knowledge and Decision-Making in Obtaining Medication in the Digital Era" is valid and reliable for use as an instrument.

**Keywords:** decision-making; digital-health; questionnaire; educational video

