



Journal Title

Peningkatan Pengetahuan Remaja Tentang Obat Generik dan Paten Melalui Edukasi Digital Interaktif

Umi Narsih^{1✉}  Luluk Latifah²  Shinta Nova Salsabila³  Yulia Fika Nur Azizah⁴ **
¹uminars@gmail.com, ²luluklatifah715@gmail.com, ³novasalsabilashinta@gmail.com,
⁴fikaana0607@gmail.com

✉Correspondence Author: uminars@gmail.com

^{1,2,3,4}Program Studi Farmasi Klinik dan Komunitas, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Hafshawaty Zainul Hasan, Probolinggo, Jawa Timur, 67281, Indonesia

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted: 16-03-2026

Revised: 28-04-2026

Accepted: 31-05-2026

Published: 07-06-2026

ABSTRACT

Public understanding of generic and patented drugs is often influenced by misconceptions, particularly the belief that generic drugs are inferior in quality compared to branded drugs. This situation highlights the importance of improving health literacy among adolescents so they can develop accurate knowledge about rational drug use. This community service activity aimed to improve adolescents' knowledge about generic and patented drugs through multimedia-based interactive education using digital education media and interactive learning tools. The program was conducted at SMAU BPPT Zainul Hasan involving 21 students as participants. The implementation included preparation, educational intervention, and evaluation stages using pre-test and post-test questionnaires consisting of ten questions related to the basic concepts of generic and patented drugs. During the activity, the students demonstrated high enthusiasm, reflected in their active participation during discussions and question-and-answer sessions. The evaluation results indicated an improvement in students' knowledge after the educational activity. The proportion of students categorized as having good knowledge increased from 66.7% in the pre-test to 81.0% in the post-test, indicating an increase of 14.3%. These findings suggest that multimedia-based interactive education can effectively improve adolescents' understanding of generic and patented drugs. The activity also contributed to improving student's health literacy and correcting misconceptions regarding the quality and safety of generic medicines. School-based digital health education programs can therefore serve as an important strategy to enhance adolescents' health literacy related to rational drug use

License: This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Keywords:

Interactive Education, Generic Drugs, Patented Drugs, Multimedia Education, Health Literacy

1. PENDAHULUAN

Obat merupakan komponen penting dalam upaya pemeliharaan dan peningkatan kesehatan masyarakat. Penggunaan obat yang tepat tidak semata-mata ditentukan oleh ketersediaan obat, tetapi juga pada tingkat pengetahuan dan pemahaman masyarakat mengenai jenis, manfaat, serta cara penggunaan obat yang benar [1].

Salah satu aspek yang sering menimbulkan kesalahpahaman di masyarakat adalah perbedaan antara obat generik dan obat paten. Sebagian masyarakat masih memiliki persepsi yang kurang tepat dengan menganggap bahwa obat generik memiliki tingkat kualitas dan khasiat yang lebih rendah dibandingkan obat paten [2]. Persepsi tersebut dapat mempengaruhi keputusan masyarakat dalam memilih obat, sehingga berpotensi menghambat upaya penggunaan obat secara rasional [3], [4].

Obat generik pada dasarnya mengandung bahan aktif sama dengan obat paten, diproduksi dan dijual setelah masa paten habis sehingga harganya lebih murah, namun tetap memiliki kualitas, keamanan, dan efektivitas yang setara sesuai pengawasan BPOM. Obat generik dapat diproduksi oleh berbagai perusahaan tanpa harus membayar royalti, dan biasanya mempunyai kemasan lebih sederhana dengan label yang jelas sesuai nama zat aktif [5].

Sebaliknya, obat paten adalah obat asli yang dikembangkan dan dipatenkan oleh perusahaan farmasi dengan hak eksklusif hingga 20 tahun, sehingga hanya perusahaan tersebut yang boleh memproduksi dan menjualnya selama

masa paten berlaku [6]. Obat paten memiliki harga lebih tinggi karena mencakup biaya riset, pengembangan, uji klinis, dan promosi [7].

Perbedaan utama antara keduanya selain hak paten adalah pada harga, kemasan, dan pemasaran, sementara kandungan zat aktif dan efektivitasnya pada dasarnya sama, menjadikan obat generik alternatif pengobatan yang ekonomis tanpa mengurangi mutu terapi [8].

Sebagai langkah strategis, pemerintah Indonesia terus mengupayakan penggunaan obat generik sebagai bagian dari strategi untuk meningkatkan akses masyarakat terhadap obat yang berkualitas dan terjangkau [5]. Namun demikian, berbagai studi menunjukkan bahwa tingkat pemahaman masyarakat mengenai obat generik masih belum optimal, sehingga diperlukan upaya edukasi yang berkelanjutan [9].

Masa remaja merupakan periode transisi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa yang ditandai dengan perkembangan fisik, emosional, serta sosial. Pada masa ini, perilaku remaja cenderung lebih bebas dan mencari identitas diri yang lebih kuat. Selain itu, mereka mulai memikirkan keputusan terkait kesehatan dan penggunaan obat-obatan. Namun, sebagian besar remaja belum memiliki pemahaman yang cukup mengenai penggunaan obat yang tepat serta diferensiasi antara obat generik dan obat paten yang banyak beredar di pasaran [6].

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan remaja

adalah melalui metode edukasi interaktif. Edukasi interaktif memungkinkan peserta untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran yang dilakukan melalui diskusi, tanya jawab, maupun kegiatan edukatif lainnya. Metode ini dinilai menunjukkan efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan metode pembelajaran berbasis ceramah karena dapat mengoptimalkan perhatian, partisipasi, serta interpretasi peserta terhadap materi yang disampaikan [10], [11].

Dalam konteks edukasi kesehatan, pendekatan interaktif juga dapat membantu peserta memahami konsep yang sering menimbulkan kesalahpahaman, seperti perbedaan antara obat generik dan obat paten. Selain itu, kegiatan ini menargetkan kelompok remaja sekolah menengah yang relatif jarang menjadi fokus dalam program literasi obat, padahal kelompok usia ini memiliki potensi besar sebagai agen perubahan yang berperan dalam proses diseminasi informasi kesehatan di lingkungan sekitarnya.

SMAU BPPT Zainul Hasan sebagai lembaga pendidikan dengan siswa berusia remaja merupakan lingkungan yang tepat untuk pelaksanaan kegiatan edukatif ini. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan pihak sekolah, diketahui bahwa sebagian siswa masih belum memahami secara jelas perbedaan antara obat generik dan obat paten. Beberapa siswa beranggapan bahwa obat dengan harga yang lebih tinggi sering dipersepsikan memiliki kualitas yang lebih baik dibandingkan obat generik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa literasi obat pada kalangan remaja masih perlu

ditingkatkan melalui kegiatan edukasi yang tepat dan mudah dipahami.

Berbeda dengan edukasi konvensional yang umumnya menggunakan metode ceramah satu arah, kegiatan ini mengintegrasikan pendekatan edukasi digital interaktif melalui penggunaan media edukasi digital, visualisasi kemasan obat, dan interactive learning tools untuk meningkatkan keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas penyampaian informasi kesehatan pada remaja karena materi disampaikan secara lebih visual, komunikatif, dan partisipatif. Penggunaan media digital interaktif dalam edukasi kesehatan juga dinilai mampu meningkatkan perhatian, motivasi belajar, serta retensi informasi peserta didik [12].

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman remaja mengenai obat generik dan obat paten melalui kegiatan edukasi digital interaktif pada siswa SMAU BPPT Zainul Hasan. Melalui kegiatan ini diharapkan siswa dapat memahami pengertian obat generik dan obat paten, mengetahui perbedaan keduanya, serta memahami bahwa obat generik memiliki khasiat dan keamanan yang setara dengan obat bermerek. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan literasi obat pada kalangan remaja sehingga mendukung penggunaan obat yang lebih rasional di masyarakat. Keberhasilan kegiatan diukur melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test peserta sebelum dan sesuai intervensi edukasi.

2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan pada bulan November 2025 di SMAU BPPT Zainul Hasan Probolinggo. Kegiatan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan remaja mengenai obat generik dan obat paten melalui metode edukasi digital interaktif. Pendekatan edukasi dalam kegiatan ini merupakan modifikasi dari metode ceramah interaktif konvensional dengan mengintegrasikan media digital visual dan interactive learning tools berbasis partisipasi peserta. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

A. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan untuk memastikan kegiatan dapat berjalan secara sistematis dan terencana. Kegiatan pada tahap ini meliputi koordinasi dengan pihak sekolah yaitu SMAU BPPT Zainul Hasan terkait pelaksanaan kegiatan pengabdian, penentuan waktu dan tempat pelaksanaan, serta penentuan jumlah peserta yang akan mengikuti kegiatan edukasi. Selain itu, tim pengabdian juga menyusun materi edukasi yang berkaitan dengan obat generik dan obat paten. Materi yang disiapkan mencakup pengertian obat generik dan obat paten, perbedaan antara keduanya, kesetaraan khasiat obat generik dengan obat bermerek, serta pentingnya penggunaan obat secara rasional. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan instrumen evaluasi berupa kuesioner yang akan digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta sebelum dan sesudah kegiatan edukasi. Materi edukasi disusun dalam bentuk media edukasi digital berbasis multimedia untuk mempermudah

pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan.

B. Tahap Pelaksanaan Edukasi

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Edukasi dilakukan secara interaktif melalui beberapa metode pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta. Kegiatan diawali dengan pemberian pre-test kepada peserta untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal mengenai obat generik dan obat paten. Selanjutnya, tim pengabdian menyampaikan materi edukasi menggunakan media edukasi digital berbasis multimedia yang disertai dengan penjelasan mengenai konsep dasar obat generik dan obat paten. Media edukasi memuat visualisasi perbedaan kemasan obat generik dan obat paten, ilustrasi regulasi obat, serta interactive learning tools untuk meningkatkan keterlibatan peserta selama proses pembelajaran berlangsung. Materi juga dilengkapi dengan contoh kemasan obat generik dan obat paten untuk membantu peserta memahami perbedaan keduanya secara lebih jelas. Selama penyampaian materi, peserta diberikan kesempatan untuk berdiskusi, mengajukan pertanyaan, serta menyampaikan pengalaman terkait penggunaan obat. Untuk meningkatkan keterlibatan peserta, kegiatan juga dilengkapi dengan interactive learning tools berbasis digital yang berkaitan dengan materi yang telah dipaparkan sebelumnya.

C. Tahap Evaluasi Kegiatan

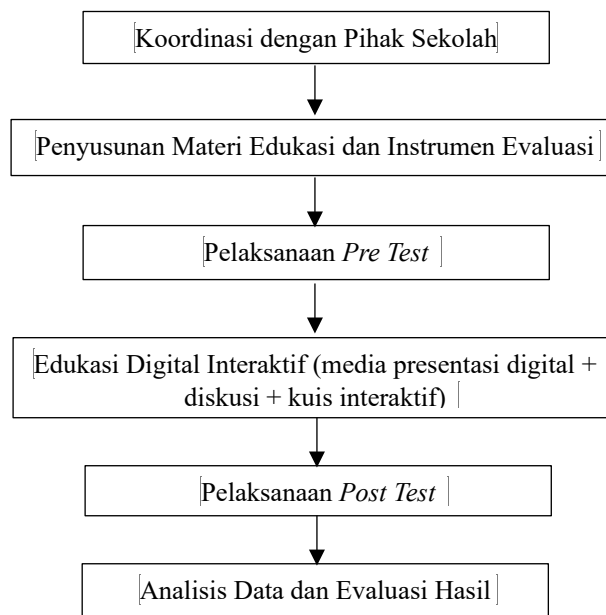
Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai tingkat keberhasilan dan efektivitas kegiatan edukasi dalam meningkatkan pengetahuan peserta. Evaluasi dilakukan

dengan memberikan post-test kepada peserta setelah kegiatan edukasi selesai. Kuesioner yang digunakan pada post-test memiliki pertanyaan yang sama dengan pre-test sehingga dapat digunakan untuk membandingkan tingkat pengetahuan peserta sebelum dan setelah kegiatan. Kuesioner terdiri dari 10 pertanyaan yang berkaitan dengan pengertian obat generik dan obat paten, perbedaan keduanya, serta kesetaraan khasiat obat generik dengan obat bermerek.

Data pre-test dan post-test dianalisis secara deskriptif menggunakan distribusi frekuensi dan persentase untuk menggambarkan perubahan tingkat pengetahuan peserta setelah mengikuti

kegiatan edukasi. Peningkatan pengetahuan dihitung berdasarkan perubahan proporsi kategori pengetahuan dan persentase jawaban benar pada setiap indikator pertanyaan. Hasil analisis selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel dan persentase untuk memberikan gambaran mengenai peningkatan pengetahuan peserta terkait obat generik dan obat paten setelah pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Tim pengabdian juga melakukan observasi terhadap tingkat partisipasi dan antusiasme peserta selama kegiatan berlangsung sebagai indikator efektivitas metode edukasi digital interaktif yang digunakan.



Gambar 1. Diagram Alur Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

3. HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMAU BPPT Zainul Hasan dan diikuti oleh 21 siswa sebagai peserta. Kegiatan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan remaja

mengenai obat generik dan obat paten melalui metode edukasi interaktif. Rangkaian kegiatan meliputi pengisian kuesioner pre-test, penyampaian materi edukasi, diskusi interaktif, serta pengisian

kuesioner post-test untuk mengevaluasi peningkatan pengetahuan peserta.

Tahap awal kegiatan dimulai dengan pelaksanaan pre-test (**Gambar 2**) untuk memperoleh gambaran mengenai pengetahuan awal siswa mengenai obat generik dan obat paten. Pada tahap ini,

peserta diminta mengisi kuesioner yang berisi beberapa pertanyaan terkait kesetaraan khasiat obat generik dengan obat paten, perbedaan antara obat generik dan obat bermerek, serta aspek keamanan dan regulasi obat.



Gambar 2. Pelaksanaan *Pre Test*

Berdasarkan hasil pre-test, sebagian besar peserta menunjukkan tingkat pengetahuan yang cukup baik mengenai obat generik dan obat paten, meskipun masih terdapat beberapa miskonsepsi terkait kualitas dan efektivitas obat generik dibandingkan dengan obat paten. Oleh karena itu, kegiatan edukasi dilakukan untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai perbedaan kedua jenis obat tersebut.

Setelah pengisian pre-test, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi edukasi mengenai obat generik dan obat paten. Materi yang disampaikan mencakup pengertian obat generik dan obat paten, kesetaraan khasiat obat generik dengan obat paten, faktor yang memengaruhi harga obat, serta pentingnya penggunaan obat secara rasional. Materi edukasi disampaikan secara interaktif dengan melibatkan peserta dalam kegiatan diskusi dan sesi tanya jawab.



Gambar 3. Partisipasi Aktif Siswa Dalam Sesi Diskusi Interaktif Selama Kegiatan Edukasi

Pada sesi ini (**Gambar 4**), siswa menunjukkan tingkat antusiasme dan partisipasi yang tinggi selama pelaksanaan kegiatan edukasi. Beberapa siswa aktif menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pemateri maupun menyampaikan pendapat terkait materi yang disampaikan. Pendekatan edukasi digital interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui

keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Setelah seluruh rangkaian kegiatan edukasi selesai dilaksanakan, peserta diminta untuk mengisi kuesioner post-test untuk mengetahui perubahan tingkat pengetahuan setelah mengikuti kegiatan edukasi. Dokumentasi kegiatan kemudian dilakukan sebagai bagian dari pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat.



Gambar 4. Foto Bersama Pemateri dan Peserta Setelah Pelaksanaan Kegiatan Edukasi

Hasil evaluasi pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan tingkat pengetahuan peserta setelah kegiatan edukasi dilaksanakan. Distribusi tingkat

pengetahuan peserta sebelum dan sesudah kegiatan edukasi disajikan pada **Tabel 1**.

Tabel 1. Tingkat Pengetahuan Remaja tentang Obat Generik dan Paten Sebelum dan Sesudah Edukasi

Kategori Pengetahuan	Pre-test		Post-test	
	n	%	n	%
Baik	14	66,7	17	81,0
Cukup Baik	7	33,3	4	19,0
Total	21	100,0	21	100,0

Berdasarkan **Tabel 1** terlihat bahwa terjadi peningkatan tingkat pengetahuan peserta setelah kegiatan edukasi dilaksanakan. Jumlah peserta dengan kategori pengetahuan baik meningkat dari 66,7% pada pre-test menjadi 81,0% pada post-test. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan multimedia-based interactive education efektif dalam memperbaiki pemahaman siswa terkait kaulitas, keamanan, dan efektivitas obat generik. Penggunaan media digital dan interactive learning tools juga membantu

meningkatkan keterlibatan peserta selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain melihat perubahan tingkat pengetahuan secara umum, analisis juga dilakukan pada setiap indikator pertanyaan untuk mengetahui aspek pengetahuan mana yang mengalami peningkatan setelah kegiatan edukasi dilaksanakan. Distribusi jawaban benar peserta pada setiap indikator pengetahuan sebelum dan sesudah kegiatan edukasi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Analisis Data Nilai Pre-Test dan Post-Test Terkait Peningkatan Pengetahuan Remaja tentang Obat Generik dan Paten

Indikator Pengetahuan	Pre-Test n (%)	Post-Test n (%)
Kesetaraan khasiat obat generik dan obat paten	13 (61,9)	18 (85,7)
Persepsi efektivitas obat paten dibanding obat generik	12 (57,1)	17 (81,0)
Faktor yang memengaruhi harga obat paten	14 (66,7)	18 (85,7)
Masa berlaku paten obat dan produksi obat generik	12 (57,1)	17 (81,0)
Persepsi keamanan dan kualitas obat generik	11 (52,4)	16 (76,2)
Pengujian keamanan dan efektivitas obat oleh BPOM	15 (71,4)	19 (90,5)
Perbedaan nama generik dan nama dagang obat	14 (66,7)	18 (85,7)
Karakteristik obat paten dengan nama dagang	13 (61,9)	17 (81,0)
Keamanan penggunaan obat tanpa resep dokter	12 (57,1)	16 (76,2)
Pentingnya edukasi tentang obat generik dan paten	16 (76,2)	20 (95,2)

Analisis terhadap setiap indikator pengetahuan pada Tabel 2 menunjukkan bahwa seluruh aspek mengalami peningkatan persentase jawaban benar setelah kegiatan edukasi dilaksanakan. Peningkatan paling besar terlihat pada indikator kesetaraan khasiat obat generik

4. PEMBAHASAN

Kegiatan edukasi mengenai obat generik dan obat paten yang dilaksanakan pada siswa SMAU BPPT Zainul Hasan menunjukkan adanya peningkatan tingkat pengetahuan peserta setelah kegiatan dilakukan. Peningkatan tersebut tercermin dari hasil evaluasi pre-test dan post-test yang menunjukkan bertambahnya jumlah peserta yang memiliki kategori pengetahuan baik setelah menerima materi edukasi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan edukasi digital interaktif yang digunakan mampu membantu peserta memahami informasi mengenai obat generik dan paten secara lebih efektif.

Kegiatan edukasi kesehatan melalui pendekatan edukasi digital yang bersifat interaktif dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai informasi kesehatan. Metode edukasi yang melibatkan partisipasi aktif peserta memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang lebih optimal dibandingkan metode ceramah satu arah. Dalam kegiatan ini, penggunaan media edukasi digital, visualisasi materi, dan interactive learning tools membantu meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa tidak hanya berperan

dengan obat paten serta pemahaman mengenai pengujian keamanan obat oleh BPOM. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media edukasi berbasis multimedia membantu peserta memahami konsep yang sebelumnya sering menimbulkan miskonsepsi di masyarakat.

sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi serta menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pemateri [13], [14]. Pendekatan pembelajaran partisipatif seperti ini diketahui dapat meningkatkan pemahaman serta retensi informasi pada peserta didik karena peserta berperan aktif dalam proses pembelajaran [9].

Penggunaan media edukasi digital berbasis multimedia dalam kegiatan edukasi juga berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman peserta. Visualisasi materi melalui gambar kemasan obat, ilustrasi regulasi obat, serta interactive learning tools membantu peserta memahami konsep yang sebelumnya dianggap abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Media digital interaktif diketahui mampu meningkatkan perhatian, motivasi belajar, serta retensi informasi pada peserta didik [15].

Hasil kegiatan ini selaras dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa intervensi edukasi kesehatan mampu meningkatkan pengetahuan masyarakat maupun kelompok remaja terhadap berbagai isu kesehatan. Intervensi edukasi kesehatan memiliki peran penting dalam membentuk

pemahaman yang benar mengenai penggunaan obat, termasuk dalam hal pemilihan obat generik dan obat paten. Pengetahuan yang baik mengenai obat sangat diperlukan untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman di masyarakat, seperti persepsi bahwa obat generik memiliki kualitas yang kurang baik dibandingkan obat paten [16].

Berdasarkan hasil analisis pada setiap indikator pertanyaan, peningkatan pemahaman peserta terutama terlihat pada aspek yang berkaitan dengan kesetaraan khasiat obat generik dengan obat paten, persepsi mengenai kualitas obat generik, serta pemahaman mengenai regulasi obat. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum kegiatan edukasi dilaksanakan masih terdapat beberapa miskonsepsi di kalangan siswa mengenai obat generik. Setelah diberikan edukasi digital interaktif, peserta menunjukkan pemahaman yang lebih baik terkait kesetaraan kualitas, keamanan, dan efektivitas obat generik dibandingkan obat paten. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa sebagian masyarakat masih memiliki persepsi yang kurang tepat mengenai obat generik, terutama terkait kualitas, efektivitas, dan keamanan obat tersebut [5].

Secara regulasi, obat generik yang beredar di Indonesia telah melalui proses evaluasi yang ketat oleh Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM). Obat generik harus memenuhi standar keamanan, mutu, dan khasiat yang sama dengan obat paten sebelum dapat dipasarkan. Perbedaan utama antara obat generik dan obat paten umumnya terletak pada aspek harga yang

dipengaruhi oleh biaya penelitian, pengembangan, serta pemasaran obat bermerek [17]. Oleh karena itu, peningkatan pemahaman masyarakat mengenai obat generik sangat penting untuk mendorong penggunaan obat yang lebih rasional serta meningkatkan akses masyarakat terhadap pengobatan yang lebih terjangkau [18].

Temuan dalam kegiatan pengabdian ini juga selaras dengan yang dilakukan oleh [10] yang menunjukkan bahwa edukasi mengenai obat generik dapat memperbaiki persepsi peserta terhadap penggunaan obat generik. Penelitian tersebut menyatakan bahwa kurangnya informasi yang benar mengenai obat generik merupakan salah satu faktor yang menyebabkan munculnya persepsi negatif di masyarakat. Dengan adanya edukasi yang tepat, pemahaman masyarakat mengenai obat generik dapat meningkat secara signifikan.

Selain itu, [19] menyatakan bahwa siswa sekolah menengah menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa mengenai obat dan penggunaan obat yang rasional masih perlu ditingkatkan melalui kegiatan edukasi kesehatan. Program edukasi yang dilakukan di lingkungan sekolah terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai informasi kesehatan sekaligus membantu membentuk sikap yang lebih positif terhadap penggunaan obat secara rasional.

Kegiatan edukasi ini juga menunjukkan tingkat partisipasi dan antusiasme peserta yang tinggi selama proses kegiatan berlangsung. Hal ini terlihat dari tingginya partisipasi siswa dalam sesi diskusi dan tanya jawab yang dilakukan selama

kegiatan berlangsung. Keterlibatan aktif peserta dalam kegiatan edukasi diketahui dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Pendekatan edukasi digital interaktif yang digunakan dalam kegiatan ini memungkinkan peserta untuk berinteraksi secara langsung dengan materi edukasi melalui diskusi dan interactive learning tools berbasis digital sehingga proses pembelajaran menjadi lebih partisipatif dan komunikatif. Lingkungan pembelajaran yang interaktif dapat membantu peserta memahami materi dengan lebih baik serta meningkatkan motivasi belajar.

Program edukasi kesehatan di lingkungan sekolah memiliki peran strategis dalam meningkatkan literasi kesehatan pada remaja. Pada tahap perkembangan ini, remaja memiliki kemampuan kognitif yang memungkinkan mereka untuk memahami dan menilai berbagai informasi kesehatan secara lebih kritis. Oleh karena itu, intervensi edukasi yang diberikan pada kelompok usia ini diharapkan dapat memberikan dampak jangka panjang terhadap perilaku kesehatan di masa mendatang. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa peningkatan literasi kesehatan pada remaja dapat membantu mereka dalam pengambilan keputusan yang lebih tepat dan rasional terkait penggunaan obat dan perilaku kesehatan lainnya [20]. Selain itu, sekolah merupakan salah satu lingkungan yang strategis untuk pelaksanaan program promosi kesehatan karena memiliki akses langsung kepada kelompok sasaran dalam jumlah yang cukup besar. Melalui kegiatan edukasi yang dilakukan secara terstruktur, sekolah dapat menjadi sarana yang efektif

dalam memperluas pengetahuan sekaligus menumbuhkan sikap yang positif terhadap penggunaan obat yang rasional [21].

Meskipun kegiatan ini menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan pengetahuan peserta, kegiatan pengabdian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Salah satunya adalah jumlah peserta yang relatif terbatas serta pelaksanaan kegiatan yang dilakukan dalam waktu yang singkat. Selain itu, kegiatan ini hanya mengevaluasi peningkatan pengetahuan dalam jangka pendek sehingga belum dapat menggambarkan perubahan perilaku penggunaan obat dalam jangka panjang. Oleh karena itu, kegiatan edukasi serupa di masa mendatang dapat dilakukan dengan melibatkan jumlah peserta yang lebih besar serta dilaksanakan secara berkelanjutan agar dampak peningkatan pengetahuan dapat lebih optimal.

Secara keseluruhan, kegiatan edukasi mengenai obat generik dan obat paten yang dilaksanakan pada siswa SMAU BPPT Zainul Hasan menunjukkan bahwa program pengabdian kepada masyarakat berbasis edukasi kesehatan dapat menjadi salah satu upaya yang efektif dalam meningkatkan literasi kesehatan pada remaja. Dengan meningkatnya pengetahuan mengenai obat generik, diharapkan siswa dapat memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai penggunaan obat yang rasional serta mampu menjadi agen informasi kesehatan di lingkungan sekitarnya.

Hasil kegiatan edukasi ini menunjukkan bahwa peningkatan pengetahuan siswa mengenai obat generik dan obat paten tidak hanya memberikan dampak pada

aspek kognitif, tetapi juga memiliki implikasi yang lebih luas terhadap peningkatan literasi kesehatan pada remaja. Literasi kesehatan yang baik merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi kemampuan individu dalam memahami informasi kesehatan serta mengambil keputusan yang tepat terkait penggunaan obat dan pelayanan kesehatan [22]. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa peningkatan literasi kesehatan melalui intervensi edukasi dapat memberikan pengaruh positif terhadap perilaku kesehatan, termasuk dalam penggunaan obat secara rasional [23].

Selain itu, edukasi kesehatan yang dilakukan pada kelompok remaja memiliki potensi memberikan dampak jangka panjang terhadap perilaku kesehatan di masa depan. Remaja merupakan kelompok usia yang sedang berada pada tahap perkembangan kognitif yang memungkinkan mereka untuk memahami informasi kesehatan secara lebih kritis. Penelitian eksperimental yang dilakukan oleh [24] menunjukkan bahwa program

5. KESIMPULAN

Kegiatan edukasi digital interaktif mengenai obat generik dan obat paten pada siswa SMAU BPPT Zainul Hasan terbukti meningkatkan pengetahuan peserta, ditunjukkan oleh peningkatan kategori pengetahuan baik dari 66,7% menjadi 81,0%. Penggunaan media digital

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SMAU BPPT Zainul Hasan yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian

edukasi literasi kesehatan pada siswa sekolah dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami informasi kesehatan serta membuat keputusan yang lebih tepat terkait perilaku kesehatan.

Lingkungan sekolah juga merupakan salah satu tempat yang strategis untuk pelaksanaan program promosi kesehatan karena sekolah memiliki akses langsung kepada kelompok sasaran dalam jumlah yang cukup besar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa intervensi edukasi digital berbasis sekolah mampu meningkatkan literasi kesehatan serta pemahaman siswa mengenai berbagai isu kesehatan secara efektif. Program edukasi yang dilakukan secara terstruktur di lingkungan sekolah dapat menjadi sarana penting dalam meningkatkan pengetahuan serta membentuk sikap yang positif terhadap perilaku kesehatan pada remaja [25]. Pemanfaatan media digital dalam edukasi kesehatan di lingkungan sekolah juga mendukung proses pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi pada remaja.

dan interactive learning tools membantu meningkatkan keterlibatan peserta serta memperkuat pemahaman mengenai kualitas dan keamanan obat generik. Kegiatan ini memberikan kontribusi dalam meningkatkan literasi kesehatan remaja terkait penggunaan obat secara rasional.

kepada masyarakat ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh siswa yang telah berpartisipasi

dalam kegiatan edukasi sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik.

REFERENSI

- [1] Rahim A, Alfian R, Dhiya S, Susanto Y, Saputera MMA. Gambaran Tingkat Pengetahuan Obat Generik di Kalangan Mahasiswa STIKES ISFI Banjarmasin Tahun 2022. *J Kesehat Indones (The Indonesian J Heal.* 2022; XII (3):135–9. Link <https://journal.stikeshb.ac.id/index.php/jurkessia/article/view/729>
- [2] Sigar MH, Jayanto I, Pengetahuan I, Ratulangi US. Gambaran Tingkat Pengetahuan Masyarakat Tentang Obat Generik di Desa Wori Kecamatan Wori Kabupaten Minahasa Utara. *J Lentera Farma.* 2024;3 (2):38–42. doi: <https://doi.org/10.57207/e3b31t62>
- [3] Brahmana RDK, Sumule A, Faridah IN. Tingkat Pengetahuan Terhadap Obat Generik Pada Masyarakat Kecamatan Siantar Barat Kota Pematang Siantar. *ZAHRA J Heal Med Res.* 2024;4 (4):547–54. <https://adisampublisher.org/index.php/aisha/article/view/950>
- [4] Almas W, Murtaza G, Tabasam M, Asad MI, Anwer R. Evaluating the understanding and perception of final-year pharmacy and medical students regarding generic medicines: a cross-sectional study in Abbottabad, Pakistan. *BMC Med Educ.* 2025;25(991):1–10. doi: <https://doi.org/10.1186/s12909-024-06153-z>
- [5] Puspita NA, Rissa MM. Tingkat Pengetahuan Masyarakat Tentang Obat Generik, Obat Bermerk, dan Obat Paten. *J Farm Higea.* 2022;14(2):149–58. doi: <http://dx.doi.org/10.52689/higea.v14i2.491>
- [6] Siagian HS, Samosir SR, Gultom RPJ. Gambaran Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Program Studi Sarjana Farmasi Universitas Imelda Medan tentang Obat Generik dan Obat Paten. *JIFI (Jurnal Ilm Farm Imelda).* 2024;7(2):123–31. doi: <https://doi.org/10.52943/jifarmasi.v7i2.1577>
- [7] Handayani NK, Musfiroh I, Kancanawatie DG. Review: Langkah-Langkah Dalam Penelusuran Dan Pengkajian Paten Dalam Pengembangan Produk Baru Di Industri Farmasi. *Farmaka.* 2020;17(3):27–32. doi: <https://doi.org/10.24198/jf.v17i3.21895>
- [8] Tian Y, Reichardt B, Dunkler D, Hronsky M, Winkelmayr W, Bucsecs A, et al. Comparative effectiveness of branded vs. generic versions of and hypoglycemic substances: a population-wide cohort study. *Sci Rep.* 2020;10(5964):1–12. doi: <https://doi.org/10.1038/s41598-020-62318-y>
- [9] Dewi RIK, Naurahpashani AS, Keya A, Ilham, Utami ML, Ratri I, et al. Edukasi Pentingnya Pemahaman Obat Generik dan Obat Bermerek di Desa Merubung Perbatasan. *J Pengabd Masy Farm Pharmacare Soc.* 2026; 5 (1): 19–26. doi: <https://doi.org/10.37905/phar.soc.v5i1.35391>
- [10] Susanto A, Sari MP. Peningkatan Pengetahuan Obat Melalui Edukasi

- Literasi Dasar Obat Pada Remaja Awal. *Community Dev J.* 2023;4(2):2430–4. doi: <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.14156>
- [11] Wardani WT. Edukasi Pengelolaan Serta Penggunaan Obat yang Baik melalui Gema Cermat. *Humanism J Community Empower.* 2025;7(1):1–7. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/5249031>
- [12] Mayer RE. *Multimedia Learning.* 3rd ed. California: Cambridge University Press; 2020.
- [13] Rajagukguk SA, Armin DS, Batubara AAH. Pengaruh Metode Ceramah Interaktif Terhadap Kompetensi Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar di Asahan. *J Ilmu Pendidik.* 2024;2(9):1495–502. <https://jutepe-joln.net/index.php/JURPERU/article/view/880>
- [14] Alfarizi S, Restu YM, Rohim A, Azzahra FF. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Ceramah Interaktif (Di SMPT Mathlul Khaer). *Kamaliyah J Pendidik Islam.* 2025;3(1):287–301. doi: <https://doi.org/10.69698/jpai.v3i1.755>
- [15] Haleem A, Javaid M, Qadri MA, Suman R. Understanding the Role of Digital Technologies in Education: A Review. *Sustain Oper Comput.* 2022; 3: 275–85. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- [16] Hakim A, Suryadinata A, Fiqlyanur P, Primadana I. Perbedaan Tingkat Pengetahuan Siswa SMA Darul Kholil Burneh Bangkalan tentang Obat Generik Antara Sebelum dan Setelah Edukasi. *J Pharmascience.* 2022;9(2):271–9. doi: <https://doi.org/10.20527/jps.v9i2.13517>
- [17] Dwijayanti A, Fatkhiyah MF, Farmasi F, Pekalongan U. Analisis Pengetahuan Penggunaan Obat Paten dan Obat Generik di Desa Sukorejo Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang. *Obat J Ris Ilmu Farm dan Kesehat.* 2025;3(1):75–92. doi: <https://doi.org/10.61132/obat.v3i1.973>
- [18] Salamah RP, Rudy M, Agustina RE, Novianti R. Peningkatan Pengetahuan Penggunaan Obat yang Baik dan Benar untuk Siswa Sekolah Dasar. *J Pengabd Farm Malahayati.* 2024;7(1):29–38. doi: <https://doi.org/10.33024/jpfm.v7i1.13574>
- [19] Sari MP, Barlian AA, Muldiyana T, Maidina R. Upaya Edukasi Kesehatan Dalam Meningkatkan Pengetahuan Penggunaan Obat Yang Benar Dan Aman Pada Siswa SMA Untuk Mencegah Risiko Penggunaan Obat Yang Salah. *J Pembelajaran Pemberdaya Masy.* 2025;6(10):912–24. doi: <https://doi.org/10.33474/jp2m.v6i3.23951>
- [20] Kim H, Xie B. Health Literacy in the eHealth Era: A Systematic Review of the Literature. *Patient Educ Couns.* 2017;100(6):1073–82. doi: <https://doi.org/10.1016/j.pec.2017.01.015>
- [21] Shufyani F, Tarigan RE, Siregar SM. Sosialisasi Manajemen Penggunaan

- Obat Generik pada Siswa SMK Kesehatan Swasta Imelda Medan. *JUKESHUM J Pengabd Masy.* 2024;4(1):8–15. doi: <https://doi.org/10.51771/jukeshum.v4i1.775>
- [22] Sari SP, Setiawan I. Edukasi Literasi Kesehatan dan Pengenalan Perguruan Tinggi Bidang Kesehatan Bagi Siswa SMA. *J Pengabd Kpd Masy Nusant.* 2026;7(1):785–92. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/7953>
- [23] Deniz S. Effects of e-Health Literacy on Rational Drug Use: The Mediating Role of Health Perception. *Int J Heal Serv Res Policy.* 2023;8(3):175–82. doi: <https://doi.org/10.33457/ijhsrp.1328268>
- [24] Yuksek BN, Ayaz-Alkaya S. Effectiveness of health literacy education on health literacy in early adolescence: A randomized controlled trial. *Public Health.* 2024;237:135–40. doi: <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2024.09.024>
- [25] Hosseini MS, Rakhshanderou S, Safari-moradabadi A, Ghaffari M. Effectiveness of a school-based oral health literacy promotion intervention: a randomized controlled trial (RCT) among adolescents. *BMC Public Health.* 2025;25(1982):1–10. doi: <https://doi.org/10.1186/s12889-025-23124-1>