

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mata adalah suatu organ sensorik yang kompleks dengan fungsi utama untuk melakukan proses visual, sebagaimana dijelaskan oleh Syaifuddin (2013). Organ ini termasuk salah satu indera yang sangat vital dalam menangkap informasi visual dan menjalankan berbagai aktivitas. Kemampuan mata tidak hanya terbatas pada penerimaan informasi, tetapi juga mencakup kemampuan untuk mengatur dan mengorganisir informasi dari lingkungan sekitar. Kesehatan mata sering kurang diperhatikan sehingga banyak penyakit yang menyerang mata dan apabila tidak diobati dengan baik akan menyebabkan gangguan penglihatan (Kemenkes, 2020).

Menurut data yang dikeluarkan oleh WHO, gangguan penglihatan dialami oleh lebih dari 285 juta penduduk dunia. Dari jumlah tersebut, 39 juta orang mengalami kebutaan, 124 juta orang memiliki penglihatan rendah, dan 153 juta orang mengalami gangguan penglihatan akibat kelainan refraksi yang tidak dikoreksi. Penyebab kebutaan terbanyak di seluruh dunia adalah katarak (39%), gangguan refraksi (18%), glaukoma (10%), dan diikuti *age related macular degeneration* (AMD) (7%), sikatrik kornea (4%) dan retinopati diabetika (4%) (Dewi dkk, 2021). Sebanyak 90 persen dari individu yang mengalami gangguan penglihatan dan kebutaan ini tinggal di negara-negara dengan pendapatan rendah. Jika tidak ada tindakan yang diambil, jumlah penderita gangguan penglihatan dan kebutaan ini diperkirakan akan terus meningkat (WHO, 2018).

Menurut hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018, ditemukan bahwa prevalensi *severe low vision* atau kerusakan fungsi penglihatan dan kebutaan adalah 1,49% dan 0,5% pada kelompok umur produktif (15-54 tahun) (Riskesdas, 2018). Indonesia merupakan negara dengan prevalensi kebutaan dan gangguan penglihatan tertinggi kedua di dunia setelah Ethiopia. Data Kemenkes RI tahun 2017 menyebutkan bahwa hasil survei *Rapid Assessment of Avoidable Blindness* (RAAB) 2014-2016 melaporkan prevalensi kebutaan di 15 provinsi di Indonesia adalah sebesar 3% (Riskesdas, 2018).

Prevalensi kebutaan di Bali berdasarkan survei *Rapid Assessment of Avoidable Blindness* (RAAB) tahun 2015 adalah sebesar 2%. Prevalensi tersebut tergolong tinggi berdasarkan World Health Organization (WHO) dan merupakan masalah kesehatan masyarakat (Dewi dkk, 2021).

Hasil penelitian Djajanti (2020) menunjukkan bahwa 45% dari responden yang memiliki tingkat pengetahuan rendah tidak pernah menerima informasi tentang kesehatan mata. Tindakan seseorang dipengaruhi oleh sejauh mana pengetahuan yang dimilikinya, seperti yang dikemukakan oleh Mubarak (2012). Hasil studi ini menyoroti bahwa kurangnya pengetahuan dapat berdampak pada kesadaran mereka terhadap kesehatan mata (Djajanti, 2020)

Nikodemus (2014) juga melakukan penelitian terkait pengetahuan siswa SD mengenai miopia, dengan hasil menunjukkan bahwa 42% siswa memiliki pengetahuan yang kurang. Para siswa ini kurang memiliki pengetahuan karena belum pernah mendengar tentang miopia sebelumnya.

Wulandari (2017) melakukan penelitian terkait ketajaman penglihatan mata melalui pemeriksaan visus di Provinsi Bali, khususnya pada siswa SMP N 6 Denpasar. Temuan dari penelitian tersebut menyatakan bahwa dari 192 responden, rata-rata nilai visus siswa kelas VII di SMPN 6 Denpasar adalah 6/12. Nilai median dan modus ditemukan sebesar 6/6. Dalam kelompok responden, 11 orang mengalami nilai visus terburuk yaitu 6/90, di mana mereka hanya mampu mengidentifikasi huruf terbesar pada baris pertama dari *Snellen Chart*. Hasil pemeriksaan visus juga mengindikasikan bahwa 5 responden mengalami perbedaan visus antara mata kanan dan mata kiri dengan nilai visus yang signifikan, contohnya, 6/90 pada mata kanan dan 6/6 pada mata kiri.

Penelitian ini menyoroti perlunya pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya kesehatan mata. Perhatian dari orang tua, pihak sekolah, dan kesadaran diri mengenai pentingnya menjaga kesehatan mata masih diperlukan untuk mengurangi angka penurunan visus pada siswa. Penurunan visus pada siswa banyak diakibatkan oleh penggunaan *gadget*, sehingga perlu diperhatikan dan ditingkatkan upaya dalam meningkatkan kesadaran akan pentingnya kesehatan mata.

Gadget saat ini telah menjadi hal yang umum dan hampir seluruh aspek kehidupan manusia tidak dapat lepas dari penggunaannya. *Gadget* menjadi komponen krusial dalam masyarakat modern, memberikan dukungan untuk hampir semua kebutuhan dan memiliki kemudahan penggunaan. Selain itu, *gadget* juga telah mengalami perkembangan

berulang kali, dan penggunaannya meluas dari kalangan anak-anak hingga lansia.

Menurut informasi yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik Provinsi Bali, pada tahun 2022, sebanyak 83,98% penduduk usia 5 tahun ke atas di Provinsi Bali menggunakan telepon seluler untuk mengakses teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Penggunaan komputer mencapai 15,69%, sementara akses internet tercatat sebesar 73,34%. Dengan angka tersebut, Provinsi Bali menduduki peringkat ke-8 di antara seluruh provinsi di Indonesia dalam hal penggunaan TIK.

Kota Denpasar meraih peringkat teratas sebagai kota/kabupaten dengan persentase tertinggi penduduk usia 5 tahun ke atas yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di Provinsi Bali pada tahun 2022. Persentase penggunaan telepon seluler mencapai 93,00%, sementara penggunaan komputer mencapai 23,46%, dan akses internet mencapai 87,54%.

Salah satu jenis sinar yang dihasilkan oleh perangkat *gadget* disebut *High Energy Visible* (HEV) atau sinar biru. Sinar ini tergolong dalam spektrum cahaya yang sangat kuat dan umumnya ditemukan pada layar laptop dan *smartphone*. Layar *gadget* memiliki teks yang lebih kecil dibandingkan dengan buku atau cetakan fisik lainnya, sehingga seringkali memerlukan jarak pandang yang lebih dekat. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* dapat meningkatkan kebutuhan penglihatan, yang dapat menyebabkan gejala seperti Sindrom Penglihatan Komputer atau *Computer Vision Syndrome* (CVS) (Muallima dkk, 2019).

Lebih dari 90% pengguna mengalami ketidaknyamanan mata setelah menggunakan komputer dalam jangka waktu yang panjang, baik saat melihat objek dari dekat maupun jauh. Gejala-gejala tersebut mencakup pandangan kabur, kelelahan mata, penglihatan ganda, pusing, mata kering, dan ketidaknyamanan pada mata. Penyakit mata dan cedera mata dapat menghambat kesehatan penglihatan. Dengan meningkatnya penggunaan *smartphone* pada era ini, muncul kekhawatiran mengenai dampak negatif radiasi sinar biru *smartphone* terhadap kesehatan, terutama terkait fungsi penglihatan. *Smartphone* dengan layar yang sangat terang dapat mengurangi fungsi penglihatan saat digunakan di tempat tidur dan dalam keadaan gelap (Muallima dkk, 2019). Dengan tingginya persentase penduduk usia 5 tahun ke atas yang menggunakan *gadget*, penting untuk memberikan edukasi sejak dini agar dampak buruknya dapat diminimalkan.

Pentingnya memberikan edukasi tentang kesehatan mata terletak dalam upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai masalah kesehatan mata. Pemeliharaan kesehatan mata menjadi hal yang sangat esensial, mengingat kesehatan mata merupakan modal untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sehingga mereka dapat menjadi individu yang cerdas, mandiri, produktif, dan sejahtera. Salah satu metode pendekatan yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam memberikan edukasi tersebut adalah melalui penggunaan komik. Komik merupakan bentuk media edukasi visual yang menggabungkan gambar dan tulisan untuk menyampaikan informasi secara menarik (Sasia dkk, 2021)

Dalam penjelasannya, McCloud (2008) menggambarkan komik sebagai susunan gambar-gambar yang disusun secara berurutan, bertujuan untuk memudahkan penyampaian pesan dan menciptakan nilai estetis pada tampilannya. Dengan demikian, penggunaan komik sebagai media pembelajaran diyakini dapat lebih memikat minat anak-anak karena dapat menciptakan daya tarik visual. Keunggulan dari penggunaan komik juga terletak pada sifatnya yang tidak berbahaya dan tidak mengurangi minat baca anak-anak. Selain itu, komik dapat menjadi sumber daya yang memperkaya kecerdasan visual dan minat membaca, sekaligus memberikan dorongan kepada anak-anak untuk belajar mengaitkan latar belakang dengan kejadian yang dijelaskan dalam cerita (Patricia, 2018).

Penggunaan komik sebagai sarana pembelajaran membuktikan daya tariknya bagi anak-anak dalam memahami aspek-aspek kesehatan. Sebagai media pendidikan, komik memiliki peran penting sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Dalam konteks ini, pembelajaran berfokus pada proses komunikasi antara informasi mengenai kesehatan mata dan sumber belajar yang diwakili oleh komik. Efektivitas komunikasi dalam pembelajaran ini akan mencapai tingkat optimal apabila pesan-pesan pembelajaran disampaikan dengan jelas, teratur, dan menarik, seperti yang dijelaskan oleh Laksana (2015).

Komik memiliki peran yang efektif dalam mengembangkan kebiasaan membaca, terutama pada anak-anak usia sembilan hingga sebelas tahun yang umumnya sudah mampu membaca dengan lancar dan memahami isi bacaan. Oleh karena itu, metode edukasi kesehatan mata

dapat diterapkan melalui penggunaan komik sebagai sarana edukasi, sesuai dengan penjelasan dari Setyawati (2019).

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala SDN 4 Panjer didapatkan bahwa siswa di SDN 4 Panjer belum pernah mendapatkan edukasi kesehatan mengenai kesehatan mata. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, jumlah siswa kelas V sebanyak 69 siswa. Hasil wawancara dengan 10 siswa, didapatkan 7 dari 10 siswa mengatakan belum mengetahui cara untuk menjaga kesehatan mata.

Berdasarkan uraian data di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Edukasi Kesehatan dengan Media Komik terhadap Tingkat Pengetahuan Siswa mengenai Kesehatan Mata di SDN 4 Panjer”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu “Apakah ada Pengaruh Edukasi Kesehatan dengan Media Komik terhadap Tingkat Pengetahuan Siswa mengenai Kesehatan Mata di SDN 4 Panjer?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh edukasi kesehatan dengan media komik terhadap tingkat pengetahuan siswa mengenai kesehatan mata di SDN 4 Panjer.

2. Tujuan khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

- a. Mengidentifikasi karakteristik usia dan jenis kelamin pada siswa di SDN 4 Panjer.
- b. Mengidentifikasi tingkat pengetahuan siswa mengenai kesehatan mata sebelum diberikan edukasi kesehatan dengan media komik di SDN 4 Panjer.
- c. Mengidentifikasi tingkat pengetahuan siswa mengenai kesehatan mata sesudah diberikan edukasi kesehatan dengan media komik di SDN 4 Panjer.
- d. Menganalisis pengaruh edukasi kesehatan dengan media komik terhadap tingkat pengetahuan siswa mengenai kesehatan mata di SDN 4 Panjer.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, peneliti berharap dapat memberikan manfaat secara teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis

- a. Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk perkembangan ilmu pengetahuan, dapat menambah wawasan, dan pengetahuan perawat tentang edukasi kesehatan dengan media komik terhadap tingkat pengetahuan siswa mengenai kesehatan mata di SDN 4 Panjer.

b. Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian yang didapatkan dalam penelitian ini, diharapkan dapat dijadikan bahan pustaka serta dasar pengembangan dalam melaksanakan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk memberikan informasi bagi tenaga kesehatan yaitu pemberian edukasi kesehatan dengan media komik terhadap tingkat pengetahuan siswa mengenai kesehatan mata di SDN 4 Panjer.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang edukasi kesehatan dengan media komik terhadap tingkat pengetahuan siswa mengenai kesehatan mata di SDN 4 Panjer.