

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kesehatan Mata

1. Anatomi Mata

Anatomi mata adalah struktur fisik yang membentuk organ penglihatan. Berikut adalah beberapa bagian utama dari anatomi mata (Iswari & Nurhastuti, 2018):

a. Kornea

Kornea merupakan lapisan luar mata yang transparan dan melengkung, berperan dalam mengarahkan cahaya yang memasuki mata untuk difokuskan.

b. Iris

Iris, yaitu bagian berwarna di dalam mata, mengatur jumlah cahaya yang masuk dengan mengendalikan pupil, yang merupakan bagian di pusat mata.

c. Pupil

Pupil merupakan bagian di pusat mata yang dapat menyusut atau membesar untuk mengatur jumlah cahaya yang memasuki mata.

d. Lensa

Lensa merupakan komponen di dalam mata yang dapat mengalami perubahan bentuknya untuk membantu dalam penyesuaian fokus terhadap objek yang beragam.

e. Retina

Retina merupakan struktur di dalam mata yang peka terhadap cahaya, dimana terdapat sel-sel fotoreseptor yang merespons cahaya dan mengubahnya menjadi sinyal elektrik.

f. Bola mata

Bola mata adalah struktur berongga yang berbentuk bola, mengandung cairan, dan berbagai komponen yang bekerjasama untuk membentuk kemampuan penglihatan.

g. Saraf optik

Saraf optik merupakan struktur yang mentransmisikan sinyal-sinyal dari retina menuju otak, di mana kemudian diinterpretasikan sebagai gambar.

Pengetahuan tentang struktur anatomi mata menjadi krusial karena setiap komponen memiliki fungsi tertentu dalam proses visual. Kelainan pada salah satu elemen ini dapat menyebabkan komplikasi penglihatan atau gangguan mata lainnya.

2. Jenis-jenis gangguan mata

a. Presbiopia

Kondisi ini menyebabkan lensa mata menjadi kaku dan kehilangan kemampuan akomodasi, sehingga menyulitkan penglihatan untuk melihat objek yang berada dalam jarak dekat. Perubahan ini disebabkan oleh hilangnya elastisitas pada lensa mata seiring bertambahnya usia (Iswari & Nurhastuti, 2018).

b. Miopia

Sinar sejajar yang datang dari sumber yang tak terbatas akan mengalami pembiasan langsung oleh lensa dan jatuh tepat di depan retina, mengakibatkan bayangan menjadi tidak tajam. Keadaan ini terjadi karena sumbu mata memperlihatkan panjang yang lebih besar dibandingkan dengan mata yang normal dan indeks bias lensa mata yang normal, menyebabkan bayangan objek jatuh di depan retina (Miopia Axis/sumbu). Jika indeks bias lensa mata lebih kuat dan sumbu mata dalam kondisi normal, bayangan objek difokuskan di depan retina (Miopia indeks bias). Untuk menangani kondisi miopia, lensa negatif (-) digunakan (Iswari & Nurhastuti, 2018).

c. Hipermetropia

Keadaan ini menyebabkan sinar sejajar yang diterima mengalami pembiasan ke arah belakang retina akibat perbedaan panjang sumbu mata yang lebih pendek dari mata normal. Hal ini menyebabkan bayangan menjadi tidak jelas, meskipun indeks bias lensa mata normal. Dalam situasi ini, bayangan objek jatuh di belakang retina (hipermetropia axis). Jika indeks bias lensa mata terlalu lemah tetapi sumbu mata tetap normal, bayangan benda juga akan terfokus di belakang retina (hipermetropia indeks bias). Untuk mengatasi gangguan ini, diperlukan penggunaan lensa positif (+) (Iswari & Nurhastuti, 2018).

d. Astigmatisme

Kelainan ini terjadi ketika lengkung vertikal dan lengkung horizontal pada bola mata tidak sejajar. Meskipun hal ini bersifat fisiologis

dan umum terjadi pada semua orang, namun biasanya tidak mengakibatkan gangguan penglihatan. Untuk mengoreksi astigmatisme, biasanya digunakan lensa silindris (Iswari & Nurhastuti, 2018).

e. Konjungtivitis

Peradangan pada konjungtiva, dapat akut atau kronik, yang disebabkan oleh virus atau bakteri. Gejala yang timbul adalah mata terasa panas dan seolah olah mengandung pasir, kelopak mata bengkak, konjungtiva berwarna merah, mata berair serta tidak tahan cahaya atau *fotofobia* (Pearce, 2013).

f. Katarak

Katarak adalah mengaburnya lensa, dapat menyerang sebagian, ataupun keseluruhan lensa. Katarak dapat bersifat kongenital, disebabkan oleh cedera atau komplikasi pada diabetes. Sementara katarak senilis sering kali disebabkan oleh perubahan degeneratif pada orang-orang yang berusia lanjut (Pearce, 2013).

g. Glaukoma

Glaukoma ditimbulkan oleh adanya penambahan tekanan dalam mata, yang dapat akut ataupun kronik. Glaukoma disebabkan oleh adanya cairan dalam bilik anterior yang belum sempat disalurkan keluar, sehingga menimbulkan tegangan dan tekanan pada saraf optik, yang lama kelamaan dapat menghilangkan kemampuan penglihatan (Pearce, 2013).

3. Sikap dan perilaku yang mempengaruhi kesehatan mata

Kebiasaan membaca terlalu dekat, yang dapat menyebabkan kelelahan mata (astenopia), serta paparan radiasi cahaya yang berlebihan

dari perangkat seperti komputer dan televisi adalah penyebab utama gangguan refraksi. *Computer Vision Syndrome* (CVS) terjadi ketika penggunaan komputer menyebabkan ketidaknyamanan. Dalam keadaan seperti ini, otot yang bertanggung jawab untuk mengakomodasi mata bekerja dengan sangat keras (WHO, 2020).

Kelainan refraksi yang tidak mendapatkan koreksi merupakan penyebab utama terjadinya gangguan penglihatan rendah secara global dan dapat mengakibatkan keadaan buta. Menurut data dari program kerjasama VISION 2020, diperkirakan pada tahun 2026 sekitar 153 juta penduduk di seluruh dunia akan mengalami gangguan penglihatan akibat kelainan refraksi yang tidak mendapat koreksi. Dari jumlah tersebut, setidaknya 13 juta di antaranya merupakan anak-anak usia 5-15 tahun, dengan tingkat prevalensi tertinggi tercatat di wilayah Asia Tenggara (Nurvan, 2018).

Meskipun sebenarnya, lingkungan di dalam sekolah dapat menjadi penyebab terjadinya penurunan ketajaman penglihatan pada anak. Hal ini dapat terjadi akibat kegiatan seperti membaca tulisan di papan tulis dengan jarak yang terlalu jauh tanpa disertai pencahayaan yang memadai di dalam kelas, membaca buku dengan jarak terlalu dekat, dan kurangnya ergonomi dalam sarana prasarana sekolah selama proses belajar mengajar (Ilyas, 2014).

Risiko terjadinya masalah pada mata dapat meningkat bagi anak-anak yang menghabiskan waktu berjam-jam bermain *video game*, yang mungkin mengakibatkan gejala seperti sakit kepala, penglihatan yang kabur, kesulitan melihat objek yang jauh, sering menyipitkan mata saat melihat

objek yang berjarak, dan ketidaknyamanan di mata. Kelompok yang biasanya mengalami dampak ini adalah anak-anak berusia 4 hingga 15 tahun, yang secara signifikan rentan terhadap kondisi seperti miopia atau rabun jauh (Budiono, 2013).

4. Perawatan mata

Perawatan mata yang baik penting untuk menjaga kesehatan penglihatan dan mencegah gangguan mata. Beberapa praktik perawatan mata berdasarkan Kemenkes (2021) meliputi:

a. Pemakaian kacamata atau lensa kontak

Penting untuk menggunakan kacamata atau lensa kontak sesuai dengan resep yang diberikan oleh dokter mata jika mengalami masalah penglihatan seperti miopi, hipermetropi, atau astigmatisme.

b. Istirahat dari layar

Kelelahan mata dapat terjadi akibat lama duduk di depan layar komputer, ponsel, atau tablet. Untuk meredakan ketegangan mata, ambil istirahat secara berkala dengan menggunakan teknik "20-20-20" (setiap 20 menit, fokus pada objek yang berjarak 20 meter selama 20 detik) untuk merelaksasi mata.

c. Penggunaan kacamata pelindung mata

Saat berada di tempat kerja atau melakukan aktivitas yang melibatkan paparan bahan kimia, debu, atau benda-benda berbahaya, memakai kacamata pelindung mata sangat dianjurkan.

d. Pola makan yang sehat

Konsumsi makanan yang tinggi *antioksidan*, seperti sayuran hijau, buah-buahan, ikan berlemak, dan makanan yang mengandung vitamin A, C, dan E, dapat memberikan dukungan bagi kesehatan mata.

e. Hindari merokok

Merokok dapat meningkatkan risiko gangguan mata seperti degenerasi makula dan katarak.

f. Pemeriksaan rutin mata

Melakukan pemeriksaan mata secara teratur setidaknya satu tahun sekali oleh dokter mata merupakan langkah penting dalam menjaga kesehatan mata. Ini membantu dalam mendeteksi dini masalah mata dan mengatasi mereka sebelum berkembang menjadi masalah yang lebih serius.

B. Pengetahuan

1. Pengertian pengetahuan

Sulaeman (2016) menyatakan bahwa pengetahuan adalah hasil dari proses penginderaan manusia, di mana seseorang memperoleh pemahaman tentang suatu hal melalui penggunaan inderanya. Dengan demikian, pengetahuan muncul setelah individu mengalami penginderaan terhadap suatu objek atau situasi. Kepemilikan pengetahuan memiliki peran penting dalam proses pengambilan keputusan dan menentukan langkah-langkah yang akan diambil sebagai respons terhadap suatu masalah (Sulaeman, 2016).

Menurut Notoatmodjo (2018), pengetahuan merupakan hasil dari tingkat keingintahuan seseorang terhadap suatu objek melalui penggunaan indera yang dimilikinya. Dikarenakan perbedaan dalam pengindraan setiap individu, maka setiap orang memiliki tingkat pengetahuan yang berbeda-beda.

2. Tingkat pengetahuan

Adapun enam tingkatan pengetahuan (Notoatmodjo, 2018) yaitu:

a. Tahu (*know*)

Tingkat pengetahuan yang terendah ini mencakup kemampuan untuk mengingat kembali informasi terdahulu, seperti melakukan definisi, menyatakan, menyebutkan, dan menguraikan topik-topik terdahulu yang telah dipelajari sebelumnya.

b. Memahami (*comprehension*)

Memahami didefinisikan sebagai kemampuan untuk menjelaskan, menyimpulkan, dan meramalkan informasi yang telah dipelajari. Kemampuan memahami mencakup keterampilan dalam menjelaskan dan menginterpretasikan suatu konsep dengan akurat.

c. Aplikasi (*application*)

Aplikasi merujuk pada keterampilan menggunakan konsep atau informasi yang telah dipelajari dalam konteks situasi *real* atau praktis. Pemahaman sebelumnya terhadap materi memungkinkan konsep tersebut diterapkan atau diimplementasikan dalam situasi atau lingkungan sebenarnya.

d. Analisis (*analysis*)

Analisis mencakup kemampuan untuk menggambarkan, membandingkan, atau membedakan suatu objek, dan mengelompokkannya ke dalam unsur-unsur yang saling terkait.

e. Sintesis (*synthesis*)

Sintesis dikenal sebagai kemampuan untuk merencanakan dan mengorganisir kembali elemen-elemen pengetahuan ke dalam pola baru yang lebih menyeluruh.

f. Evaluasi (*evaluation*)

Dalam proses evaluasi, terdapat kemampuan untuk memberikan justifikasi atau penilaian terhadap suatu objek atau materi. Penilaian tersebut dapat dilakukan dengan merujuk pada kriteria yang telah ada atau dengan membuat kriteria sendiri.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan

(Mubarak, 2012) menyebutkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan antara lain:

a. Pendidikan

Pendidikan merupakan proses pengajaran yang diberikan kepada individu untuk membantu mereka memahami. Tidak dapat disangkal bahwa semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang, semakin mudah bagi mereka untuk menggali informasi, yang pada gilirannya berarti akumulasi pengetahuan yang lebih besar. Sebaliknya, tingkat pendidikan yang rendah dapat menjadi hambatan bagi sikap seseorang terhadap menerima informasi dan konsep-konsep baru.

b. Pekerjaan

Pengalaman dan pengetahuan dapat diperoleh oleh seseorang melalui lingkungan kerja, baik secara langsung maupun tidak langsung.

c. Umur

Aspek fisik dan psikologis seseorang akan mengalami perubahan seiring bertambahnya usia. Secara keseluruhan, pertumbuhan fisik melibatkan empat jenis transformasi: perubahan ukuran, perubahan proporsi, kehilangan ciri-ciri lama, dan penambahan ciri-ciri baru. Transformasi ini muncul sebagai hasil dari pematangan fungsi organ. Sementara pada tingkat psikologis atau mental, perkembangan dan kedewasaan terlihat dalam cara seseorang berpikir.

d. Minat

Minat diartikan sebagai kecenderungan atau keinginan yang kuat terhadap suatu hal, mendorong seseorang untuk mencoba dan mendalami bidang tersebut agar dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam.

e. Pengalaman

Pengalaman merujuk pada peristiwa yang dialami seseorang selama berinteraksi dengan lingkungannya. Adalah kecenderungan alami bagi seseorang untuk berupaya melupakan pengalaman yang kurang menyenangkan. Sebaliknya, ketika pengalaman tersebut menyenangkan, dampak psikologisnya dapat signifikan dan meninggalkan jejak pada emosi dan mental seseorang. Pengalaman positif tersebut pada akhirnya dapat membentuk sikap positif dalam kehidupan seseorang.

f. Kebudayaan lingkungan sekitar

Lingkungan dan budaya dari tempat kita tumbuh besar memiliki dampak besar terhadap perilaku kita. Jika suatu komunitas di wilayah tertentu memiliki norma untuk menjaga kebersihan, kemungkinan besar masyarakat sekitarnya juga akan memiliki kebiasaan yang serupa untuk selalu menjaga kebersihan.

4. Cara memperoleh pengetahuan

Menurut (Notoatmodjo, 2018), ada beberapa cara untuk memperoleh pengetahuan, yaitu:

a. Cara coba-salah (*trial and error*)

Metode coba-salah dilakukan dengan menggunakan pendekatan percobaan dan kesalahan dalam menemukan solusi masalah. Jika suatu kemungkinan tidak berhasil, maka dicoba alternatif lain. Proses ini terus berlanjut dengan mencoba opsi berikutnya hingga berhasil menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, metode ini dikenal sebagai metode *trial* (percobaan) dan *error* (kesalahan) atau metode coba salah.

b. Cara kekuasaan atau otoritas

Dalam kehidupan sehari-hari, banyak kebiasaan dan tradisi yang dilakukan oleh manusia tanpa melalui proses penalaran mengenai kebaikan atau keburukan tindakan tersebut. Kebiasaan-kebiasaan ini seringkali diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dengan kata lain, pengetahuan tersebut diperoleh melalui otoritas atau kekuasaan, yang dapat berasal dari tradisi, pemerintah, pemimpin agama, atau pun ahli ilmu pengetahuan.

Prinsip ini mengindikasikan bahwa seseorang dapat menerima pandangan atau opini dari pihak yang memiliki otoritas tanpa melakukan uji atau verifikasi terhadap kebenaran klaim tersebut, baik berdasarkan fakta empiris maupun penalaran sendiri. Penerimaan tersebut umumnya terjadi karena orang yang menerima pendapat menganggapnya sebagai kebenaran, atas dasar otoritas atau kedudukan orang yang menyatakan pendapat tersebut.

c. Berdasarkan pengalaman pribadi

Pepatah "Pengalaman adalah guru yang baik" menyiratkan bahwa pengalaman merupakan sumber pengetahuan, atau dapat diartikan sebagai metode untuk memperoleh pengetahuan.

d. Melalui jalan pikiran

Bersamaan dengan evolusi manusia, perkembangan cara berpikir manusia juga terjadi. Manusia kini dapat menggunakan penalaran untuk mendapatkan pengetahuan. Dengan kata lain, untuk memahami kebenaran pengetahuan, manusia telah mengaplikasikan proses berpikirnya, baik melalui metode induksi maupun deduksi.

e. Cara modern dalam memperoleh pengetahuan

Metode yang digunakan saat ini untuk mendapatkan pengetahuan modern lebih terstruktur, rasional, dan didasarkan pada prinsip-prinsip ilmiah.

5. Pengukuran pengetahuan

Salah satu cara untuk mengukur pengetahuan adalah dengan melakukan wawancara atau angket yang menanyakan topik penelitian kepada subjek dan responden (Mubarak, 2012):

- a. Pertanyaan subjektif, misalnya jenis pertanyaan esai.
- b. Pertanyaan objektif, misalnya jenis pertanyaan pilihan ganda (*multiple choice*), benar atau salah dan pertanyaan menjodohkan.

Pertanyaan esai dikenal sebagai pertanyaan subjektif karena penilaian terhadapnya melibatkan faktor-faktor subjektif dari penilai, sehingga hasil penilaian dapat bervariasi antara satu penilai dengan penilai lainnya atau antara waktu yang berbeda. Sementara itu, pertanyaan pilihan ganda, benar atau salah, dan menjodohkan dianggap sebagai pertanyaan objektif karena penilaiannya dapat dilakukan dengan pasti oleh penilai tanpa melibatkan faktor subjektif.

Pengetahuan manusia sebagian besar diperoleh melalui mata dan telinga. Rumus yang digunakan untuk mengukur persentase dari jawaban yang didapat dari kuesioner menurut Arikunto (2016) yaitu:

$$Persentase = \frac{\text{Jumlah nilai benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100\%$$

Menurut Arikunto (2016) tingkat pengetahuan seseorang diinterpretasikan dalam skala yang bersifat kualitatif, yaitu sebagai berikut:

- 1) Baik (jika jawaban terhadap kuesioner 76 – 100% benar)
- 2) Cukup (jika jawaban terhadap kuesioner 56 – 75% benar)
- 3) Kurang (jika jawaban terhadap kuesioner < 56% benar)

C. Komik

1. Pengertian komik

Komik adalah cerita yang disajikan melalui serangkaian gambar berurutan disertai teks tambahan. Ilustrasi dalam komik berperan sebagai sarana untuk menyampaikan cerita, memungkinkan pembaca untuk tidak hanya fokus pada karakter dan latar cerita, tetapi juga melihat penampilan fisik serta ekspresi karakter saat berbicara. Keberadaan ilustrasi yang menarik menjadi daya tarik utama bagi pembaca. Secara keseluruhan, dalam bidang komunikasi dan seni visual, komik dianggap sebagai sumber daya yang mudah diakses dan dipahami, dengan kecanggihannya terletak pada kombinasi gambar dan teks yang dirancang untuk menggambarkan perkembangan cerita.

Komik adalah sarana komunikasi visual yang efisien dalam menyajikan informasi dengan memadukan gambar dan teks dalam alur cerita visual. Saat ini, komik telah mencapai tingkat popularitas sebanding dengan film, televisi, dan bioskop. Selain berfungsi sebagai narasi gambar yang menghibur, komik juga memiliki peran signifikan sebagai alat bantu pendidikan yang efektif. Gaya pembelajaran visual menitikberatkan pada penggunaan indera penglihatan untuk memahami informasi (Waluyanto, 2005).

Sebagai bentuk media, komik memiliki fungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan. Pemanfaatan komik sebagai medium pendidikan bertujuan untuk mentransmisikan pesan pembelajaran. Dalam situasi ini, pembelajaran merujuk pada proses komunikasi antara pelajar

(siswa) dan sumber belajar (komik pembelajaran). Keberhasilan komunikasi pembelajaran dapat dicapai ketika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, teratur, dan menarik (Waluyanto, 2005).

Penerapan komik sebagai medium pembelajaran telah lama dilaksanakan dan memberikan dampak positif selama proses pengajaran. Selain menyajikan kesenangan, media komik juga dapat meningkatkan ketertarikan membaca dan memperkaya kosa kata dalam bahasa. Penggunaan komik dianggap sebagai inisiatif awal untuk membangkitkan ketertarikan membaca siswa, terutama bagi mereka yang kurang antusias terhadap kegiatan membaca. Komik juga dianggap sebagai jalan menuju literatur yang lebih mendalam, memberikan hiburan, kegembiraan, dan nilai edukatif (Ramliana, 2013).

Komik dan bahasa, menjalin ikatan yang ajaib, namun pemrosesan informasinya berlangsung di hemisfer otak yang berlainan. Rangkaian gambar dalam komik diolah di kawasan hemisfer otak kanan, sementara uraian bahasa diolah di sisi hemisfer otak kiri. Fenomena ini menjadikan penggunaan komik sebagai medium pembelajaran sebagai solusi yang anggun untuk menyampaikan pesan yang bermutu dan menghibur bagi budi anak-anak. Melalui proses pemrosesan informasi dari media komik, kedua hemisfer otak dapat terlibat, meraih puncak fungsi kognitifnya (Ramliana, 2013).

2. Struktur komik

Menurut Nurgiyanto (2005) sebagai sebuah cerita komik terdiri atas unsur-unsur struktural sebagaimana halnya dengan cerita fiksi. Unsur struktural yang dimaksud antara lain:

a. Tokoh dan penokohan

Tokoh dan penokohan dalam komik adalah fokus cerita, menjadi inti yang menggerakkan narasi. Dalam dunia komik, tokoh tak terikat pada manusia semata, melainkan melibatkan aneka makhluk hidup, termasuk binatang, makhluk halus, dan objek mati yang dihidupkan oleh personifikasi. Penokohan berperan dalam menyampaikan pesan atau tema dalam komik dan memainkan peran penting dalam membangun daya tarik dan identifikasi pembaca atau penonton terhadap karakter-karakter tersebut.

b. Alur

Alur merupakan seluruh rangkaian peristiwa yang bersebab-akibat. Alur dalam cerita komik dibangun dalam kata-kata dan diperkuat melalui gambar-gambar ilustrasi.

c. Tema dan moral

Tema adalah inti atau ide pokok yang berisikan suatu pesan yang ingin diutamakan oleh penulis. Moral merupakan rangkaian nilai tentang berbagai macam perilaku yang harus dipatuhi. Kandungan unsur tema dan moral dalam komik pada umumnya mengenai hubungan manusia dengan manusia lain, hubungan manusia dengan lingkungan, dan hubungan manusia dengan Tuhan. Setiap kategori hubungan tersebut dapat dirinci

kedalam berbagai tema dan moral yang lebih konkret dan spesifik yang bersifat positif.

d. Gambar dan bahasa

Aspek gambar dan bahasa merupakan media representatif dari sebuah komik. Gambar dalam komik ditampilkan secara lebar, menyeluruh, utuh dan detail yang berfokus pada setiap adegan. Panel-panel gambar dalam komik akan lebih komunikatif setelah dipadukan dengan unsur bahasa karena tidak semua gagasan dapat diungkapkan secara jelas melalui gambar. Bahasa yang digunakan pada komik tidak dapat dibuat dalam bentuk narasi atau kata-kata (tiruan bunyi) melainkan ditampung dalam balon-balon kecil yang merupakan kekhasan sebuah komik. Karena ditampung dalam balon-balon kecil kata-kata yang dipergunakan harus sedikit, efisien dan efektif.

3. Manfaat media komik

Menurut Janatul (2016) manfaat media komik sebagai media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a. Penguasaan kosakata dan kemampuan literasi siswa menjadi lebih mendalam dan luas.
- b. Eksplorasi komik memberikan serangkaian keterkaitan yang memperkaya efektivitas dan efisiensi pembelajaran di kelas. Gambar yang ada dalam komik menjadi daya pikat tersendiri untuk membacanya bukan menjadi faktor pengganggu dalam memahami konsep.
- c. Pembelajaran tersirat dalam komik bergambar meningkatkan minat, serta meraih respon positif dari siswa.

4. Kelebihan dan kekurangan media komik

Beberapa kelebihan penggunaan media komik dalam pembelajaran menurut Zulkifli (2010) yaitu:

- a. Komik bersifat sederhana dalam penyajiannya.
- b. Memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna.
- c. Dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis.
- d. Dengan adanya perpaduan antara bahasa verbal dan non verbal, dapat mempercepat pembaca memahami isi pesan yang dibacanya, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap pada jalurnya.
- e. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional, mengakibatkan pembaca ingin terus membacanya hingga selesai.
- f. Selain sebagai media pembelajaran, komik juga dapat berfungsi sebagai sumber belajar.

Walaupun terdapat banyak kelebihan dalam menggunakan komik sebagai media pembelajaran, bukan berarti tidak ada kekurangan. Pengguna harus mempertimbangkan penggunaannya dengan hati-hati, karena seringkali komik lebih bersifat komersial dan kurang memperhatikan isi serta dampak yang mungkin timbul. Kekurangan komik, menurut Zulkifli (2010):

- a. Komik menarik anak dari bacaan lain yang mungkin lebih memberikan manfaat.

- b. Karena gambar melukiskan tulisan, anak yang belum mahir membaca mungkin tidak akan berusaha untuk membaca dan menggali makna dalam tulisan.
- c. Dengan melukiskan tindakan anti sosial, komik merangsang perkembangan perilaku agresif dan perilaku nakal pada remaja.

D. Pengaruh Edukasi Kesehatan dengan Media Komik terhadap Tingkat Pengetahuan Siswa Mengenai Kesehatan Mata

Menurut Notoatmodjo (2018), pendidikan kesehatan, atau edukasi kesehatan, adalah penyaluran atau penerapan ilmu pengetahuan dalam ranah kesehatan. Edukasi kesehatan di lingkungan sekolah dasar (SD) menggambarkan usaha memberi arahan dalam membentuk sikap dan perilaku yang mencerminkan kebersihan, kesehatan, disiplin, serta meningkatkan kesejahteraan peserta didik. Misi dari edukasi kesehatan ini adalah membangun pertumbuhan dan perkembangan anak secara alami di dimensi fisik, mental, sosial, dan emosionalnya.

Dalam perjalanan edukasi kesehatan, metode massa menjadi pilihan yang tepat untuk menyampaikan pesan kesehatan dengan cara yang paling pas, memastikan bahwa pesan tersebut meresap dan diterima oleh berbagai lapisan masyarakat. Misi utama dari edukasi kesehatan adalah memberikan serta memperkaya sikap dan praktek yang positif bagi individu, kelompok, atau masyarakat, untuk merawat dan meningkatkan kualitas kesehatan mereka sendiri (Susilowati, 2016).

Edukasi kesehatan mata pada siswa merupakan upaya penting untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya merawat mata. Beberapa kegiatan edukasi kesehatan mata telah dilakukan, seperti memberikan penyuluhan tentang pentingnya menjaga kesehatan mata, deteksi dini gangguan mata, dan upaya pencegahan gangguan kesehatan mata. Metode yang digunakan meliputi penyuluhan, diskusi, dan penggunaan media seperti komik. Selain itu, penting juga untuk menanamkan kebiasaan sejak dini, misalnya saat menggunakan *gadget*, membaca, dan pemilihan makanan untuk mendukung kesehatan mata. Dari hasil kegiatan edukasi, terlihat peningkatan pengetahuan siswa tentang kesehatan mata dan identifikasi gangguan mata. Hal ini menunjukkan bahwa upaya edukasi kesehatan mata pada siswa dapat berkontribusi dalam meningkatkan kesadaran dan pengetahuan mereka terkait perawatan mata.

Komik, sebagai wahana penyampaian pengetahuan, memancarkan daya efektifnya, terutama dalam merangkum wawasan seputar kesehatan mata. Menurut penelitian, komik mampu menaikkan semangat dan pencapaian belajar siswa karena kemampuannya menampung lebih banyak informasi dan cerita jika dibandingkan dengan media konvensional. Dengan membentangkan informasi melalui gambar-gambar, komik membuka pintu kemudahan bagi peserta didik dalam menangkap berbagai materi (Gunawan & Sujarwo, 2022).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ridho dkk. (2017) mengenai pengaruh media komik terhadap pengetahuan kesehatan mata pada anak menyimpulkan bahwa penggunaan komik memberikan pengaruh

pada pengetahuan anak. Komik memberikan pengaruh pada pemrosesan informasi sosial. Pembaca yang mempelajari suatu permasalahan melalui komik memberikan respon lebih kuat daripada yang tidak menggunakan komik. Upaya pendidikan kesehatan dapat memanfaatkan media komik sebagai media promosi kesehatan saat kegiatan penjangkaran kesehatan anak sekolah. (Ridho dkk., 2017)

Komik kesehatan juga mengulik mengenai jenis-jenis ketidaksempurnaan pada mata dan solusi mengatasi masalah tersebut. Oleh karena itu, diharapkan bahwa pemanfaatan media komik dapat memberikan dampak positif pada pengetahuan siswa mengenai kesehatan mata.