

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Komik

1. Pengertian

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, komik adalah suatu cerita yang disajikan dengan gambar, yang lucu sehingga identik mudah sekali untuk di cerna oleh semua usia. Menurut Daryanto (2016), komik merupakan salah satu bentuk penceritaan yang menggunakan rangkaian gambar yang menarik. Komik dalam bentuk animasi memiliki cerita yang sederhana dan mudah dipahami, serta sangat populer di kalangan anak-anak maupun orang dewasa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa komik adalah kumpulan gambar berwarna di mana karakter-karakter memainkan peran dalam sebuah cerita. Kartun-kartun tersebut mudah dipahami karena dilengkapi dengan teks tambahan yang menjelaskan alurnya.

2. Komik sebagai media pembelajaran

Komik telah lama dikenal sebagai salah satu media penyampaian informasi oleh masyarakat, terutama dalam bentuk cetak. Berkat kemajuan teknologi, komik kini berkembang menjadi format digital yang dapat dibaca kapan saja dan di mana saja melalui ponsel pintar. Meskipun awalnya komik hanya berfungsi sebagai hiburan dengan cerita fiksi, seiring perkembangan masyarakat, muncul kategori komik baru

yang mengandung unsur pendidikan, seperti materi edukasi, fakta-fakta informasi, dan lainnya (Gunawan & Sujarwo, 2022)

Menurut penelitian Sarah McNicol, 2017, komik memiliki potensi besar sebagai format untuk menyampaikan informasi kesehatan. Selain memberikan data faktual, komik juga memberikan kesempatan untuk meningkatkan kesadaran diri, kepastian, empati, persahabatan, serta sebagai sarana untuk mengeksplorasi dampak penyakit terhadap hubungan keluarga

3. Penikmat komik

Komik tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai media hiburan yang setara dengan berbagai jenis hiburan lainnya, seperti film, televisi, dan bioskop. Komik menyajikan komunikasi visual yang lebih dari sekadar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat digunakan sebagai alat bantu pendidikan serta mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Meskipun komik sering kali dikaitkan dengan anak-anak, seiring perkembangan zaman saat ini, banyak komik yang dapat dinikmati oleh remaja, dewasa, maupun orang tua (Nasution & Hidayah, 2019)

4. Jenis-jenis komik

Menurut Maharsi (2014), berdasarkan bentuknya komik terbagi menjadi lima, yaitu sebagai berikut :

- a. Komik strip (*Comic Strips*): komik ini terdiri dari beberapa panel saja dan muncul di surat kabar atau majalah. Contohnya: komik strip bersambung.
- b. Buku komik (*Comic Book*): komik ini dibuat dalam bentuk buku yang bukan bagian dari media cetak lainnya. Cover dari komik ini biasanya lebih menyerupai majalah dan terbitnya secara rutin.
- c. Novel Grafis (*Graphic Novel*): merupakan tema yang dimiliki lebih serius dengan panjang cerita yang hampir sama dengan novel dan ditujukan kepada pembaca dan bukan untuk anak-anak. Komik Kompilasi: komik ini merupakan kumpulan dari beberapa judul komik dan komikus yang berbeda-beda.
- d. *Web Comic* (Komik Online): komik ini digunakan media internet untuk publikasi dan jangkauan yang sangat luas dan tak terbatas.

B. QR-CODE

1. Pengertian

QR-code atau *Code Quick Response* adalah suatu penemuan yang dikembangkan oleh Denso Wave yang bekerja pada perusahaan jepang berupa kode batang 2 dimensi. Melihat dari namanya *QR-code* diciptakan agar dapat meneruskan informasi dengan cepat sehingga pemberi informasi juga mendapat respon yang cepat. Hal ini berbeda dengan kode batang, karena hanya dapat menyimpan informasi secara horizontal atau informasi yang hanya diperoleh oleh orang yang sederajat seperti dalam perusahaan (Handayani *et al.*, 2024). *QR-code*

merupakan bentuk perubahan dari kode batang 1 dimensi menjadi kode batang 2 dimensi. Penggunaan *QR-code* sudah sangat biasa di Jepang yang merupakan negara asal penciptaannya. *QR-code* telah digunakan secara luas melalui ponsel di Jepang dan telah mendapat standarisasi dari Jepang berupa ISO/IEC18004 dan JIS-X-0510 yang dipublikasikan pada tahun 1994 dengan fungsi utama yaitu mudah dibaca oleh pemindai (Widayati, 2017)

2. *QR-Code* sebagai media pembelajaran

QR-Code dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, khususnya sebagai media pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam mengakses informasi yang disampaikan oleh pendidik. Media pembelajaran berbasis *QR-Code* efektif dan efisien, karena peserta didik tidak perlu mengetik tautan panjang, melainkan cukup memindai barcode menggunakan smartphone. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis *QR-Code* sejalan dengan perkembangan zaman, menciptakan pembelajaran yang berkelanjutan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang terus berubah (Handayani & Haryati, 2024). Penggunaan *QR-Code* di berbagai lokasi memungkinkan individu untuk mengakses informasi yang terkandung dalam kode tersebut dengan cepat, tepat, dan akurat melalui pemindaian menggunakan ponsel (Fauzan *et al.*, 2024)

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Qr-Code* diharapkan agar siswa dapat berinteraksi dengan media realitas, sehingga mereka

mampu menggambarkan karakteristik tumbuhan dan perannya dalam bertahan hidup di bumi. Selain itu, *Qr-Code* merupakan salah satu media yang dapat memperkaya sumber belajar dan bahan bacaan, serta berkontribusi dalam menumbuhkan kembali kemampuan literasi digital yang berwawasan lingkungan (Hidayati, 2022).

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa *QR-Code* merupakan teknik yang efektif untuk mengubah data tertulis menjadi kode dua dimensi yang dapat diakses dengan cepat dan akurat. Dalam konteks pendidikan, *QR-Code* berfungsi sebagai media pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam mengakses informasi. Oleh karena itu, *QR-Code* menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

C. Tablet Tambah Darah

1. Pengertian

Tablet zat besi atau dapat disebut juga dengan tablet tambah darah adalah tablet bulat atau lonjong berwarna merah tua yang sekurangnya mengandung zat besi setara dengan 60 mg besi elemental dan 0,4 mg asam folat yang disediakan oleh pemerintah maupun diperoleh sendiri. Tablet zat besi diberikan kepada wanita usia subur dan ibu hamil. Bagi wanita usia subur diberikan sebanyak satu kali seminggu dan satu kali sehari selama haid sedangkan untuk ibu hamil diberikan setiap hari satu tablet selama masa kehamilannya atau minimal 90 tablet (Kementerian Kesehatan RI, 2018).

2. Tujuan pemberian Tablet Tambah Darah

Pemberian suplementasi zat besi secara rutin selama jangka waktu tertentu bertujuan untuk meningkatkan kadar hemoglobin secara cepat, dan perlu dilanjutkan untuk meningkatkan simpanan zat besi di dalam tubuh. Suplementasi Tablet Tambah Darah (TTD) pada remaja putri dan wanita usia subur merupakan salah satu upaya pemerintah Indonesia untuk memenuhi asupan zat besi. Pemberian TTD dengan dosis yang tepat dapat mencegah anemia dan meningkatkan cadangan zat besi di dalam tubuh (Kementerian Kesehatan RI, 2020)

3. Ketepatan konsumsi Tablet Tambah Darah

Untuk meningkatkan penyerapan zat besi sebaiknya TTD dikonsumsi bersama dengan (Kementerian Kesehatan RI 2021):

- a. Air putih.
- b. Buah-buahan sumber vitamin C (jeruk, pepaya, mangga, jambu biji dan lain-lain).
- c. Sumber protein hewani, seperti hati, ikan, unggas dan daging

Hindari mengonsumsi TTD bersamaan dengan (Kementerian Kesehatan RI, 2021):

- a. Susu karena susu hewani umumnya mengandung kalsium dalam jumlah yang tinggi sehingga dapat menurunkan penyerapan zat besi di mukosa usus.

- b. Teh dan kopi karena mengandung senyawa fitat dan tanin yang dapat mengikat zat besi menjadi senyawa yang kompleks sehingga tidak dapat diserap.
- c. Tablet Kalsium (*kalk*) dosis yang tinggi, dapat menghambat penyerapan zat besi. Susu hewani umumnya mengandung kalsium dalam jumlah yang tinggi sehingga dapat menurunkan penyerapan zat besi di mukosa usus.
- d. Obat sakit maag yang berfungsi melapisi permukaan lambung sehingga penyerapan zat besi terhambat. Penyerapan zat besi akan semakin terhambat jika menggunakan obat maag yang mengandung kalsium.

4. Efek samping Tablet Tambah Darah

Pemberian zat besi secara oral dapat menimbulkan efek samping pada saluran gastrointestinal bagi sebagian orang, seperti rasa tidak enak di ulu hati, mual, muntah dan diare. Pemberian suplementasi tablet Fe, pada sebagian wanita, menyebabkan sembelit. Untuk mengurangi gejala di atas sangat dianjurkan minum tablet zat besi setelah makan (perut tidak kosong) atau malam sebelum tidur. Bagi remaja putri dan wanita usia subur yang mempunyai gangguan lambung dianjurkan konsultasi kepada dokter (Kementerian Kesehatan RI, 2021).

D. Pengetahuan

1. Pengertian pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari proses mengetahui, yang diperoleh setelah seseorang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengindraan ini terjadi melalui panca indra manusia, yaitu indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba (Nurmala & Gunawan, 2020)

2. Tingkat pengetahuan

Menurut Pakpahan dkk. (2021), pengetahuan atau ranah kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang. Pengetahuan yang termasuk dalam domain kognitif ini memiliki enam tingkatan, yaitu:

- a. Tahu (*know*): Kemampuan untuk mengingat materi yang telah dipelajari sebelumnya, termasuk mengingat kembali informasi tersebut.
- b. Memahami (*comprehension*): Kemampuan untuk menjelaskan objek yang diketahui dengan benar dan menginterpretasikan materi secara tepat.
- c. Aplikasi (*application*): Kemampuan untuk menerapkan materi yang telah dipelajari dalam situasi atau kondisi nyata.
- d. Analisis (*analysis*): Kemampuan untuk membagi materi atau objek ke dalam komponen-komponennya, sambil mempertahankan struktur organisasi dan kaitan antar komponen.

- e. Sintesis (*synthesis*): Kemampuan untuk menghubungkan bagian-bagian menjadi suatu bentuk keseluruhan yang baru.
- f. Evaluasi (*evaluation*): Kemampuan untuk memberikan justifikasi atau penilaian terhadap materi atau objek tertentu.