

**MODIFIKASI MEDIA “*SPINNING WHEEL GAME*” SEBAGAI UPAYA
PENINGKATAN PENGETAHUAN KESEHATAN MATA PADA SISWA
SMPN 1 MANONJAYA**

KARYA TULIS ILMIAH



**IMANADIA SALFA RAHMANIA
11045123016**

**PROGRAM STUDI DIII REFRAKSI OPTISI
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS BAKTI TUNAS HUSADA
TASIKMALAYA
AGUSTUS 2026**

**MODIFIKASI MEDIA “*SPINNING WHEEL GAME*” SEBAGAI UPAYA
PENINGKATAN PENGETAHUAN KESEHATAN MATA PADA SISWA
SMPN 1 MANONJAYA**

KARYA TULIS ILMIAH

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Diploma III Refraksi Optisi



**IMANADIA SALFA RAHMANIA
11045123016**

**PROGRAM STUDI DIII REFRAKSI OPTISI
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS BAKTI TUNAS HUSADA
TASIKMALAYA
AGUSTUS 2026**

ABSTRAK

Modifikasi Media “*Spinning Wheel Game*” Sebagai Upaaya Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Mata Pada Siswa SMPN 1 Manonjaya

Imanadia Salfa Rahmania,

Program Studi D-III Refraksi Optisi, Universitas Bakti Tunas Husada

Abstrak

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia mencatat sekitar 8 juta penduduk mengalami gangguan penglihatan. Rendahnya pengetahuan mengenai kesehatan mata menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap kondisi tersebut sehingga diperlukan media edukasi untuk mengetahui tingkat pengetahuan yang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan modifikasi media *spinning wheel game* sebagai upaya peningkatan pengetahuan kesehatan mata pada siswa SMPN 1 Manonjaya. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE pada 78 siswa kelas VIII yang dipilih menggunakan rumus Slovin. Data dikumpulkan melalui kuesioner *pretest* dan *posttest* menggunakan google form. Hasil penelitian menunjukkan jumlah siswa dengan kategori pengetahuan sangat baik meningkat dari 18 siswa (23%) menjadi 62 siswa (79%), sedangkan jumlah jawaban benar meningkat dari 496 menjadi 726. Hasil tersebut menunjukan bahwa media *Spinning Wheel Game* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan pengetahuan kesehatan mata pada siswa sekolah menengah pertama.

Kata Kunci : Kesehatan Mata, Media Pembelajaran, *Spinning Wheel Game*.

Abstract

The Ministry of Health of the Republic of Indonesia reported that approximately 8 million people experience visual impairment. Low knowledge of eye health is one of the factors contributing to this condition; therefore, an engaging and interactive educational medium is needed to assess and improve students' knowledge. This study aimed to modify the *Spinning Wheel Game* as an effort to improve eye health knowledge among students at SMPN 1 Manonjaya. The study employed a *Research and Development* (R&D) method using the ADDIE model, involving 78 eighth-grade students selected using the Slovin formula. Data were collected through *pretest* and *posttest* questionnaires using Google Forms. The results showed that the number of students in the very good knowledge category increased from 18 students (23%) to 62 students (79%), while the total number of correct answers increased from 496 to 726. These results indicate that the *Spinning Wheel Game* can be used as an engaging and interactive learning medium and is capable of improving eye health knowledge among junior high school students.

Keywords: Eye Health, Learning Media, *Spinning Wheel Game*.