

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kesehatan gigi dan mulut merupakan komponen penting dari kesehatan umum yang berkaitan dengan kesehatan tubuh secara keseluruhan. Kondisi gigi dan mulut yang buruk dapat berdampak negatif pada pertumbuhan dan perkembangan, produktivitas kerja, kualitas hidup, dan kesejahteraan individu (Amir dkk, 2024).

Salah satu masalah umum yang sering terjadi pada rongga mulut adalah maloklusi. Maloklusi mengacu pada susunan gigi yang tidak sejajar atau hubungan yang tidak tepat antara rahang atas dan bawah. Pada tahun 1897, WHO mendefinisikan maloklusi sebagai anomali dentofasial yang ditandai dengan oklusi abnormal atau hubungan kraniofasial yang terganggu, yang dapat berimplikasi pada penampilan estetika, kemampuan fungsional, harmoni wajah, dan kesejahteraan psikososial (Usman dkk, 2024). Angka maloklusi di Indonesia masih sangat tinggi yaitu terjadi pada sekitar 80% penduduk (Aulia dkk, 2023). Faktor penyebab terjadinya maloklusi terdiri dari faktor umum dan faktor lokal. Faktor umum merupakan faktor yang tidak berdampak langsung pada gigi yaitu genetik, sedangkan faktor lokal merupakan faktor yang berdampak langsung pada gigi yaitu kelainan bentuk gigi (Putri dkk, 2023).

Kasus maloklusi pada usia 10-12 tahun banyak terjadi karena pada usia ini sudah memasuki masa fase kedua gigi bercampur dan pada usia ini

mempunyai angka yang cukup tinggi untuk perawatan gigi dan mulut. Kelainan yang terjadi pada anak perlu diketahui pada masa fase kedua pertumbuhan gigi campuran agar dapat dilakukan penanganan dini yang cepat untuk mencegah kelainan gigi yang lebih serius (Aulia dkk, 2023).

Berdasarkan hasil Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Republik Indonesia, anak usia 12 sampai 15 tahun merupakan kelompok umur dengan angka maloklusi tertinggi yaitu sebesar 15,6% (Suala dkk, 2021). Penelitian yang dilakukan di Jakarta menyatakan anak berusia 12-14 tahun diperoleh gigi berjejal sebesar 44,9%. Gigi berjejal pada umumnya sudah terdiagnosis pada usia 12-14 tahun, karena pada usia tersebut sebagian besar gigi permanen telah tumbuh lengkap sebanyak 28 gigi sampai pada gigi molar kedua di masing-masing kuadran. Usia tersebut masuk dalam kategori remaja awal (Andries dkk, 2021). Remaja merupakan masa transisi dari masa anak-anak dan masa dewasa. Remaja sudah tidak lagi dianggap sebagai anak-anak, tetapi masih belum cukup matang untuk dikatakan orang dewasa (Karlina, 2020).

Perubahan fisik mempengaruhi perkembangan wajah dan lengkung gigi sehingga remaja dapat mengalami masalah maloklusi yang dapat mengakibatkan gangguan fungsi mulut, penurunan harga diri dan kesulitan membersihkan gigi akibat susunan gigi yang tidak rata. Maloklusi memerlukan penanganan yang tepat, khususnya perawatan orthodonti. Penilaian yang dilakukan pada remaja di Indonesia dengan menggunakan *Index of Orthodontic Treatment Need* menunjukkan bahwa rata-rata 70,5%

tidak atau kurang membutuhkan perawatan orthodonti dengan prevalensi paling rendah sebesar 22,4% sedangkan prevalensi paling tinggi sebesar 96,6% (Suala dkk, 2021).

Perawatan orthodonti merupakan suatu jenis perawatan di bidang kedokteran gigi dengan menghilangkan susunan gigi yang tidak teratur, koreksi apikal, dan hubungan antara insisal sehingga didapatkan hubungan oklusi yang baik (Syahrul dkk, 2023). Tujuan perawatan ortodontik yaitu untuk menghilangkan segala pengaruh yang dapat merubah perkembangan normal gigi dan rahang, untuk mencegah maloklusi gigi berkembang menjadi maloklusi parah, dan untuk mengembalikan kesejajaran gigi yang normal (Suala dkk, 2021). Tujuan utama perawatan orthodonti adalah memperbaiki maloklusi agar mencapai oklusi yang sesuai secara fungsional dan estetika gigi dan wajah yang optimal (Utama dkk, 2020).

Kekhawatiran remaja tentang penampilan, terutama dari perspektif estetika, adalah yang paling memotivasi minat remaja dalam melakukan perawatan orthodonti. Minat merupakan suatu keadaan ketika seseorang terfokus pada sesuatu dan tertarik untuk mempelajari lebih lanjut atau menekuni hal yang menjadi daya tariknya lebih lanjut (Ilmianti dkk, 2024). Minat seseorang didahului oleh pengetahuan dan informasi mengenai hal yang menjadi daya tariknya (Fadilah dkk, 2020).

Pengetahuan merupakan hasil yang diketahui seseorang setelah melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Pengetahuan merupakan dasar dari seseorang untuk mengambil keputusan dan

menentukan tindakan terhadap masalah yang di hadapi (Usman dkk, 2024). Peningkatan pengetahuan dapat dicapai dengan melakukan kegiatan edukasi, dimana kegiatan edukasi merupakan proses komunikasi dua arah antara komunikator dengan komunikan dalam suatu interaksi (Yusdiana & Restuastuti, 2020).

Edukasi atau pendidikan merupakan segala upaya yang dirancang untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat, sehingga orang tersebut dapat melakukan apa yang diharapkan dari orang lain yang mempengaruhinya (Aisah dkk, 2021). Edukasi diberikan untuk menambah pengetahuan karena pengetahuan merupakan mediator perubahan. Edukasi memudahkan seseorang untuk menyerap informasi dan dapat mengimplementasikannya dalam perilaku dan gaya hidupnya sehari-hari (Supu dkk, 2022).

Dalam proses edukasi, media dapat membantu menyampaikan informasi dengan lebih mudah, memperjelas informasi, dan membuat informasi lebih mudah dipahami (Rizwan dkk, 2024). *Crossword puzzle* merupakan media permainan yang edukatif yang dapat digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran yang efektif. Metode pembelajaran dengan media ini dikembangkan dari strategi *active learning* dan diklasifikasikan sebagai teknik belajar agar tidak mudah lupa (Nikmatin & Hutashut, 2023). *Crossword puzzle* yang juga dikenal sebagai teka-teki silang, merupakan salah satu alat pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajar keterampilan menulis dan meningkatkan daya ingat anak (Murni &

Aryesha, 2021). Media *crossword puzzle* dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan serta dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan. Dengan media ini, siswa dapat terlibat aktif untuk berpikir kritis dan demokratis dengan cara bermain (Agustin dkk, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian yang pernah dilakukan di SMP Negeri 3 Satu Atap Syiah Utama terkait Pengaruh penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle* berbasis aplikasi *puzzle maker* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VII. Peneliti menyatakan bahwa penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar IPS sebelum dan sesudah mendapatkan nilai rata-rata 64,31% menjadi 78,15%, sedangkan penerapan metode konvensional yaitu metode ceramah diperoleh nilai rata-rata 60,46% menjadi 64,07%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *crossword puzzle* dapat lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa (Nikmatin & Hutashut, 2023).

SMP Negeri 1 Minggir terletak di Dusun Prayan, RT 5/RW 12, Desa Sendangsari, Kecamatan Minggir, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri 1 Minggir pada tanggal 27 September 2024, peneliti melakukan wawancara pada beberapa siswa kelas VII dan mendapatkan hasil 70% siswa belum mengetahui tentang maloklusi dan perawatan orthodonti, 90% siswa diantaranya mempunyai kasus maloklusi dan tidak berminat melakukan perawatan orthodonti.

Data tersebut menunjukkan bahwa masih banyak remaja yang belum menyadari kondisi ini dan perlu adanya edukasi untuk memberi pemahaman akan pentingnya perawatan gigi dan mulut untuk mencegah maloklusi. Rendahnya kesadaran terhadap perawatan orthodonti dipengaruhi oleh pengetahuan yang sebagian diperoleh melalui pendidikan formal, sehingga perlu adanya peningkatan pengetahuan dan pemahaman mengenai kesehatan gigi dan mulut pada kalangan remaja untuk meningkatkan minatnya terhadap perawatan orthodonti. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh edukasi menggunakan media *crossword puzzle* terhadap pengetahuan maloklusi dan minat perawatan orthodonti pada remaja.

#### B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : “Apakah ada pengaruh edukasi menggunakan media *crossword puzzle* terhadap pengetahuan maloklusi dan minat perawatan orthodonti pada remaja?”

#### C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini antara lain:

##### 1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah diketahui pengaruh edukasi menggunakan media *crossword puzzle* terhadap pengetahuan maloklusi dan minat perawatan orthodonti pada remaja.

## 2. Tujuan Khusus

- a. Diketahui pengetahuan maloklusi sebelum dan sesudah edukasi menggunakan media *crossword puzzle* pada kelompok perlakuan.
- b. Diketahui minat perawatan orthodonti sebelum dan sesudah edukasi menggunakan media *crossword puzzle* pada kelompok perlakuan.

## D. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini termasuk dalam bidang orthodonti yang berkaitan dengan upaya promotif. Upaya promotif tersebut berupa edukasi menggunakan media *crossword puzzle* terhadap pengetahuan maloklusi dan minat perawatan orthodonti pada remaja.

## E. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan serta informasi tentang kesehatan gigi dan mulut yang berkaitan tentang edukasi menggunakan media *crossword puzzle* terhadap pengetahuan dan minat perawatan orthodonti pada remaja.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengalaman penulis dan ilmu pengetahuan untuk mengembangkan diri dalam bidang kesehatan gigi khususnya pengetahuan maloklusi dan minat perawatan orthodonti pada remaja.

b. Bagi responden

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan maloklusi dan minat perawatan orthodonti pada remaja

c. Bagi institusi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber informasi baru dan menambah referensi bacaan di perpustakaan Politeknik Kesehatan Yogyakarta.

d. Bagi penelitian berikutnya

Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran atau informasi dasar untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan edukasi kesehatan menggunakan media *crossword puzzle* terhadap pengetahuan maloklusi dan minat perawatan orthodonti pada remaja.

F. Keaslian Penelitian

Penelitian tentang pengaruh edukasi menggunakan media *crossword puzzle* terhadap pengetahuan maloklusi dan minat perawatan orthodonti pada remaja sepengetahuan peneliti belum pernah dilakukan sebelumnya, namun penelitian serupa pernah dilakukan antara lain sebagai berikut:

1. Novita, (2023). “Pengaruh *E-Leaflet Orthoinfo* terhadap Pengetahuan Maloklusi dan Minat Perawatan Ortodonti pada Remaja”. Persamaan penelitian ini yaitu terletak pada yaitu pengetahuan maloklusi dan minat perawatan, sedangkan perbedaannya terletak pada media, responden,

waktu dan tempat penelitian. Hasil pada penelitian ini yaitu pengetahuan meningkat dari 65,5% menjadi 100%, sedangkan minat meningkat dari 75% menjadi 87,5%. Disimpulkan promosi dengan e-leaflet berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan dan minat siswa. Kelemahan dari media e-leaflet ini yaitu memiliki ketergantungan pada perangkat dan internet sehingga siswa harus memiliki akses ke perangkat yang memadai atau internet yang stabil, materi digital juga terkadang lebih cepat terlupakan dibandingkan dengan materi cetak yang dapat disimpan dan dibaca ulang secara fisik.

2. Usman dkk (2024). “Hubungan Tingkat Pengetahuan Remaja Tentang Maloklusi dengan Minat Penggunaan Alat Ortodonti Cekat di SMA Negeri 7 Balikpapan”. Persamaan penelitian ini yaitu terletak pada pengetahuan maloklusi dan minat penggunaan alat orthodonti, sedangkan perbedaannya terletak pada responden, waktu dan tempat penelitian. Hasil pada penelitian ini yaitu variabel pengetahuan memperoleh 48% dengan kategori cukup dan variabel minat 76,2% dengan kategori sedang, menunjukkan nilai  $p = 0,02$  ( $p < 0,05$ ) yang berarti terdapat hubungan antara tingkat pengetahuan maloklusi dengan minat penggunaan alat ortodonti cekat.
3. Dwiyanti dkk (2021). “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP PGRI 4 Makassar Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*”. Persamaan penelitian ini yaitu terletak pada media crossword puzzle dan responden, sedangkan perbedaannya terletak pada variabel

hasil belajar, waktu dan tempat penelitian. Hasil pada penelitian ini yaitu terdapat peningkatan hasil belajar dari 66, 50% menjadi 93,30%, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.