

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan permainan *The Mouth Escapades* terhadap pengetahuan maloklusi dan minat penggunaan orthodonti, maka dapat disimpulkan :

1. Terdapat peningkatan rerata pengetahuan maloklusi pada remaja awal sebelum dan sesudah diberikan edukasi permainan *The Mouth Escapades*.
2. Terdapat peningkatan rerata minat penggunaan orthodonti pada remaja awal sebelum dan sesudah diberikan edukasi permainan *The Mouth Escapades*.
3. *The Mouth Escapades* terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan tentang maloklusi serta minat penggunaan orthodonti pada remaja awal.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Responden

Responden disarankan untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh melalui media edukasi *The Mouth Escapades* dalam kehidupan sehari-hari, khususnya mengenai pentingnya pencegahan dan penanganan maloklusi sejak dini. Melalui pemahaman yang lebih baik terhadap kondisi maloklusi dan manfaat penggunaan perawatan orthodonti, responden diharapkan mampu menjaga kesehatan gigi dan mulut dengan lebih optimal, seperti dengan rutin berkonsultasi ke dokter gigi serta tidak ragu dalam

mempertimbangkan penggunaan kawat gigi (orthodonti) bila diperlukan. Selain itu, responden juga diharapkan dapat menyebarluaskan informasi yang diperoleh kepada teman sebaya dan keluarga, guna meningkatkan kesadaran kolektif akan pentingnya perawatan ortodontik.

Saran ini didasarkan pada hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan skor pengetahuan dari 7,72 menjadi 11,14 serta peningkatan skor minat penggunaan orthodonti dari 21,24 menjadi 37,80 setelah diberikan edukasi melalui permainan *The Mouth Escapades*.

2. Bagi Peneliti Seterusnya

Peneliti selanjutnya disarankan dapat mengembangkan media edukasi yang lebih inovatif dan interaktif, seperti "*The Mouth Escapades*", yaitu media permainan edukatif bertema petualangan kesehatan mulut yang dirancang untuk meningkatkan minat dan partisipasi aktif remaja dalam pembelajaran. Media ini dapat dikembangkan dalam bentuk *boardgame*, kartu edukasi, atau aplikasi digital yang menggabungkan unsur visual, tantangan, dan cerita menarik. Saran ini didasarkan pada kebutuhan akan media yang mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif remaja terhadap materi kesehatan gigi dan mulut. Selain itu, peneliti juga dapat mengevaluasi efektivitas media dari segi perubahan perilaku jangka panjang, tidak hanya aspek pengetahuan saja.