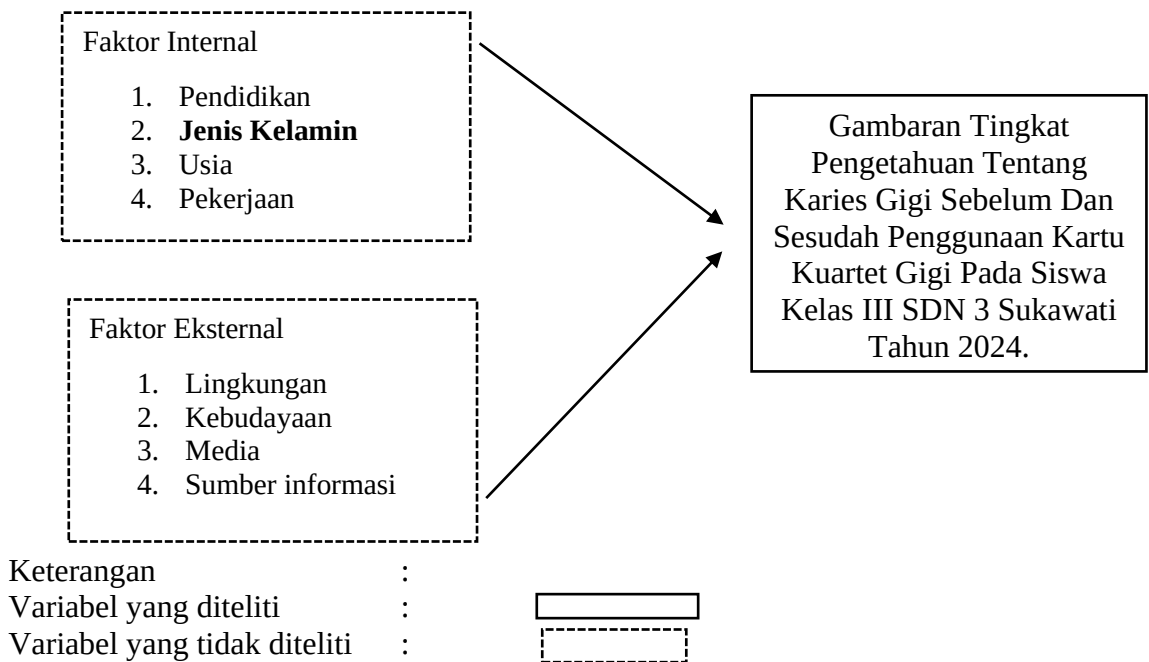


BAB III KERANGKA KONSEP

A. Kerangka Konsep

Menurut Notoadmodjo (2010) pengetahuan adalah hasil dari pemahaman seseorang tentang hal – hal melalui indra- Nya. Dengan merujuk pada pernyataan tersebut, dapat dirumuskan kerangka konsep penelitian sebagai berikut :



Gambar 2. Kerangka Konsep Gambaran Tingkat Pengetahuan Tentang Karies Gigi Sebelum dan Sesudah Penggunaan Game Kartu Kuartet Gigi pada Siswa Kelas III SDN 3 Sukawati, Kabupaten Gianyar Tahun 2024

B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel penelitian

Berdasarkan kerangka konsep yang telah disusun, variabel yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah pengetahuan tentang karies gigi pada siswa kelas III SDN 3 Sukawati, Kabupaten Gianyar Tahun 2024.

2. Definisi operasional

Dalam rangka mempermudah pemahaman mengenai variabel penelitian, diterapkanlah definisi operasional yang tertera pada tabel 3 sebagai acuan.

Tabel 3
Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Variabel Penelitian	Definisi Operasional	Cara Pengukuran	Skala Ukur
Pengetahuan siswa kelas III SDN 3 Sukawati tentang karies gigi sebelum penggunaan game kartu kuartet gigi	Kemampuan siswa SD untuk menanggapi pertanyaan tentang karies gigi yang diberikan oleh peneliti. Syah (2012) menyatakan bahwa ada lima kategori : Sangat baik : skor 80 – 100 Baik : skor 70 – 79 Cukup : skor 60 – 69 Kurang : skor 50 – 59 Gagal : skor 0 – 49	Pemberian lembar tes	Ordinal
Pengetahuan siswa kelas III SDN 3 Sukawati tentang karies gigi sesudah penggunaan game kartu kuartet gigi	Kemampuan siswa SD untuk menanggapi pertanyaan tentang karies gigi yang diberikan oleh peneliti. Syah (2012) menyatakan bahwa ada lima kategori : Sangat baik : skor 80 – 100 Baik : skor 70 – 79 Cukup : skor 60 – 69 Kurang : skor 50 – 59 Gagal : skor 0 – 49	Pemberian lembar tes	ordinal