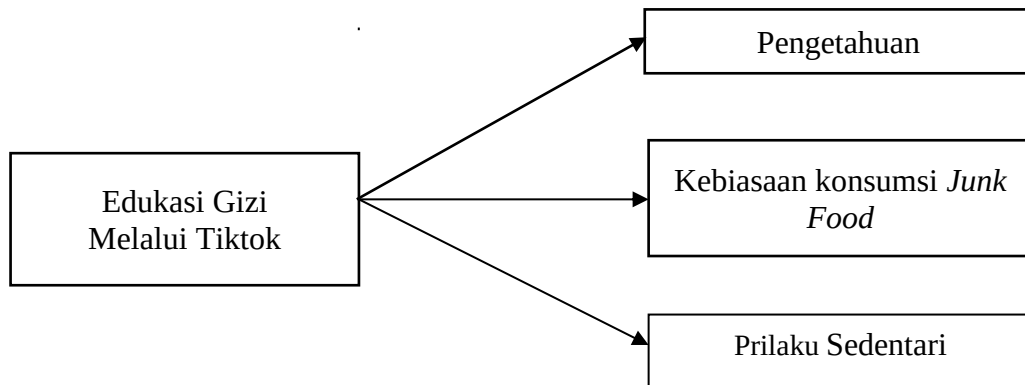


BAB III

KERANGKA KONSEP

A. Kerangka konsep



Keterangan :

: Diteliti

Gambar 1 Kerangka konsep Pengaruh Video Edukasi Gizi Melalui Tiktok Terhadap Pengetahuan Kebiasaan konsumsi *Junk Food* dan Prilaku Sedentari Remaja di SMAN 1 Kuta Utara

Penjelasan :

Menurut kerangka konsep diatas dapat diartikan bahwa data pertama yang dikumpulkan yaitu data Pengetahuan, perilaku Kebiasaan konsumsi *Junk Food* dan prilaku sedentari (pre-test). Setelah intervensi berupa pemberian video edukasi gizi melalui tiktok diharapkan ada perubahan terhadap pengetahuan, perilaku Kebiasaan konsumsi *Junk Food* dan prilaku sedentari (posttest). Pada kerangka konsep diatas variabel yang akan diteliti yaitu video edukasi gizi, pengetahuan, perilaku Kebiasaan konsumsi *Junk Food* dan prilaku sedentari

B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel

- a. Variabel Independen : Video edukasi gizi
- b. Variabel Dependen : Pengetahuan, Kebiasaan konsumsi *Junk Food* dan Prilaku sedentari

2. Definisi operasional

Adapun definisi operasional dari variabel yang akan dikaji dalam penelitian ini secara rinci disajikan pada tabel berikut :

Tabel 1
Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional	Cara pengukuran	Hasil Pengukuran	Skala ukur
1	Pengetahuan	Hasil dari tahu dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu yang terdiri dari materi konsumsi <i>junk food</i> dan prilaku sedentari (Darsini et al., 2019).	Wawancara dengan kusioner tingkat pengetahuan	1) Baik (jika jawaban terhadap kuesioner > 80% benar) 2) Cukup (jika jawaban terhadap kuesioner 60 - 80% benar) 3) Kurang (jika jawaban terhadap kuesioner < 60% benar) (Khomsan, 2021)	Ordinal
2	Kebiasaan konsumsi <i>Junk Food</i>	Pola makan yang sering mengonsumsi makanan yang tinggi kalori, rendah nutrisi, dan tidak sehat (Wijaya et al., 2024).	Wawancara langsung dengan menggunakan Form SQ-FFQ yang dimofikasi	Terdiri dari jenis, jumlah dan frekuensi konsumsi <i>Junk Food</i> yang dikonsumsi pada periode waktu tertentu. a. Jenis makanan <i>Junk Food</i> Pengkategorian meliputi sebagai berikut : 1) beragam bila ≥ 4 jenis makanan <i>Junk Food</i> 2) tidak beragam bila < 4 jenis makanan <i>Junk Food</i> b. Jumlah Konsumsi <i>Junk Food</i> Pengkategorian meliputi sebagai berikut :	Ordinal

				1) Rendah bila ($< 20\%$ AKG) 2) Tinggi bila ($\geq 20\%$ AKG) c. frekuensi Konsumsi <i>Junk Food</i> dikategorikan menjadi dua yaitu : 1) Sering bila $\geq 2x/\text{Minggu}$ 2) Jarang bila $< 2x/\text{Minggu}$ (Sulistiyadewi dan Masitah, 2020).	
3	Prilaku sedentari	Aktivitas apa pun yang dilakukan sambil duduk atau berbaring dan menggunakan relatif sedikit energi, seperti membaca, menonton televisi, bermain video di perangkat elektronik, atau melakukan aktivitas serupa lainnya (Ishariani & Ludyanti, 2020).	Menggunakan <i>Adolescent Sedentary Activity Questioner</i> (ASAQ)	1) Rendah (< 2 jam sehari) 2) Sedang (2-5 jam sehari) 3) Tinggi (> 5 jam sehari)	Ordinal
4	Video Edukasi Gizi	Kumpulan gambar dan suara yang terdiri dari materi “Konsumsi <i>Junk Food</i> ” dan “Sedentari <i>Lifestyle</i> ”. dengan menggunakan media tiktok			Nominal

C. Hipotesis

1. Ada pengaruh pemberian video edukasi gizi melalui aplikasi Tiktok terhadap pengetahuan remaja tentang konsumsi *junk food* dan perilaku sedentari di SMAN 1 Kuta Utara
2. Ada pengaruh pemberian video edukasi gizi melalui aplikasi Tiktok terhadap kebiasaan konsumsi *junk food* di SMAN 1 Kuta Utara
3. Ada pengaruh pemberian video edukasi gizi melalui aplikasi Tiktok terhadap perilaku sedentari remaja di SMAN 1 Kuta Utara