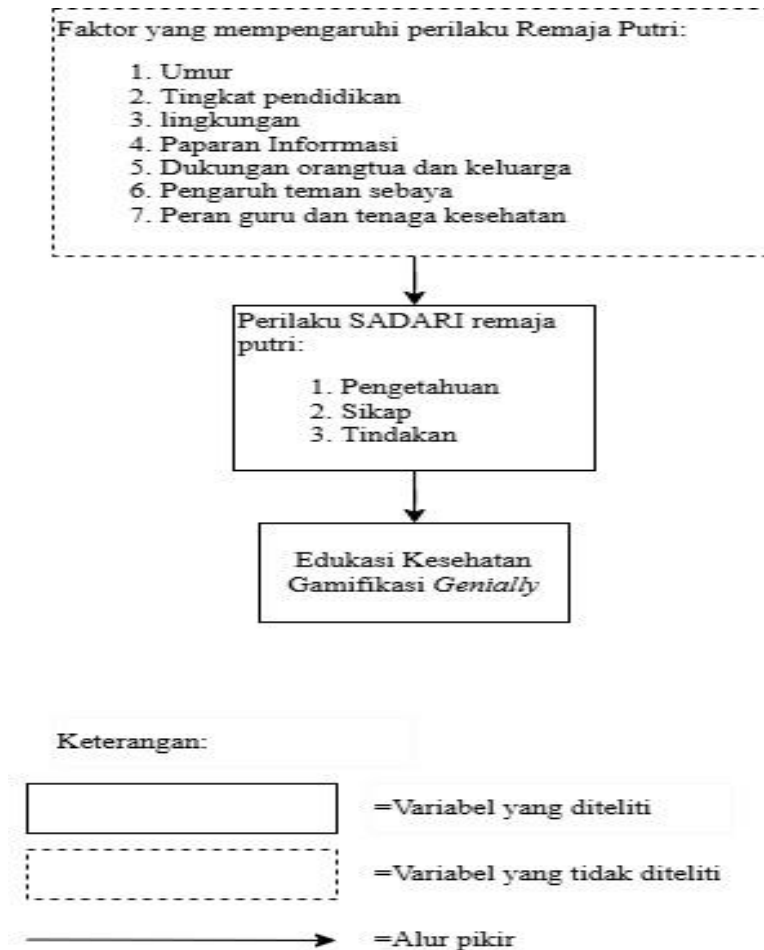


### BAB III KERANGKA KONSEP

#### A. Kerangka Konsep

Menurut Nursalam (2020) kerangka konseptual diartikan sebagai suatu representasi dari kenyataan yang bertujuan untuk memudahkan proses komunikasi ilmiah serta membentuk landasan teori dalam menjelaskan hubungan antarvariabel, baik variabel yang menjadi fokus penelitian maupun variabel yang tidak termasuk dalam penelitian. Adapun kerangka konseptual yang digunakan untuk penelitian ini dijelaskan melalui ilustrasi pada gambar 9 :



Gambar 9 Kerangka Konsep Pengaruh Edukasi Kesehatan Gamifikasi *Genially* Terhadap Perilaku SADARI Remaja Putri di SMA Negeri 1 Selat Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem Tahun 2026

## **B. Variabel dan Definisi Operasional**

### **1. Variabel penelitian**

Variabel merupakan karakteristik, sifat maupun perilaku yang individu miliki atau objek penelitian yang nilainya dapat berbeda antara satu dengan yang lainnya (Nursalam, 2020). Variabel penelitian adalah objek atau fenomena yang ditetapkan oleh peneliti sehingga memungkinkan diperolehnya data atau informasi terkait fenomena yang diteliti, kemudian dianalisis dan dapat disimpulkan (Adiputra dkk., 2021).

#### **a. Variabel bebas (*variabel independen*)**

Variabel bebas menjadi faktor penyebab atau variabel yang mempengaruhi munculnya perubahan pada variabel terikat (Sugiyono, 2023). Variabel independen dalam kajian ini adalah Edukasi Kesehatan Gamifikasi *Genially*.

#### **b. Variabel keterikatan (*variabel dependen*)**

Variabel keterikatan dapat mempengaruhi atau menjadi dampak dari adanya variabel bebas (Sugiyono, 2023). Variabel dependen dalam penelitian ini adalah Perilaku SADARI Remaja Putri di SMA Negeri 1 Selat Tahun 2026.

### **2. Definisi operasional**

Definisi operasional merupakan penjabaran suatu variabel yang didasarkan pada karakteristik yang dapat diobservasi dan dinilai secara langsung (Nursalam, 2017). Definisi operasional digunakan untuk menentukan batasan yang jelas terhadap variabel penelitian untuk memudahkan proses pengukuran, observasi, serta pengembangan instrumen penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian (Adiputra dkk., 2021). Definisi variabel operasional dalam penelitian ini dapat diuraikan pada tabel 1 :

**Tabel 1**  
**Definisi Operasional Variabel Pengaruh Edukasi Kesehatan Gamifikasi**  
***Genially* Terhadap Perilaku SADARI Remaja Putri di SMA Negeri 1 Selat**

No	Variabel	Definisi Operasional	Cara Pengukuran	Skala
1	2	3	4	5
1	Variabel <i>independent</i> : Edukasi Kesehatan Gamifikasi <i>Genially</i>	Edukasi kesehatan gamifikasi adalah platform edukasi kesehatan yang berisi materi, video, serta quis yang berdurasi 60 menit, menggunakan <i>handphone</i> yang diakses secara mandiri oleh responden.	Gamifikasi <i>genially</i>	-
2	Variabel <i>dependent</i> : Perilaku SADARI Remaja Putri	Hasil dari penilaian pre dan post perilaku SADARI remaja putri.		
	a. Pengetahuan	Hasil dari proses tahu dan dipahami oleh remaja putri tentang definisi kanker payudara, tanda dan gejala kanker payudara, penyebab terjadinya kanker payudara dan upaya untuk mencegahnya,	Kuisisioner Pengetahuan ( <i>Skala likert</i> )	Ordinal 1. Baik: 76 – 100% 2. Cukup: 56- 75% 3. Kurang ≤55%

1	2	3	4	5
		dan pelaksanaan SADARI yang diperoleh dari responden. Respons yang diberikan oleh responden terhadap		
b. Sikap		SADARI setelah diberikan intervensi. Aktivitas atau tindakan nyata yang dilakukan oleh responden terkait	Kuisisioner Sikap ( <i>Skala likert</i> )	Ordinal 1. Baik: 76 – 100% 2. Cukup: 56- 75% 3. Kurang ≤55%
c. Tindakan		pelaksanaan SADARI.	Observasi Tindakan (Lembar <i>checklist</i> )	Ordinal 1. Baik: 76 – 100% 2. Cukup: 56- 75% 3. Kurang ≤55%

### C. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2023), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap perumusan masalah penelitian karena sudah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dalam penelitian ini yaitu: Ada Pengaruh Edukasi Kesehatan Gamifikasi *Genially* Terhadap Perilaku SADARI Remaja Putri di SMA Negeri 1 Selat Pada Tahun 2026.