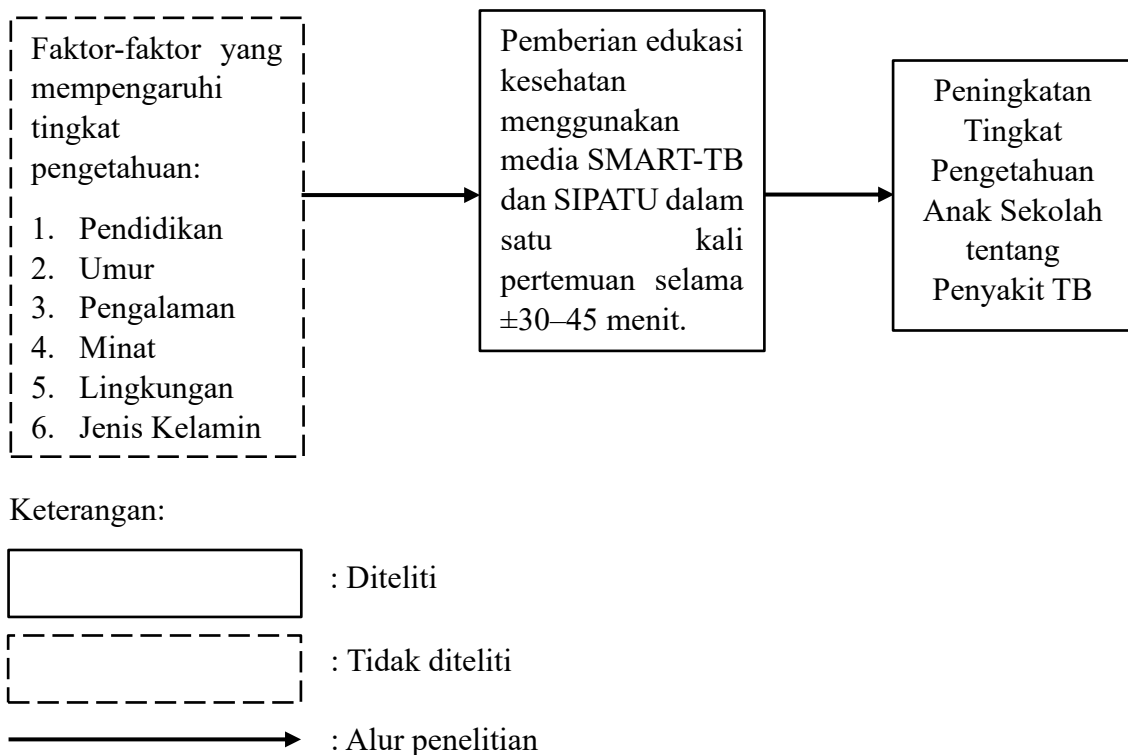


BAB III

KERANGKA KONSEP

A. Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah model pendahuluan dari sebuah masalah penelitian dan merupakan refleksi dari hubungan variabel-variabel yang diteliti. Kerangka konsep dibuat berdasarkan literatur dan teori yang sudah ada. Tujuan kerangka konsep adalah untuk menyintesis dan membimbing atau mengarahkan penelitian, serta panduan untuk analisis dan intervensi (Swarjana, 2023).



Gambar 1 Kerangka Konsep Pengaruh Edukasi Kesehatan Melalui Media *Word square* (SMART-TB) dan Video Animasi (SIPATU) Terhadap Tingkat Pengetahuan Anak Sekolah Tentang Penyakit Tuberkulosis.

B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel penelitian

Variabel penelitian merupakan elemen atau karakteristik yang diukur, diamati, atau dimanipulasi dalam sebuah penelitian untuk memahami hubungan, perbedaan, atau pengaruh antara elemen-elemen tersebut. Variabel penelitian juga dapat diartikan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, atau objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2023). Variabel yang didefinisikan dan diukur dengan baik akan memastikan hasil penelitian dapat diinterpretasikan secara akurat dan relevan (Mamuaya dkk., 2025).

Terdapat beberapa jenis variabel penelitian seperti variabel bebas, variabel terikat, variabel moderator dan variabel kontrol.

a. Variabel bebas

Variabel bebas adalah variabel yang dimanipulasi, diatur, atau dikendalikan oleh peneliti dalam sebuah penelitian untuk mengetahui pengaruhnya terhadap variabel lain. Variabel ini sering disebut sebagai variabel penyebab, variabel independent atau variabel eksogen, karena bertindak sebagai faktor yang memengaruhi atau menyebabkan perubahan pada variabel terikat (dependent variable) (Mamuaya *et al.*, 2025). Dalam penelitian ini variabel bebas yang digunakan adalah Edukasi Kesehatan Melalui Media *Word square* dan Video Animasi.

b. Variabel terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi hasil dari manipulasi variabel lain dalam sebuah penelitian. Variabel ini sering disebut

sebagai variabel akibat, dependent variabel, atau variabel endogen, karena perubahan atau nilainya bergantung pada variabel bebas (independent variable) yang diuji dalam penelitian (Mamuaya dkk., 2025). Variabel terikat pada penelitian ini yaitu Tingkat Pengetahuan Anak Sekolah Tentang Penyakit TB.

2. Definisi operasional

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati (diobservasi). Konsep dapat diamati atau diobservasi ini penting, karena hal yang dapat diamati itu membuka kemungkinan bagi orang lain selain peneliti untuk melakukan hal yang serupa, sehingga apa yang dilakukan oleh peneliti terbuka untuk diuji kembali oleh orang lain (Syahza, 2021).

Dalam pembuatan definisi operasional selain memuat pengertian variabel secara operasional juga memuat tentang cara pengukuran, hasil ukur, dan skala pengukuran (Anggreni, 2022). Definisi operasional pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.
Definisi Operasional Penelitian Pengaruh Edukasi Kesehatan Melalui Media
***Word square* (SMART-TB) dan Video Animasi (SIPATU) Terhadap Tingkat**
Pengetahuan Anak Sekolah Tentang Penyakit Tuberkulosis

Variabel Penelitian	Definisi Operasional	Cara Pengukuran	Skala
1	2	3	4
Edukasi Kesehatan Melalui Media <i>Word square</i>	Edukasi kesehatan adalah kegiatan pemberian informasi tentang penyakit TB (pengertian, penyebab, penularan, gejala, pencegahan, dan pengobatan) kepada anak sekolah menggunakan media <i>word square</i> “SMART-TB” (Susun Main Asyik Raih Tahu tentang TB) dalam satu kali pertemuan selama ±30–45 menit.	Pemberian intervensi edukasi menggunakan media SMART-TB	-
Edukasi Kesehatan Melalui Media Video Animasi	Edukasi kesehatan adalah kegiatan pemberian informasi tentang penyakit TB (pengertian, penyebab, penularan, gejala, pencegahan, dan pengobatan) kepada anak sekolah menggunakan	Pemberian intervensi edukasi menggunakan SIPATU.	-

1	2	3	4
	media video animasi “SIPATU” (Simulasi Pintar Tuberkulosis) dalam satu kali pertemuan selama $\pm 30-45$ menit.		
Tingkat Pengetahuan Anak Sekolah tentang Penyakit TB	Tingkat pemahaman anak sekolah tentang penyakit TB yang diukur menggunakan kuesioner pilihan ganda sebanyak 15 soal. Jawaban benar diberi skor 1 dan salah diberi skor 0. Penilaian dilakukan sebelum (<i>pre-test</i>) dan sesudah (<i>posttest</i>) intervensi. Tingkat pengetahuan ditentukan dengan menjumlahkan skor dari 15 item pertanyaan, dengan rentang skor 0–15, dengan kategori: - Skor 0–8: Pengetahuan kurang	Pengisian kuesioner tingkat pengetahuan TB (15 soal pilihan ganda) oleh responden sebelum dan sesudah intervensi.	Ordinal

1	2	3	4
	- Skor 9–11: Pengetahuan cukup		
	- Skor 12–15: Pengetahuan baik		

C. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara dari rumusan masalah yang kebenarannya masih perlu diuji melalui uji hipotesis. Uji hipotesis tersebut dapat dilakukan setelah peneliti merampungkan pengumpulan data, kemudian melakukan analisis data, termasuk melakukan uji statistik (Swarjana, 2023). Tujuan dari hipotesis ini yaitu untuk membantu mengidentifikasi variabel yang akan diteliti, memberikan batasan pada penelitian, serta berfungsi sebagai pedoman dalam melakukan pengujian dengan menggunakan uji statistik yang sesuai (Anggreni, 2022). Berdasarkan dasar teori tersebut maka hipotesis pada penelitian ini yaitu terdapat pengaruh edukasi kesehatan melalui media *word square* dan video animasi terhadap tingkat pengetahuan anak sekolah tentang penyakit tuberkulosis.