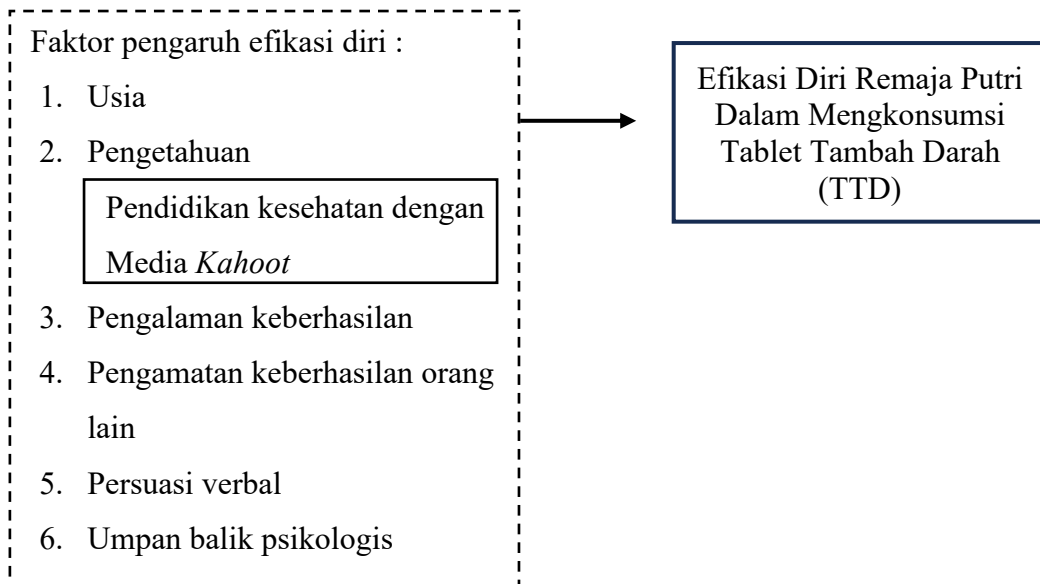



### BAB III KERANGKA KONSEP


#### A. Kerangka Konsep

Kerangka konseptual berfungsi untuk menggambarkan dan mendeskripsikan interaksi atau hubungan antara berbagai konsep atau variabel yang relevan dengan masalah yang sedang diteliti (Suiraoaka *et al*, 2019). Dalam penelitian ini, kerangka konseptual diuraikan sebagai berikut:



Keterangan :

 : Variabel yang diteliti

 : Variabel tidak diteliti

 : Alur Pikir

Gambar 3 Kerangka Konsep Pengaruh Pendidikan Kesehatan dengan Media Kahoot Terhadap Efikasi Diri Remaja Putri dalam Mengonsumsi Tablet Tambah Darah

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

### **1. Variabel penelitian**

Variabel penelitian adalah karakteristik atau nilai yang menunjukkan variabilitas di antara subjek, individu, atau aktivitas yang sedang dipelajari, dicatat, dan dianalisis.

#### **a. Variabel independen**

Variabel independen faktor yang memengaruhi atau menyebabkan perubahan pada variabel dependen (terikat). Variabel independent dalam penelitian ini adalah pendidikan kesehatan dengan media *Kahoot*.

#### **b. Variabel dependen**

Variabel dependen mengacu pada hasil yang dipengaruhi oleh variabel independen. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah efikasi diri remaja putri dalam mengkonsumsi tablet tambah darah.

### **2. Definisi operasional variabel**

Definisi operasional adalah batasan dan cara pengukuran variabel yang akan diteliti. Definisi operasional dibuat untuk membantu proses pengumpulan data menjadi lebih sistematis dan konsisten, menghindari kesalahpahaman atau perbedaan penafsiran variabel yang diteliti serta memberikan batasan yang jelas mengenai ruang lingkup setiap variabel yang diteliti, sehingga penelitian tetap fokus dan terarah (Suiraoaka *et al*, 2019). Definisi operasional penelitian ini dijelaskan dalam tabel berikut.

**Tabel 1**  
**Definisi Operasional Variabel Penelitian Pengaruh Pendidikan Kesehatan dengan Media Kahoot Terhadap Efikasi Diri Remaja Putri dalam Mengonsumsi Tablet Tambah Darah**

| Variabel  | Definisi Operasional   | Alat Ukur | Skala   | Hasil Ukur   |
|---|--|-----------|---------|--|
| Pendidikan kesehatan dengan media <i>Kahoot</i>                 | Memberikan upaya informasi melalui media <i>Kahoot</i> diselengi dengan game interaktif berupa kuis, jawaban benar salah dan puzzle yang dibuat oleh peneliti, diberikan satu kali selama 30 menit.  | -         | -       | -  |
| Efikasi diri remaja putri dalam mengonsumsi tablet tambah darah | Kepercayaan diri remaja putri terhadap kemampuan untuk dapat mengonsumsi tablet tambah darah sesuai dengan anjuran seperti dosis, manfaat, cara minum yang benar dan cara mengatasi efek samping yang diukur sebelum dan sesudah diberikan intervensi. | Kuesioner | Ordinal | 1. Efikasi diri tinggi: skor berada di atas nilai rata-rata (mean)<br>2. Efikasi diri rendah: jika skor berada di bawah nilai rata-rata (mean) |

### C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian, didasarkan pada teori-teori yang relevan dan tidak hanya bergantung pada data empiris yang dikumpulkan melalui penelitian. (Nursalam, 2020). Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh pendidikan kesehatan dengan media *Kahoot* terhadap efikasi diri remaja putri dalam mengonsumsi tablet tambah darah.