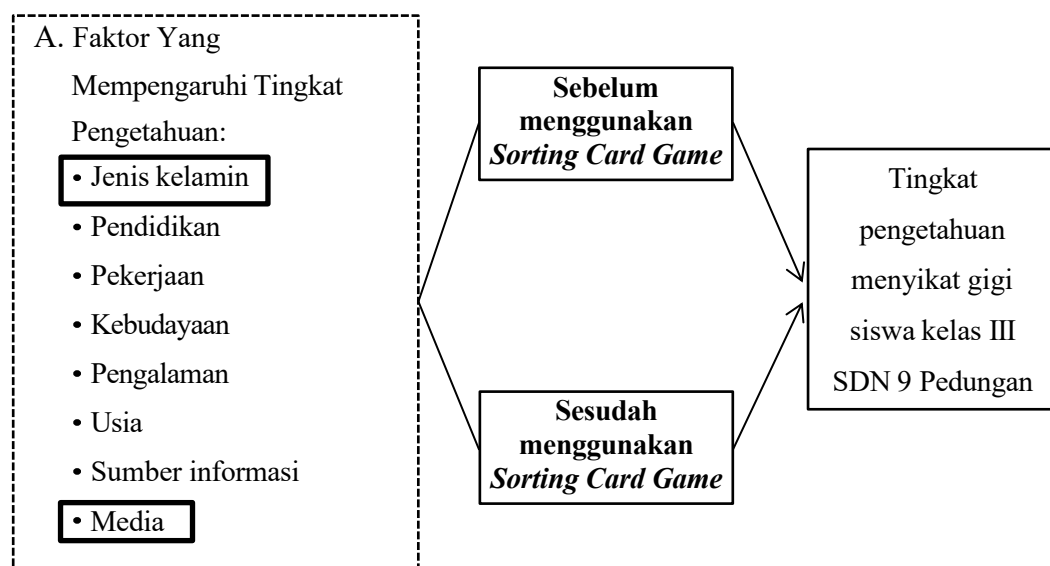


BAB III

KERANGKA KONSEP

A. Kerangka Konsep

Menurut Notoatmodjo (2014), tingkat pengetahuan dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya yaitu; jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan, pengalaman, usia, sumber informasi, media, dan kebudayaan. Berdasarkan pernyataan di atas maka diperoleh kerangka konsep sebagai berikut:



Keterangan:

Variabel yang diteliti :

Variabel yang tidak diteliti :

Gambar 3. 1 Kerangka Konsep Gambaran Tingkat Pengetahuan Menyikat Gigi dengan Media *Sorting Card Game* Pada Siswa Kelas III SDN 9 Pedungan Tahun 2026.

B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel penelitian

Variabel penelitian ini adalah peningkatan pengetahuan menyikat gigi dengan media *Sorting Card Game* pada siswa kelas III SDN 9 Pedungan, Denpasar Selatan tahun 2026.

2. Definisi operasional

Tabel 3. 1
Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

No	Variabel Penelitian	Definisi Operasional	Cara Pengukuran	Skala Ukur
1	2	3	4	5
1.	Tingkat pengetahuan	Kemampuan siswa kelas III menjawab soal tentang kesehatan gigi dan mulut sebelum dan sesudah melakukan <i>Sorting Card Game</i> dengan kriteria menurut Widoyoko (dalam Febriawati & Arikunto, 2018) yaitu: a. Kriteria baik sekali : 80-100 b. Kriteria baik : 60-79 c. Kriteria cukup : 40-59 d. Kriteria kurang : 20-39 e. Kriteria sangat kurang: <20	Menggunakan lembar test	Ordinal
2.	Jenis kelamin	Identitas biologis siswa kelas III SDN 9 Pedungan yang secara alami membedakan sampel menjadi laki-laki dan perempuan	Pencatatan berdasarkan data identitas sampel di lembar jawaban	Nominal