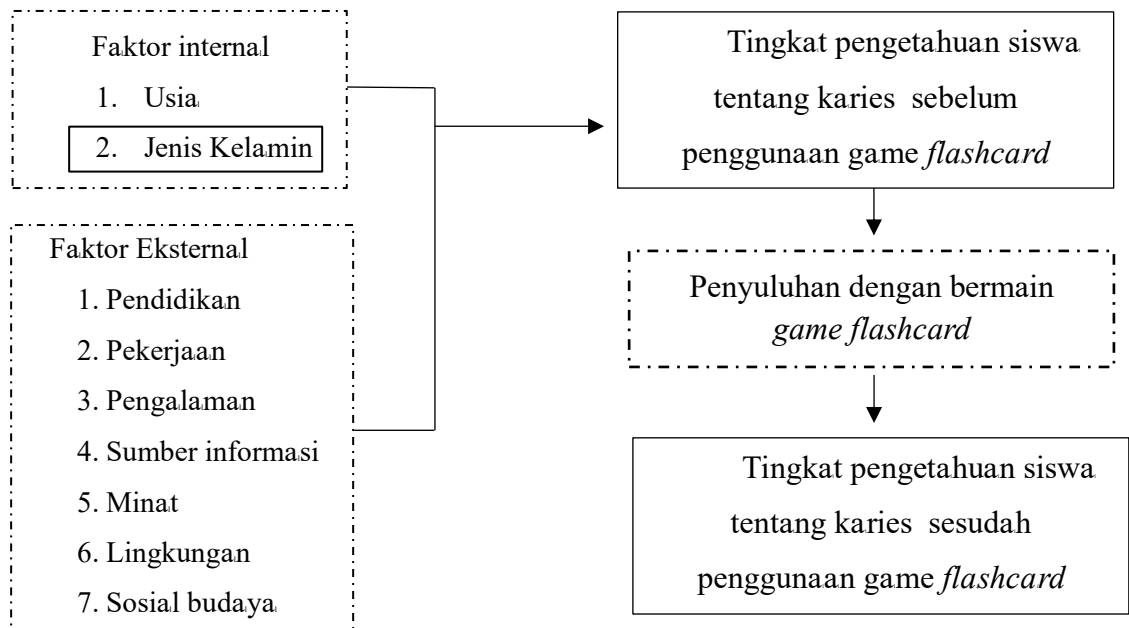


BAB III KERANGKA KONSEP

A. Kerangka Konsep

Menurut Muslih (dalam Darsini, 2019) pengetahuan yang dimiliki individu dipengaruhi faktor internal dan faktor eksternal. Merujuk pernyataan tersebut, dirumuskan kerangka konsep penelitian sbb:



Ket : _____ : variabel yang diteliti
----- : variabel yang tidak diteliti

Gambar 3.1 Kerangka Konsep Gambaran Tingkat Pengetahuan tentang Karies Gigi Sebelum dan Sesudah Penggunaan *Game Flashcard* pada Siswa Kelas V di SDN Bayunggede Tahun 2026.

B. Variabel Penelitian Dan Definisi Operasional

1. Variabel penelitian

Berdasarkan kerangka konsep di atas, maka ditetapkan variabel dalam penelitian ini adalah Gambaran Tingkat Pengetahuan tentang Karies

Gigi Sebelum dan Sesudah Penggunaan Game *Flashcard* pada Siswa SD Kelas V di SDN Bayunggede Tahun 2026.

2. Definisi operasional

Tabel 3.1
Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi operasional	Cara pengukuran	Skala Ukur
1.	Pengetahuan siswa kelas V SDN Bayunggede tentang karies gigi sebelum dan sesudah penggunaan <i>game flashcard</i> .	Kemampuan siswa SD dalam menjawab pertanyaan tentang karies gigi yang diberikan oleh peneliti, menurut Syah (2010), dibagi menjadi lima kategori: A. Sangat baik : skor 80–100 B. Baik : skor 70–79 C. Cukup : skor 60–69 D. Kurang : skor 50–59 E. Gagal : skor 0–49	Tes	Ordinal