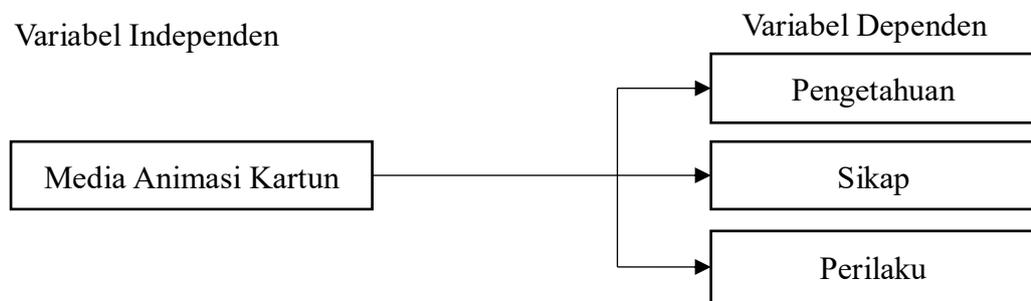


BAB III KERANGKA KONSEPTUAL

A. Kerangka Konsep

Kerangka konsep penelitian adalah representasi visual atau deskripsi yang menjelaskan hubungan antara konsep atau variabel dalam suatu penelitian. Ini membantu peneliti memahami dan menjelaskan secara jelas bagaimana variabel-variabel yang diteliti saling terkait dan mempengaruhi satu sama lain. Kerangka konsep tentang pengaruh edukasi gizi melalui media animasi kartun “ jajanan sehat ” terhadap pengetahuan sikap dan perilaku anak usia sekolah disdn 05 Sungai Raya adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Kerangka Konsep Pengaruh Edukasi Gizi Media Animasi Kartun Jajanan Sehat Terhadap Pengetahuan, Sikap Dan Perilaku Anak Usia Sekolah Di SDN 05 Sungai Raya

B. Hipotesis

1. Ada pengaruh pengetahuan jajanan sehat sebelum dan setelah diberikan edukasi gizi menggunakan media animasi kartun pada anak usia sekolah di SDN 05 Sungai Raya
2. Ada pengaruh sikap jajanan sehat sebelum dan setelah diberikan edukasi gizi menggunakan media animasi kartun pada anak usia sekolah di SDN 05 Sungai Raya
3. Ada pengaruh perilaku jajanan sehat sebelum dan setelah diberikan edukasi gizi menggunakan media animasi kartun pada anak usia sekolah di SDN 05 Sungai Raya

C. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan batasan atau pengertian tentang variabel yang akan diukur, dan ditetapkan oleh peneliti. Definisi operasional dibuat untuk memudahkan dan menjaga konsistensi pengumpulan data, menghindari perbedaan interpretasi serta membatasi ruang lingkup variabel. Variabel yang dimasukkan dalam definisi operasional adalah semua variabel yang dikumpulkan dan dianalisis, dapat diukur secara operasional dan dapat dipertanggung jawabkan Definisi Operasional pada penelitian ini sebagai berikut

1. Media Animasi Kartun Jajanan Sehat

Media pembelajaran berupa video animasi yang berisi informasi tentang jajanan sehat, dengan durasi 1-3 menit, yang dirancang untuk menyampaikan pesan edukasi kepada anak-anak mengenai definisi jajanan sehat, tips memilih jajanan sehat, dan cara pencegahan masalah kesehatan terkait jajanan tidak sehat.

2. Pengetahuan Jajanan Sehat

Kemampuan seseorang untuk mengidentifikasi, memahami, dan memilih jajanan yang memenuhi kriteria sehat, baik dari segi kandungan nutrisi, keamanan bahan, maupun proses pengolahan. Pengetahuan ini mencakup pemahaman tentang dampak positif jajanan sehat bagi tubuh serta potensi bahaya dari jajanan yang tidak sehat.

Hasil Ukur : Skor Pengetahuan

Alat Ukur : Kuesioner

Skala : Rasio

3. Sikap Jajanan Sehat

Cara mengukur bagaimana seseorang memilih makanan ringan yang baik untuk kesehatan, dengan memperhatikan aspek kebersihan, kandungan gizi, dan potensi bahaya. Ini mencakup tindakan seperti memilih jajanan yang bersih, segar, kaya nutrisi, dan menghindari jajanan yang berisiko tinggi.

Hasil Ukur : Setuju
 Tidak Setuju
Alat Ukur : Kuesioner
Skala : Rasio

4. Perilaku Jajanan Sehat

tindakan memilih, membeli, dan mengonsumsi makanan atau minuman di luar waktu makan utama yang memenuhi kriteria tertentu, seperti bergizi seimbang, higienis, dan aman untuk dikonsumsi, serta tidak memberikan dampak negatif bagi kesehatan. Perilaku ini juga mencakup kesadaran akan pentingnya memilih jajanan yang sehat dan menghindari jajanan yang tidak sehat.

Hasil Ukur : Selalu
 Tidak Pernah
Alat Ukur : Kuesioner
Skala : Rasio