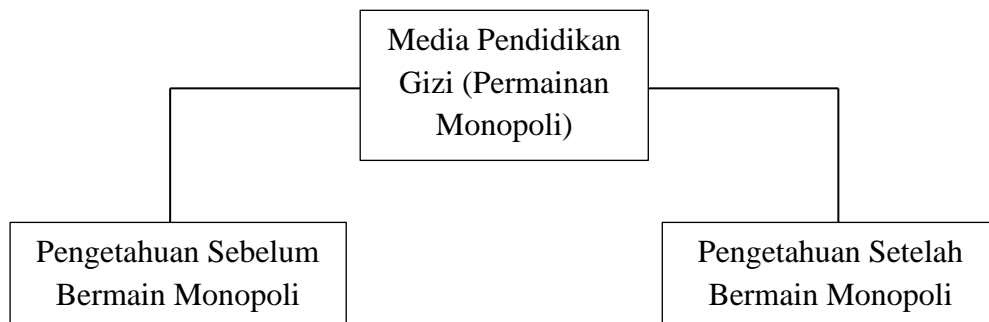


BAB III

KERANGKA KONSEP DAN DEFINISI OPERASIONAL

3.1 Kerangka Konsep



Gambar 2. Kerangka Konsep

3.2 Definisi Operasional

Tabel 1. Definisi Operasional

No.	Variabel	Definisi	Cara Ukur	Skala Ukur	Hasil
1.	Pengetahuan Sebelum Bermain Monopoli	Tingkat pemahaman responden sebelum diberikan permainan monopoli tentang gizi seimbang.	Mengisi kuisisioner <i>Pretest</i>	Rasio	Skor jawaban
2.	Pengetahuan Sesudah Bermain Monopoli	Tingkat pemahaman responden sesudah diberikan permainan monopoli tentang gizi seimbang.	Mengisi kuisisioner <i>Posttest</i>	Rasio	Skor jawaban

3.3 Hipotesis

Ha : Terdapat perbedaan pengetahuan remaja sebelum dan sesudah diberikan permainan monopoli gizi sebagai media pendidikan gizi