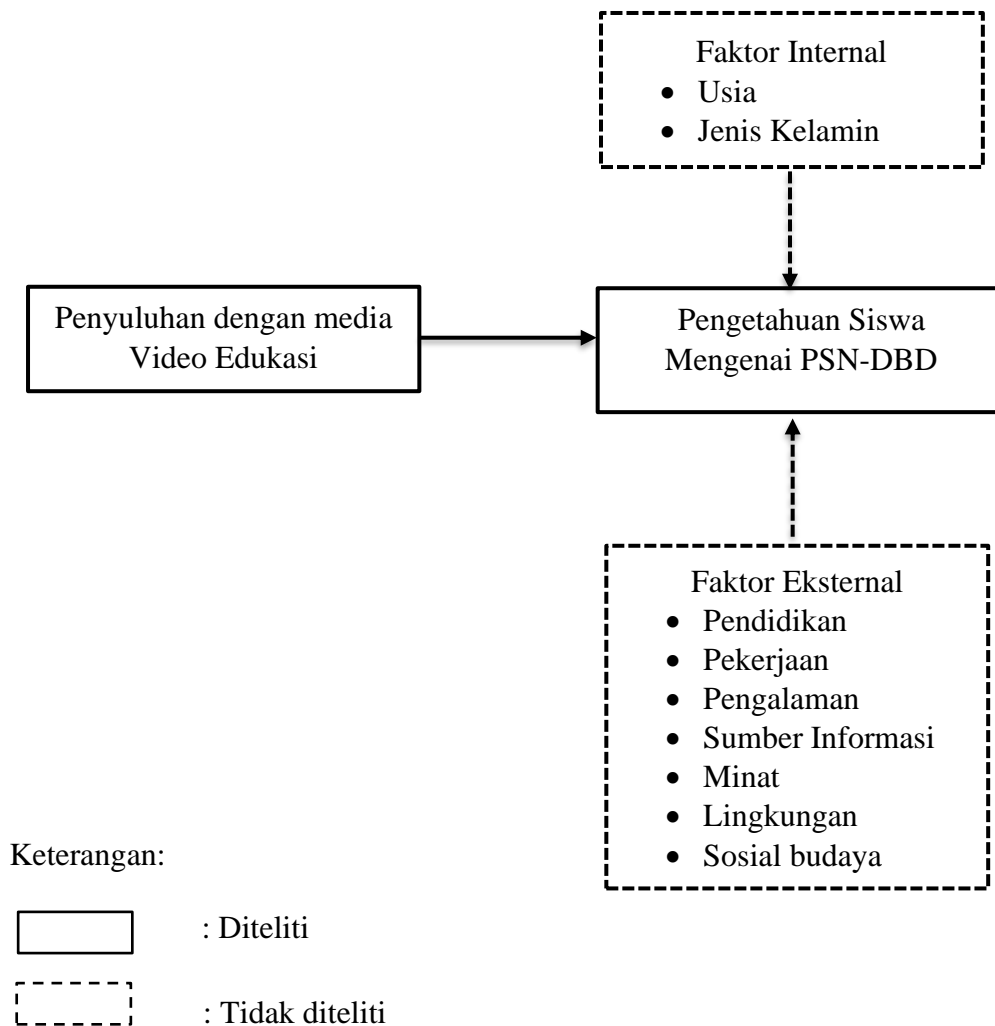


BAB III
KERANGKA KONSEP

A. Kerangka Konsep

Dalam penelitian ini, variabel yang diteliti disesuaikan dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui apakah media video edukasi sebelum dan sesudah penyuluhan berbeda pengetahuannya mengenai Pemberantasan Sarang Nyamuk DBD maka kerangka konsep penelitian ini adalah seperti gambar 1 :



Gambar 1. Kerangka Konsep

Skor *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk mengevaluasi peningkatan pengetahuan. Siswa dengan diberi perlakuan yang sama, yaitu sebelum diberikan penyuluhan dan sesudah diberikan penyuluhan dengan media video edukasi. Setelah diketahui hasil skor *pre-test* dan *post-test*, maka dapat dilihat selisih skor pengetahuan antara sebelum dan sesudah penyuluhan pada siswa tersebut. Selain itu juga diketahui persentase siswa yang pengetahuannya berubah akibat penyuluhan menggunakan media video edukasi.

Variabel sikap (afektif) dan psikomotor (tindakan) tidak diteliti dalam penelitian ini, yang difokuskan hanya pada variabel pengetahuan (kognitif). Hal ini disebabkan, dalam artian subjek terlebih dahulu mengetahui stimulus berupa materi atau objek, pembentukan perilaku baru, khususnya pada orang dewasa dan anak-anak, dimulai pada ranah pengetahuan (kognitif) ini. Seseorang dapat mempertimbangkan bagaimana bertindak dan bertindak secara tepat dengan pengetahuan.

B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

1. Variabel penelitian

Variabel adalah atribut, sifat, atau nilai yang berasal dari orang, benda, atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu dan sekurang-kurangnya dua klasifikasi yang berasal dari nilai yang berbeda (*different values*), sebagaimana ditentukan oleh peneliti untuk tujuan penelitian atau penarikan kesimpulan (Ulfa, 2021).

a. Variabel *independent* (bebas/X)

Variabel yang dipengaruhi atau dihasilkan dari variabel bebas disebut variabel terikat. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah penyuluhan dengan media video edukasi.

b. Variabel *dependent* (terikat/Y)

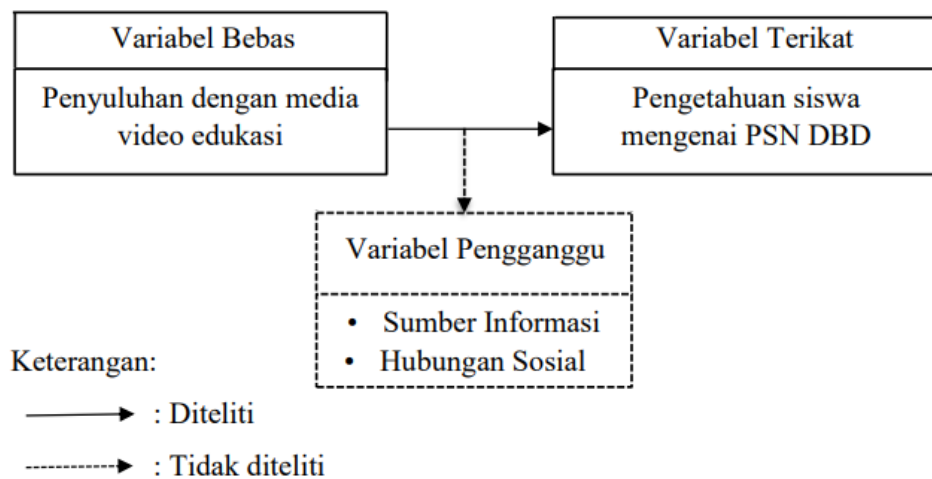
Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah pengetahuan siswa mengenai PSN DBD.

c. Variabel penghambat/pengganggu

Variabel yang menghambat pengaruh atau hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat disebut sebagai variabel *confounding*. Variabel perancu penelitian yaitu sumber informasi dan hubungan sosial. Variabel pengganggu sudah dikendalikan yang dimana seluruh siswa sudah mendapatkan sumber informasi terkait Demam Berdarah Dengue dari internet, televisi, radio maupun buku-buku yang pernah dibaca sebelumnya.

2. Hubungan Antar Variabel

Skema hubungan antar variabel dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2. Hubungan Antar Variabel

3. Definisi operasional

Berdasarkan variabel penelitian, maka dapat dijelaskan definisi operasional penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Definisi operasional variabel penelitian

Variabel	Definisi	Alat ukur	Cara ukur	Kriteria	Skala
Penyuluhan dengan media video edukasi	Upaya yang diberikan sebagai bagian dari pendidikan kesehatan tentang PSN-DBD dan cara pencegahannya dengan media video edukasi.	-	-	1. Ada video 2. Tidak ada video	Nominal
Pengetahuan siswa tentang PSN DBD	Kemampuan responden untuk menjawab dengan benar pertanyaan pada kuesioner sebelum dan sesudah penyuluhan digunakan untuk mengetahui apakah mereka mengetahui penyebab DBD dan cara pencegahannya.	Kuesioner	Pengisian kuesioner oleh responden	Nilai jawaban yang benar (5-100)	Interval

C. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dalam penelitian ini peneliti menggunakan Hipotesis Alternatif (H_a) untuk dugaan sementara yaitu: Ada perbedaan rata-rata pengetahuan sebelum penyuluhan dan sesudah penyuluhan pemberantasan sarang nyamuk DBD dengan video edukasi pada Siswa SD Negeri 29 Pemecutan.