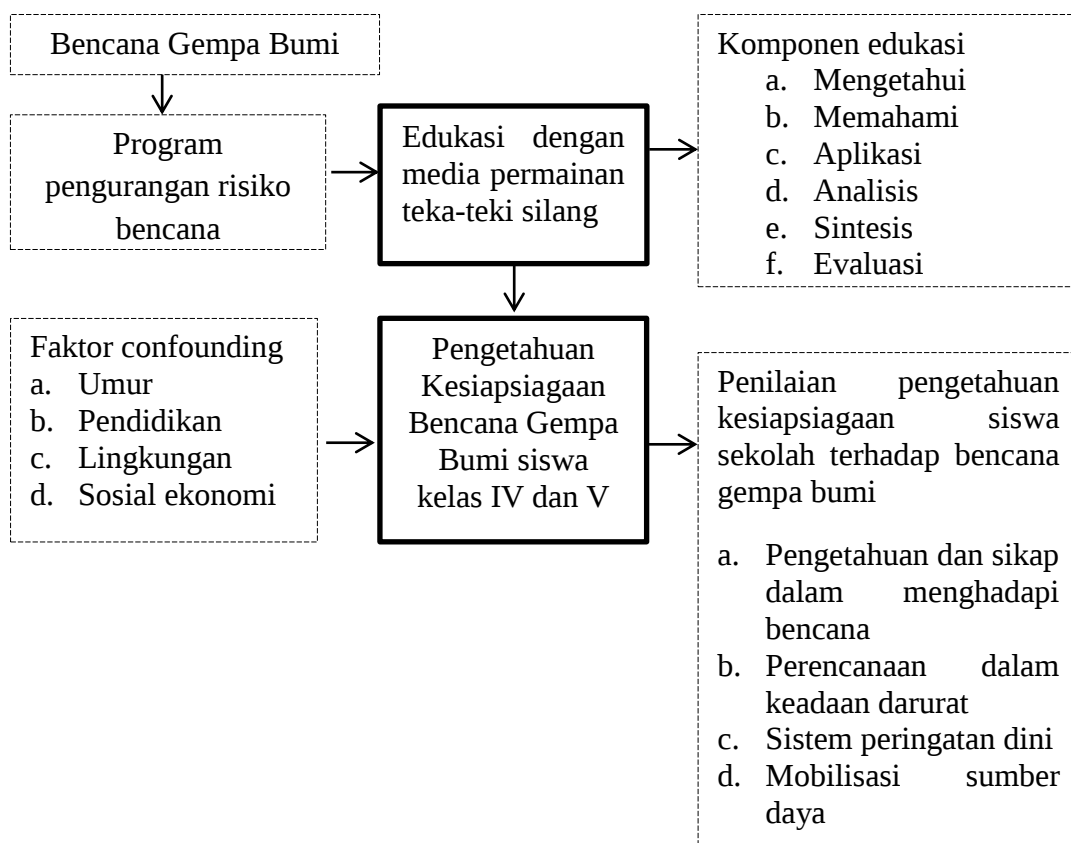


BAB III

KERANGKA KONSEP

A. Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah suatu kerangka hubungan antara konsep yang ingin diamati atau diteliti melalui penelitian yang akan dilakukan (Amirullah, 2015). Kerangka konsep dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Keterangan :



: Variabel yang diteliti



: Variable yang tidak diteliti



: Alur pikir

Gambar 1 Kerangka Konsep Pemberian Edukasi "AKSINA" dengan Media Teka-teki Silang terhadap Pengetahuan Kesiapsiagaan Menghadapi Bencana Gempa Bumi pada Siswa Kelas IV Dan V

B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel penelitian

Variabel adalah ciri-ciri yang dimiliki subyek (orang, benda, atau keadaan) yang berbeda dengan yang dimiliki kelompok tersebut (Kurniawan dan Agustini, 2021)

a. Variabel bebas (*variable independent*)

Variable yang mempengaruhi variabel terikat atau diduga berpengaruh terhadap variabel tidak bebas. Variabel ini biasanya dapat dimanipulasi, diamati, dan diukur untuk mengetahui hubungannya atau pengaruhnya terhadap variabel yang lain (Djaali, 2020). Variabel *independent* pada penelitian ini adalah pemberian edukasi dengan media permainan teka-teki silang.

b. Variabel terikat (*variable dependent*)

Variabel yang nilainya dipengaruhi oleh variable bebas atau akibat dari adanya variabel bebas (Djaali, 2020). Variabel *dependent* pada penelitian ini adalah pengetahuan kesiapsiagaan menghadapi bencana gempa bumi.

2. Definisi operasional

Definisi operasional merupakan definisi dari variabel-variabel yang diukur dan diamati. Definisi operasional memuat hal-hal, yaitu arti, cara mengukur, kategori, kriteria, skala pengukuran (Punomo dan Bramantoro, 2018).

Adapun definisi operasional variabel dalam penelitian ini disajikan dalam table berikut.

Tabel 1
Definisi Operasional Pemberian Edukasi "AKSINA" dengan Media Teka-teki Silang terhadap Pengetahuan Kesiapsiagaan Menghadapi Bencana Gempa Bumi pada Siswa Kelas IV Dan V

No	Variabel Penelitian	Definisi Operasional	Alat Ukur	Skala	Skor
1	Pemberian edukasi "AKSINA" dengan media permainan teka-teki silang (<i>Independent</i>)	Suatu kegiatan pembelajaran Anak Siaga Bencana menggunakan permainan dengan mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf secara mendatar dan menurun sehingga dapat membentuk sebuah kata sesuai dengan soal-soal kesiapsiagaan bencana gempa bumi. Permainan ini akan diberikan dalam 1 kali pertemuan selama 30 menit dan dilakukan pembahasan selama 45-60 menit.	SOP	-	
2	Pengetahuan kesiapsiagaan menghadapi bencana gempa bumi pada siswa kelas IV dan V (<i>Dependent</i>)	Hasil pengukuran terhadap siswa kelas IV dan V mengenai pengetahuan siswa terhadap bencana gempa bumi dengan, rencana dalam keadaan darurat, peringatan dini bencana dan mobilisasi atau penggunaan sumber daya terkait dengan kesiapsiagaan yang diukur dengan instrumen kuesioner sebelum dan sesudah diberikan permainan.	Kuesioner	Interval	Interpretasi hasil dari kuesioner pengetahuan dalam bentuk nilai (0-20)

C. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan awal peneliti mengenai hubungan antara variabel yang merupakan jawaban peneliti tentang kemungkinan hasil penelitian (Dharma, 2015). Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang diperoleh dari hasil kesimpulan sebuah kerangka pemikiran (Adiputra dkk., 2021). Hipotesis pada penelitian ini adalah ada pengaruh pemberian edukasi “AKSINA” dengan media teka-teki silang terhadap pengetahuan kesiapsiagaan menghadapi bencana gempa bumi pada siswa kelas IV dan V.