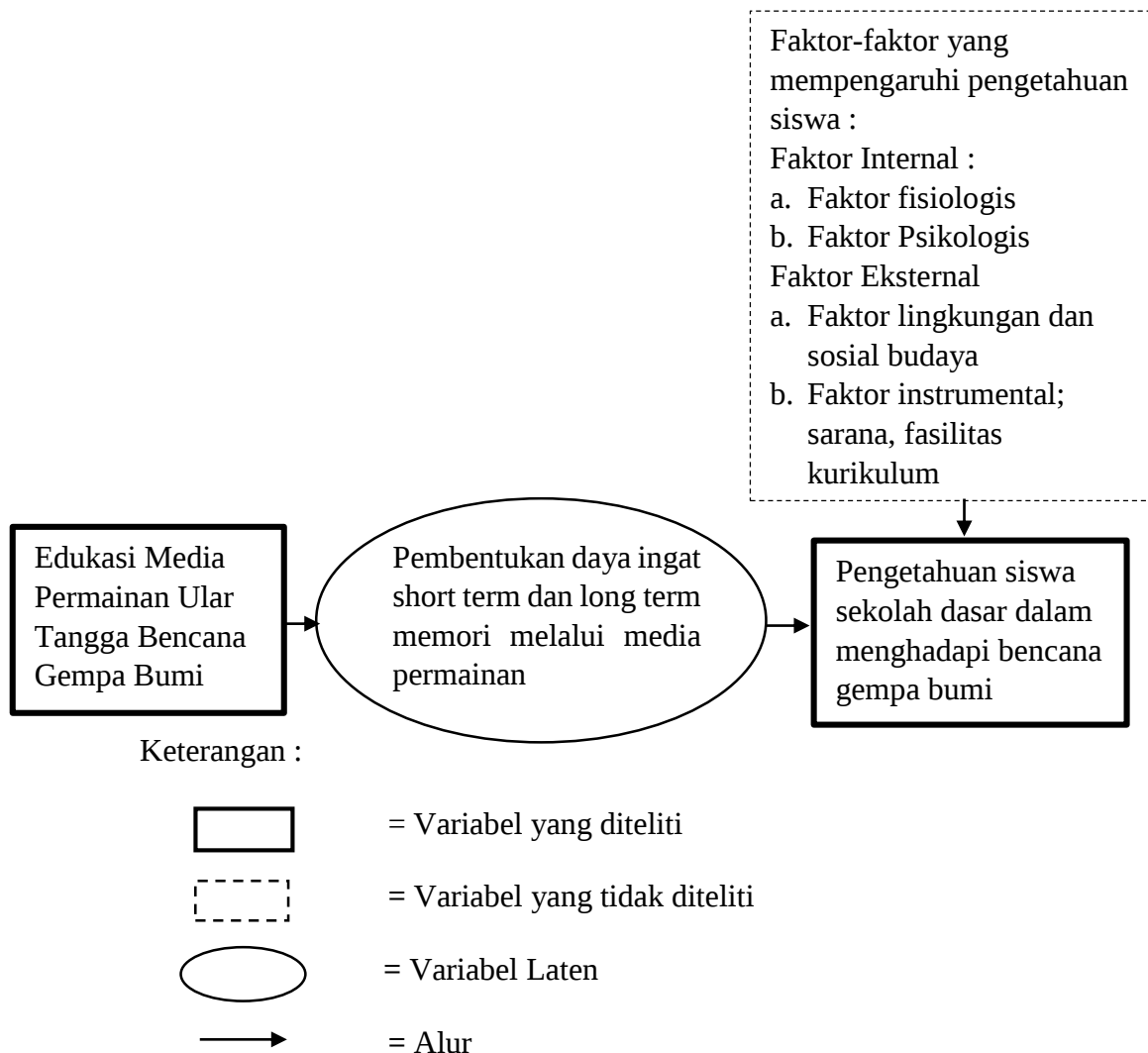


BAB III

KERANGKA KONSEP

A. Kerangka Konsep

Penjelasan teoretis untuk keterkaitan variabel (baik yang diketahui maupun yang tidak diketahui) membutuhkan abstraksi realitas, dan inilah yang disediakan oleh kerangka kerja konseptual (Nursalam, 2015). Berikut ini adalah deskripsi kerangka kerja konseptual studi ini:



Gambar 1 Kerangka Konsep Pengaruh Edukasi Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi

B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel adalah perilaku atau atribut yang memberikan nilai yang berbeda pada apa pun (objek, orang, dll.). Sifat yang dimiliki oleh anggota suatu kelompok (orang, benda, atau situasi) yang berbeda dengan sifat kelompok itu sendiri (Nursalam, 2015). Jenis variable penelitian terdiri dari :

a. Variabel bebas (*variabel independent*)

Sesuatu yang mengubah nilai variabel lain. Untuk mempengaruhi variabel dependen, peneliti mengubah aktivitas stimulus (Nursalam, 2015). Di sini, peneliti menggunakan variabel berikut ini sebagai variabel independen edukasi media permainan ular tangga.

b. Variabel terikat (*variabel dependent*)

Variabel dependen adalah variabel yang nilainya bergantung pada variabel lain (Nursalam, 2015). Dalam penelitian ini, variabel dependennya adalah pengetahuan siswa sekolah dasar dalam menghadapi bencana gempa bumi.

2. Definisi Operasional

Sifat-sifat yang dapat diamati dari objek atau konsep adalah dasar dari definisi operasional. Mengingat bahwa orang memiliki pemahaman yang beragam tentang arti variabel, maka perlu untuk memberikan definisi operasional untuk semua variabel yang ditentukan (Nursalam, 2015). Tabel 2 menampilkan definisi operasional dari variabel-variabel penelitian

Tabel 2
Definisi Operasional Variabel Penelitian Pengaruh Edukasi Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi

No	Variabel Penelitian	Definisi Operasional	Alat Ukur	Skala
1	2	3	4	5
1.	Edukasi media permainan ular tangga (<i>variable independent</i>)	Suatu permainan ular tangga dengan media spanduk, pion dan dadu. Pada kotak-kotak permainan terdapat gambar, tulisan serta kotak pertanyaan mengenai bencana gempa bumi. Sebelum diberikan permainan ular tangga, diberikan materi mengenai bencana gempa bumi dengan metode ceramah selama 1 x 30 menit. Permainan ular tangga dilaksanakan 1 x 90 menit. Satu sesi permainan terdiri dari 5-6 orang.	Permainan ular tangga sesuai prosedur pelaksanaan (SOP)	-
2.	Pengetahuan siswa sekolah dasar dalam menghadapi bencana gempa bumi (<i>variable dependent</i>)	Pengetahuan siswa sekolah dasar di SD No.2 Cemagi tentang pengetahuan menghadapi bencana gempa bumi yaitu sebelum, saat, dan setelah terjadi gempa bumi	Soal pilihan ganda	Interval

C. Hipotesis

Tanggapan awal terhadap topik penelitian atau pernyataan masalah adalah hipotesis (Nursalam, 2015). Hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh edukasi media permainan ular tangga terhadap pengetahuan siswa dalam menghadapi bencana gempa bumi.