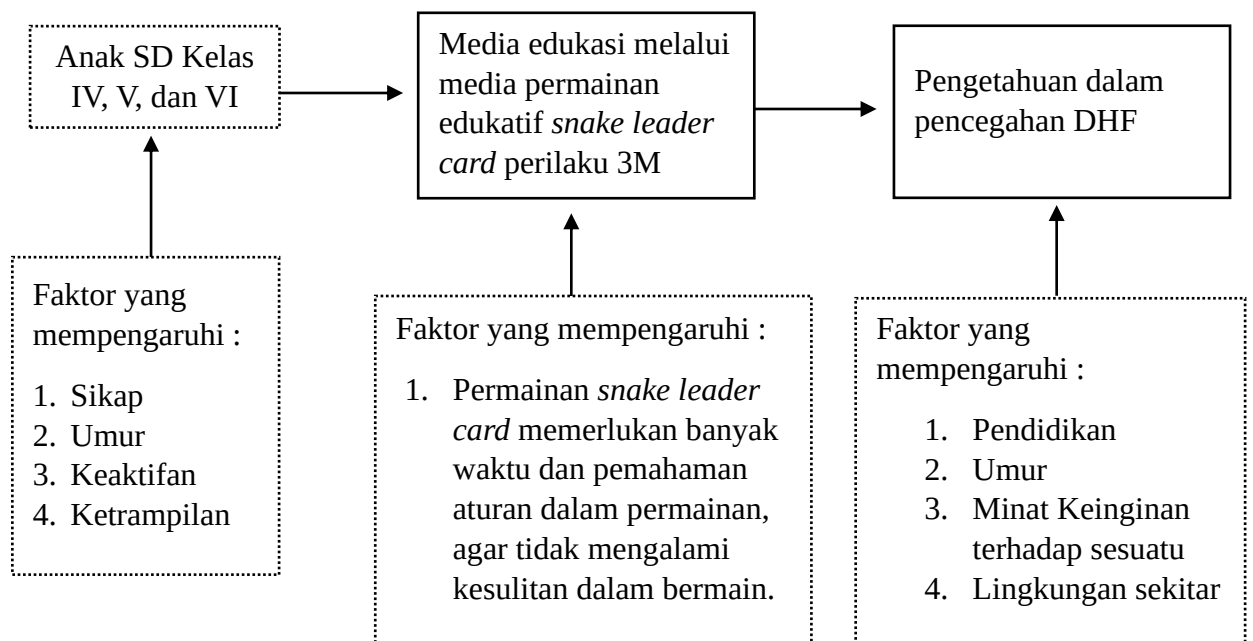


BAB III

KERANGKA KONSEP

A. Kerangka Konsep

Kerangka konsep penelitian adalah abstruksi dari suatu realitas bisa dikomunikasikan dan membentuk suatu teori yang menjelaskan sebuah karakteristik antara variabel (baik variabel yang diteliti maupun yang tidak diteliti). Kerangka konsep akan membantu penelitian menghubungkan hasil penemuan dengan teori (Nikmatur ridha, 2017).



Keterangan :

= Variabel yang diteliti

= Variabel yang tidak diteliti

= Hubungan

Gambar 1. Kerangka Konsep Pengaruh Media Permainan *Snake Leader Card* Perilaku 3M Terhadap Pengetahuan Dalam Pencegahan DHF Pada Anak Usia Sekolah.

B. Variabel dan Definisi Oprasional Variabel

1. Variabel Penelitian

Menurut Nikmatur ridha (2017) Variabel adalah suatu konsep yang dioperasionalkan atau diaplikasikan, dan menjadi suatu objek. Variabel penelitian menjadi suatu hal penting dalam penelitian, kemampuan peneliti untuk memahami setiap variabel tergantung pada penguasaan pada konsep penelitian yang sedang diteliti terutama pada variabel penelitian (Nikmatur ridha 2017). Berikut penelitian yang digunakan pada penelitian ini :

a. Variabel Bebas (*variabel independent*)

Variabel bebas (Variabel independent) merupakan variabel yang dapat mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (Variabel dependen) (Rafika ulfa 2017.). Variabel bebas pada penelitian ini adalah pemberian edukatif media *snake leader card* perilaku 3M permainan yang dibuat menggunakan media benar berukuran 3 m x 3m dengan metode permainan di bagi menjadi 3 group dari 45 orang dari kelas IV, V, dan VI masing – masing group berisi 15 orang dengan waktu permainan 15 menit di setiap group.

b. Variabel terikat (*variabel dependen*)

Variabel terikat (variabel dependen) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya Variabel bebas (variabel independent) (Rafika ulfa 2017.). Variabel terikat pada penelitian ini adalah pengetahuan dalam pencegahan DHF pada anak usia sekolah (Rafika ulfa, 2017). Pengetahuan yang didapatkan dari penelitian ini merupakan dari media permainan *snake leader card* perilaku 3M dimana anak – anak bermain sambil belajar dari permainan yang dilakukan setiap anak yang berhenti di kotak pertanyaan pada permainan *sanke*

leader card akan menjawab pertanyaan dari fasilitator terkait pengetahuan perilaku 3M, penerapan perilaku 3M, penerapan perilaku 3M Plus, penyebab DHF, kondisi lingkungan penyebab DHF.

2. Definisi Operasional

Definisi Operasional adalah definisi berdasarkan karakteristik yang diamati dari suatu yang didefinisikan. Variabel yang telah ditetapkan perlu didefinisikan secara operasional karena istilah variabel dapat diartikan berbeda oleh setiap orang (Rafika ulfa 2017.). Definisi operasional variabel dalam penelitian ini disajikan pada tabel 1.

Tabel 1
Definisi operasional Variabel Penelitian Pengaruh Media Permainan
***Snake Leader Card* Perilaku 3M Terhadap Pengetahuan Dalam**
Pencegahan DHF Pada Anak Usia Sekolah.

Variabel Penelitian	Definisi operasional	Alat Ukur	Skala	Sore
Media Permainan <i>Snake Leader Card</i> Perilaku 3M (<i>variabel independent</i>)	Permainan <i>snake leader card</i> sebagai alat permainan edukatif bagi anak – anak. Desain yang mudah dan sederhana , bahannya awet (tahan lama), tidak membahayakan anak, mendorong anak untuk bermain bersama. Dimana isi dalam permainan <i>snake leader card</i> macam – macam kotak berisi gambar yang berhubungan dengan DHF, meliputi : Pengertian DHF, penyebab, ciri – ciri nyamuk , cara penularan penyakit, serta kolom pertanyaan yang berisi kartu pertanyaan. Bidar sebuah beda yang digunakan sebagai alat untuk menjalankan permainan. Dadu balok yang terdapat angka 1-6 digunakan untuk	SOP Media Permainan <i>Snake Leader Card</i> dibuat sendiri	-	-

	menjalankan bidar ke kolom – kolom yang ada dalam beberan.			
Pengetahuan dalam Pencegahan DHF Pada Anak Usia Sekolah (<i>vriabel dependen</i>)	Hasil pengukuran pengetahuan siswa dalam pencegahan DHF yang diukur menggunakan kuesioner sebanyak 25 pertanyaan berisi tentang Pengetahuan perilaku 3M, Penerapan perilaku 3M, Penerapan perilaku 3M Plus, Penyebab DHF, Kondisi lingkungan penyebab DHF. Kuesioner diberikan sebelum dan sesudah diberikan intervensi didapatkan perbandingan pengetahuan melalui dari edukasi media permainan <i>sanke leader card</i> .	Kuisisioner	Interval	(Penilaian siswa) Skor penilaian 0 – 100 % Di Kategorikan sebagai berikut : 1. 76 -100%) Baik 2. 56 – 75%) cukup 3. <56% Kurang

C. Hipotesis

Hipotesis berasal dari dua kata hipo (*hypo*) dan thesis. Kata hipo artinya sementara kebanyakan dan kata tesis artinya pernyataan atau teori. Jadi hipotesis merupakan sebuah proporsi yang menunjukkan hubungan diantara dua atau lebih konsep atau interkoneksi diantara konsep. Hipotesis penelitian yaitu sebuah hasil yang diharapkan, dibuat berdasarkan teori atau studi empiris berdasarkan pada

alasan logis dan memprediksi hasil dari studi (Paramita et al., 2022). Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah hipotesis alternatif (H_a) yaitu ada Pengaruh Media Permainan *Sanke Leader Card* Perilaku 3M Terhadap Pengetahuan Dalam Pencegahan DHF pada Anak Usia Sekolah.