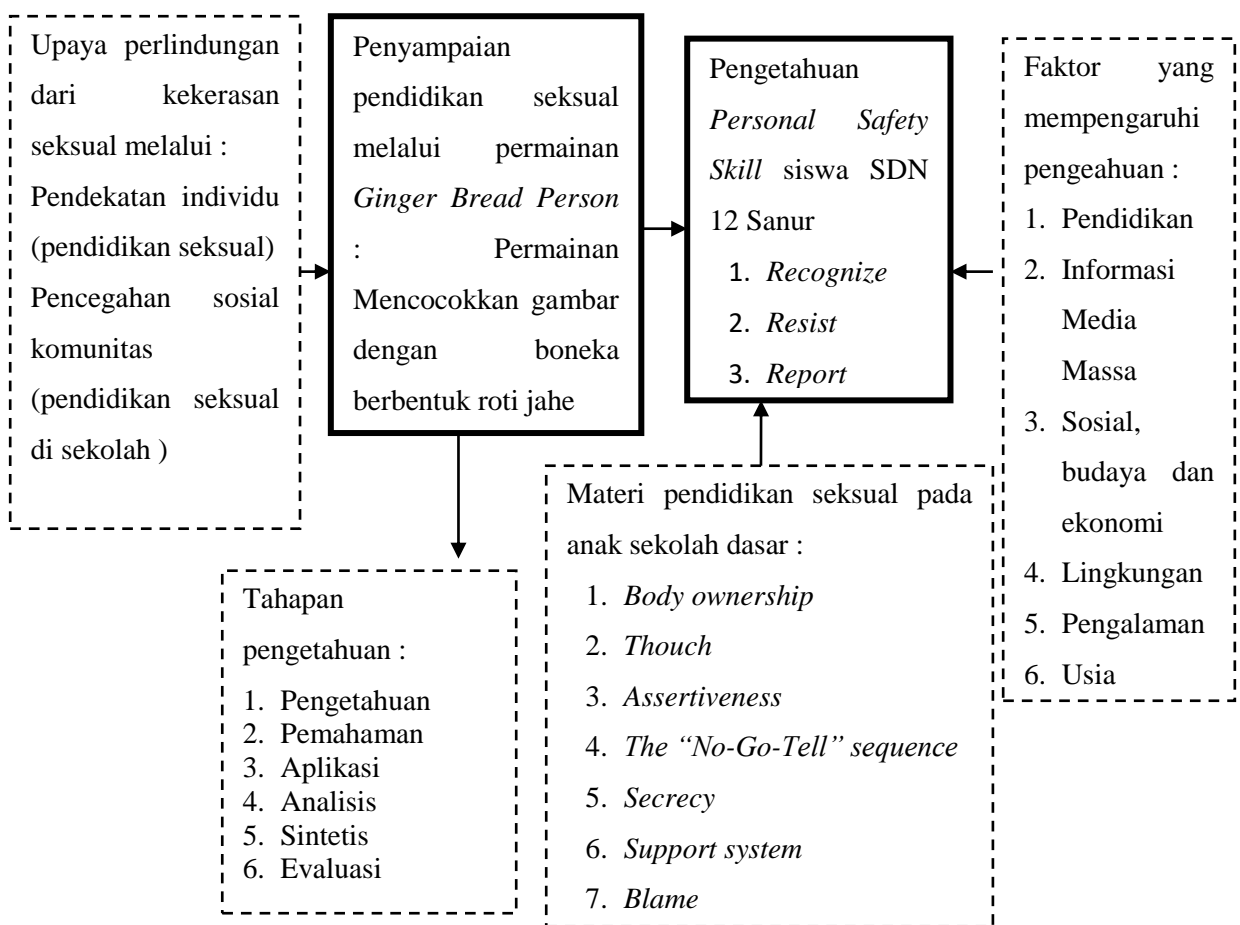


BAB III

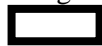
KERANGKA KONSEP PENELITIAN

A. Kerangka Konsep Penelitian

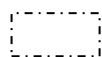
Kerangka konsep adalah formulasi atau simplifikasi dari teori - teori yang mendukung penelitian tersebut (Notoatmodjo, 2012). Kerangka konsep dari penelitian ini dapat diterangkan dengan skema pada gambar di bawah ini:



Keterangan :



= Variabel yang diteliti



= Variabel yang tidak diteliti



= Alur pikir

Gambar 1. Kerangka Konsep Pengaruh Permainan *Gender Bread Person* Yang Dimodifikasi Terhadap *Personal Safety Skill* Siswa Perlindungan Dari Kekerasan Seksual Di SDN 12 Sanur

Sumber : WHO (2017) ,UNICEF (2014), Wilkins (2014), UNESCO (2012), Aprilaz (2016), Cardona (2015), Butler (2013), Mashudi (2014)

B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi mengenai hal tersebut (Sugiyono, 2016). Variabel dari penelitian ini adalah :

a. Variabel bebas (*variable independent*)

Variabel bebas (*variable independent*) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi penyebab perubahan variabel terikat (Sugiyono, 2016). Variabel *independen* pada penelitian ini adalah pemberian pendidikan seksual dengan media permainan *Ginger Bread Person* yang dimodifikasi

b. Variabel terikat (*variable dependent*)

Variabel terikat (*variable dependent*) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel lain (Sugiyono, 2016). Variabel terikat pada penelitian ini adalah *personal safety skill* pada siswa SDN 12 Sanur.

2. Definisi operasional

Definisi operasional adalah unsur penelitian yang menjelaskan bagaimana caranya menentukan variabel, cara mengukur suatu variabel, pengkatagorian atau hasil ukur variabel, dan skala pengukuran varibel, defenisi oprasional diperlukan agar pengukuran variabel atau pengumpulan data konsisten antara responden satu dengan yang lain (Notoatmodjo, 2012).

Tabel 2
 Definisi Operasional Pengaruh Pemberian Permainan *Ginger Bread Person* Yang Dimodifikasi Terhadap *Personal Safety Skill* Siswa Untuk Perlindungan Dari Kekerasan Seksual Di SDN 12 Sanur Denpasar Tahun 2018

Variabel	Defenisi Oprasional	Cara Mengukur	Skala
1	2	3	4
Pengetahuan <i>personal safety skill</i>	Hasil pengukuran pengetahuan siswa mengenai perlindungan diri terhadap kekerasan seksual siswa sekolah dasar yang diukur dengan instrumen kuisisioner sebelum dan setelah perlakuan.	Tingkat pengetahuan <i>personal safety skill</i> siswa diukur dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari 30 item pernyataan sebelum dan sesudah perlakuan,	Interval Tingkat pengetahuan <i>personal safety skill</i> siswa dapat digolongkan menjadi 3 katagori yaitu : 1. Baik $\geq 76\%$ 2. Cukup 56-75% 3. Kurang $\leq 55\%$
Permainan <i>Ginger Bread Person</i>	Permainan <i>ginger bread</i> merupakan permainan papan bergambar yang berbentuk roti jahe, dan didalamnya berisikan materi tentang cara membedakan gender. Anak – anak memainkan permainan ini dengan mencocokkan gambar yang diberikan dengan boneka jahe yang sudah dibedakan jenis kelaminnya. Anak anak diarahkan untuk menentukan perbedaan seksual laki laki dan perempuan, ciri- ciri	SOP : panduan bermain	Nominal

1	2	3	4
	<p>spesifik seorang laki – laki dan perempuan, perbedaan sikap antara laki laki dan perempuan, perbedaan hak dan kewajiban seorang laki – laki dan perempuan, bagian tubuh yang bersifat pribadi, bagaimana harus bertingkah laku yang baik dan benar untuk dilakukan, mengajarkan anak untuk waspada pada orang lain baik sudah dikenal maupun tidak dikenal, dan mengajarkan apa saja yang harus anak lakukan ketika menghadapi ancaman kekerasan seksual.</p>		

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh permainan *Ginger Bread Person* yang dimodifikasi terhadap pengetahuan *personal safety skill* siswa untuk perlindungan dari kekerasan seksual di SDN 12 Sanur.