

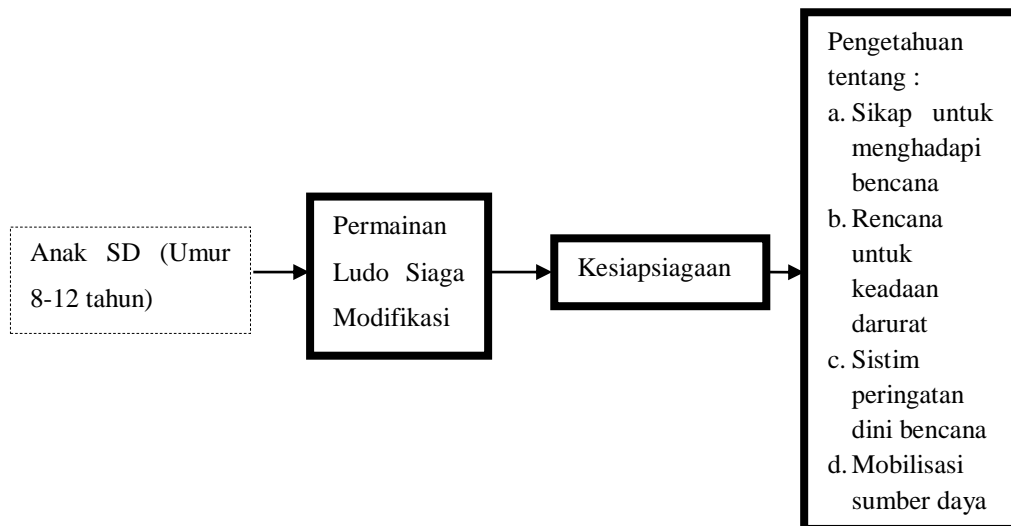
BAB III

KERANGKA KONSEP

A. Kerangka Konsep


Kerangka konsep penelitian adalah abstraksi dari suatu realitas agar dapat dikomunikasikan dan membentuk suatu teori yang menjelaskan keterkaitan antar variable (baik variable yang diteliti maupun yang tidak diteliti) (Nursalam, 2019).


Kerangka konsep dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :




Gambar 1 Kerangka Konsep Pengaruh Pemberian Edukasi dengan Media Permainan Ludo Siaga Modifikasi terhadap Kesiapsiagaan Anak Sekolah Dasar dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi

Keterangan :

 = Variabel yang diteliti

 = Variabel yang tidak diteliti

 = Alur

B. Variabel dan Definisi Operasional Variabel

1. Variabel penelitian

Menurut Nursalam (2019), variabel adalah perilaku atau karakteristik yang memberikan nilai beda terhadap sesuatu. Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang terbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015). Variabel dari penelitian ini adalah :

a. Variabel bebas (*variable independent*)

Variabel bebas (*variable independent*) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (*variable dependent*) (Sugiyono, 2015). Variabel bebas pada penelitian ini adalah pemberian edukasi dengan permainan ludo siaga modifikasi.

b. Variabel terikat (*variable dependent*)

Variabel terikat (*variable dependent*) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (*variable independent*) (Sugiyono, 2015). Variabel terikat pada penelitian ini adalah kesiapsiagaan anak sekolah dasar dalam menghadapi bencana gempa bumi.

2. Definisi operasional

Definisi operasional adalah definisi berdasarkan karakteristik yang diamati dari sesuatu yang didefinisikan. Variabel yang telah ditetapkan perlu didefinisikan secara operasional karena istilah variabel dapat diartikan berbeda oleh setiap orang (Nursalam, 2019). Definisi operasional variabel dalam penelitian ini disajikan pada tabel 2.

Tabel 2
 Definisi Operasional Variabel Penelitian Pengaruh Pemberian Edukasi dengan
 Media Permainan Ludo Siaga Modifikasi terhadap Kesiapsiagaan Anak
 Sekolah Dasar dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi

No	Variabel Penelitian	Definisi Operasional	Alat Ukur	Skala	Skor
1	Pemberian edukasi dengan permainan ludo siaga modifikasi (<i>Independen</i>)	Suatu permainan ludo dengan media <i>banner</i> /poster, pion dan dadu, pada kotak-kotak ludo terdapat gambar dan tulisan mengenai kesiapsiagaan bencana. Pion berawal dari kotak start memutar hingga finish. Permainan ini diberikan 2 kali pertemuan selama 1,5 jam.			
2	Kesiapsiagaan anak sekolah dasar dalam menghadapi bencana gempa bumi (<i>Dependen</i>)	Hasil pengukuran terhadap siswa sekolah dasar tentang pengetahuan mengenai sikap untuk menghadapi bencana, rencana keadaan darurat, sistem peringatan dini, dan mobilisasi sumber daya terkait dengan kesiapsiagaan yang diukur dengan instrumen kuisisioner sebelum dan sesudah diberikan permainan.	Kuisisioner	Ordinal	a. 80-100 : Sangat siap b. 65-79 : Siap c. 55-64 : Hampir Siap d. 40-54 : Kurang siap e. < 40 : Belum Siap

3. Hipotesis

Menurut Nursalam (2019), hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2015). Hipotesis dalam penelitian ini, antara lain: ada pengaruh pemberian edukasi dengan media permainan ludo siaga modifikasi terhadap kesiapsiagaan anak sekolah dasar dalam menghadapi bencana gempa bumi di SDN 3 Lebih Gianyar tahun 2019.

