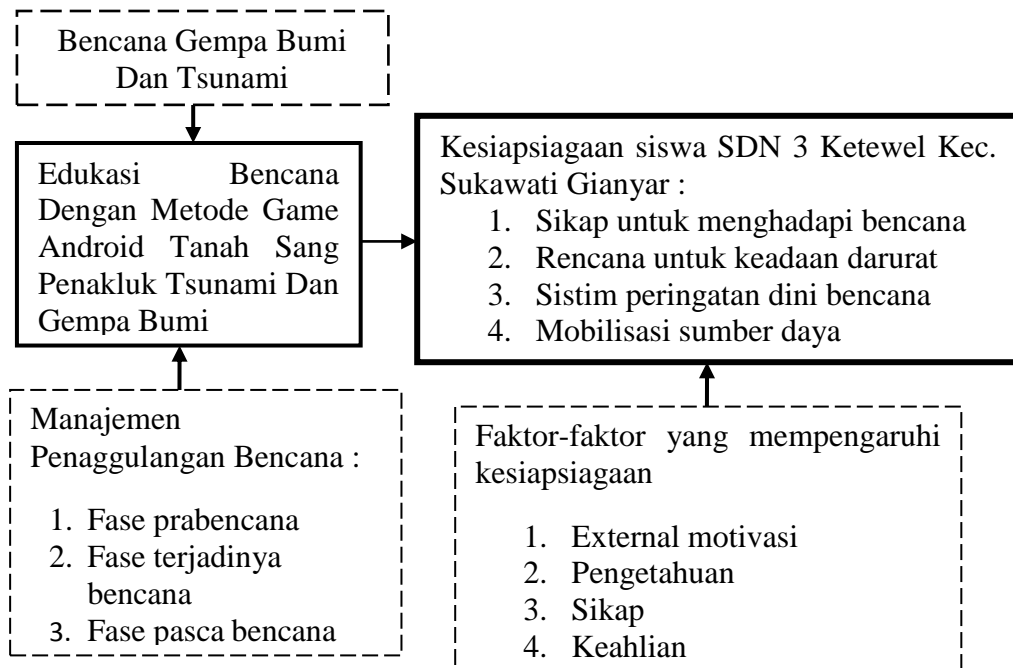


### BAB III

#### KERANGKA KONSEP PENELITIAN

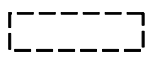
##### A. Kerangka Konsep Penelitian

Kerangka konsep merupakan kerangka antara konsep-konsep yang ingin di buat maupun imhim diukur melalui sebuah penelitian (Setiadi, 2013). Adapun kerangka konsep yang sudah di buat oleh peneliti dipaparkan pada gambar di bawah ini :



Keterangan :

 : Variabel yang diteliti

 : Variabel yang tidak diteliti

 : Alur pikir

Gambar 1

Kerangka Konsep Pengaruh Edukasi Berbasis Game Android Tanah Sang Penakluk Tsunami dan Gempa Bumi Terhadap Kesiapsiagaan Siswa Menghadapi Bencana di SDN 3 Ketewel Kecamatan Sukawati Kabupaten Gianyar.

## **B. Variabel Penelitian dan Definisi Oprasional**

### **1. Variabel penelitian**

Menurut Nursalam (2016) variable adalah perilaku atau karateristik yang memberikan nilai beda terhadap sesuatu. Variabel dari penelitian ini adalah :

#### a. Variabel bebas (*variable independent*)

Variabel bebas (*variable independent*) adalah variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variable terikat (*variable dependen*) (Sugiyono, 2013). Variabel independent pada penelitian ini adalah pemberian edukasi dengan media game android Tanah Sang Penakluk Tsunami dan Gempa Bumi.

#### b. Variabel terikat (*variable dependen*)

Variabel terikat (*variable dependen*) adalah variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variable bebas (*Variabel Independent*) (Sugiyono, 2013). Variabel terikat pada penelitian ini adalah kesiapsiagaan bencana

### **2. Definisi oprasional**

Definisi oprasional adalah unsure penelitian yang menjelaskan bagaimana cara untuk menentukan variable serta mengukur suatu variable, sehingga definisi oprasional ini merupakan informasi ilmiah yang akan membantu penelitian lain yang ingin menggunakan variable yang sama (Setiadi,2013). Selanjutnya (Setiadi, 2013) menyatakan definisi oprasional merupakan penjelasan semua variable dan istilah yang sudah digunakan dalam penelitian secara oprasional sehingga akhirnya mempermudah pembaca dalam mengartikan makna penelitian. Definisi oprasional variable dalam penelitian ini disajikan pada table 2.

Tabel 2  
 Definisi Oprasional Pengaruh Edukasi Berbasis Game Android Tanah Sang Penakluk  
 Tsunami dan Gempa Bumi Terhadap Kesiapsiagaan Siswa Menghadapi Bencana di SDN 3  
 Ketewel Kec. Sukawati  
 Kabupaten Gianyar.

No.	Variabel	Definisi Oprasional	Parameter	Alat Ukur	Skala	Skor
1	2	3	4	5	6	7
1	Kesiapsiaga-an Bencana	Hasil pengukuran terhadap siswa sekolah dasar tentang pengetahuan, rencana keadaan darurat, sistim peringatan dini, dan mobilisasi sumber daya terkait dengan kesiapsiagaan yang diukur dengan instrument kuisisioner sebelum dan sesudah perlakuan	1. Pengetahuan 2. Perencanaan keadaan darurat 3. Sistem peringatan bencana 4. Mobilisasi 5. sumber daya	Kuisisioner	Ordinal	1.Kesiap-siagaan tinggi (80-100) 2.Kesiap-siagaan sedang (60-79) 3.Kesiap-siagaan rendah (<60)
2	Game android Tanah sang penakluk	Permainan ini mengenalkan siswa sekolah dasar mengenai		Game standar PMI Jakarta		

1	2	3	4	5	6	7
	tsunami dan gempa bumi	kesiapsiagaan bencana dengan langkah awal pemberian informasi yang dikemas menarik dimana permainan dapat dengan mudah diakses oleh anak-anak melalui playstore. Permainan ini mengajarkan siswa menghadapi bencana pre bencana sampai evakuasi.				

### C. Hipotesis penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu penelitian yang kebenarannya akan dibuktikan dalam sebuah penelitian (Arikunto, 2006). Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh pemberian edukasi berbasis game android Tanah Sang Penakluk Tsunami dan Gempa Bumi terhadap kesiapsiagaan siswa dalam menghadapi bencana.