

**GAMBARAN *MOOD* ANAK PADA *STUDY FROM HOME* SELAMA PANDEMI
COVID-19 DI SEKOLAH DASAR KECAMATAN GRABAG**

SKRIPSI



LISTIANA

17.0603.0016

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**

2021

**GAMBARAN MOOD ANAK PADA *STUDY FROM HOME* SELAMA PANDEMI
COVID-19 DI SEKOLAH DASAR KECAMATAN GRABAG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Keperawatan pada Program Studi Ilmu Keperawatan
Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Magelang



LISTIANA

17.0603.0016

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**

2021

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Wabah *Coronavirus* sedang dirasakan marak-maraknya dunia saat ini. *Coronavirus* mengakibatkan penyakit mulai dari gejala ringan sampai gejala berat, Covid-19 (*Coronavirus diseases-19*) menginvasi negara Indonesia, sehingga menyebabkan kewaspadaan semua warga negara baik luar negeri maupun dalam negeri untuk menetapkan peraturan kegiatan dirumah saja, serta harus *social distancing* untuk menghambat dan memutus rantai penyebaran Covid-19 yang ditetapkan di dunia pada saat ini (Dewi, 2020). Virus Covid-19 disinyalir mulai mewabah pada kisaran Desember 2019 di Kota Wuhan Provinsi Huban Tiongkok yang mengakibatkan banyak kasus kematian ke seluruh dunia dengan sangat cepat termasuk Indonesia (WHO, 2020).

Virus *Coronavirus* mengakibatkan penyakit pada manusia dan hewan (WHO, 2020). Pada manusia menyebabkan penyakit infeksi saluran pernapasan, mulai flu biasa hingga penyakit yang serius seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan Sindrom Pernafasan Akut Berat/ *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS). Masa inkubasi rata-rata 5-6 hari dengan masa inkubasi terpanjang 14 hari. *Coronavirus* jenis baru yang ditemukan pada manusia, diberi nama *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS-COV2), dan menyebabkan penyakit *Coronavirus Disease-2019* (Covid-19) (Yuliana, 2020). Berita harian kompas.com (13/05/2020) menyatakan dampak *Coronavirus* terjadi di berbagai bidang seperti sosial, ekonomi yang kurang karena para pekerja banyak diliburkan, pabrik-pabrik tutup, daya beli masyarakat yang rendah, pariwisata yang ditutup, pembatasan wilayah untuk warga yang ingin keluar masuk dalam suatu daerah yang juga disebut *lockdown*, serta dunia pendidikan (Handarini & Wulandari, 2020).

World Health Organization (WHO) tahun 2020 menetapkan pandemi Covid-19 pada hari Kamis tanggal 12 Maret 2020, wabah Covid-19 menjangkit hingga 126.063 kasus, dengan total korban tewas 4.616 orang dan sembuh 67.071 orang, pada tanggal 30 April 2020, total 3.090.445 orang telah dilaporkan dikonfirmasi untuk penyakit *Coronavirus* secara global. Korban kematian diantaranya terdapat 217.769 yang dilaporkan terkait dengan Covid-19, pada tanggal 30 April 2020, pemerintah Republik Indonesia telah melaporkan 10.118 orang dengan Covid-19 yang dikonfirmasi, korban kematian selanjutnya ada 792 terkait dengan

Covid-19 yang dilaporkan dan 1.522 pasien telah pulih dari penyakit Covid-19 (Sulistiani, 2020).

Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-bangsa (PBB) yaitu *United Nations Educational* (UNESCO) menjelaskan terdapat 290,5 juta siswa terganggu dalam aktivitas belajarnya akibat sekolah yang ditutup di seluruh dunia. Sebanyak 13 negara termasuk Cina, Italia, dan Jepang mengupayakan untuk menghentikan penyebaran virus Covid-19 dengan menutup sekolah-sekolah di seluruh negeri, dengan mempengaruhi 290 juta siswa, UNESCO menjelaskan bahwa data yang diperoleh saat ini total ada 39 negara yang menerapkan penutupan sekolah dengan total jumlah pelajar yang terpengaruh mencapai 421.388.462 anak, dalam situs UNESCO dikemukakan bahwa pandemi Covid-19 ini mengancam 577 juta pelajar di dunia, dengan jumlah pelajar yang berpotensi berisiko dari pendidikan pra-sekolah dasar hingga menengah atas adalah 577.305.660, Kementerian Agama Republik Indonesia (RI) menjelaskan bahwa semuanya mendapatkan dampak negatif karena pelajar, siswa dan mahasiswa dipaksa belajar dari rumah karena pembelajaran tatap muka ditiadakan untuk mencegah penularan covid-19, namun tidak semua pelajar, siswa dan mahasiswa terbiasa belajar melalui *Online*, guru dan dosen juga demikian masih banyak yang belum mahir dalam mendidik dan mengajar dengan menggunakan teknologi internet atau media sosial terutama di berbagai daerah (Purwanto et al., 2020).

Data di Indonesia menunjukkan ada 11.192 orang yang terkonfirmasi positif terinfeksi virus corona, sejumlah 8.471 pasien dalam perawatan, sejumlah 1.876 pasien yang dinyatakan sembuh, dan sejumlah 845 jiwa yang meninggal, kematian merupakan dampak yang tidak dapat dihindari dari virus corona tersebut, kebijakan yang diambil oleh banyak negara termasuk Indonesia dengan meliburkan seluruh aktivitas pendidikan, pemerintah dan lembaga terkait menetapkan cara alternatif untuk proses pendidikan bagi anak didik Sekolah Dasar, pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran (SE) Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid-19, dalam surat edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh/*Study From Home* dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa dengan cara pembelajaran dalam jaringan secara *online* supaya pembelajaran tetap berjalan (Santoso & Santosa, 2020).

Berita harian TribunJogja.com, Rendika Ferri Kurniawan menyatakan bahwa kasus Covid-19 di Kabupaten Magelang naik secara signifikan. Jumlah penambahan pasien terkonfirmasi baru pada Minggu, 22 November 2020 mencapai 171 orang dengan penambahan terbanyak dari Kecamatan Grabag yang mencapai 40 orang. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di Kecamatan Grabag, pendidikan Sekolah Dasar menerapkan pembelajaran daring *Study From Home* (Belajar Dari Rumah) bagi anak didik untuk mematuhi protokol kesehatan yang ditetapkan untuk kenyamanan dan keselamatan dari *Coronavirus*. Sejalan dengan hal tersebut kurangnya peran serta keluarga memberi kesan mendidik dan mendampingi belajar anak, sehingga *mood* (suasana hati) di dalam diri anak masih rendah dalam berkemauan belajar dan belum tercipta minat yang kuat karena kurangnya motivasi dan pengetahuan anak dalam informasi yang di berikan dari guru melalui via bersistem *online*.

Tingginya intensitas anak dalam bermain yang terbangun menjadi kebiasaan di dalam rumah selama pandemi Covid-19 membuat daya tarik anak dalam *Study From Home* (Belajar Dari Rumah) menjadi menurun. Anak yang diberikan kebebasan dalam penggunaan *smartphone* oleh orang tua seringkali disalahgunakan anak dalam menciptakan *mood* (suasana hati) nya dalam melihat konten *youtube*, melihat gambar-gambar yang menarik dari aplikasi *google*, serta aktivitas *game online* yang tinggi membuat kecanduan dalam *mood* (suasana hati) anak naik. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan diketahui anak Sekolah Dasar di Kecamatan Grabag, *Study From Home* merupakan pengalaman pertama anak dalam mengikuti penetapan pemerintah dalam lingkup pendidikan dengan pembelajaran bersistem *via online* atau daring dengan pembelajaran di rumah dan segala sesuatu pula dilakukan di dalam rumah. *Study From Home* (Belajar Dari Rumah) membuat *mood* (suasana hati) anak menjadi berubah tidak menentu dalam menyikapinya. Sejalan dengan hal tersebut adanya peran serta keluarga memberi kesan mendidik dan mendampingi dalam belajar anak, sehingga mampu menumbuhkan *positive mood* (suasana hati) anak dengan berkemauan tinggi dan minat yang kuat.

Pembelajaran *online* merupakan suatu kegiatan belajar yang membutuhkan jaringan internet dengan konektivitas, aksesibilitas, fleksibilitas, serta kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran, sebagai penunjang *Study From Home* (Belajar Dari Rumah) anak, di Indonesia, beberapa aplikasi yang disediakan pemerintah dari *smartphone*, laptop ataupun tablet yang dapat diakses (Moore, Joi, Camille & Krista, 2011). Seorang pendidik dapat melakukan tatap muka bersama anak melalui aplikasi yang dapat diakses

dengan jaringan internet dalam kegiatan belajar di rumah, anak dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti *classroom*, *video conference*, telepon atau *live chat*, *zoom* maupun melalui *whatsapp group*, metode pembelajaran secara daring yang telah diterapkan yaitu pembelajaran melalui portal rumah belajar dan penyampaian materi melalui *file word* yang dibagikan melalui media sosial *whatsapp* (Dewi, 2020).

Peran serta keluarga memiliki kontribusi yang sangat besar dalam kemampuan anak ber-*positive mood* pada lingkup dunia pendidikan, kebijakan diam di rumah untuk mencegah penyebaran Covid-19 menjadi kesempatan untuk berkumpul bersama keluarga, namun tantangan tersebut dirasakan dari *mood* kebosanan anak yang mungkin muncul (Tabiin, 2020). *Mood* (suasana hati) adalah perasaan-perasaan karena situasi dan kondisi yang sedang dialami, *mood* tersebut seperti perasaan sedih, haru, bahagia, dan lain sebagainya yang dialami anak dalam keadaan tertentu, perubahan-perubahan *mood* yang tidak terduga ini dapat mempengaruhi kognitif dan emosional dalam diri anak (Thayer, 2019).

Emosi terjadi sebagai akibat dari suatu kejadian yang terjadi pada konteks tertentu (Devine et al., 2010). Pembagian *mood* kedalam dua kelompok, yaitu *positive mood* dan *negative mood* (Ekkekakis, 2012). Berkaitan dengan hal tersebut, menurut Profesor di Toronto Ryerson University, Raktim Mitra mengungkapkan secara teoritis, kebebasan yang diberikan orang tua menciptakan peluang bagi anak melakukan hal spontan yang berkontribusi pada aktivitas fisiknya, sehingga berkaitan dengan hal tersebut mampu menggambarkan perubahan *positive mood* (suasana hati) yang didapat oleh anak (Mah & Mitra, 2016). Kebiasaan anak dalam menanggapi masalah yang dialami menggambarkan rendahnya kemampuan anak dalam mentoleransi perubahan *mood* (suasana hati) yang berpotensi dapat mempengaruhi cara seseorang merespon rangsangan diantaranya, *mood* yang tertekan cenderung merespon negatif, sedangkan *mood* senang cenderung merespon dengan semangat (Pangestutik, Musyarofah & Rahmawati, 2010). Pendidikan dan semangat anak merupakan apa yang ditanamkan orang tua pada diri anak itulah yang membentuk kepribadian (Putri, 2013).

Didasarkan pada kondisi tersebut, peneliti mengambil penelitian gambaran *mood* anak yang berfokus pada *Study From Home* (Belajar Dari Rumah) selama pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar Kecamatan Grabag. Metode yang peneliti gunakan adalah deskriptif.

1.2. Rumusan Masalah

Pandemi Covid-19 berdampak bagi ruang lingkup dunia pendidikan bagi Sekolah Dasar dan *mood* (suasana hati) dalam diri anak. Anak yang memiliki *negative mood* akan cenderung terganggu dalam proses pembelajaran *Study From Home* (Belajar Dari Rumah), didukung dengan kondisi pandemi Covid-19 yang menetapkan peraturan dan tatanan baru dapat memunculkan *mood* (suasana hati) anak yang tidak stabil. Kondisi demikian dapat mempengaruhi kondisi pembelajaran anak itu sendiri.

Berdasarkan hal tersebut penulis terapkan. Alasan mengambil *mood* anak sebagai gambaran pada *Study From Home* (Belajar Dari Rumah) selama Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar Kecamatan Grabag.

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1. Tujuan Umum

Tujuan umum yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran *mood* anak pada *Study From Home* selama pandemi Covid-19.

1.3.2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

- 1.3.2.1. Mengetahui karakteristik responden.
- 1.3.2.2. Mengetahui gambaran *Mood* (suasana hati) anak
- 1.3.2.3. Mengetahui gambaran *Study From Home* (Belajar Dari Rumah)

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Bagi Institusi Pendidikan

Penelitian ini dapat menjadi informasi baru dalam Ilmu Keperawatan Anak, untuk kemudian ilmu ini dapat digunakan sebagai sumber keilmuan yang dapat digunakan sebagai bahan referensi sesuai bidang keilmuan dan sebagai penyempurna penelitian sebelumnya dan sebagai bahan bacaan, pendokumentasian dan pemasukan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan gambaran *mood* (suasana hati) anak pada *Study From Home* (Belajar Dari Rumah) selama pandemi Covid-19.

1.4.2. Bagi Guru Sekolah Dasar

Sebagai informasi dan masukan yang dapat menambah wawasan sehingga informasi dan masukan tersebut dapat dijadikan sebagai alternatif yang berguna dalam mengetahui gambaran *mood* (suasana hati) anak pada *Study From Home* (Belajar Dari Rumah) selama pandemi Covid-19.

1.4.3. Bagi anak Sekolah Dasar

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi gambaran *mood* (suasana hati) pada anak selama pandemi Covid-19.

1.4.4. Bagi Penelitian Selanjutnya

Sebagai bahan tambahan referensi untuk melanjutkan penelitian berikutnya, khususnya tentang gambaran *mood* (suasana hati) anak pada *Study From Home* (Belajar Dari Rumah) selama pandemi Covid-19.

1.4.5. Bagi Orang Tua Anak

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi terhadap orang tua untuk menciptakan kemandirian anak dalam disiplin belajar dan dapat memberikan gambaran kepada orang tua bahwa perhatian orang tua dan motivasi kepada anak sangat mendukung dalam kegiatan anak dalam belajar dari rumah.

1.4.6. Bagi Pemerintah

Sebagai bahan informasi tambahan pemerintah untuk mengatur kualifikasi pendidik Sekolah Dasar yang peduli pada pemenuhan hak-hak anak.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

1.5.1. Ruang Lingkup Materi

Materi dalam penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup Ilmu Keperawatan Anak yang akan membahas mengenai gambaran *mood* anak pada *Study From Home* selama pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar di Kecamatan Grabag.

1.5.2. Ruang Lingkup Responden

Klien sebagai responden dalam penelitian ini adalah anak Sekolah Dasar kelas 4 dan 5.

1.5.3. Ruang Lingkup Waktu

Penyusunan proposal sampai dengan laporan hasil penelitian dilaksanakan sejak bulan November 2020 sampai dengan selesai dalam kurun waktu 9 bulan. Waktu penelitian dan pengumpulan data dilaksanakan 2 bulan yaitu bulan Juni s.d. bulan Juli.

1.5.4. Ruang Lingkup Tempat

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar di Kecamatan Grabag

1.6. Keaslian Penelitian

Terdapat beberapa penelitian yang sejenis dengan penelitian ini, antara lain yaitu:

Tabel 1.1 Tabel Keaslian Penelitian

No	Pengarang dan Tahun	Judul	Metode Penelitian	Teknik Sampling	Hasil	Perbedaan
1	Oktafia Ika Handarini dan Siti Sri Wulandari, 2020	Pembelajaran Daring Sebagai Upaya <i>Study From Home</i> (SFH) Selama Pandemi Covid 19	Kepustakaan dengan pengumpulan informasi serta data menggunakan berbagai macam bahan dan materi yang ada di perpustakaan, yaitu berupa buku, jurnal, dokumen, majalah, kisah-kisah sejarah, berita serta sumber yang memiliki relevansi lain.	<i>Documentation technique</i>	<i>Study From Home</i> (SFH) merupakan salah satu akibat dari adanya Covid-19, yang menyebabkan pembelajaran yang biasanya dilakukan di sekolah menjadi diliburkan dan belajar dirumah masing-masing. Pembelajaran daring lebih menekankan siswa	Variabel gambaran <i>mood</i> anak. Metode penelitian dengan statistik deskriptif. Teknik sampling menggunakan <i>simple random sampling</i> dan <i>door to door</i> .

					menjadi <i>student centered.</i>	
2	Agus Purwanto, Rudy Pramono, Masduki Asbari, Priyono Budi Santoso, Laksmi Mayesti Wijayanti, Choi Chi Hyun, Ratna Setyowati Putri, 2020	<i>Study</i> Eksplo- ratif Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Proses Pembela- jatan <i>Online</i> di Sekolah Dasar	Eksplorasi dan Kualitatif	<i>Purposive Sampling</i>	Sekolah diliburkan terlalu lama membuat anak-anak jenuh, anak- anak mulai jenuh di rumah dan pingin segera ke sekolah bermain dengan teman- temannya, murid terbiasa berada di sekolah untuk berinteraksi dengan teman- temannya, bermain dan bercanda gurau dengan teman- temannya serta bertatap muka dengan para gurunya. Kendala yang dihadapi para orang tua adalah adanya penambahan biaya pembelian kuota internet bertambah, teknologi <i>online</i> memerlukan koneksi jaringan ke internet dan	Variabel gambaran <i>mood</i> anak. Metode dalam penelitian deskriptif. Teknik sampling menggunakan <i>simple random sampling</i> dan teknik sampling <i>door to door.</i>

						kuota oleh karena itu tingkat penggunaan kuota internet akan bertambah dan akan menambah beban pengeluaran orang tua.	
3	Uswatun Khasanah, 2019	Pengaruh Suasana Hati (<i>Mood</i>) Terhadap Kemampuan Menghafal Al-Qur'an Peserta Didik SMP IT Mutiara Hati Kecamatan Purwareja Klampok Kabupaten Banjarnegara	Observasi dan kuantitatif	<i>Non Probability sampling</i> dan <i>accidental sampling</i>		Terdapat pengaruh antara suasana hati (<i>mood</i>) terhadap kemampuan menghafal alqur'an SMP IT Mutiara Hati Purwareja Klampok. Hal tersebut dapat ditunjukkan oleh pengujian regresi linear suasana hati dengan kemampuan menghafal al-qur'an diperoleh nilai signifikansi $0,031 < 0,05$, sehingga dapat dikatakan suasana hati memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan	Teknik <i>simple random sampling</i> dan teknik <i>door to door</i> Kriteria inklusi dan kriteria eksklusi

					menghafalkan al-qur'an. Dan dapat dilihat dari <i>R square</i> diperoleh nilai sebesar 0,083, artinya bahwa suasana hati memiliki pengaruh sebesar 8,3% terhadap kemampuan menghafal al-qur'an.	
4	Siti Pangestutik, Musyarofah, H dan Rahmawati, R.A.	Efektifitas Pemberian Waktu Bebas Bermain Untuk Meningkatkan <i>Mood Positive</i> Sebelum Kegiatan Belajar Mengajar Bagi Siswa Sekolah Dasar	Quasi eksperimen dengan desain penelitian <i>one pretest posttest design</i> dengan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> dilakukan sebanyak tiga kali dalam tiga hari berturut-turut	Analisis data parametrik	Pemberian waktu bebas bermain tidak efektif untuk meningkatkan <i>positive mood</i> pada siswa. Simpulan diatas dimunculkan berdasarkan tidak adanya perbedaan secara signifikan tingkat <i>positive mood</i> pada anak antara sebelum (<i>pretest</i>) dan sesudah (<i>posttest</i>) pemberian waktu bebas bermain pada siswa Sekolah Dasar	Variabel gambaran <i>mood</i> anak. Teknik <i>simple random sampling</i> dan teknik <i>door to door</i> . Metode penelitian dengan statistik deskriptif.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Teori

2.1.1. *Mood* Anak

2.1.1.1. Pengertian *Mood* Anak

Sejalan dengan perkembangannya, *mood* seorang individu (anak) akan terus berubah. Anak berkembang dan tumbuh di bawah asuhan orang tua. Melalui orang tua, anak beradaptasi dengan lingkungannya dan mengenal dunia sekitarnya serta pola pergaulan hidup yang berlaku di lingkungannya. Percakapan antara orang dewasa dengan anak juga menyediakan teknik untuk meregulasi perasaan (Putri, 2013). *Mood* anak dapat dipengaruhi dari kondisi yang sedang dialami anak (pengalaman pribadi anak), namun *mood* yang dirasakan setiap anak berbeda dan memiliki karakteristik masing-masing dari diri anak tersebut (Khasanah, 2019). *Mood* (suasana hati) merupakan perasaan yang mengarah kurang kuat pada perasaan yang terjadi atau pada situasi dan kondisi yang sedang dialami (Thayer, 2019). Adanya perasaan sedih, kecewa, kesal, senang dan lain sebagainya merupakan situasi dan kondisi yang dapat mempengaruhi perasaan seseorang, *Mood* dirasakan secara psikoafeksi karena terkait langsung dengan kognitif (cara berfikir anak) dan perasaan yang tampak (Khasanah, 2019).

Mood (suasana hati) merupakan kondisi psikologis anak yang mengikutsertakan emosi dalam diri anak yang tidak dapat dikendalikan tanpa adanya suatu faktor yang membangun, faktor emosi sendiri melibatkan perasaan *positive mood* anak berupa tercapainya kebahagiaan, gembira, ceria, penuh semangat dalam melakukan sesuatu yang ada dalam dirinya merasa penuh dengan kemudahan, dan pula perasaan *negative mood* pada anak diantaranya meningkatnya perasaan sedih, kesal, kecewa, bosan, murung, dan emosi yang meningkat yang membuat diri anak mencapai suatu kondisi yang tidak dapat terkontrol apabila *positive mood* dalam anak tidak terbangun, keadaan mempunyai *mood* (suasana hati) positif memiliki *power* (kekuatan) untuk memotivasi kemampuan kognitif anak dan semangat yang ada dalam dirinya, hal tersebut disebabkan *mood* memiliki beberapa kelebihan diantaranya, bersifat membangun, tercapainya suatu peningkatan, membuat hati nyaman dan bahagia, menenangkan serta membuat rileks, tingginya rasa puas anak, teratur, universal, dan terkontrolnya *negative* emosi dalam diri anak (Khasanah, 2019).

Terdapat dua macam pengaruh dalam emosi anak terhadap memori antara lain *Mood-congruent* dan *Mood-state dependent*, *mood-congruent* memiliki arti didalamnya yaitu apabila informasi dan suasana hati yang masuk pada seseorang mempunyai persamaan, maka kinerja memori dapat menjadi lebih baik, *mood-state dependent* memiliki arti didalamnya apabila saat penyimpanan (*storage*) informasi dan pengingatan kembali (*recall*) memiliki kesamaan suasana hati, maka kinerja memori akan lebih baik bila berbeda suasana hatinya (Julianto & Etsem, 2011).

2.1.1.2. Aspek Suasana Hati (*Mood*)

Aspek *mood* (suasana hati) merupakan sebuah kategori yang berlangsung secara berulang (Khasanah, 2019). *Mood* (suasana hati) di dalam diri seseorang, terdapat dua dimensi *mood* (suasana hati) Watson, Sanders-Lawson, & McNeal (2012) diantaranya, sebagai berikut:

1) Afek Positif (*Positive Affect*)

Afek positif menampilkan dimana seseorang merasa antusias, aktif, dan siap dalam menjalani kehidupan. Keadaan seseorang dalam merasakan energi tinggi, konsentrasi yang penuh, dan menyenangkan dalam ketelibatannya disebut juga afek positif yang tinggi, sedangkan afek positif yang rendah digambarkan dengan kesedihan dan kelelahan. Anak dalam mengikuti *Study From Home* (Belajar Dari Rumah) akan menunjukkan bagaimana kondisi afek baik yang positif maupun yang negatif.

2) Afek Negatif (*Negative Affect*)

Afek negatif merupakan keadaan sulit dari segi dimensi umum serta pengalaman tidak menyenangkan berkaitan dengan keterlibatan hubungan sosial diantaranya rasa marah seseorang, perasaan bersalah di dalam diri seseorang, atau rasa gelisah. Afek negatif pada kegiatan *Study From Home* (Belajar Dari Rumah) diantaranya bagaimana anak menampilkan kondisi suasana hatinya dari pengalaman diri anak pada proses kegiatan *Study From Home* (Belajar Dari Rumah), baik itu kecewa, bosan atau tertekan.

Berdasarkan yang dikemukakan oleh Mayer & Gaschke aspek di dalam *mood* seseorang saling berkaitan hal ini juga diperkuat oleh Fadillah (2018), diantaranya:

1) *Pleasant-Unpleasant*

Kategori *pleasant* dapat ditengarai dengan; (1) aktifnya seseorang; (2) adanya rasa penyayang, puas dalam capaian, senang, lincah, kasih dan bersemangat di dalam diri seseorang. Sedangkan kategori *unpleasant* pada seseorang dapat ditengarai dengan; (1) mengantuknya seseorang; (2) kesalnya seseorang; (3) rasa suram yang dirasakan (4) menggerutu; (5) rasa gelisah, tegang, sedih dan kesal di dalam diri seseorang.

2) *Arousal-Calm*

Kategori *arousal* dapat ditengarai dengan; (1) aktifnya seseorang; (2) rasa penyayang di dalam diri seseorang; (3) adanya rasa kesal, suram, gelisah, kasih, lincah, tegang, segar dan sedih dalam diri seseorang. Sedangkan kategori *calm* dapat ditengarai dengan; sedih dan lelah pada diri seseorang.

3) *Positive-Tired*

Kategori *positive* dapat ditengarai dengan; (1) aktifnya seseorang; (2) penyayang didalam diri seseorang; (3) lincah, kasih, dan segarnya seseorang. Sedangkan kategori *tired* dapat ditengarai dengan mengantuk dan lelahnya seseorang.

4) *Negative-Relaxed*

Kategori *negative* dapat ditengarai dengan; adanya rasa kesal, suram, gelisah, tegang, dan sedih pada diri seseorang. Sedangkan *relaxed* dapat ditengarai dengan; rasa tenang di dalam dirinya.

FDMS atau *Four Dimensions Mood Scale* merupakan alat ukur suasana hati (*mood*) yang dapat memberi kepastian untuk digunakan di Indonesia (FDMS; Huelsman, Nemanick & Munz, (1998). FDMS dibuat dengan menyesuaikan pada kerangka teoritis *core affect* (Russel, 2003;2009) dengan berpedoman pada dua kutub bipolar, *valensi* dan *arousal* sebagai hakikatnya. FDMS bekerja untuk mengetahui *mood* manusia ke dalam empat dimensi utama yang merupakan kombinasi dari dua kutub tersebut, yaitu *positive energy*, *tiredness*, *negative activation* dan *relaxation*. Berkaitan dengan empat dimensi utama FDMS sebagai berikut (Adinugroho, 2016):

- 1) *Positive energy*, merupakan suatu kombinasi kondisi *mood* antara *valensi* positif dan *arousal* bersemangat.
- 2) *Tiredness*, merupakan suatu kombinasi kondisi *mood* antara *valensi* negatif dan *arousal* tenang.
- 3) *Negative activation*, merupakan suatu kombinasi kondisi *mood* yang hadir melalui *valensi* negatif dan *arousal* bersemangat.
- 4) *Relaxation*, merupakan suatu kombinasi kondisi *mood* yang hadir dengan *valensi* positif dan *arousal* tenang.

Tabel 2.1 Dimensi FDMS

Variabel	Dimensi FDMS	Contoh item	Kombinasi <i>valensi</i> dan <i>arousal</i>
<i>Mood</i>	<i>Positive energy</i>	Bangga Waspada Aktif Penuh atensi	<i>Valensi</i> positif dan <i>arousal</i> bersemangat
	<i>Tiredness</i>	Bosan Malas Mengantuk	<i>Valensi</i> negatif dan <i>arousal</i> tenang
	<i>Negative activation</i>	Takut Marah Cemas Tertekan	<i>Valensi</i> negatif dan <i>arousal</i> bersemangat
	<i>Relaxation</i>	Santai Puas Rileks Tentram Tidak terganggu	<i>Valensi</i> positif dan <i>arousal</i> tenang

Sumber: (Adinugroho, 2016)

2.1.1.2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Suasana Hati (*Mood*)

Setiap individu tentunya memiliki kemampuan yang beragam, perbedaan kemampuan satu individu dengan yang lain tentunya berbeda (Khasanah, 2019). Faktor yang dapat mempengaruhi *mood* (suasana hati) adalah komponen STORC (*Situation, Thoughts, Organ/physical/ bodily, Response, Reaction*) (Devine et al., (2010). Berkaitan dengan hal komponen STORC sebagai berikut:

1) *Situation*

Situation atau situasi menunjuk pada tempat, kondisi seseorang, serta hal yang mengelilingi pada seseorang dalam keadaan tertentu dan waktu tertentu yang dapat menimbulkan suasana hati tertentu. Misalnya seseorang sedang mengikuti kegiatan *Study From Home* (Belajar Dari Rumah) namun kondisi disekitarnya sangat bising sehingga akan memunculkan suasana hati yang berbeda dari sebelum mengikuti kegiatan *Study From Home* (Belajar Dari Rumah) tersebut.

2) *Thought Pattern (Cognitive Component)*

Interpretasi individu sebagai pemahaman terhadap situasi yang mengelilingi individu tersebut akan mempengaruhi afek yang muncul. Pemikiran atau interpretasi yang berbeda akan memunculkan afek yang berbeda pula. Misalnya, adanya mengenai perubahan jadwal untuk kegiatan *Study From Home* (Belajar Dari Rumah) kepada anak akan berdampak pada *mood* anak dan setiap anak mengalami kondisi suasana hati yang berbeda pula mengenai tanggapan dari perubahan jadwal kegiatan *Study From Home* (Belajar Dari Rumah) tersebut.

3) *Organ Experience (Physical or Bodily Component)*

Apa yang terjadi dalam tubuh seseorang berpengaruh pada afek yang dirasakan individu. Afek yang muncul merupakan respons langsung terhadap sensasi internal tubuh tersebut. Misalnya seseorang sedang mengikuti kegiatan *Study From Home* (Belajar Dari Rumah) kemudian secara tiba-tiba perut anak sakit dan membuatnya memegang perut karena kesakitan, tentunya hal ini dapat merubah suasana hati seseorang tersebut kondisi tubuhnya yang kurang sehat.

4) *Response Patterns (Behavioral Component)*

Pola respon artinya cara individu merespon situasi, pola pikir, dan rangsangan tubuh. Reaksi perilaku yang berbeda akan menghasilkan afek yang berbeda pula. Misalnya pada situasi yang ramai, afek anak yang satu adalah senang sedangkan afek anak yang lain adalah tertekan.

5) *Consequences (Environtmental Reactions)*

Situasi/lingkungan sosial anak akan memberi reaksi terhadap cara merespon/perilaku individu. Konsekuensi terhadap cara merespon ini mempengaruhi afek anak. Misalnya lingkungan yang kurang memberikan penguatan positif cenderung menimbulkan afek negatif *mood*.

2.1.2. *Study From Home (Belajar Dari Rumah)*

2.1.2.1. *Pengertian Study From Home (belajar dari rumah)*

Study From Home (Belajar Dari Rumah) merupakan kegiatan pembelajaran yang biasanya dilakukan di sekolah, namun karena pandemi Covid-19 pembelajaran beralih menjadi kegiatan belajar di rumah dengan menggunakan media aplikasi seperti ruang guru, *zoom*, *via whatsapp*, *class room*, *google doc*, *google form*, dan lain sebagainya, *Study From Home* (Belajar Dari Rumah) merupakan salah satu akibat dari adanya wabah Covid-19, yang menyebabkan pembelajaran yang biasanya dilakukan di sekolah menjadi diliburkan dan belajar di rumah masing-masing, namun sesuai dengan tanggapan sebelumnya, bahwa sebagian besar peserta didik ingin segera kembali untuk bersekolah, dalam pembelajaran daring membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai, seperti laptop, komputer, *smartphone* dan jaringan internet, hal itulah yang menjadi salah satu tantangan untuk melakukan pembelajaran daring, namun seorang siswa meskipun tidak semua memiliki laptop atau komputer, sebagian besar mereka memiliki *smartphone* (Khasanah, 2019).

Kegiatan *Study From Home* (Belajar Dari Rumah) dapat berjalan dengan baik dan efektif ketika anak didik dan kreativitas guru saling terkait dan memberi timbal balik (*feedback*) saat berlangsung dalam kegiatan *Study From Home* (Belajar Dari Rumah), adanya kerja sama dan peran dari orang tua pula memberi ruang pada anak untuk mencapai keefektifan dalam kegiatan *Study From Home* (Belajar Dari Rumah), supaya kegiatan pembelajaran daring tetap berjalan, penggunaan *virtual learning* dalam proses pembelajaran jarak jauh dipercaya memberikan lebih kemudahan belajar, dapat berkomunikasi secara langsung sehingga materi mudah untuk diterima (Lestari, 2020).

2.1.2.2. Ciri-ciri Siswa Dalam Aktivitas belajar daring *Study From Home* (Belajar Dari Rumah)

Tantangan terdapatnya pembelajaran daring salah satunya adalah keahlian dalam penggunaan teknologi dari pihak pendidik maupun peserta didik, ciri-ciri peserta didik dalam aktivitas belajar daring atau secara *online* Dabbagh & Kitsantas (2012) yaitu sebagai berikut:

- 1) Semangat belajar: semangat kuat dan tinggi pada saat anak dalam proses pembelajaran mandiri. Kriteria ketuntasan pemahaman materi dalam pembelajaran daring ditentukan oleh anak itu sendiri. Pengetahuan akan ditemukan sendiri serta anak harus mandiri. Sehingga kemandirian setiap anak mampu menjadikan perbedaan keberhasilan dalam belajar yang berbeda-beda.
- 2) *Literacy* terhadap teknologi: selain kemandirian terhadap kegiatan belajar, tingkat pemahaman pelajar terhadap pemakaian teknologi. Pembelajaran daring/*online* merupakan salah satu keberhasilan dari dilakukannya pembelajaran daring. Sebelum pembelajaran daring/*online* anak harus melakukan penguasaan terhadap teknologi yang akan digunakan. Alat yang biasa digunakan sebagai sarana pembelajaran daring/*online* di antaranya komputer, *smartphone*, maupun laptop. Perkembangan teknologi di era 4.0 ini menciptakan banyak aplikasi atau fitur-fitur yang digunakan sebagai sarana pembelajaran daring/*online*.
- 3) Kemampuan berkomunikasi interpersonal: Ciri-ciri pelajar dalam syarat untuk keberhasilan dalam pembelajaran daring salah satunya harus menguasai kemampuan berkomunikasi dan kemampuan interpersonal. Kemampuan interpersonal dibutuhkan untuk menjalin hubungan serta interaksi antar pelajar lainnya. Anak sebagai makhluk sosial tetap membutuhkan interaksi dengan orang lain meskipun pembelajaran online dilakukan secara mandiri. Kemampuan interpersonal dan kemampuan dalam komunikasi harus tetap dilatih dalam kehidupan bermasyarakat.
- 4) Berkolaborasi: memahami dan menggunakan pembelajaran interaksi dan kolaborasi. Pelajar harus mampu berinteraksi antar pelajar satu dengan pelajar lainnya ataupun dengan guru pada sebuah forum yang telah disediakan, karena dalam pembelajaran daring yang melaksanakan adalah pelajar itu sendiri. Interaksi diperlukan ketika pelajar mengalami kesulitan dalam memahami materi. Interaksi perlu dijaga guna untuk melatih jiwa sosial anak. Pelajar mampu memahami pembelajaran dengan berkolaborasi dalam pembelajaran daring supaya anak tidak mempunyai jiwa individualisme dan antisosial dalam diri anak.

Pelajar juga dilatih supaya mampu berkolaborasi baik dengan lingkungan sekitar atau dengan bermacam sistem yang mendukung pembelajaran daring.

5) Keterampilan untuk belajar mandiri: salah satu karakteristik pembelajaran daring adalah kemampuan dalam belajar mandiri. Belajar yang dilakukan secara mandiri sangat diperlukan dalam pembelajaran daring. Pelajar akan mencari, menemukan sampai dengan menyimpulkan sendiri yang telah ia pelajari ketika dalam proses pembelajaran.

2.1.2.3. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi *Study From Home* (Belajar Dari Rumah)

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi *Study From Home* (Belajar Dari Rumah) diantaranya sebagai berikut: Faktor Internal dan Faktor Eksternal (Mohamad, 2010).

1) Faktor Internal yang dapat mempengaruhi *Study From Home* (Belajar Dari Rumah) diantaranya sebagai berikut: (a) Minat belajar anak yang rendah (mata pelajaran dianggap tidak menarik) sehingga menurunnya perkembangan intensitas *Study From Home* (Belajar Dari Rumah); (b) Perencanaan jadwal belajar anak yang buruk sehingga tidak berjalannya perkembangan intensitas *Study From Home* (Belajar Dari Rumah); (c) Kesehatan anak yang menurun, faktor emosional yang dirasakan anak meningkat sehingga *mood* negatif dalam diri anak pun meningkat.

2) Faktor Eksternal yang dapat mempengaruhi *Study From Home* (Belajar Dari Rumah) diantaranya sebagai berikut: (a) Suasana tempat belajar yang membosankan sehingga *mood* negatif dalam diri anak meningkat; (b) Waktu pendampingan orang tua terhadap kegiatan *Study From Home* (Belajar Dari Rumah) anak yang berkurang dan menurun sehingga menurunnya perkembangan intensitas *Study From Home* (Belajar Dari Rumah); Media masa kegiatan *Study From Home* (Belajar Dari Rumah) via *online* berbasis daring, sehingga *mood* negatif dalam diri anak meningkat.

Faktor internal adalah segala faktor yang berasal dari dalam diri siswa, diantaranya faktor jasmaniah dan psikologis, sedangkan faktor eksternal adalah segala faktor dari luar diri siswa, diantaranya lingkungan keluarga, sekolah dan faktor masyarakat (Hapnita, Abdullah, Gusmareta & Rizal, 2017).

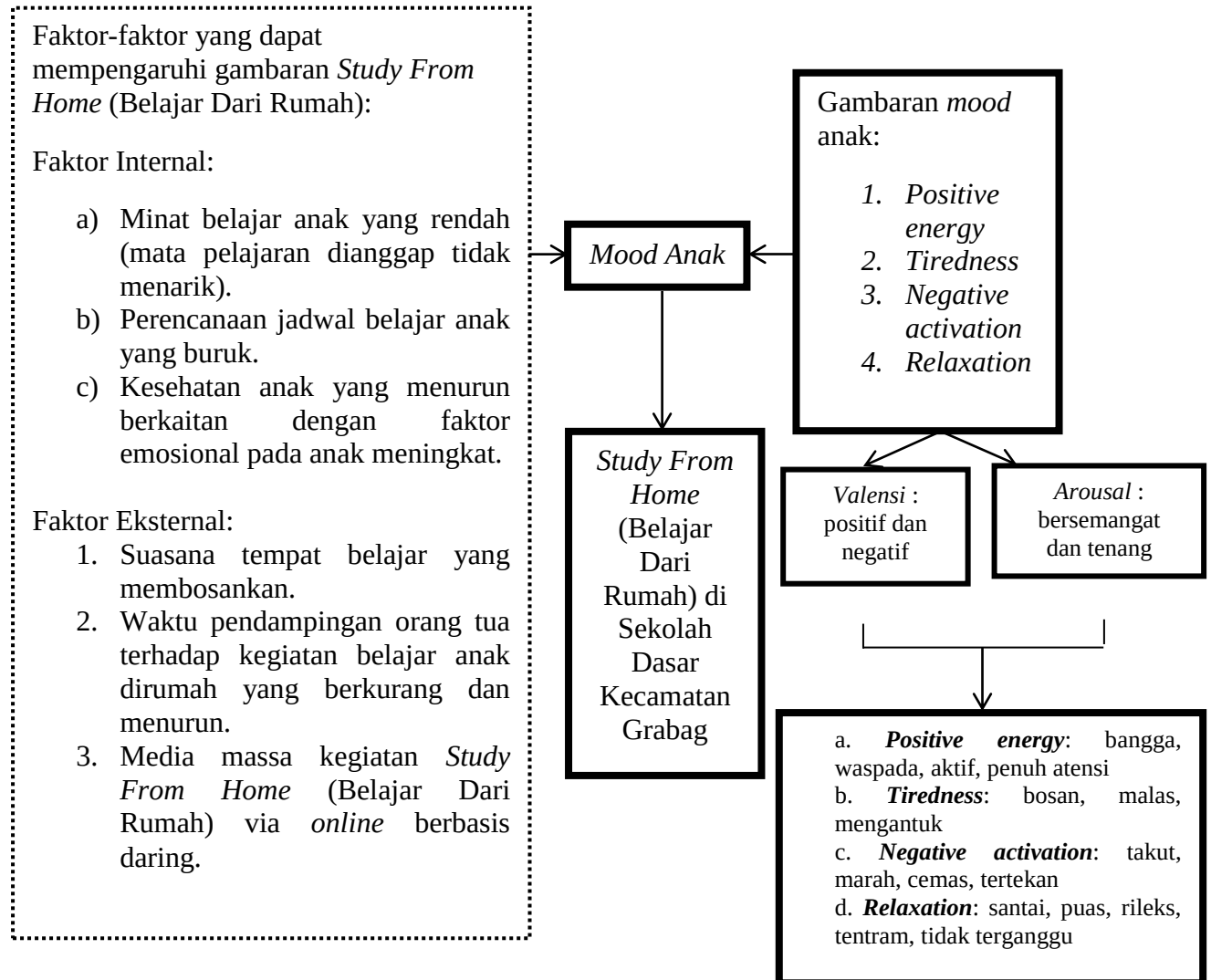
2.1.2.4. Dampak *Study From Home* (Belajar Dari Rumah)

Penyebaran virus corona pada awalnya sangat berdampak pada dunia ekonomi yang mulai lesu, tetapi kemudian dampaknya dirasakan oleh dunia pendidikan, kebijakan yang diambil oleh banyak negara termasuk Indonesia dengan meliburkan seluruh aktivitas pendidikan, membuat pemerintah dan lembaga terkait harus menghadirkan alternatif proses pendidikan bagi peserta didik maupun mahasiswa yang tidak bisa melaksanakan proses pendidikan pada lembaga pendidikan, aktivitas yang melibatkan kumpulan orang-orang mulai dibatasi seperti bersekolah, bekerja, beribadah dan lain sebagainya, pemerintah mengimbau untuk bekerja, belajar, dan beribadah dari rumah untuk menekan angka pasien yang terpapar Covid-19 (Sobron, Bayu, Rani & Meidawati, 2019). Nadiem Anwar Makarim Menteri Pendidikan Tahun (2020) menyampaikan bahwa telah menerbitkan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 pada Satuan Pendidikan dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat *Coronavirus disease* (Covid-19) maka kegiatan belajar dilakukan secara daring (*online*) dalam rangka pencegahan penyebaran *Coronavirus disease* (Covid-19).

Munculnya pandemi Covid-19 kegiatan belajar mengajar yang semula dilaksanakan di sekolah demikian menjadi belajar di rumah melalui daring, pembelajaran daring dilakukan dengan disesuaikan kemampuan masing-masing sekolah, belajar daring (*online*) dengan menggunakan teknologi digital seperti *google classroom*, rumah belajar, *zoom*, *video conference*, telepon atau *live chat* dan lainnya, namun pembelajaran dilakukan dengan pemberian tugas melalui pemantauan pendampingan oleh guru melalui *whatsapp* grup sehingga anak benar melakukan kegiatan belajar (Dewi, 2020).

2.2. Kerangka Teori

Kerangka teori memberikan gambaran secara skematis tentang arah penelitian yang dilakukan berkaitan dengan hal tersebut, kerangka teori dalam penelitian ini disajikan sebagaimana Bagan 2.1 berikut ini:



Keterangan:

———— : Diteliti

..... : Tidak diteliti

Bagan 2.1 Gambaran *mood* anak pada *Study From Home* (Belajar Dari Rumah)

Putri (2013); Adinugroho (2016); Khasanah (2019); Handarini & Wulandari (2020); Sobron, Bayu, Rani & Meidawati (2019)

2.3. Hipotesis Penelitian

Mula-mula membuat dugaan-dugaan (hipotesis-hipotesis), kemudian mengumpulkan fakta-fakta kemudian dianalisis dan diolah, hingga akhirnya ditarik kesimpulan (Narbuko, Cholid & Abu, 2012). Hipotesis adalah pernyataan sebagai jawaban sementara atas pertanyaan penelitian yang harus diuji validitasnya secara empiris (Sastroasmoro & Ismael, 2014). Hipotesis pada penelitian ini adalah terjadi gambaran *mood* anak pada *Study From Home* (Belajar Dari Rumah) meliputi *Positive energy* dengan *valensi* positif dan *arousal* bersemangat, *Tiredness* dengan *valensi* negatif dan *arousal* tenang, *Negative activation* dengan *valensi* negatif dan *arousal* bersemangat, *Relaxation* dengan *valensi* positif dan *arousal* tenang pada anak di Sekolah Dasar Kecamatan Grabag.

BAB 3

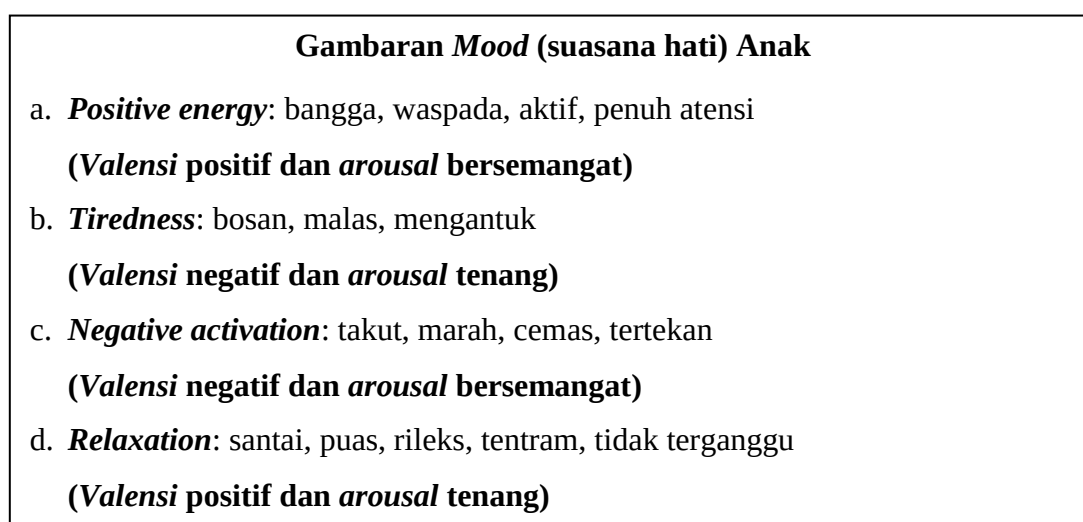
METODE PENELITIAN

3.1. Rancangan Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan penelitian yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam melakukan proses suatu penelitian, desain penelitian bertujuan untuk memberi kejelasan secara terstruktur kepada peneliti dalam melakukan penelitiannya (Karlina, 2015). Desain atau rancangan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah deskriptif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran tentang suatu fenomena yang ada di suatu lingkungan. Variabel dalam penelitian ini adalah *mood* (suasana hati) anak. Sehubungan dengan *mood* (suasana hati) anak tersebut, *setting* penelitian ini adalah kondisi *mood* (suasana hati) anak di Sekolah Dasar Kecamatan Grabag, dimana *setting* penelitian bermaksud latar belakang keadaan tempat yang dijadikan lokasi penelitian. Tempat yang dijadikan lokasi dalam penelitian ini adalah Sekolah Dasar Kecamatan Grabag.

3.2. Kerangka Konsep

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif, yaitu meneliti bagaimana gambaran suatu kelompok yang akan diteliti, kaitannya dengan penelitian ini adalah *mood* (suasana hati) anak. Adapun rancangan penelitian ini dapat diilustrasikan sebagaimana Gambar 3.1 berikut: Bagan 3.1 Kerangka konsep gambaran *mood* (suasana hati) anak



3.3. Definisi Operasional Penelitian

Definisi operasional variabel disusun untuk memberikan penjelasan tentang variabel yang diteliti berupa; gambaran *mood* (suasana hati) anak pada *Study From Home* (Belajar Dari Rumah) untuk dapat dilakukan pengukuran secara teknis melalui indikator-indikator dan instrumen penelitian.

Tabel 3.1 Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Pengukuran
<i>Mood</i> (suasana hati) anak	Perasaan dan kondisi suasana hati yang tidak menentu dengan keadaan atau situasional tertentu berkecenderungan akibat <i>positive mood</i> dan <i>negative mood</i> yang menyertai dalam diri anak.	Penelitian ini menggunakan kuesioner FDMS (<i>Four Dimensions Mood Scale</i>) dengan Skala <i>Likert</i> yang berfokus pada kerangka teoritis <i>core affect</i> , Kuesioner diadopsi dari teori Khasanah (2019) terdiri dari 16 item pertanyaan.	Hasil ukur menggunakan Skala <i>Likert</i> : selalu (Skor 5), sering (Skor 4), kadang-kadang (Skor 3), jarang (Skor 2), tidak pernah (Skor 1). Kategori: <i>Positive energy</i> dengan <i>valensi</i> positif dan <i>arousal</i> bersemangat= >80, <i>Relaxation</i> dengan <i>valensi</i> positif dan <i>arousal</i> tenang= >60, <i>Negative activation</i> dengan <i>valensi</i> negatif dan <i>arousal</i> bersemangat= >20, <i>Tiredness</i> dengan <i>valensi</i> negatif dan <i>arousal</i> tenang= >0.	Nominal
<i>Study From Home</i> (Belajar Dari Rumah)	<i>Study From Home</i> (Belajar Dari Rumah) merupakan kegiatan pembelajaran yang biasanya dilakukan di	Alat ukur yang digunakan untuk <i>Study From Home</i> (Belajar Dari Rumah)	0: “Tidak” Jika tidak melaksanakan <i>Study From Home</i> (Belajar Dari Rumah) 1: “Ya” Jika melaksanakan <i>Study From Home</i> (Belajar Dari Rumah)	Nominal

sekolah, namun	dengan
karena pandemi	ceklist
Covid-19	pelaksanaan
pembelajaran	<i>Study From</i>
beralih menjadi	<i>Home</i>
kegiatan belajar	(Belajar
di rumah dengan	Dari
menggunakan	Rumah)
media aplikasi	kepada
seperti ruang	responden.
guru, zoom, via	
whatsapp, class	
room, google doc,	
google form, dan	
lain sebagainya.	

3.4. Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang dimaksudkan untuk diteliti dan akan dikenai dengan generalisasi, generalisasi merupakan suatu cara dalam mengambil kesimpulan terhadap suatu kelompok individu yang jumlahnya lebih luas berdasarkan data yang didapat (Sugiyono, 2012). Populasi juga tidak hanya sekedar jumlah yang ada pada subyek/objek penelitian, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki subjek/objek penelitian (Hikmat, 2014). Besar Populasi jumlah siswa Sekolah Dasar Kecamatan Grabag adalah 350. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4 dan kelas 5 yang berjumlah 160 siswa di Sekolah Dasar Kecamatan Grabag yaitu SD Sumurarm, SD Negeri Ngasinan 2, SD Kalikuto, Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Grabag 2.

3.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari anggota populasi yang dijadikan wakil dalam penelitian. Secara luas sampel dapat diartikan sebagai serangkaian observasi atau penelitian yang dilakukan terhadap sebagian obyek penelitian dan tujuan dapat memperoleh gambaran mengenai keseluruhan obyek itu sendiri (Sugiyono, 2012). Sampel bisa diambil secara keseluruhan ataupun hanya sebagian, karena sebab tertentu misalnya, pembatasan kuota, waktu, ataupun dana yang terlalu mahal, apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semuanya sehingga penelitian merupakan penelitian populasi, subyeknya apabila lebih dari 100 maka

dapat diambil 10-15%, 20-25%< ataupun lebih (Arikunto, 2013). Oleh karena itu, dalam mengambil sampel penelitian dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili) (Hikmat, 2014).

Adapun teknik sampling pertama yang digunakan adalah teknik langsung dengan random sampling. Random sampling yaitu menentukan responden dengan cara menaruh kertas dalam botol plastik yang berisikan nama responden setiap kelas 4 dan kelas 5 di masing-masing 4 Sekolah Dasar yaitu: SD Sumururum, SD Negeri Ngasinan 2, SD Kalikuto, dan SD Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Grabag 2, kemudian dilakukan pengocokan botol plastik untuk mendapatkan sampel dengan keinginan yang sesuai.

Teknik kedua yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik langsung dengan *door to door*. Teknik *door to door* yaitu teknik pembagian dan pengisian kuesioner kepada responden dengan cara peneliti mendatangi rumah responden dikarenakan responden berhalangan hadir ke sekolah terkait dalam pengisian kuesioner, sehingga peneliti dalam mendatangi rumah responden berkolaborasi dengan wali kelas dalam mencari data tempat tinggal responden dan pemberian informasi kesediaan responden dalam pengisian kuesioner.

Kriteria inklusi penelitian ini adalah:

1. Anak Sekolah Dasar di Kecamatan Grabag
2. Anak Sekolah Dasar kelas 4 dan kelas 5

3.4.3. Jumlah Sampel

Populasi yang menjadi area penelitian adalah sejumlah 160 anak kelas 4 dan kelas 5 dan besar populasi adalah sejumlah 350 anak Sekolah Dasar Kecamatan Grabag, nilai ini diambil berdasarkan nilai rata-rata anak di Sekolah Dasar Kecamatan Grabag per 2 bulan berdasarkan data Statistik Sekolah Dasar. Besar atau jumlah sample yang digunakan dalam penelitian ini akan dihitung menggunakan rumus menurut Masturoh, Anggita, & Nauria (2018) adalah:

$$n = \frac{N \cdot Z^2 \cdot PQ}{d^2 \cdot (N-1) + Z^2 \cdot PQ}$$

Keterangan:

n = Jumlah sample

N = Besar populasi

Z = Derajat kepercayaan (95%=1,96)

PQ = Proporsi suatu kasus tertentu jika belum diketahui dianggap 50% = 0,50

d = derajat penyimpangan terhadap populasi 5%= 0,05

jadi sample minimal yang diteliti adalah:

$$\begin{aligned}n &= \frac{N \cdot Z^2 \cdot PQ}{d^2 \cdot (N-1) + Z^2 \cdot PQ} \\&= \frac{350 \cdot 1,96^2 \cdot 0,50 \cdot 0,50}{0,1^2 \cdot (350-1) + 1,96^2 \cdot 0,50 \cdot 0,50} \\&= \frac{350 \cdot 3,8416 \cdot 0,25}{0,01 \cdot (349) + 3,8416 \cdot 0,25} \\&= \frac{336,14}{3,49 + 0,9604} \\&= \frac{336,14}{4,4504} \\&= 75,5302894 \text{ (dibulatkan menjadi 76)}\end{aligned}$$

Untuk mengantisipasi sampel apabila terjadi data yang kurang lengkap atau responden berhenti di tengah penelitian, maka peneliti menambah jumlah sampel sejumlah 10% (Nursalam, 2011). Koreksi atau penambahan jumlah sampel berdasarkan prediksi sampel *drop out* dari penelitian (Zaky, 2017). Rumus yang digunakan untuk koreksi jumlah sampel adalah:

$$n^1 = \frac{n}{1 - f}$$

Keterangan:

n^1 = besar sampel setelah dikoreksi

n = jumlah sampel berdasarkan estimasi sebelumnya

f = prediksi persentase sampel *drop out*, diperkirakan 10% ($f = 0,1$)

Jadi sampel minimal setelah ditambah dengan perkiraan sampel *drop out* adalah:

$$\begin{aligned}n^1 &= \frac{76}{1 - 0,1} \\&= \frac{76}{0,9} \\&= 84,4 \text{ (dibulatkan menjadi 84)}\end{aligned}$$

Jadi sampel yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu 84 anak. Untuk menetapkan jumlah sampel untuk masing-masing kelas digunakan rumus :

$$x = \frac{N_1 \cdot n}{N}$$

Keterangan:

x = Jumlah sampel anak

N_1 = Jumlah populasi anak perkelas

N = Jumlah populasi kelas 4 dan 5

n = Jumlah sampel

Tabel. 3.2 Perhitungan Proporsi Sampel 4 Sekolah Dasar

No	Nama Sekolah Dasar	Nama Kelas	Perhitungan Sampel	Jumlah	Pembulatan
1	SD N Sumurarum	Kelas 4	21/160x84	11,025	11
		Kelas 5	20/160x84	10,5	11
2	SD N Ngasinan 2	Kelas 4	20/160x84	10,5	10
		Kelas 5	19/160x84	9,975	10
3	SD N Kalikuto	Kelas 4	21/160x84	11,025	11
		Kelas 5	19/160x84	9,975	10
4	Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Grabag 2	Kelas 4	21/160x84	11,025	11
		Kelas 5	19/160x84	9,975	10
JUMLAH TOTAL					84

3.5. Waktu dan Tempat

3.5.1 Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di 4 Sekolah Dasar yaitu, Sekolah Dasar Sumurarum, Sekolah Dasar Negeri Ngasinan 2, Sekolah Dasar Kalikuto, dan Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Grabag 2. Alasan peneliti memilih lokasi ini karena 4 SD yang telah disebutkan masih banyak anak yang mengalami kecenderungan *mood* (suasana hati) yang berubah-ubah dalam mengikuti kegiatan *Study From Home* (Belajar Dari Rumah) dari anak yang berlatar belakang wilayah pedesaan sampai dengan perkotaan di Kecamatan Grabag yang memiliki perataan tempat tinggal dapat mewakili lokasi peneliti untuk tertarik dalam mengambil lokasi penelitian tersebut, selain itu tempatnya yang begitu strategis dan mudah untuk dijangkau. Peneliti juga ingin mengetahui bagaimana kontribusi *mood* (suasana hati) anak dalam kegiatan *Study From Home* (Belajar Dari Rumah).

3.5.2 Waktu Penelitian

Penyusunan proposal sampai dengan laporan hasil penelitian dilaksanakan sejak bulan November 2020 sampai dengan selesai dalam kurun waktu 9 bulan. Waktu penelitian dan pengumpulan data dilaksanakan 2 bulan yaitu bulan Juni s.d. bulan Juli 2021 dimana obyek penelitian adalah anak Sekolah Dasar Kecamatan Grabag.

3.6. Alat dan Metode Pengumpulan Data

3.6.1 Alat Pengumpul Data

Alat pengumpul data yang digunakan oleh peneliti adalah lembar kuesioner yang berisi pernyataan terkait variabel yang diteliti. Penelitian ini menggunakan alat berupa kuesioner yang berisikan beberapa pernyataan yang sinkron atau mengacu pada tinjauan teori sebelumnya. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini yaitu data demografi yang berisi karakteristik responden meliputi nama anak, usia anak, kelas anak, jenis kelamin, dan *checklist* (✓) pelaksanaan *Study From Home* (Belajar Dari Rumah). Alat untuk mengukur *mood* (suasana hati) anak menggunakan kuesioner FDMS (*Four Dimensions Mood Scale*), dengan variabel suasana hati memiliki 16 butir item pertanyaan status valid yang diadopt dari penelitian (Khasanah, 2019).

3.6.2 Uji Validitas dan Realibilitas

3.6.2.1 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Validitas merupakan pencarian dalam sebuah item dapat mengkorelasikan skor item dengan total item-item, dapat menentukan tingkatan kesesuaian antara data yang sebenarnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti (Sugiyono, 2016). Uji Reliabilitas merupakan sejauh mana perolehan pengukuran dengan memakai objek yang sama akan memperoleh data yang sama pula (Sugiyono, 2012). Uji Validitas dan reliabilitas tidak dilakukan dalam penelitian ini karena menggunakan lembar observasi dari hasil penelitian Khasanah (2019) yang sebelumnya sudah melakukan uji validitas dan reliabilitas dengan hasil kuesioner menggunakan FDMS (*Four Dimensions Mood Scale*). Uji Validitas berdasarkan pada nilai r hitung (*corrected item-total correlation*) $>$ r tabel sebesar 0,260. Uji Reliabilitas dinyatakan valid dengan koefisien reliabilitas suasana hati sebesar 0,794, memiliki nilai “*Alpha Cronbach*” lebih besar dari 0,600. Instrumen dinyatakan reliabel atau memenuhi persyaratan. Berikut adalah kisi-kisi dari kuesioner yang diadopt dari referensi (Khasanah, 2019):

Tabel 3.3 Kisi-kisi kuesioner *mood* (suasana hati) anak

No	Indikator	Rincian	Kombinasi <i>valensi dan arousal</i>	No. Item	Jumlah soal
1	<i>Postitive energy</i>	Bangga	<i>Valensi positif dan arousal bersemangat</i>	6	4
		Waspada		8	
		Aktif		15	
		Penuh perhatian		13	
2	<i>Tiredness</i>	Bosan	<i>Valensi negatif dan arousal tenang</i>	3	3
		Malas		4	
		Mengantuk		10	
3	<i>Negative activation</i>	Takut	<i>Valensi negatif dan arousal bersemangat</i>	16	4
		Marah		7	
		Cemas		5	
		Tertekan		2	
4	<i>Relaxation</i>	Santai	<i>Valensi positif dan arousal tenang</i>	1	5
		Puas		12	
		Rileks		9	
		Tentram		11	
		Tidak terganggu		14	
Total					16

Hasil ukur dibagi menjadi 4 kategori yaitu:

Positive energy valensi positif dan arousal bersemangat : > 80

Relaxation valensi positif dan arousal tenang : > 60

Negative activation valensi negatif dan arousal bersemangat : > 20

Tiredness valensi negatif dan arousal tenang : > 0

Kategori *Likert* dengan item 1-5 skor yaitu :

- Responden yang menjawab selalu (Skor 5)
- Responden yang menjawab sering (Skor 4)
- Responden yang menjawab kadang-kadang (Skor 3)
- Responden yang menjawab Jarang (Skor 2)
- Responden yang menjawab Tidak pernah (Skor 1)

Menentukan skor item interpretasi dengan rumus:

$$T \cdot P_n$$

Keterangan:

T : Total jumlah responden yang memilih

P_n : Pilihan angka skor *Likert*

Menentukan penyelesaian akhir dengan rumus:

$$\text{Skor item interpretasi} / Y \times 100$$

Keterangan:

Y : Skor tertinggi

3.6.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Cara pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan data primer yang diperoleh secara langsung dengan cara melakukan observasi gambaran *mood* anak. Metode pengumpulan data dalam kegiatan penelitian mempunyai tujuan mengungkap fakta mengenai variabel yang diteliti. pengumpulan data dapat menggunakan alat ukur antara lain menggunakan kuesioner, observasi, wawancara, dan lain-lain. Widoyoko (2016) menyampaikan bahwa angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan alternatif memberikan seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna, peneliti dalam pengambilan data secara langsung peneliti memerlukan bantuan dengan orang lain maka sebelum melakukan pengambilan data maka perlu dilakukan penyamaan persepsi

antara peneliti dengan pembantu peneliti mengenai kuesioner yang akan dibagikan ke responden.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner berdasarkan item pertanyaan valid yang diteliti kemudian diberikan kepada responden. Adapun jalannya penelitian ini melalui beberapa tahap yaitu:

- a. Tahap penelitian ini merupakan tahap pengajuan judul penelitian kepada pembimbing
- b. Konsultasi Skripsi kepada dosen pembimbing I dan pembimbing II untuk disetujui
- c. Prosedur pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan pengurusan surat izin studi pendahuluan dari Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Magelang, kemudian pengajuan surat izin studi pendahuluan dari Fakultas ke Kesbangpol (Kesatuan Bangsa dan Politik Kementerian Dalam Negeri), DPM PTSP (Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu), dan Disdikbud (Dinas Pendidikan dan Kebudayaan) di Sawitan, Kabupaten Magelang dan SD Sumurarum, SD Negeri Ngasinan 2, SD Kalikuto, dan SD Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Grabag 2.
- d. Peneliti melakukan ujian seminar proposal skripsi.
- e. Melakukan uji etik setelah mendapatkan rekomendasi berupa *Ethical Clearance (EC)* dari Komite Etik Penelitian Kesehatan (KEPK) Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Magelang, sebagai kelayakan etik penelitian dengan No.110/KEPK-FIKES//II.3.AU/F/2021
- f. Melakukan pengurusan surat izin penelitian ke Kesbangpol (Kesatuan Bangsa dan Politik Kementerian Dalam Negeri), DPM PTSP (Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu), dan Disdikbud (Dinas Pendidikan dan Kebudayaan) di Sawitan, Kabupaten Magelang untuk menentukan responden yang sesuai kriteria inklusi dan eksklusi yang sudah ditetapkan. Setelah responden masuk dalam karakteristik responden peneliti memberikan penjelasan mengenai pengisian kuisisioner penelitian.
- g. Penelitian dilakukan via luring yang diadopsi dari penelitian Khasanah (2019) dengan teknis kegiatan pemberian kuesioner diberikan melalui responden langsung dengan mengutamakan penetapan peraturan protokol kesehatan dan tatanan baru dengan menggunakan *safety* lengkap seperti; memakai masker dan *face shield*, mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir atau menggunakan *hand sanitizer*, dan menjaga jarak atau menjauhi kerumunan.

Pemberian informasi peneliti kepada responden dalam pengisian kuesioner sebelumnya dilakukan melalui media *whatsapp group* dari hasil diskusi peneliti dan wali kelas responden sebelum hari pengisian kuesioner berlangsung, sehingga responden dapat mengajukan pertanyaan kembali apabila informasi dari peneliti belum dapat dipahami.

- h. Setelah semua responden mengisi lembar kuesioner lalu data terkumpul kemudian dilakukan pengolahan data menggunakan aplikasi komputer yaitu SPSS versi 16.0.

3.6.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pertama yang peneliti gunakan, yaitu teknik langsung dengan *simple random sampling*. *Simple Random Sampling* adalah pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2017). Peneliti dalam menentukan responden dengan cara meletakkan kertas ke dalam botol plastik yang berisikan tulisan nama responden didalam kertas dimasing-masing kelas 4 dan kelas 5 di 4 Sekolah Dasar yaitu: SD Sumurarum, SD Negeri Ngasinan 2, SD Kalikuto, dan SD Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Grabag 2, kemudian dilakukan pengocokan botol plastik untuk mendapatkan sampel dengan keinginan yang sesuai.

Teknik pengumpulan data kedua yang peneliti gunakan, yaitu teknik langsung dengan *door to door*. Teknik *door to door* adalah teknik pembagian dan pengisian kuesioner kepada responden dengan cara peneliti mendatangi rumah responden dikarenakan responden berhalangan hadir ke sekolah terkait dalam pengisian kuesioner, sehingga peneliti dalam mendatangi rumah responden berkolaborasi dengan wali kelas dalam mencari data tempat tinggal responden dan pemberian informasi kesediaan responden dalam pengisian kuesioner.

3.7. Metode Pengolahan dan Analisa Data

3.7.1 Metode Pengolahan

Metode pengolahan data dibagi menjadi 4 macam Notoadmodjo (2012), yaitu sebagai berikut:

3.7.1.1 *Editing* atau mengedit data

Editing atau mengedit data merupakan kegiatan untuk melakukan pengecekan isi formulir atau kuesioner, apakah jawaban yang berada di kuesioner sudah terisi lengkap, dan tulisan jelas untuk dibaca, relevan dengan pernyataan serta konsisten (Kristanto, 2018).

3.7.1.2 *Coding*

1. Kode 1 untuk *mood* anak “*Positive energy* dengan *valensi* positif dan *arousal* bersemangat”
2. Kode 2 untuk *mood* anak “*Tiredness* dengan *valensi* negatif dan *arousal* tenang”
3. Kode 3 untuk *mood* anak “*Negative activation* dengan *valensi* negatif dan *arousal* bersemangat”
4. Kode 4 untuk *mood* anak “*Relaxation* dengan *valensi* positif dan *arousal* tenang”
5. Kode 1 untuk kategori “Tidak pernah”
6. Kode 2 untuk kategori “Jarang”
7. Kode 3 untuk kategori “Kadang-kadang”
8. Kode 4 untuk kategori “Sering”
9. Kode 5 untuk kategori “Selalu”
10. Kode 1 untuk *Study From Home* (Belajar Dari Rumah) “Ya”
11. Kode 1 untuk jenis kelamin “Laki-laki”
12. Kode 2 untuk jenis kelamin “Perempuan”
13. Kode 4 untuk anak “kelas 4”
14. Kode 5 untuk anak “kelas 5”
15. Kode 8 untuk anak usia “8 tahun”
16. Kode 9 untuk anak usia “9 tahun”
17. Kode 10 untuk anak usia “10 tahun”
18. Kode 11 untuk anak usia “11 tahun”

3.7.1.3 *Processing*

Processing merupakan langkah pemrosesan data supaya dapat dianalisis, yaitu dilakukan dengan cara memasukkan data dari kuesioner ke paket program *computer* menggunakan *software SPSS* versi 16.0.

3.7.1.4 Clearing

Clearing (membersihkan) merupakan kegiatan pengecekan kembali data yang sudah di *entry* di *computer* kemudian seluruh data tersebut dilakukan analisis.

3.8. Analisis Data

3.8.1. Analisis Univariat

Uji univariat digunakan untuk membuat gambaran distribusi frekuensi setiap variabel penelitian. Distribusi frekuensi dilakukan untuk menggambarkan atau menunjukkan berapa kali suatu nilai hasil pengukuran terjadi dalam seluruh pengukuran sampel.

Analisis univariat dilakukan terhadap tiap variabel dari hasil penelitian, analisis univariat bertujuan melihat gambaran proporsi masing-masing kategorik. Analisis data hasil penelitian disajikan secara deskriptif dalam bentuk tabel untuk mengetahui distribusi frekuensi dan persentase masing-masing variabel baik variabel bebas maupun variabel terikat. Variabel yang akan dilakukan analisis.

3.8.2. Etika Penelitian

Peneliti dalam melakukan penelitian sebelumnya memperhatikan etika penelitian karena merupakan masalah yang sangat penting mengingat penelitian ini berhubungan langsung dengan manusia yang mempunyai hak asasi dalam kegiatan penelitian, sebelum meminta persetujuan dari anak, peneliti memberikan penjelasan tentang penelitian yang akan dilakukan. Adapun bentuk etika penelitian yang penting dilakukan. Melakukan uji etik setelah mendapatkan rekomendasi berupa *Ethical Clearance (EC)* dari Komite Etik Penelitian Kesehatan (KEPK) Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Magelang, sebagai kelayakan etik penelitian.

3.8.3. Informed Consent

Informed Consent merupakan bentuk persetujuan responden dengan memberikan penjelasan mengenai maksud, tujuan, dan tata cara pengisian instrumen penelitian sebelum pengisian data. Responden diminta untuk membaca ulang penjelasan peneliti, kemudian menandatangani lembar *informed consent* untuk menjadi responden. Pasien apabila tidak dapat tanda tangan bisa dilakukan dengan stempel cap ibu jari yang bersangkutan.

3.8.4. *Autonomy*

Autonomy merupakan prinsip etik dimana responden diminta kesediaannya untuk menjadi subjek penelitian tanpa dengan paksaan. Hal ini dilakukan peneliti dengan menjelaskan tujuan penelitian dan memberikan kebebasan pada responden dengan tanpa pemaksaan untuk menjadi responden secara sukarela. Peneliti menyerahkan sepenuhnya keputusan kepada responden, dengan prinsip peneliti akan menghormati dan menghargai apapun yang diputuskan oleh responden. Setelah responden setuju dan menandatangani surat persetujuan, peneliti menyerahkan lembar kuesioner untuk diisi oleh responden.

3.8.5. *Beneficience*

Peneliti menjelaskan secara rinci tujuan dan manfaat penelitian yang dilakukan. Penelitian yang dilakukan haruslah mempunyai keuntungan baik bagi peneliti maupun responden penelitian. Sebelum pengisian kuesioner dilakukan, peneliti memberikan penjelasan tentang manfaat penelitian ini serta keuntungannya bagi responden dan peneliti. Peneliti menyampaikan bahwa keuntungan dari penelitian ini adalah sebagai upaya bagi peneliti untuk menjawab pernyataan penelitian sehingga dengan demikian dapat menjadi dasar untuk mengetahui gambaran *mood* anak selama pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar Kecamatan Grabag. Keuntungan penelitian bagi responden adalah responden dapat mengetahui gambaran *mood* responden dengan kualitas mengatasinya.

3.8.6. *Maleficence*

Penelitian ini menggunakan prosedur yang tidak menimbulkan bahaya bagi responden. Peneliti memperhatikan dan menghindari kondisi-kondisi yang akan menimbulkan bahaya bagi responden misalnya responden merasakan kelelahan sewaktu mengisi kuesioner. Peneliti menanyakan kepada responden apakah ada masalah yang dirasakan saat mengisi kuesioner. Apabila tidak ada masalah, peneliti mempersilahkan responden untuk melanjutkan pengisian kuesioner.

3.8.7. *Justice*

Peneliti tidak melakukan diskriminasi saat memilih responden penelitian. Responden dipilih berdasarkan kriteria inklusi yang telah ditetapkan. Saat pembagian responden, peneliti tidak memberikan perlakuan yang berbeda terhadap responden. Penerapan prinsip ini dilakukan dengan cara memperlakukan semua responden secara adil dan terbuka.

3.8.8. *Anonimity*

Penerapan prinsip dengan cara peneliti menjamin kerahasiaan identitas diri responden dengan tidak menyertakan nama responden dan hanya menuliskan kode atau inisial nama responden sejak pengumpulan data hingga penyajian hasil penelitian. Peneliti menyampaikan kepada responden bahwa data yang didapatkan akan dijaga kerahasiaannya, dimana semua data ini akan dimusnahkan ketika datanya sudah selesai diambil dan dianalisa.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan di Sekolah Dasar Kecamatan Grabag mengenai gambaran *mood* anak pada *study from home* saat pandemi Covid-19 didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

5.1.1 Karakteristik responden pada anak Sekolah Dasar Kecamatan Grabag didominasi kelas 5 sebanyak 48 responden dengan persentase (57,1%), dengan usia 10 tahun sebanyak 32 responden dengan persentase (38,1%), jenis kelamin responden didominasi laki-laki sebanyak 47 responden dengan persentase (56%).

5.1.2 Gambaran *mood* anak pada *study from home* didominasi berkategori kadang-kadang sebanyak 32 responden dengan persentase (38,1%), interpretasi *mood* didominasi *negative activation* dengan *valensi* negatif dan *arousal* bersemangat sebanyak 33 responden dengan persentase (39,3%).

5.2 Saran

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi dedikasi kepada pihak yang terkait untuk melakukan sebuah evaluasi dalam penanganan *mood* anak pada *study from home*.

Pihak yang disarankan antara lain:

5.2.1 Bagi Anak

Sebagai ilmu gambaran mengenai *mood* anak pada *Study From Home* (Belajar Dari Rumah) selama pandemi covid-19.

5.2.2 Bagi Orang tua

Dapat menjaga hubungan yang hangat kepada anak dengan cara saling menghargai, pengertian, penuh support, dan penuh kasih sayang.

5.2.3 Bagi Institusi Sekolah

Sebagai upaya dalam mencegah masalah dan meningkatkan ilmu tentang gambaran *mood* anak pada *Study From Home* (Belajar Dari Rumah) selama pandemi Covid-19.

5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan sekolah berbasis khusus untuk dapat membandingkan rancangan yang lebih spesifik dengan masalah *mood* anak pada *Study From Home* (Belajar Dari Rumah).

DAFTAR PUSTAKA

- Adinugroho, I. (2016). Memahami Mood dalam Konteks Indonesia: Adaptasi dan Uji Validitas Four Dimensions Mood Scale. *Jurnal Pengukuran Psikologi dan Pendidikan Indonesia*, 5(2), 127-152.
- Ampera, D. (2012). Kajian Kesetaraan Gender dalam Pendidikan di Sekolah Dasar Mitra PPL PGSD. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, 9(2), 229-246.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bucurean, M. (2018). The Effects of Moods and Emotions on Decision Making Process-A Qualitative Study. *The Annals of the University of Oradea, Economic Sciences*, 27(1).
- Dabbagh, N., & Kitsantas, A. (2012). *Personal Learning Environments, Social Media, and Self-Regulated Learning: A Natural Formula for Connecting Formal and Informal Learning*. *Internet and Higher Education*, 15, 3-8. Diambil dari <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2011.06.002>.
- Dessler, G. (2017). *Human Resource Management. 15th Edition*. United States of America: Pearson Education, Inc.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), April 2020 p-ISSN 2656-8063 e-ISSN 2656-8071.
- Ekkekakis, P. (2012). Affect, Mood, and Emotion. *Measurement in Sport and Exercise Psychology Human Kinetics*, 28-201-103.
- Elihami & Ekawati. (2020). *Persepsi Revolusi Mental Orang Tua Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini*, *Jurnal Edukasi Nonformal*, Vol. 1-No. 2 year (2020), page 16-ISSN: 2715-2634 (Online).
- Fadillah, N. (2018). *Hubungan antara Mood dengan Altruisme Pada Remaja*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya fakultas Psikologi.
- Fauzia, A. (2016). Hubungan Crowding (Kesesakan) dengan Domain Children Well-Being pada Usia 10-12 Tahun di Panti Sosial Asuhan Anak Muhammadiyah Cabang Sumur Bandung. Bandung: Repository UNISBA.

- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *Internet and Higher Education*. Vol. 19 Pages 18-26.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19*. Vol 8(3), 496–503. EISSN: 23389621.
- Hapnita, W., Abdullah, R., Gusmareta, Y., & Rizal, F. (2017). *Faktor Internal Dan Eksternal yang Dominan Siswa Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMK N 1 Padang Tahun 2016S / 2017*, 5(1).
- Hasanah, A., Ambar, S. L., Alvin, Y. R., & Yudi, I. D. (2020). *Analisis Aktivitas Belajar Daring Mahasiswa Pada Pandemi COVID-19*. Jurnal Pendidikan. Volume 1 No.1.
- Hikmat, M. M. (2014). *Metode Penelitian dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra*, (60). UIN SGD Bandung: Graha Ilmu.
- Julianto, V., & Etsem, M. B. (2011). *The Effect Of Reciting Holy Qur'an Toward Short-Term Memory Ability Analysed Trought The Changing Brain Wave*. Jurnal Psikologi. 38(1), 17-29. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada Fakultas Psikologi.
- Karlina, B. (2015). *Pengaruh Manajemen Fasilitas Terhadap Mutu Layanan Diklat di Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bidang Mesin dan Teknik Industri (Pppptk Bmti) Bandung*. Universitas Pendidikan Indonesia. Diambil dari <http://repository.upi.edu/id.eprint/21927>.
- Khasanah, U. (2019). *Pengaruh Suasana Hati (Mood) Terhadap Kemampuan Menghafal Al-Quran Peserta Didik Smp It Mutiara Hati Kecamatan Purwareja Klampok Kabupaten Banjarnegara*. Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Kristanto, V. H. (2018). *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI)*. Yogyakarta : CV Budi Utama.
- Kuo, Y. C., Andrew, E., W., Kerstin, E. E. S., & Brian, R. B. (2014). *Interaction, Internet self-efficacy, and self-regulated learning as predictors of student satisfaction in online education courses*. 20, 35-50.
- Latip, A. E. (2018). *Evaluasi Pembelajaran di SD dan MI Perencanaan dan Pelaksanaan Penilaian Hasil Belajar Autentik*. Jakarta: Rosda.

- Lestari, S. W. (2020). *Kendala Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Dalam Masa Pandemi Ditinjau Dari Media Pembelajaran*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(3).
- Mah, S., & Mitra, R. (2016). *The Effects of a Free Bus Program on Travel Behaviour of Older Adults : A Case Study of a Canadian Suburban Municipality*, 854, 1–17.
- Maiyeni, S., Fitria, K., & Rahma, W. N. (2014). *Permasalahan Peserta Didik Kelas Tinggi Di SD Negeri 19 Pasar Ambacang Durian Tarung Kecamatan Kuranji Padang*. Skripsi. Fakultas Bimbingan Dan Konseling Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) PGRI Sumatera Barat Padang.
- Martins, M. d. L. (2015). How to Effectively Integrate Technology in the Foreign Language Classroom for Learning and Collaboration. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 174, 77-84.
- Masturoh, I., Anggita, & Nauria, T. (2018). *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Universitas Muria Kudus.
- Moore, J. L., Camille, D. D., & Krista, G. (2011). *E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? Internet and Higher Education*.
- Muflihah, A., & Arghob, K. H. (2019). Peran Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Manajemen Mutu Pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Quality*, 7(2), 48-63.
- Narbuko, C., & Abu, A. (2012). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Perez-Fuentes, Maria, d. C., Maria, d. M. M. J., Africa, M. M., & Jose, J. G. L. (2020). Threat of COVID-19 and Emotional State During Quarantine: Positive and Negative Affect as Mediators in a Cross-sectional Study of the Spanish Population. *PLoS ONE* 15(6) (June). Diambil dari <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0235305>.
- Purwanto, A., Rudy, P., Masduki, A., Priyono, B. S., Laksmi, M. W., Choi, C. H., & Ratna, S. P. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns Journal of Education, Psychology, and Counseling*, 2(1), 1-12.

- Putri, D. A. (2013). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Temperamen pada Anak Prasekolah 3-6 Tahun di TK Aba Ponggol Tamanagung Muntilan*. Yogyakarta: Naskah Punlikasi. Program Studi Ilmu Keperawatan Aisyiyah.
- Putri, R. S. (2014). *Perbedaan Kematangan Emosi Ditinjau dari Jenis Kelamin pada Komunitas MCL (Malang Cat Lovers)*. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Rahadi, D. R., & Etty, S. (2019). *Perilaku Organisasi: Konsep dan Implementasi*. Bogor: PT.Filda Fikrindo.
- Santoso, D. H., & Santosa, A. (2020). *Dalam Ragam Tinjauan Perspektif*. Yogyakarta: MBridge Press.
- Saputri, S. R. A., & Safitri, A. (2017). Perkembangan Anak Usia Sekolah di Sekolah Dasar Negeri dan Sekolah Dasar Islam Terpadu, *Jurnal Ilmu Keperawatan Indonesia*, 7(2)
- Sastroasmoro, S., & Ismael, S. (2014). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Klinis* (5th ed.). Jakarta: Sagung Seto.
- Siddiqui, S., & Singh, T. (2016). Social Media its Impact with Positive and Negative Aspects. International. *Journal of Computer Applications Technology and Research*, 5(2), 71-75
- Sobron, A.N., B., R., & Meidawati. (2019). Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar IPA. *Pendidikan dan Psikologi*, 1(2). Diambil dari <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v1i2.117>.
- Sofyana, L., & Rozaq, A. (2019). Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 8(1), 81-86.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Administrasi dilengkapi dengan Metode R dan D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). In *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sulistiani, K. (2020). Kebijakan Jogo Tonggo Pemerintah Provinsi Jawa Tengah dalam Penanganan Pandemi Covid-19, 3(1), 31-43.
- sSurya, M. (2015). *Strategi Kognitif dalam Proses Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Tabiin, A. (2020). Problematika Stay At Home Pada Anak Usia Dini Di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal Golden Age*, 04(1), 190–200.
- Thayer. (2019). *Pengaruh Suasana Hati (Mood) terhadap Kemampuan Menghafal Al-Quran Peserta Didik SMP IT Mutiara Hati Kecamatan Purwareja Klampok Kabupaten Banjarnegara*.
- Ulfah, J. (2020). *Seni Tari Sebagai Cara Memperbaiki Suasana Hati Anak di KB & TK Indriyasana*. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(2), 33-43, ISSN : 2528-3553 (online), ISSN: 2407-4454 (print)
- Watson, Gwendolyn, E. R., Sanders-Lawson, & L. M. (2012). Understanding Parental Involvement in American Public Education. *International Journal of Humanities and Social Science*, 2(19), 41-50.
- WHO. (2020). *Points of entry and mass gatherings*. Retrieved March 28, 2020.
- Widoyoko, S. E. P. (2016). *Teknik-Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wulandari. (2018). Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Kewirausahaan melalui Lesson Study Berbasis Pantai dan Laut. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 5(2)
- Yuliana. (2020). *Corona virus diseases (Covid-19); sebuah tinjauan literatur*. *Jurnal Wellness and Healthy Magazine*, 2(1), 187-192, ISSN: 2656-0062 (online), ISSN: 2655-9951 (print)
- Zaky, M. (2017). *Pengaruh Ragam dan Intensitas Aktivitas Fisik Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Mood*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Diambil dari | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu, 63–89.