

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

World Health Organization (WHO) menyatakan bahwa penyakit akibat *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS-CoV-2) mencapai status pandemic pada 11 Maret 2020.¹ Pandemi COVID-19 membawa permasalahan baru dengan tingginya tingkat kematian dan transmisi penularan penyakit ini.² Penelitian menunjukkan bahwa tingkat kematian tinggi oleh COVID-19 menyebabkan berbagai gangguan kesehatan mental, khususnya pada anak-anak.³ Berbagai peraturan telah diterapkan untuk mengatasi dan mengurangi penyebaran COVID-19.^{4,5} Surat Edaran Mendikbud No. 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19) mewajibkan segala aktivitas pembelajaran dilakukan secara daring.⁶ Penutupan sekolah dan pemindahan aktivitas sekolah ke sistem daring mengurangi aktivitas fisik anak dan membatasi interaksi anak-anak dengan teman-teman sebaya.⁷

Di masa pandemi, diketahui bahwa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dan karantina yang berkepanjangan menyebabkan *mood* negatif seperti depresi, stres dan kecemasan pada anak-anak usia sekolah.⁸ Berdasarkan *American Psychological Association* (APA), *mood* adalah respons emosional yang berlangsung selama periode waktu tertentu dan muncul tanpa objek pemicu. *Mood* seseorang, baik secara positif maupun negatif, berdampak ke perilaku perseorangan.⁹

Creative Health Program adalah suatu *mini workshop* yang pertama diusulkan oleh Aya Goto et. al. Program ini pertama dilakukan pada tahun 2016 kepada anak-anak di Fukushima, Jepang, mengikuti kecelakaan pembangkit listrik tenaga nuklir di Fukushima sebagai salah satu cara mendukung siswa-siswa untuk memikirkan perannya dalam komunitas. *Mini workshop* ini terdiri dari 3 program yaitu: *act*, *body* dan *food*. Program *act* berdurasi selama 90 menit dan memiliki beberapa porsi kegiatan yang dilakukan secara urut. Program ini diawali dengan pengenalan dan pemanasan bersama yang bertujuan untuk mengekspresikan pikiran melalui gerakan dan suara, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan kelompok. Siswa mendiskusikan berbagai aspek komunitas, seperti makanan dan kebiasaan-kebiasaan di masyarakat mereka, dengan pendekatan teatrical. Kegiatan *participatory theatrical* ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk anak-anak menyuarakan pendapat mereka mengenai komunitas mereka, dan mengajar mereka akan pentingnya peran mereka dalam membangun komunitas setelah mengalami bencana.¹⁰

Selama karantina, salah satu faktor yang berkontribusi dalam eksaserbasi mood negatif adalah perubahan gaya hidup seperti kurangnya aktivitas fisik, pola makan, kualitas tidur dan sebagainya.⁸ Penelitian telah menunjukkan bahwa anak-anak dapat mengalami gangguan psikologis seperti depresi, stres ringan sampai berat, dan gangguan kecemasan. Sedangkan perubahan emosi pada anak-anak antara lain menjadi mudah marah dan tidak sabar.⁴ *Creative Health Program* adalah salah satu bentuk terapi seni kreatif yang dapat menjadi sarana yang sederhana untuk meningkatkan *mood*. Aktivitas fisik dan interaksi sosial dengan teman sebaya di kegiatan ini dapat

memfasilitasi peningkatan *mood* akut walau hanya dilakukan sekali saja. Kegiatan ini belum pernah dilakukan di Indonesia dan belum ada penelitian yang mencari tahu pengaruh *Creative Health Program* terhadap *mood*. Maka, penting dilakukan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh *Creative Health Program* terhadap *mood* pada kalangan siswa sekolah dasar di Semarang.

1.2 Permasalahan Penelitian

1.2.1 Permasalahan Umum

Permasalahan umum penelitian ini adalah:

Apa pengaruh kegiatan *Creative Health Program* terhadap *mood* siswa sekolah dasar?

1.2.2 Permasalahan Khusus

Kemudian permasalahan umum dapat dijabarkan menjadi beberapa permasalahan khusus, antara lain:

- 1) Apakah terdapat perbedaan antara skor *mood* sebelum dan sesudah pada kelompok yang diberi perlakuan kegiatan *Creative Health Program*?
- 2) Apakah terdapat perbedaan antara skor *mood* sebelum dan sesudah pada kelompok yang tidak diberi perlakuan kegiatan *Creative Health Program*?
- 3) Apakah terdapat perbedaan antara skor *mood* antara kelompok yang diberikan perlakuan kegiatan *Creative Health Program* dengan kelompok yang tidak diberikan perlakuan kegiatan *Creative Health Program*?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah menganalisis pengaruh kegiatan *Creative Health Program* terhadap *mood* siswa sekolah dasar di Semarang.

1.3.2 Tujuan Khusus

- 1) Menganalisis perbedaan skor *mood* sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang mengikuti kegiatan *Creative Health Program*.
- 2) Menganalisis perbedaan skor *mood* sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang tidak mengikuti kegiatan *Creative Health Program*.
- 3) Menganalisis perbedaan skor *mood* antara kelompok yang diberikan perlakuan kegiatan *Creative Health Program* dengan kelompok yang tidak diberikan perlakuan kegiatan *Creative Health Program*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat untuk Ilmu Pengetahuan

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan mengenai pengaruh *Creative Health Program* terhadap *mood* siswa sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat untuk Pelayanan Kesehatan

Diharapkan hasil penelitian ini memberikan penjelasan aktual dan terkini mengenai pengaruh *Creative Health Program* terhadap *mood* siswa sekolah dasar.

1.4.3 Manfaat untuk Masyarakat

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan dan informasi serta kesadaran kepada masyarakat mengenai *Creative Health Program* sebagai kegiatan yang dapat berpengaruh terhadap *mood* siswa sekolah dasar.

1.4.4 Manfaat untuk Penelitian Selanjutnya

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi peneliti di masa depan untuk melakukan penelitian lanjutan mengenai *Creative Health Program* dan kaitannya dengan *mood* siswa sekolah dasar.

1.5 Keaslian Penelitian

Peneliti telah mengupayakan penelusuran pustaka dan tidak menjumpai adanya penelitian maupun publikasi yang telah menjawab pertanyaan penelitian ini:

Tabel 1. Tabel Orisinalitas

No.	Orisinalitas	Metode penelitian	Hasil penelitian
1.	Goto A, <i>et al.</i> . <i>Thinking and Acting with School Children in Fukushima: Implementation of a Participatory Theater Approach and Analysis of the Experiences of Teachers.</i> JMA	- Desain: deskriptif <i>cross sectional study</i> - Subjek: 6 guru dari sekolah yang telah mengikuti seminar <i>participatory theater</i> “ <i>mini workshop</i> ” tahun 2018 di kota Date, Fukushima - Variabel bebas: kegiatan <i>participatory</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan <i>workshop participatory theater</i> dapat menjadi cara guru-guru untuk menghargai kreativitas dan otonomi anak-anak dalam mengungkapkan masalah dalam komunitas, dan melihat

Journal. 2019;3(1): 67-72.	<i>theater workshop</i> - Variabel terikat: visualisasi pendapat guru mengenai - Instrumen: <i>text mining method</i>	“mini anak-anak sebagai penggerak di masyarakat. Analisis dan visualisasi data teks dari penelitian ini dapat memberikan gambaran ilmiah yang jelas tentang pendapat peserta dan membantu membagi pengalaman dari proyek pendidikan inovatif ini untuk kedepannya.
2. Maman, Z., <i>et al.</i> Analisis <i>Capacity Constrained Worker</i> Dengan Pendekatan Waktu Baku, Denyut Jantung dan <i>Profile of Mood States</i> (Studi Kasus Pada Industri Tempe “Muchlar” Kasihan Bantul). AGRITECH. 2014;34(3):322-329.	- Desain: deskriptif <i>Case Study</i> - Subjek: 10 pekerja bagian produksi UMKM Tempe Muchlar tahun 2014 - Variabel bebas: <i>mood</i> , denyut jantung, waktu baku, faktor lingkungan (suhu, kebisingan, pencahayaan). - Variable terikat: <i>Capacity Constrained Worker</i> - Instrumen: kuesioner <i>Profile of Mood States</i> (POMS), <i>Themorecorder (EXTECH RH520A-220)</i> , dan <i>Multifunction Environmental meter</i> .	Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>Capacity Constrained Worker</i> terjadi di stasiun pemisahan kulit bagian produksi UMKM Tempe Muchlar, menyebabkan target produksi tempe setengah jadi sebanyak 3.600 kg tidak tercapai pada pukul 12.00. Perbaikan dengan menurunkan suhu ruangan ke suhu normal dapat meningkatkan waktu baku pekerja, sehingga mencapai target produksi, dan meningkatkan pendapatan.
3. Zhang X, <i>et al.</i> <i>Association between Physical</i>	- Desain: deskriptif <i>cross-sectional study</i>	Isolasi selama epidemi COVID-19 menyebabkan

<i>Activity and Mood States of Children and Adolescents in Social Isolation during the COVID-19 Epidemic.</i> International Journal of Environmental Research and Public Health. 2020 Oct 21;17(20):7666.	- Subjek: 9979 siswa tingkat 4-6 di sekolah-sekolah dasar kota Yan'an. - Variabel bebas: aktivitas fisik - Variabel terikat: <i>mood</i> - Instrumen:	penurunan aktivitas fisik siswa sekolah dasar. Tingkat aktivitas fisik tinggi berhubungan dengan <i>mood</i> yang lebih baik di anak-anak. <i>International Physical Activity Questionnaire Short Form (IPAQ-SF)</i> dan kuesioner <i>Profile of Mood States (POMS)</i> .
--	--	--

Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan. Subjek penelitian ini adalah siswa sekolah dasar kelas 5 SDI Al-Alzhar 14 Semarang, SDI Hidayatullah dan SD Bukti Aksara, sedangkan penelitian sebelumnya dilakukan pada guru-guru di Fukushima, Jepang, dengan tujuan memvisualisasi pendapat guru. Belum terdapat pula penelitian yang menjelaskan pengaruh *Creative Health Program* terhadap *mood* siswa SD.

Penelitian oleh Maman, *et al.*, mengukur *mood* pada pekerja bagian produksi UMKM Tempe Muchlar tahun 2014 namun *mood* dalam penelitian Maman, *et al.*, digunakan sebagai variabel bebas sedangkan *mood* siswa sekolah dasar merupakan variabel terikat di penelitian ini.

Penelitian oleh Zhang, *et al.*, mengukur *mood* siswa sekolah dasar di kota Yan'an dalam situasi epidemi COVID-19 dengan menggunakan *Profile of Mood States (POMS)* namun tidak dilakukan intervensi *Creative Health Program*. Variabel bebas

dalam penelitian Zhang, *et al.*, adalah aktivitas fisik sedangkan variabel penelitian ini adalah pelaksanaan *Creative Health Program*.