

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Pengetahuan

2.1.1 Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan adalah suatu hasil dari rasa keingintahuan melalui proses sensoris, terutama pada mata dan telinga terhadap objek tertentu. Pengetahuan merupakan domain yang penting dalam terbentuknya perilaku terbuka atau *open behavior* (Donsu,2017). Pengetahuan atau knowledge adalah hasil penginderaan manusia atau hasil tahu seseorang terhadap suatu objek melalui panca indera yang dimilikinya. Panca indera manusia ada 5 yakni penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan perabaan. Pengetahuan seseorang sebagian besar diperoleh melalui indera pendengaran dan indera penglihatan (Notoatmodjo, 2010).

Pengetahuan dipengaruhi oleh faktor pendidikan formal dan sangat erat hubungannya. Diharapkan dengan pendidikan yang tinggi maka akan semakin luas pengetahuannya. Tetapi orang yang berpendidikan rendah juga tidak mutlak berpengetahuan rendah. Peningkatan pengetahuan tidak hanya diperoleh dari pendidikan formal saja, tetapi juga dapat diperoleh dari pendidikan non formal. Pengetahuan akan suatu objek mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan aspek negatif. Kedua aspek ini akan menentukan sikap seseorang. Semakin banyak aspek positif dan objek yang diketahui, maka akan menimbulkan sikap positif terhadap objek tertentu (Notoatmodjo, 2014).

2.1.2 Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (dalam Wawan dan Dewi, 2010) faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah sebagai berikut:

1. Faktor Internal

a. Pendidikan

Pendidikan dapat mempengaruhi seseorang termasuk juga perilaku akan pola hidup terutama dalam memotivasi untuk sikap berperan serta dalam pembangunan, pada umumnya makin tinggi pendidikan seseorang maka semakin mudah menerima informasi (Notoatmodjo, 2014). Pendidikan diperlukan untuk mendapatkan informasi berupa hal-hal yang dapat menunjang kesehatan sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup.

b. Umur

Bertambahnya umur seseorang, tingkat kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berfikir dan bekerja. Dari segi kepercayaan masyarakat seseorang yang lebih dewasa lebih dipercaya dari orang yang belum tinggi kedewasaannya. Ini ditentukan dari pengalaman dan kematangan jiwa.

2. Faktor Eksternal

a. Faktor Lingkungan

Lingkungan adalah seluruh kondisi yang ada di sekitar manusia dan pengaruhnya dapat mempengaruhi perkembangan dan perilaku individu atau kelompok.

b. Informasi

Salah satu faktor yang dapat memudahkan individu dalam memperoleh pengetahuan yaitu melalui informasi dari berbagai media.

2.1.3 Tingkatan Pengetahuan

Secara garis besar terdapat 6 tingkatan pengetahuan (Notoatmodjo, 2014), yaitu:

1. Tahu (*know*)

Pengetahuan yang dimiliki baru sebatas berupa mengingat kembali apa yang telah dipelajari sebelumnya, sehingga tingkatan pengetahuan pada tahap ini merupakan tingkatan yang paling rendah. Kemampuan pengetahuan pada tingkatan ini adalah seperti menguraikan, menyebutkan, mendefinisikan, menyatakan.

2. Memahami (*comprehension*)

Pengetahuan yang dimiliki pada tahap ini dapat diartikan sebagai suatu kemampuan menjelaskan tentang objek atau sesuatu dengan benar. Seseorang yang telah faham tentang pelajaran atau materi yang telah diberikan dapat menjelaskan, menyimpulkan, dan menginterpretasikan objek atau sesuatu yang telah dipelajarinya.

3. Aplikasi (*application*)

Pengetahuan yang dimiliki pada tahap ini yaitu dapat mengaplikasikan atau menerapkan materi yang telah dipelajarinya pada situasi kondisi nyata atau sebenarnya.

4. Analisis (*analysis*)

Kemampuan menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen yang ada kaitannya satu sama lain. Kemampuan analisis yang dimiliki seperti dapat menggambarkan (membuat bagan), memisahkan dan mengelompokkan, membedakan atau membandingkan.

5. Sintesis (*synthesis*)

Pengetahuan yang dimiliki adalah kemampuan seseorang dalam mengaitkan berbagai elemen atau unsur pengetahuan yang ada menjadi suatu pola baru yang lebih menyeluruh. Kemampuan sintesis ini seperti menyusun, merencanakan, mengategorikan, mendesain, dan menciptakan.

6. Evaluasi (*evaluation*)

Pengetahuan yang dimiliki pada tahap ini berupa kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Evaluasi dapat digambarkan sebagai proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternatif keputusan.

Tahapan pengetahuan tersebut menggambarkan tingkatan pengetahuan yang dimiliki seseorang setelah melalui berbagai proses seperti mencari, bertanya, mempelajari atau berdasarkan pengalaman.

2.1.4 Cara Memperoleh Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2014) membagi ke dalam dua bagian besar cara untuk memperoleh pengetahuan yaitu:

1. Cara Non Ilmiah atau Tradisional

Cara yang dilakukan manusia saat sebelum ditemukan cara dengan metode ilmiah. Cara ini dilakukan oleh manusia pada zaman dahulu kala dalam rangka memecahkan masalah termasuk dalam menemukan teori atau pengetahuan baru. Cara-cara tersebut melalui beberapa cara, yaitu: cara coba salah (*trial and error*), secara kebetulan, cara kekuasaan atau otoritas, pengalaman pribadi, cara akal sehat, kebenaran melalui wahyu, kebenaran secara intuitif, melalui jalan pikiran, induksi dan deduksi.

2. Cara Ilmiah atau Modern

Cara ilmiah ini dilakukan melalui cara-cara yang sistematis, logis dan ilmiah dalam bentuk metode penelitian. Penelitian dilaksanakan melalui uji coba terlebih dahulu sehingga instrumen yang digunakan valid dan reliabel dan hasil penelitiannya dapat digeneralisasikan pada populasi. Kebenaran atau pengetahuan yang diperoleh betul-betul dapat dipertanggung jawabkan karena telah melalui serangkaian proses yang ilmiah.

2.1.5 Pengukuran Pengetahuan

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang akan diukur dari subjek penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin kita ketahui

atau kita ukur dapat kita sesuaikan dengan tingkatan-tingkatan di atas (Notoatmodjo, 2012).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis pertanyaan objektif. Menurut Ari Kunto (2010), pertanyaan objektif merupakan jenis pertanyaan seperti pilihan ganda (*multiple choice*), betul salah dan pertanyaan menjodohkan dapat dinilai secara pasti oleh penilai.

Menurut Ari Kunto (2010), pengukuran tingkat pengetahuan dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu:

1. Pengetahuan baik bila responden dapat menjawab 76-100% dengan benar dari total jawaban pertanyaan.
2. Pengetahuan cukup bila responden dapat menjawab 56-75% dengan benar dari total jawaban pertanyaan.
3. Pengetahuan kurang bila responden dapat menjawab <56% dari total jawaban pertanyaan.

2.2 Konsep Anak Usia Sekolah

2.2.1 Pengertian Anak Usia Sekolah

Anak usia sekolah yaitu anak yang berusia 6-12 tahun. Mereka memiliki fisik lebih kuat dan memiliki sifat individual serta aktif dan tidak bergantung dengan orang tua. Masa sekolah merupakan masa dimana terjadi perubahan yang bervariasi pada pertumbuhan dan perkembangan anak yang akan dipengaruhi pembentukan karakteristik dan kepribadian anak (Diyantini, 2015). Pada masa sekolah anak sudah lebih aktif memilih makanan yang disukai atau disebut konsumen aktif. Kebutuhan energi lebih besar karena mereka lebih banyak melakukan aktifitas fisik, misalnya olahraga, bermain, atau membantu orang tua. Makanan yang beraneka ragam sangat bermanfaat bagi kesehatan yang optimal akan menghasilkan pertumbuhan yang optimal. Perhatian terhadap kesehatan sangatlah diperlukan, pendidikan juga digalakan untuk perkembangan mental yang mengacu pada *skill* anak. Anak usia sekolah biasanya mempunyai kebiasaan jajan makanan tinggi kalori yang rendah serat, sehingga sangat rentan terjadi kegemukan atau obesitas. Jajan merupakan hal yang lumrah dilakukan oleh anak-anak. Satu sisi jajan mempunyai aspek positif, dan dalam segi lainnya jajan juga bisa bermakna negatif. Jajan bisa diartikan makan diantara rentang waktu antara makan pagi dan makan siang yang relatif panjang, sehingga anak-anak memerlukan asupan gizi tambahan diantara kedua waktu tersebut (Istiany dan Rusilanti, 2013).

2.2.2 Ciri – ciri Anak Usia Sekolah

Secara umum karakteristik anak usia sekolah terbagi menjadi 4 karakter. Karakter yang pertama adalah senang bermain. Karakteristik yang kedua adalah senang bergerak, orang dewasa dapat duduk berjam-jam, sedangkan anak usia sekolah dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit. Karakteristik ketiga dari anak usia sekolah adalah anak senang bekerja dalam kelompok, dan yang keempat adalah senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Karakteristik anak usia sekolah umur 6-12 tahun antara lain:

1. Adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan kesehatan jasmani dan prestasi sekolah
2. Memiliki sikap yang cenderung untuk mematuhi peraturan-peraturan permainan tradisional
3. Ada kecenderungan memuji sendiri
4. Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak lain, jika hal itu dirasanya menguntungkan untuk meremehkan anak lain
5. Kalau tidak dapat menyelesaikan sesuatu soal, maka soalnya itu dianggap tidak penting.

Maka dalam anak usia sekolah ini bahwa faktor belajar menjadi faktor yang lebih menentukan perkembangan siswanya (Astri, 2012).

2.2.3 Karakteristik Biologis Anak Usia Sekolah

Antara usia 6 sampai 12 tahun, anak akan mengalami pertumbuhan untuk mencapai pertambahan tinggi badan 30-60 cm dan berat badannya akan bertambah hampir dua kali lipat. Tinggi rata-rata anak kelas 6 tahun adalah sekitar 116 cm dan berat badannya sekitar 21 kg. Perbedaan ukuran anak perempuan dan anak laki-laki pada periode ini sangat sedikit, walaupun anak laki-laki cenderung sedikit lebih tinggi dan lebih berat daripada anak perempuan (Wong, 2008).

2.2.4 Karakteristik Sosial Anak Usia Sekolah

Menurut Supriasa (2013), anak usia sekolah memiliki karakteristik sosial antara lain:

1. Perkembangan Emosi

Menginjak usia sekolah, anak mulai menyadari bahwa pengungkapan emosi secara kasar tidaklah diterima masyarakat. Emosi merupakan faktor dominan yang mempengaruhi tingkah laku individu, dalam hal ini termasuk pula perilaku belajar. Emosi yang positif, seperti perasaan senang, bergairah, bersemangat atau rasa ingin tahu akan mempengaruhi individu untuk mengonsentrasikan dirinya terhadap aktivitas belajar, seperti memperhatikan penjelasan guru, membaca buku, aktif dalam berdiskusi, mengerjakan tugas, dan disiplin dalam belajar.

2. Perkembangan Intelektual

Pada usia sekolah dasar anak sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual, atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut

kemampuan intelektual, atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif seperti membaca, menulis, dan menghitung. Kemampuan intelektual pada masa ini sudah cukup untuk menjadi dasar diberikannya berbagai kecakapan yang dapat mengembangkan pola pikir atau daya nalarnya. Kepada anak sudah dapat diberikan dasar-dasar keilmuan, seperti membaca, menulis, dan menghitung. Untuk mengembangkan daya nalarnya dengan melatih anak untuk mengungkapkan pendapat, gagasan atau penilaiannya terhadap berbagai hal, baik yang dialaminya maupun peristiwa yang terjadi di lingkungannya.

3. Perkembangan Psikologi

Psikologi perkembangan adalah cabang dari psikologi yang mempelajari secara sistematis perkembangan perilaku manusia secara ontogenik, yaitu mempelajari proses-proses yang mendasari perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri. Baik perubahan dalam struktur jasmani, perilaku, maupun fungsi mental manusia sepanjang rentang hidupnya, yang dimulai sejak konsepsi hingga menjelang mati. Kebiasaan jajan pada anak merupakan salah satu kebutuhan psikologis. Anak-anak yang memiliki kesempatan untuk jajan karena memiliki uang saku dan sering merasa bangga dan puas. Sebaliknya, mereka yang tidak memiliki uang saku sering kali mengalami perasaan tertekan karena mereka tidak dapat memperoleh kesempatan untuk jajan. Oleh karena itu, mereka lebih cenderung memilih jajanan yang murah dan memiliki kualitas gizi yang rendah. Itu sebabnya anak usia

sekolah sering terserang penyakit terutama sakit perut. Misalnya, saat anak memasuki usia sekolah, mereka sudah mengenal berbagai macam jajanan dan mereka lebih tertarik memilih jajanan dengan warna yang mencolok dan rasa yang unik.

2.3 Konsep *Soft Drink*

2.3.1 Pengertian *Soft Drink*

Soft Drink merupakan minuman yang tidak mengandung alkohol. *Soft Drink* merupakan minuman olahan dalam bentuk bubuk atau cair yang mengandung bahan makanan atau bahan tambahan lainnya baik alami atau sintetis yang dikemas dalam kemasan siap untuk dikonsumsi (Freitag dan Oktaviani, 2010).

2.3.2 Macam-macam *Soft Drink*

Secara umum, *Soft Drink* digolongkan menjadi dua jenis, yaitu:

1. *Soft drink* dengan karbonasi (*carbonated soft drink*)

Soft drink dengan karbonasi merupakan minuman yang dibuat dengan mengabsorpsikan gas-gas karbondioksida ke dalam minuman sehingga minuman tersebut memiliki gelembung-gelembung yang memberikan kesegaran dan efek kepuasan saat minum serta pelepas dahaga ketika haus (Freitag dan Oktaviani, 2010). Adapun contoh *soft drink* dengan karbonasi, yaitu *soft drink* rasa kola, stroberi, jeruk, lemon yang berasal dari empat merk (CocaCola, Big Cola, Fanta, Sprite).

2. *Soft drink* tanpa karbonasi

Soft drink tanpa karbonasi merupakan minuman dalam kemasan yang tidak mengandung karbondioksida. Adapun contoh *soft drink* tanpa

karbonasi, yaitu *soft drink* rasa jambu, jeruk, coklat, mangga, vanilla, leci yang berasal dari merk (Marimas, JasJus, Poplce).

2.3.3 Dampak Konsumsi *Soft Drink*

Dampak yang ditimbulkan pada anak usia sekolah jika mengkonsumsi *Soft Drink* dalam jumlah berlebih yaitu:

1. Mengalami Masalah Gigi (Karies)

Konsumsi *soft drink* secara berlebihan dapat mengakibatkan masalah pada gigi seperti karies (Risikesdas, 2018). Konsumsi makanan dan minuman yang mengandung gula secara berlebihan dapat memicu terjadinya penyakit dan gangguan kesehatan pada gigi. Bakteri dalam mulut mengubah gula menjadi asam yang dapat mengikis enamel pada gigi. Semakin tinggi tingkat konsumsi gula dalam sehari maka semakin tinggi pula risiko mengalami karies gigi (Kemenkes RI, 2019).

2. Mengalami Obesitas

Salah satu penyebab terjadinya obesitas adalah akibat pola makan yang tidak sehat atau kurangnya zat gizi dalam tubuh. Jumlah asupan energi yang berlebih menyebabkan kelebihan berat badan atau obesitas. Jenis makanan dengan kepadatan energi yang tinggi (tinggi lemak, gula, serta kurang serat) menyebabkan tidakseimbangan energi (Kemenkes RI, 2018). *Soft Drink* merupakan minuman yang tinggi kalori dan natrium tetapi rendah akan zat gizi. Konsumsi *Soft Drink* dalam jumlah besar dapat membuat berlebihnya asupan energi dan dapat mengakibatkan obesitas pada anak (Balitbangkes, 2014).

2.3.4 Faktor Yang Mempengaruhi Konsumsi *Soft Drink*

Menurut Alamsyah (2010), ada beberapa faktor yang mempengaruhi konsumen lebih memilih *Soft Drink* dibandingkan air mineral untuk melepas dahaga antara lain:

1. Faktor Internal

a. Usia

Faktor usia akan mempengaruhi seseorang memilih *soft drink*. Semakin banyak usia seseorang maka semakin sedikit ketertarikan untuk mengonsumsi *soft drink*. Konsumen di kelompok anak usia sekolah menunjukkan kecenderungan lebih besar memilih *soft drink*.

b. Pendidikan

Pendidikan konsumen mempengaruhi berapa luas pengetahuan konsumen tentang manfaat dan dampak dari jenis minuman ringan yang di konsumsi, sehingga akan lebih berhati-hati dalam menentukan pilihan.

2. Faktor Eksternal

a. Rasa Minuman

Rasa yang enak merupakan faktor penting dalam pertimbangan konsumen untuk memilih *Soft Drink*. Rasa *Soft Drink* yang menyegarkan lebih dipilih dibanding air mineral sebagai pelepas dahaga.

b. Aroma Minuman

Aroma juga menjadi faktor yang mempengaruhi seseorang mengkonsumsi *Soft Drink*. Karena aroma *Soft Drink* lebih kuat dan cenderung mengikat para konsumen khususnya siswa sekolah dasar yang lebih memilih jajanan yang menarik dari segi warna, rasa, dan aroma.

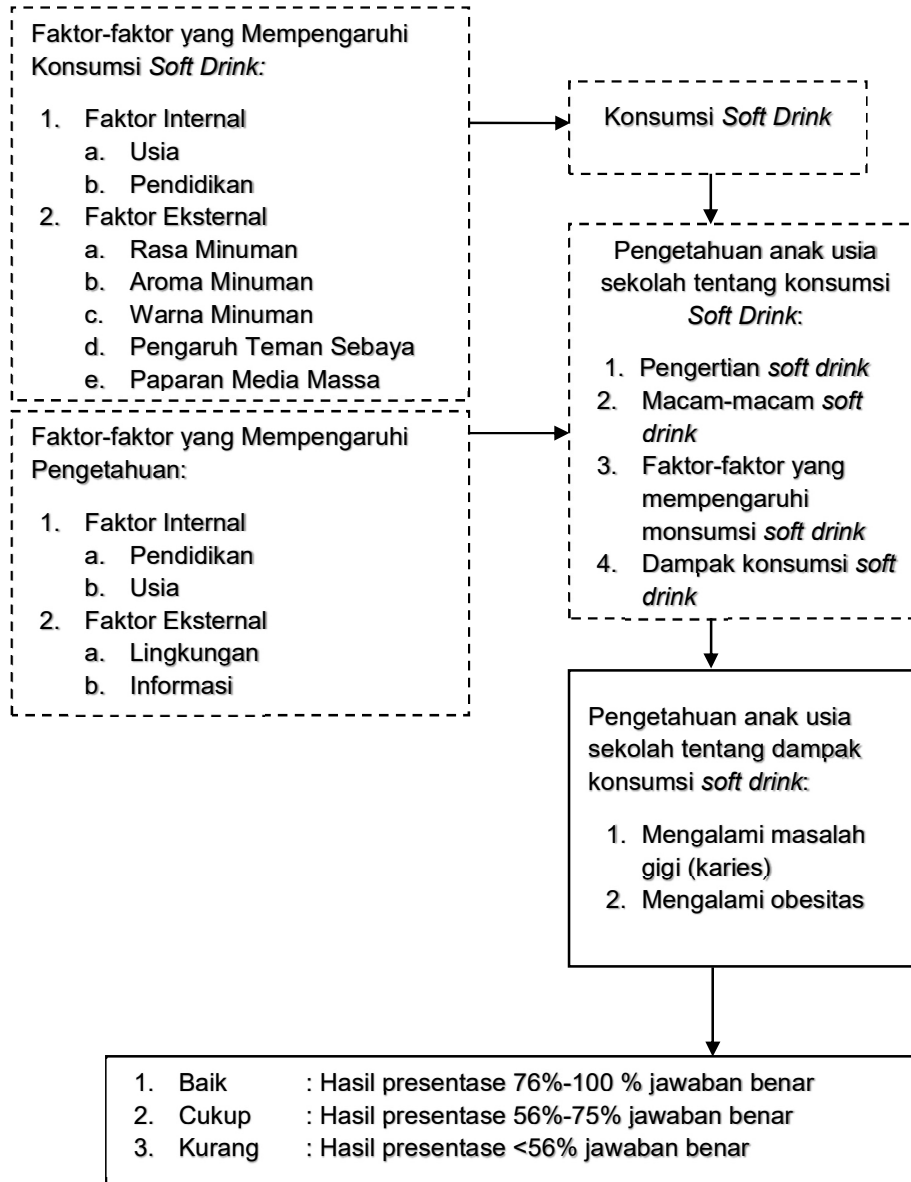
c. Pengaruh Teman Sebaya

Teman sebaya merupakan kelompok referensi yang memberikan pengaruh langsung terhadap sikap dan perilaku seseorang. Sikap yang dimiliki oleh teman sebaya juga memberi pengaruh karena di luar rumah anak cenderung mengikuti apa yang dilakukan temannya.

d. Paparan Media Massa

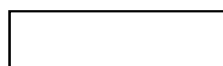
Salah satu faktor yang mempengaruhi konsumen memilih *Soft Drink* yaitu dari paparan media massa yang berisi promosi *Soft Drink*. Media massa yang berisi promosi *Soft Drink* berasal dari iklan di televisi, koran, majalah, baliho, dan poster.

2.4 Kerangka Konsep

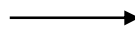


Gambar 2.4 Kerangka Konsep

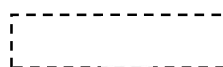
Keterangan :



: Diteliti



: Berpengaruh



: Tidak Diteliti



: Berhubungan

2.5 Deskripsi Kerangka Konsep

Berdasarkan kerangka konsep di atas, konsumsi *Soft Drink* pada anak usia sekolah dipengaruhi oleh faktor internal meliputi usia dan pendidikan, dan faktor eksternal meliputi rasa minuman, aroma minuman, warna minuman, pengaruh teman sebaya, dan paparan media massa. Dari faktor internal menyebutkan bahwa konsumsi *Soft Drink* disebabkan karena faktor pengetahuan. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi usia dan pendidikan. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan dan informasi. Oleh karena itu, anak usia sekolah perlu memiliki pengetahuan tentang dampak konsumsi *Soft Drink* yaitu mengalami masalah pada gigi (karies), mengalami obesitas. Dalam penelitian ini, yang akan diteliti adalah pengetahuan anak usia sekolah tentang dampak konsumsi *Soft Drink*.