**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

1. **Tinjauan Umum Terhadap Bahan Tambahan Makanan**
2. **Makanan**
3. **Definisi Makanan**

Setiap manusia yang ingin terus hidup dan sehat perlu makanan untuk dikonsumsi. Setiap hari minimal 45 jenis gizi harus dimasukkan kedalam tubuh manusia melalui makanan. Menurut Depkes (2002), status gizi merupakan tanda-tanda penampilan seseorang akibat keseimbangan antara pemasukan dan pengeluaran zat gizi yang berasal dari pangan yang dikonsumsi pada suatu saat berdasarkan pada kategori dan indikator yang digunakan.

Makanan merupakan kebutuhan pokok manusia yang dibutuhkan setiap saat dan dimanapun ia berada serta memerlukan pengelolaan yang baik dan benar agar bermanfaat bagi tubuh. Tanpa adanya makanan dan minuman, manusia tidak dapat melangsungkan hidupnya. Adapun pengertian makanan menurut *WHO (World Health Organization)* yaitu semua substansi yang diperlukan tubuh, kecuali air dan obat - obatan dan substansi - substansi yang dipergunakan untuk pengobatan (Putraprabu, 2008). Yang dimaksud dengan makanan dalam ilmu kesehatan adalah setiap substrat yang dapat di pergunakan untuk proses didalam tubuh. Terutama untuk membangun dan memperoleh tenaga bagi kesehatan sel (Irianto, 2004)

1. **Definisi Makanan Jajanan**

Makanan jajanan adalah makanan yang dibuat secara tradisional. Yang dimaksud dengan makanan jajanan adalah makanan dan minuman yang diolah oleh pengerajin makanan di tempat penjualan dan atau disajikan sebagai makanan siap santap untuk dijual bagi umum selain yang disajikan jasa boga, rumah makan/restoran, dan hotel. (Sri Sugiyatmi, 2006)

Makanan jajanan tidak hanya terbatas dalam bentuk makanan saja, tetapi juga termasuk minuman. Dengan demikian semua bentuk makanan dan minuman siap santap yang banyak dijual untuk umum di tempat-tempat keramaian atau tempat wisata, tempat-tempat bekerja, atau di pasar-pasar dapat digolongkan sebagai makanan jajanan. (Sri Sugiyatmi, 2006)

1. **Fungsi Makanan**

Fungsi makanan bagi tubuh manusia dapat dikelompokkan menjadi 3 bagian, yaitu :

1. Sebagai bahan penghasil energi yang berguna untuk segala kegiatan hidup
2. Sebagai bahan pembangun, yaitu untuk pertumbuhan dan perbaikan sel - sel tubuh yang rusak
3. Sebagai bahan pelindung dan pengatur kerja fisiologis tubuh agar tetap lancar dan teratur
4. **Kebiasaan Makan**
5. **Kebiasaan Makan yang Baik**

Kebiasaan makan yang baik, selain mencerdaskan seseorang juga meningkatkan kondisi tubuh dan memperoleh gairah atau semangat kerja yang tinggi. Yang dimaksud kebiasaan yang baik adalah:

1. Menyukai makanan yang bergizi
2. Waktu makan yang teratur
3. Menghindari makanan yang merugikan kesehatan
4. **Kebiasaan Makan yang Kurang Baik**
5. Suka jajan
6. Hanya menyukai makanan tertentu
7. Makan tidak teratur
8. Makan yang berlebihan (Maryati, 2000).
9. **Bahan Tambahan Makanan**
	1. **Definisi Bahan Tambahan Makanan**

Pengertian bahan tambahan pangan secara umum adalah bahan yang biasanya tidak digunakan sebagai makanan dan biasanya bukan merupakan komponen khas makanan, mempunyai atau tidak mempunyai nilai gizi, yang dengan sengaja ditambahkan kedalam makanan untuk maksud teknologi pada pembuatan, pengolahan penyiapan, perlakuan, pengepakan, pengemasan, dan penyimpanan (Cahyadi, 2006).

Bahan Tambahan Makanan adalah bahan atau campuran bahan yang secara alami bukan merupakan bagian dari bahan baku pangan, tetapi ditambahkan kepada pangan untuk mempengaruhi sifat atau bentuk makanan. Termasuk bahan tambahan makanan antara lain bahan pewarna, pengawet, penyedap rasa, anti gumpal, pemucat, dan pengental.

Pengertian atau definisi Bahan Tambahan Makanan cukup bervariasi tergantung pada Negara pemakai. Di Indonesia Bahan Tambahan Makanan diartikan sebagai bahan yang biasanya bukan merupakan *ingredient* khas makanan, mempunyai atau tidak mempunyai nilai gizi, yang dengan sengaja ditambahkan ke dalam makanan untuk maksud teknologi (termasuk organoleptik) pada pembuatan, pengolahan, penyiapan, perlakuan, pengepakan, pengemasan, penyimpanan atau pengangkutan makanan untuk menghasilkan (langsung atau tidak langsung) suatu komponen atau mempengaruhi sifat khas makanan tersebut.

Dari pengertian tersebut jelas bahwa yang dimaksud dengan Bahan Tambahan Makanan bukan merupakan unsur khas makanan dan tidak selalu memiliki nilai gizi. Bahan tersebut dengan sengaja ditambahkan pada makanan untuk keperluan teknologi dalam rangka mempengaruhi sifat dan bentuk makanan. Bahan - bahan yang mengandung nilai gizi seperti garam, gula, dan pasti tidak dianggap sebagai Bahan Tambahan Makanan, sebab bahan - bahan tersebut digunakan, dikenal, atau biasa dijual sebagai bahan makanan. Jadi bahan – bahan itu dimasukkan dalam golongan GRAS (*Generaly Recognized As Safe*).

* 1. **Tujuan Penambahan Bahan Tambahan Makanan**

Bahan tambahan makanan merupakan bahan yang tidak dikonsumsi langsung sebagai makanan dan tidak merupakan bahan baku makanan. Penambahan bahan tambahan makanan ke dalam makanan ditujukan untuk mengubah sifat-sifat makanan seperti bentuk, tekstur, warna, rasa, kekentalan, dan aroma, untuk mengawetkan, atau untuk mempermudah proses pengolahan. Secara khusus kegunaan Bahan Tambahan Makanan adalah untuk :

1. Mengawetkan makanan, dengan mencegah pertumbuhan mikroba perusak pangan atau mencegah terjadinya reaksi kimia yang dapat menurunkan mutu makanan
2. Membentuk makanan menjadi lebih baik, renyah, dan lebih enak di mulut
3. Memberikan warna dan aroma yang lebih menarik sehingga menarik selera
4. Meningkatkan kualitas makanan
5. Menghemat biaya.

Bahan Tambahan Makanan (BTM) beraneka ragam jenisnya. Sesuai dengan fungsinya, Bahan Tambahan Makanan dapat dibedakan menjadi 11 golongan , yaitu :

1. Antioksidan, yaitu Bahan Tambahan Makanan yang dapat mencegah atau menghambat proses oksidasi lemak sehingga tidak terjadi ketengikan
2. Antikempal, yaitu Bahan Tambahan Makanan yang dapat mencegah terjadinya gumpalan atau makanan yang menggumpal.
3. Pengempalan (penggumpalan) makanan yang berupa serbuk seperti tepung atau bubuk
4. Pengatur keasaman, yaitu Bahan Tambahan Makanan yang dapat mengasamkan, menetralkan, dan mempertahankan derajat keasaman
5. Pemanis buatan, yaitu Bahan Tambahan Makanan yang menyebabkan rasa manis pada makanan, yang tidak atau hampir tidak mempunyai nilai gizi
6. Pemutih atau pematang tepung, yaitu Bahan Tambahan Makanan yang dapat mempercepat proses pemutihan atau pematang tepung sehingga dapat memperbaiki mutu pemanggangan
7. Pengemulsi, pemantap, dan pengental, yaitu Bahan Tambahan Makanan yang dapat membantu terbentuknya dan memantapkan sistem disperse yang homogen pada makanan
8. Pengawet, yaitu Bahan Tambahan Makanan yang dapat mencegah atau menghambat fermentasi, pengasaman, atau penguraian lain pada makanan yang disebabkan oleh pertumbuhan mikroba
9. Pengeras, yaitu Bahan Tambahan Makanan yang dapat memperkeras atau mencegah melunaknya makanan
10. Pewarna, yaitu Bahan Tambahan Makanan yang dapat memperbaiki atau memberi warna pada makanan
11. Penyedap rasa dan aroma, penguat rasa, yaitu Bahan Tambahan Makanan yang dapat memberikan, menambah atau mempertegas rasa dan aroma
12. Sekuestran, yaitu Bahan Tambahan makanan yang dapat mengikat ion logam yang ada dalam pangan sehingga memantapkan warna, aroma, dan tekstur.

Penggunaan Bahan Tambahan Makanan tidak diperbolehkan untuk tujuan dibawah ini:

1. Menyembunyikan cara pembuatan atau pengolahan yang tidak baik.
2. Menipu konsumen, misalnya untuk memberi kesan baik pada suatu makanan yang dibuat dari bahan yang kurang baik mutunya.
3. Mengakibatkan penurunan nilai gizi pada makanan. Dalam praktek pembuatan makanan, termasuk dalam pembuatan makanan jajanan tradisional, sering terjadi penyimpangan atau pelanggaran mengenai penggunaan bahan tambahan pangan.

Penyimpangan atau pelanggaran tersebut pada umumnya berupa 4 :

1. Penggunaan Bahan Tambahan Makanan yang dilarang
2. Penggunaan Bahan Tambahan Makanan melebihi dosis yang diizinkan
3. Penggunaan bahan tambahan yang beracun atau bahan tambahan pangan secara berlebihan dapat membahayakan kesehatan masyarakat
4. Berbahaya bagi pertumbuhan generasi yang akan datang.
	* 1. **Tinjauan Umum Tentang Pengetahuan**
	1. **Pengetahuan**
	2. **Definisi**

Pengetahu an adalah kesan dalam pikiran manusia sebagai hasil penggunaan pancainderanya, yang berbeda sekali dengan kepercayaan (*belief*), takhayul (*superstition*) dan penerangan-penerangan yang keliru (*misinformation*).Pengetahuan juga merupakan hasil mengingat kembali kejadian yang pernah dialami baik secara sengaja maupun secara tidak sengaja dan ini terjadi setelah orang-orang melakukan kontak dan pengamatan terhadap suatu objek tertentu. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang (*overt behavior*).

Sebelum seseorang mengadopsi perilaku baru, didalam diri seseorang terjadi beberapa proses, yaitu:

a. Kesadaran (*awareness*) dimana orang tersebut menyadari dalam arti mengetahui terlebih dahulu terhadap stimulus.

b. Merasa tertarik (*interest*), terhadap stimulasi atau objek tertentu.

c. Evaluasi (*evaluation*), menimbang-nimbang terhadap baik dan tidaknya stimulus tersebut bagi dirinya.

d. Mencoba (*trial*), dimana subjek mulai mencoba melakukan sesuatu yang sesuai dengan keinginan stimulus.

e. Adopsi (*adoption*), diamana subjek telah berperilaku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran dan sikap terhadap stimulus.

* 1. **Tingkat Pengetahuan Dan Ranah Kognitif**

Pengetahuan yang dicakup dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan, yaitu:

1. Tahu (*know*), yaitu mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya termasuk *recall* terhadap sesuatu yang spesifik dari seluruh stimulus yang diterima.
2. Memahami (*comprehension*), yaitu kemampuan menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara luas.
3. Aplikasi (*application*), yaitu kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi nyata.
4. Analisis (*analysis*), yaitu suatu kemampuan untuk menjabarkan materi kedalam suatu struktur organisasi tersebut juga masih berkaitan satu sama lain.
5. Sintesis (*synthesis*), yaitu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru.
6. Evaluasi (*evaluation*), yaitu kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek.
	1. **Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan**
	2. Pendidikan

Semakin tinggi pendidikan seseorang maka semakin mudah ia menerima informasi dan pengetahuannya semakin banyak. Begitu juga sebaliknya.

* 1. Pekerjaan

Lingkungan pekerjaan dapat membuat seseorang mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baik secara langsung maupun tidak langsung.

* 1. Umur

Dengan bertambahnya umur, maka akan terjadi perubahan fisik dan fisiologis yang akan mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang.

* 1. Minat

Suatu kecendrungan dan keinginan akan menuntun seseorang untuk mencari lebih banyak informasi.

* 1. Pengalaman

Pengalaman akan memberikan ingatan dan kesan pada diri seseorang untuk membentuk sikap positif maupun negatif.

* 1. Kebudayaan lingkungan sekitar

Lingkungan berpengaruh dalam pembentukan sikap pribadi atau sikap seseorang.

* 1. Informasi

Kemudahan memperoleh informasi dapat membantu mempercepat seseorang untuk memperoleh pengetahuan yang baru.

1. **Cara Mengukur Tingkat Pengetahuan**

Menurut (Arikunto, 2006 : 97), bahwa pengukuran pengetahuan dapat diukur dari subyek penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin kita ketahui atau kita ukur dapat kita sesuaikan dengan tingkat pengetahuan tersebut diatas. Sedangkan kualitas pengetahuan pada masing – masing tingkat pengetahuan dapat dilakukan dengan skoring yaitu :

1) Tingkat pengetahuan baik bila skore atau nilai 76 – 100 %

2) Tingkat pengetahuan cukup baik bila skore atau nilai 56 – 75 %

3) Tingkat pengetahuan kurang baik bila skore atau nilai 40 – 55 %

4) Tingkat pengetahuan tidak baik bila skore atau nilai 0-39.

1. **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, 2003).

* + 1. **Tinjauan Umum Tentang Sikap**
1. **Sikap**
2. **Definisi Sikap**

Sikap merupakan reaksi atau respon seseorang terhadap suatu stimulus atau objek dan dalam kehidupan sehari hari bersifat emosional terhadap stimulus sosial. Sikap dianggap sebagai predisposisi dari tindakan atau perilaku.Sikap merupakan sindroma atau objek, sehingga sikap melibatkan pikiran, perasaan, perhatian dan gejala kejiwaan lainnya.

Alport menyatakan bahwa sikap memiliki 3 komponen utama yaitu kepercayaan terhadap suatu objek, kehidupan emosional atau evaluasi emosional dan kecendrungan untuk bertindak.

1. **Tingkatan Sikap**

1. Menerima (*receiving*), menunjukkan bahwa seseorang mau menerima stimulus yang diberikan.

2. Menanggapi (*responding*) yaitu memberikan tanggapan terhadap pertanyaan atau objek yang dihadapi.

3. Menghargai (*valuing*), menunjukkan bahwa subjek memberikan nilai positif terhadap objek atau stimulus.

4. Bertanggung Jawab (*responsible*) merupakan sikap yang paling tinggi tingkatan nya dengan mengambil resiko dan bertanggung jawab terhadap keputusan yang telah diambil.

1. **Faktor - faktor yang mempengaruhi sikap individu (Menurut Widayatun, TR 1999: 223) adalah :**
2. Faktor Intrinsik, meliputi: kepribadian, intelegensi, bakat, minat, perasaan serta kebutuhan dan motivasi seseorang.
3. Faktor Ekstrinsik, meliputi: faktor lingkungan, pendidikan, ideologi, ekonomi, politik dan hankam.
4. **Sedangkan menurut (Gerungan, W.A 2002: 155-156), faktor-faktor yang memegang peranan dalam pembentukan dan perubahan sikap adalah:**
5. Faktor *Intern.*

Di dalam diri pribadi manusia itu, yakni selektivitasnya sendiri, daya pilihanya sendiri, atau minat perhatiaannya untuk menerima dan mengolah pengaruh - pengaruh yang datang dari luar dirinya itu. Dan faktor - faktor *intern* itu turut ditentukan pula oleh motif-motif dan sikap lainnya yang sudah terdapat dalam diri pribadi orang itu.

1. Faktor *ekstern*

Antara lain: sifat, isi pandangan baru yang ingin diberikan itu, siapa yang mengemukakannya dan siapa yang menyokong pandangan baru tersebut, dengan cara bagaimana pandangan itu diterangkan, dan dalam situasi bagaimana sikap baru itu diperbincangkan (situasi interaksi kelompokkah, situasi orang sendiriankah, dll)

1. **Cara Mengukur Sikap**

Skala pengukuran sikap oleh Likert (Gable, 1986) dikutip dalam (Saiffudin, Azwar 2003: 139-140) merupakan metode penskalaan pernyataan sikap yang menggunakan distribusi respons sebagai dasar penentuan nilai skalanya. Dalam pendekatan ini tidak diperlukan adanya kelompok panel penilai *(judging group)* dikarenakan nilai skala setiap pernyataan tidak akan ditentukan oleh derajat favorabelnya masing-masing akan tetapi ditentukan oleh distribusi respons setuju atau tidak setuju dari sekelompok responden yang bertindak sebagai kelompok uji-coba *(pilot study).*

Untuk melakukan penskalaan dengan metode ini, pernyataan sikap telah ditulis berdasarkan kaidah penulisan pernyataan akan didasarkan pada rancangan skala yang telah ditetapkan. Responden akan diminta untuk menyatakan kesetujuan atau ketidaksetujuannya terhadap isi pernyataan dalam lima macam kategori jawaban, yaitu :sangat tidak setuju” (SS), “tidak setuju” (S), “setuju” (TS)

1. **Landasan Teori**

Secara umum makanan yang di sukai adalah makanan yang memenuhi selera atau citarasa/inderawi, yaitu dalam hal rupa, warna, bau, rasa, suhu, dan tekstur (Almatsier, 2001) . Agar makanan tampak lebih menarik, citarasa yang baik dan tahan lama biasanya diberi zat tambahan makanan. Zat tambahan makanan tidak berfungsi sebagai makanan tapi sengaja di tambahkan kedalam makanan untuk menghasilkan suatu komponen atau sifat khas makanan tersebut (Sinaga, 1993).

Bahan tambahan pangan secara umum adalah bahan yang biasanya tidak digunakan sebagai makanan dan biasanya bukan merupakan komponen khas makanan, mempunyai atau tidak mempunyai nilai gizi, yang dengan sengaja ditambahkan kedalam makanan untuk maksud teknologi pada pembuatan, pengolahan penyiapan, perlakuan, pengepakan, pengemasan, dan penyimpanan (Cahyadi, 2006).

Jajan (membeli makanan dan minuman jadi) banyak dilakukan orang Indonesia data SUSENAS memperlihatkan selama Tahun 1994–2004 sekitar 80% rumah tangga di Indonesia mengaku jajan. Bahkan selama kurun waktu itu presentasi pengeluaran rata – rata perkapita perbulan untuk jajan, meningkat dari 10,9 % pada tahun 1999 menjadi 12,4 % pada tahun 2004 (Vepriati, 2007).

Dunia anak, lebih mudah susupi dunianya karena mereka masih suka jajanan sembarang dengan pengetahuan seadanya dan kebutuhan pasar maka pedang pun dengan bebas berjualan menggunkan bahan makanan tambahan. Oleh karena itu, perlunya edukasi dan pengawasan penggunaan bahan tambahan makanan perlu di tingkatkan lagi. Contoh hasil penelitian perilaku siswa SD di kecamatan Medan Denai tentang makanan dan minuman jajanan yang mengandung bahan makanan tambahan diperoleh bahwa 77,8% siswa memiliki tingkat pengetahuan baik, 62,96% siswa memiliki sikap dalam kategori sedang dan 83,7% siswa dengan tindakan dalam kategori sedang (Sitorus, 2008).

1. **Kerangka Pikir**

 Bahan tambahan merupakan salah satu bahan yang digunakan para pedagang nakal, dimana banyak dari mreka masih belum mengetahui efek samping dari penggunakan bahan makanan tambahan berlebihan. Banyak dari mereka yang menggunakan bahan tersebut agar dagangannya laris masnis dan bisa bertahan lama, tetapi mereka tidak memperhitungkan dari segi kesehatan apabila di konsumsi berlebih. Sehingga perlunya pengetahuan dan sikap siswa siswi mengenai jajanan yang megandung bahan tambahan makanan di SMPN 3 Marawola agar mereka mereka bisa mengetahui makanan sehat dan yang di perlukan tubuh mereka apalagi dalam masa pertumbuhan seperti saat ini.

Pengetahuan

Siswa siswi SMPN 3 marawola

Bahan Tambahan Makanan

(BTM)

Sikap

Siswa siswi SMPN 3 marawola

Gambar 2.1. kerangka pikir