

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. *Sibling Rivalry*

1. Pengertian *Sibling Rivalry*

Sibling dalam konsep psikologi diartikan sebagai saudara laki-laki atau perempuan yang tinggal bersama dalam satu pengasuhan orang tua yang sama. *Sibling* dapat merupakan saudara kandung, saudara tiri, atau saudara adopsi. Hubungan antar *sibling* adalah yang abadi, *sibling* berbagi banyak hal dengan sesama *sibling* dan menerima atau menolak nilai-nilai yang sama dari orang tua yang sama menurut Bee dan Boyd dalam (Rahmawati, 2013).

Pengertian *Sibling rivalry* menurut Shafer dalam (Nopijar, 2007) adalah suatu kompetisi, kecemburuan dan kebencian antara saudara kandung, yang sering kali muncul saat hadirnya saudara yang lebih muda. *Sibling rivalry* menunjukkan persaingan, kecemburuan dan kemarahan antar saudara kandung baik laki-laki maupun perempuan, dengan dua atau lebih anak yang ada dalam keluarga.

Sibling rivalry merupakan suatu bentuk dari persaingan antara saudara kandung, kakak, adik yang terjadi karena seseorang merasa takut kehilangan kasih sayang dan perhatian dari orang tua, sehingga menimbulkan berbagai pertentangan dan akibat pertentangan tersebut dapat membahayakan bagi penyesuaian pribadi dan sosial seseorang (Putri, Deliana, & Hendriyani, 2013).

2. Penyebab *sibling rivalry*

Banyak penyebab *sibling rivalry*, antara lain (Lusa, 2010):

- a. Masing-masing anak bersaing untuk menentukan pribadi mereka, sehingga ingin menunjukan pada saudara mereka.
- b. Anak merasa kurang mendapatkan perhatian, disiplin, dan mau mendengarkan dari orang tua mereka.
- c. Anak-anak merasa hubungan dengan orang tua mereka terancam oleh kedatangan anggota keluarga baru/bayi.
- d. Tahap perkembangan anak baik fisik maupun emosi yang dapat mempengaruhi proses kedewasaan dan perhatian terhadap satu sama lain.
- e. Anak frustrasi karena merasa lapar, bosan atau letih sehingga memulai pertengkaran (memukul, mencubit, menendang, berteriak).
- f. Kemungkinan, anak tidak tahu cara untuk mendapatkan perhatian atau memulai permainan dengan saudara mereka.
- g. Dinamika keluarga dalam memainkan peran.
- h. Pemikiran orang tua tentang agresi dan pertengkaran anak yang berlebihan dalam keluarga anak normal.
- i. Tidak memiliki waktu untuk berbagi, berkumpul bersama dengan anggota keluarga.
- j. Orang tua mengalami stress dalam menjalani kehidupannya.
- k. Anak-anak mengalami stress dalam kehidupannya.
- l. Cara orang tua memperlakukan anak dan menangani konflik yang terjadi pada mereka.

3. Ciri khas *sibling rivalry*

Reaksi *sibling rivalry* yang dikemukakan oleh Shaffer 2009 dalam (Rahmawati, 2013) yaitu :

- a. Berperilaku *agresif* atau *resentment* (kekesalan, kemarahan, atau kebencian).

Perasaan kesal dan marah akibat perlakuan yang berbeda dari orang tua dilampirkan kepada saudaranya (adik/kakak). Hurlock (2005) juga menyampaikan bahwa kecemburuan terhadap saudara kandung dapat ditunjukkan melalui perilaku *agresif* tersebut seperti memukul, mencakar, melukai, dan berusaha mengalahkan saingannya (saudaranya), melempar barang, menyerang orang tua dan sebagainya.

- b. Kompetisi atau semangat untuk bersaing (tidak suka kalah)

Persaingan saudara ini mengakibatkan salah satu atau antar saudara kandung berusaha menang dari saudaranya atau tidak suka kalah dari saudaranya. Anak-anak bersaing dan menganggap kelebihan mereka sebagai cara untuk mendapatkan perhatian.

- c. Perasaan iri dengan mencari perhatian

Biasanya ditunjukkan dengan mencari perhatian secara berlebihan seperti salah satu anak menyakiti dirinya sendiri saat melihat orang tua memuji saudaranya agar orang tua mengalihkan perhatiannya kepadanya (Woolfson, 2005). Anak juga menunjukkan dengan sikap sebaliknya yaitu anak menjadi penurut dan patuh hal ini dilakukan untuk memperebutkan perhatian orang tua.

4. Dampak *sibling rivalry*

Sibling rivalry menimbulkan akibat dampak positif dan negatif terhadap perkembangan anak Havnes 2010 dalam (Rahmawati, 2013).

Dampak – dampak tersebut antara lain :

a. Dampak positif

Dampak dari *sibling rivalry* ini yaitu saat saudara lahir, anak yang lebih tua telah mengembangkan kemandirian penuh, terutama dalam bermain, dan peningkatan kemampuan untuk bertanggung jawab yang mengarah ke konsep diri yang lebih bagus.

b. Dampak negatif

Sibling rivalry dapat menimbulkan akibat yang negatif yaitu mencederai saudaranya seperti anak akan memukul, mendorong, dan mencakar lawannya, sedangkan pada anak yang lebih besar cenderung akan memaki saudara atau menganggap saudara sebagai lawan.

5. Faktor-faktor yang menyebabkan *sibling rivalry*

Hurlock (2006), menyebutkan bahwa *sibling rivalry* disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain :

a. Sikap orang tua

Sikap orang tua terhadap anak dipengaruhi oleh keinginan atau harapan orang tua terhadap anaknya. Sebagai contoh, bila salah satu anak memenuhi harapan orang tua dari pada anak yang lain menyebabkan orang tua menjadi lebih sayang terhadap anak tersebut. Hal inilah yang akan menimbulkan rasa persaingan, kecemburuan, serta

kemarahan anak terhadap orang tua dan saudaranya. Hal tersebut tidak jarang menyebabkan anak menganggap bahwa orang tua pilih kasih dan mereka membenci saudara mereka. Sikap demikianlah yang menumbuhkan rasa iri hati dan permusuhan yang akan mempengaruhi hubungan saudara kandung dan keluarga.

b. Urutan posisi

semua keluarga kecuali keluarga dengan satu anak, semua anak memberi peran menurut urutan kelahirannya dan mereka diharapkan memerankan peran tersebut. Jika semua menyukai peran yang diberikan, maka kemungkinan terjadi perselisihan akan kecil. Sebaliknya, jika anak tidak menyukai peran yang diberikan, maka kemungkinan terjadi perselisihan besar sekali.

c. Jenis kelamin

Anak laki-laki dan perempuan bereaksi sangat berbeda terhadap saudara laki-laki dan perempuannya. Jenis kelamin yang sama lebih sering menimbulkan reaksi *sibling rivalry* dibanding jenis kelamin yang berbeda. Hal tersebut disebabkan jenis kelamin yang sama pada saudara sekandung dapat menjadi pemicu terjadinya iri akibat dari kebutuhan dan karakteristik yang sama pula.

d. Perbedaan usia

Perbedaan mempengaruhi cara mereka bereaksi terhadap saudaranya satu sama lain. Bila perbedaan usia itu besar, hubungan akan lebih ramah, saling mengasihi daripada bila usia mereka

berdekatan. Bila usia berdekatan, orang tua cenderung mengharapkan anak yang lebih tua menjadi model yang baik. Sebaliknya, yang lebih muda diharapkan dapat meniru yang lebih tua. Hal ini menyebabkan buruknya hubungan antar saudara kandung.

e. Jumlah saudara

Jumlah saudara yang kecil cenderung menghasilkan hubungan yang lebih banyak perselisihan daripada jumlah saudara yang lebih besar. Hal ini dikarenakan, bila ada anak dua atau tiga anak dalam keluarga, mereka lebih sering bersama jika jumlahnya besar dan orang tua mengharapkan mereka bermain dan melakukan berbagai hal bersama sehingga perselisihan saudara kandung berkurang. Apabila keluarga dengan banyak anak, disiplin orang tua cenderung otoriter, permusuhan dan sikap antagonis antar anak cenderung terbuka. Sehingga tercipta suasana yang diwarnai perselisihan.

6. Mengatasi *sibling rivalry*

Beberapa hal yang perlu diperhatikan orang tua untuk mengatasi *sibling rivalry*, sehingga anak dapat bergaul dengan baik, antara lain (Lusa, 2010):

- a. Tidak membandingkan antara anak satu sama lain.
- b. Membiarkan anak menjadi diri pribadi mereka sendiri.
- c. Menyukai bakat dan keberhasilan anak-anak anda.
- d. Membuat anak-anak mampu bekerja sama daripada bersaing antara satu sama lain.

- e. Memberikan perhatian setiap waktu atau pola lain ketika konflik biasa terjadi.
- f. Mengajarkan anak-anak anda cara-cara positif untuk mendapatkan perhatian dari satu sama lain.
- g. Bersikap adil sangat penting, tetapi disesuaikan dengan kebutuhan anak. Sehingga adil bagi anak satu dengan yang lain berbeda.
- h. Merencanakan kegiatan keluarga yang menyenangkan bagi semua orang.
- i. Menyakinkan setiap anak mendapatkan waktu yang cukup dan kebebasan mereka sendiri.
- j. Orang tua tidak perlu langsung campur tangan kecuali saat tanda-tanda akan kekerasan fisik.
- k. Orang tua harus dapat berperan memberikan otoritas kepada anak-anak.
- l. Orang tua dalam memisahkan anak-anak dari konflik tidak menyalahkan satu sama lain.
- m. Jangan memberi tuduhan tertentu tentang negatifnya sifat anak.
- n. Kesabaran dan keuletan serta contoh-contoh yang baik dari perilaku orang tua sehari-hari adalah cara pendidikan anak-anak untuk menghindari *sibling rivalry* yang paling bagus.

B. Anak Usia Dini

1. Pengertian anak usia prasekolah

Menurut Beichler dan Snowman (Yulianti, 2010), anak usia dini adalah anak yang berusia 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini

(Augusta, 2012) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio, emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus dan sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Usia anak prasekolah adalah anak-anak yang memasuki usia 3 hingga 6 tahun dan biasanya mengikuti program sekolah atau kindergarten (Potter & Perry, 2009).

2. Perkembangan anak usia prasekolah

Teori perkembangan ini dikemukakan oleh Erikson (1950) dalam (Santrock, 2007) yang menyatakan bahwa perkembangan anak selalu dipengaruhi oleh motivasi utama manusia bersifat sosial dan mencerminkan suatu keinginan untuk berhubungan dengan orang lain. Teori Erikson meliputi delapan tahap perkembangan manusia yaitu : tahap kepercayaan versus ketidakpercayaan (masa bayi tahun pertama), tahap otonomi versus malu dan ragu-ragu (masa bayi akhir dan kanak-kanak 1-3 tahun), tahap inisiatif versus rasa bersalah (masa kanak-kanak awal atau tahun prasekolah 3-5 tahun), tahap kerja keras versus rasa inferior (masa kanak-kanak tengah dan akhir usia SD 6 tahun), tahap identitas versus kebingungan identitas (masa remaja 10-20 tahun), tahap keitiman versus isolasi (masa dewasa awal 20-30 tahun), tahap generativitas versus stagnasi (masa dewasa tengah 40-50 tahun), tahap integritas versus keputusasaan (masa dewasa 60 tahun keatas).

Perkembangan anak usia prasekolah berdasarkan teori Erikson termasuk dalam tahap perkembangan ketiga yaitu inisiatif versus rasa bersalah, terjadi selama tahun prasekolah. Begitu anak prasekolah memasuki dunia sosial yang lebih luas, mereka menghadapi tantangan. Perilaku yang aktif dan bertujuan diperlukan untuk menghadapi tantangan ini. Anak diminta untuk memikirkan tanggung jawab. Mengembangkan rasa tanggung jawab meningkatkan inisiatif. rasa bersalah yang tidak nyaman dapat muncul jika anak tidak bertanggung jawab dan dibuat merasa sangat cemas (Santrock, 2007).

3. Karakteristik anak usia prasekolah

Karakteristik anak usia prasekolah menurut (Yusriana, 2012) adalah sebagai berikut :

a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.

Anak usia prasekolah sangat ingin tahu tentang dunia sekitarnya. Pada usia 3-6 tahun anak sering membongkar pasang segala sesuatu untuk memenuhi rasa ingin tahunya. Anak juga mulai gemar bertanya meski dalam bahasa yang masih sangat sederhana.

b. Merupakan pribadi yang unik.

Meskipun banyak kesamaan dalam pola umum perkembangan anak usia prasekolah, setiap anak memiliki kekhasan tersendiri dalam hal bakat, minat, gaya belajar, dan sebagainya. Keunikan ini berasal dari faktor genetis dan juga lingkungan.

c. Suka berfantasi dan berimajinasi.

Fantasi adalah kemampuan membentuk tanggapan baru dengan pertolongan tanggapan yang sudah ada. Imajinasi adalah kemampuan anak untuk menciptakan obyek atau kejadian tanpa didukung data yang nyata.

d. Masa paling potensial untuk belajar.

Masa itu sering disebut juga sebagai “*golden age*” atau usia emas. Karena pada rentang usia itu anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat di berbagai aspek.

e. Menunjukkan sikap egosentris .

Pada usia ini anak memandang segala sesuatu dari sudut pandangnya sendiri. Anak cenderung mengabaikan sudut pandang orang lain. Hal itu terlihat dari perilaku anak yang masih suka berebut mainan, menangis, atau merengek sampai keinginannya terpenuhi.

f. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek.

Anak usia prasekolah memiliki rentang perhatian yang sangat pendek. Perhatian anak akan mudah teralih pada hal lain terutama yang menarik perhatiannya.

g. Sebagai bagian dari makhluk sosial.

Anak usia prasekolah mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebayanya. Ia mulai belajar berbagi, mau menunggu giliran, dan mengalah terhadap temannya. Melalui interaksi sosial ini anak membentuk konsep dirinya. Ia mulai belajar bagaimana caranya agar ia

bisa diterima di lingkungan sekitarnya. Dalam hal ini anak mulai belajar untuk berperilaku sesuai tuntutan dari lingkungan sosialnya karena ia mulai merasa membutuhkan orang lain dalam kehidupannya.

C. Pengetahuan

1. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil 'tahu', dan ini terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengindraan terjadi melalui pancaindra manusia, yakni: indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga (Notoatmodjo, 2007).

Menurut Notoatmodjo (2007) Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang (*over behavior*), karena dari pengalaman dan penelitian ternyata perilaku yang didasarkan oleh pengetahuan akan lebih langgeng daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan.

Penelitian Rogers (1974) dalam (Notoatmodjo, 2007) mengungkapkan bahwa sebelum orang mengadopsi perilaku baru (berperilaku baru), dalam diri orang tersebut terjadi proses yang berurutan, yang disebut AIETA, yakni:

- a. *Awarner* (kesadaran) dimana orang tersebut menyadari dalam arti mengetahui terlebih dahulu terhadap stimulus (obyek).
- b. *Interest* (merasa tertarik) terhadap stimulus atau objek tersebut. Di sini sikap subjek sudah mulai timbul.

- c. *Evaluation* (menimbang-nimbang) terhadap baik dan tidaknya stimulus tersebut bagi dirinya. Hal ini berarti sikap responden sudah lebih baik lagi.
- d. *Trial*, dimana subjek mulai mencoba melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang dikehendaki oleh stimulus.
- e. *Adoption*, dimana subjek telah berperilaku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran, dan sikapnya terhadap stimulus.

2. Tingkat pengetahuan

Tingkatan pengetahuan menurut Taksonomi Blomm dalam (Anderson & Krathwohl, 2010) yang dicakup dalam domain kognitif mempunyai enam tingkatan, yaitu:

a. Mengingat (*Remember*)

Mengingat merupakan usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lampau, baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Mengingat merupakan dimensi yang berperan penting dalam proses pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*) dan pemecahan masalah (*problem solving*). Kemampuan ini dimanfaatkan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang jauh lebih kompleks. Mengingat meliputi mengenali (*recognition*) dan memanggil kembali (*recalling*).

b. Memahami/mengerti (*Understand*)

Memahami/mengerti berkaitan dengan membangun sebuah pengertian dari berbagai sumber seperti pesan, bacaan, dan komunikasi.

Memahami/mengerti berkaitan dengan aktivitas mengklarifikasikan (*classification*) dan membandingkan (*comparing*). Mengklarifikasikan akan muncul ketika seseorang berusaha mengenali pengetahuan yang merupakan anggota dari kategori pengetahuan tertentu. Mengklarifikasikan berawal dari suatu contoh atau informasi yang spesifik kemudian ditemukan konsep dan prinsip umumnya. Membandingkan merujuk pada identifikasi persamaan dan perbedaan dari dua atau lebih obyek, kejadian, ide, permasalahan, atau situasi. Membandingkan berkaitan dengan proses kognitif menemukan satu persatu ciri-ciri dari obyek yang diperbandingkan.

c. Menerapkan (*Apply*)

Menerapkan menunjuk pada proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Menerapkan berkaitan dengan dimensi pengetahuan procedural (*procedural knowledge*). Menerapkan meliputi kegiatan menjalankan prosedur (*executing*) dan mengimplementasikan (*implementing*).

d. Menganalisis (*Analyze*)

Menganalisis merupakan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan masalah. Menganalisis berkaitan dengan proses kognitif memberi atribut (*attributeing*) dan mengorganisasikan (*organizing*).

e. Mengevaluasi (*Evaluate*)

Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang telah ada. Kriteria yang biasanya digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Evaluasi meliputi mengecek (*checking*) dan mengkritisi (*critiquing*). Mengecek mengarahkan pada kegiatan pengujian hal-hal yang tidak konsisten atau kegagalan dari suatu operasi produk. Jika dikaitkan dengan proses berpikir merencanakan dan mengimplementasikan maka mengecek akan mengarah pada penetapan sejauh mana suatu rencana berjalan dengan baik. Mengkritisi mengarah pada penilaian suatu produk atau operasi berdasarkan kriteria dan standar eksternal. Mengkritisi berkaitan erat dengan berpikir kritis.

f. Menciptakan (*Create*)

Menciptakan mengarah pada proses kognitif meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya. Menciptakan meliputi menggeneralisasikan (*generating*) dan memproduksi (*producing*). Menggeneralisasikan merupakan kegiatan merepresentasikan permasalahan dan penemuan alternatif hipotesis yang diperlukan. Menggeneralisasikan ini berkaitan dengan berpikir divergen yang merupakan inti dari berpikir kreatif. Memproduksi berkaitan erat dengan dimensi pengetahuan yang lain

yaitu pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan metakognisi.

3. Cara memperoleh pengetahuan

Menurut (Notoatmodjo, 2010) cara memperoleh pengetahuan untuk memperoleh kebenaran pengetahuan sepanjang sejarah, dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu :

a. Cara tradisional atau Non-Ilmiah

Cara tradisional untuk memperoleh pengetahuan, diantaranya sebagai berikut :

1) Cara Coba-Salah (*Trial and Error*)

Cara yang paling tradisional, yang pernah digunakan oleh manusia dalam memperoleh pengetahuan yaitu melalui cara coba-coba atau yang lebih dikenal "*trial and error*". Cara ini telah dipakai orang sebelumnya adanya kebudayaan, bahkan mungkin sebelumnya adanya peradaban. Pada waktu itu seseorang apabila menghadapi masalah, upaya pemecahannya dengan cara coba-coba saja. Cara coba-coba ini di lakukan dengan menggunakan memecahkan masalah, apabila tidak berhasil dicoba kemungkinan yang lain sampai masalah terselesaikan.

2) Cara Kekuasaan atau *Otoriter*

Sumber pengetahuan tersebut berupa pemimpin-pemimpin masyarakat baik formal maupun informal, ahli agama, pemegang pemerintah dan sebagainya. Dengan kata lain, pengetahuan tersebut

diperoleh berdasarkan pada otoritas atau kekuasaan, baik tradisi otoritas pemerintahan, otoritas pemerintahan agama maupun ahli ilmu pengetahuan. Dalam prinsip ini orang lain berpendapat yang dikemukakan oleh orang yang mempunyai otoritas tanpa menguji dulu atau membuktikan kebenarannya, baik secara fakta empiris atau penalaran sendiri.

3) Berdasarkan pengalaman pribadi

Pengalaman pribadi dapat dijadikan sebagai upaya untuk memperoleh pengetahuan. Hal ini dilakukan dengan cara mengulang kembali pengalaman yang diperoleh dalam memecahkan masalah yang di hadapi pada masa lalu, bila gagal dengan cara tersebut tidak akan mengulangi cara itu dan berusaha untuk mencari cara lain sehingga dapat berhasil memecahkan masalah.

4) Melalui jalan pikiran

Sejalan dengan perkembangan kebudayaan umat manusia, cara berpikir manusia pun ikut berkembang. Dari sini manusia telah mampu menggunakan penalaran dalam memperoleh kebenaran pengetahuan manusia telah menggunakan jalan pikiran, baik melalui deduksi maupun induksi.

5) Induksi

Induksi adalah proses penarikan kesimpulan yang dimulai dari pernyataan-pernyataan khusus ke pernyataan yang bersifat umum. Hal ini berarti dalam berfikir induksi pembuatan kesimpulan tersebut

berdasarkan pengalaman-pengalaman empiris yang ditangkap indra kemudian disimpulkan kedalam suatu konsep yang memungkinkan seseorang untuk memahami suatu gejala.

6) Deduksi

Deduksi adalah pembuatan kesimpulan dari pernyataan-pernyataan umum ke khusus. Di dalam proses berpikir deduksi berlaku bahwa sesuatu yang dianggap benar secara umum pada kelas tertentu, berlaku juga kebenaran pada suatu peristiwa yang terjadi pada setiap yang termasuk dalam kelas itu.

7) Secara Kebetulan

Penemuan kebenaran secara kebetulan terjadi karena tidak disengaja oleh orang yang bersangkutan.

8) Akal Sehat

Akal sehat kadang-kadang dapat menentukan teori atau kebenaran. Misalnya pemberian hadiah dan hukuman merupakan cara yang masih dianut oleh banyak orang untuk mendisiplinkan anak dalam konteks pendidikan.

9) Kebenaran Melalui Wahyu

Ajaran dan dogma agama suatu kebenaran yang diwahyukan dari Tuhan melalui para Nabi. Kebenaran ini harus diterima dan diyakini oleh pengikut-pengikut agama yang bersangkutan, terlepas dari apakah kebenaran tersebut rasional atau tidak.

10) Kebenaran Intuitif

Kebenaran secara Intuitif diperoleh manusia secara cepat sekali melalui proses diluar kesadaran tanpa melalui proses penalaran atau berpikir. Kebenaran yang diperoleh melalui intuitif sukar dipercaya karena kebenaran itu tidak menggunakan cara rasional dan sistematis.

b. Cara Modern

Cara baru memperoleh pengetahuan pada dewasa ini lebih sistematis, logis, ilmiah yang disebut dengan metode penelitian ilmiah. Kemudian metode berpikir induktif yang dikembangkan oleh B.Barcon dilanjutkan oleh Van Dalen bahwa dalam memperoleh kesimpulan dilakukan dengan mengadakan observasi langsung dan membuat pencatatan terhadap semua fakta sehubungan dengan objek yang di amati.

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Menurut (Notoatmodjo, 2010), ada beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang yaitu:

a. Pendidikan

Pendidikan adalah suatu usaha untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan didalam dan diluar sekolah dan berlangsung seumur hidup.

b. Media masa/sumber informasi

Sebagai sarana komunikasi, berbagai bentuk media masa seperti televisi, surat kabar, majalah, internet, dan lain-lain mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan opini dan kepercayaan orang.

c. Sosial budaya dan ekonomi

Kebiasaan dan tradisi yang dilakukan oleh orang-orang tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan baik atau buruk.

d. Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada disekitar individu, baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial.

e. Pengalaman

Pengalaman sebagai sumber pengetahuan adalah suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh dalam memecahkan masalah yang dihadapi masalah.

5. Pengukuran pengetahuan

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau kuesioner 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 dibawah ini Menurut (Notoatmodjo, 2010) yaitu :

- a. Baik, bila subjek mampu menjawab dengan benar 76-100%.
- b. Cukup, bila subjek mampu menjawab dengan benar 56-75%.
- c. Kurang, bila subjek mampu menjawab dengan benar <56%.

D. Perilaku

1. Pengertian Perilaku

Menurut Notoatmodjo (2007) perilaku manusia adalah semua tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas, baik yang dapat diamati secara langsung ataupun secara tidak langsung.

Menurut Ensiklopedi Amerika dalam (Notoatmodjo, 2007) perilaku diartikan sebagai suatu aksi dan reaksi organisme terhadap lingkungannya. Hal ini berarti bahwa perilaku baru terjadi apabila ada sesuatu yang diperlukan untuk menimbulkan reaksi, yakni yang disebut rangsangan. Dengan demikian, maka tentu rangsangan tertentu akan menghasilkan reaksi atau perilaku tertentu.

Robert Kwich 1974 dalam (Notoatmodjo, 2007) menyatakan bahwa perilaku adalah tindakan atau perbuatan suatu organisme yang dapat diamati dan bahkan dapat dipelajari.

Skinner 1938 dalam (Notoatmodjo, 2007) seorang ahli perilaku mengemukakan bahwa perilaku merupakan hasil hubungan antara perangsang (*stimulus*) dan tanggapan respon. Ia membedakan adanya respon, yakni :

- a. Responden respons atau *reflexive response*, ialah respon yang ditimbulkan oleh rangsangan-rangsangan tertentu. Perangsangan-perangsang yang semacam ini disebut *eliciting* stimulasi, karena menimbulkan respon-respon yang relative tetap. Responden respons

(*respondent behavior*) ini mencakup juga emosi respons atau *emotional behavior*. *Emotional response* ini timbul karena hal yang kurang menyenangkan organisme yang bersangkutan.

- b. *Operant response* atau instrumental respons, adalah respons yang timbul dan berkembangnya diikuti oleh perangsang tertentu. Perangsang semacam ini disebut *reinforcing stimulus* atau *reinforce*, karena perangsangan-perangsangan tersebut memperkuat respons yang telah dilakukan oleh organisme. Oleh sebab itu, perangsang yang demikian itu mengikuti atau memperkuat sesuatu perilaku tertentu yang telah dilakukan.

Di dalam kehidupan sehari-hari, respons jenis pertama (*respondent response* atau *respondent behavior*) sangat terbatas keberadaannya pada manusia. Hal ini disebabkan karena hubungan yang pasti antara stimulus dan respons kemungkinan untuk memodifikasinya adalah sangat kecil. Sebaliknya *operant response* atau *instrumental behavior* merupakan bagian terbesar dari perilaku manusia, dan kemungkinan untuk memodifikasi sangat besar, bahkan dapat dikatakan tidak terbatas. Fokus teori Skinner ini adalah pada respons atau jenis perilaku yang kedua ini.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku

Menurut Lawrence Green 1980 dalam (Notoatmodjo 2007), faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku, antara lain :

- a. Faktor predisposisi (*predisposing factor*), yang terwujud dalam pengetahuan, sikap, kepercayaan, keyakinan, nilai-nilai, dan sebagainya.

- b. Faktor pendukung (*enabling factor*), yang terwujud dalam lingkungan fisik, tersedia atau tidak tersedianya fasilitas-fasilitas atau sarana-sarana kesehatan, misalnya puskesmas, obat-obatan, alat-alat seterils, dan sebagainya.
- c. Faktor pendorong (*reinforcing factor*), yang terwujud dalam sikap dan perilaku petugas kesehatan atau petugas lain, yang merupakan kelompok referensi dari perilaku masyarakat.

3. Prosedur pembentukan perilaku

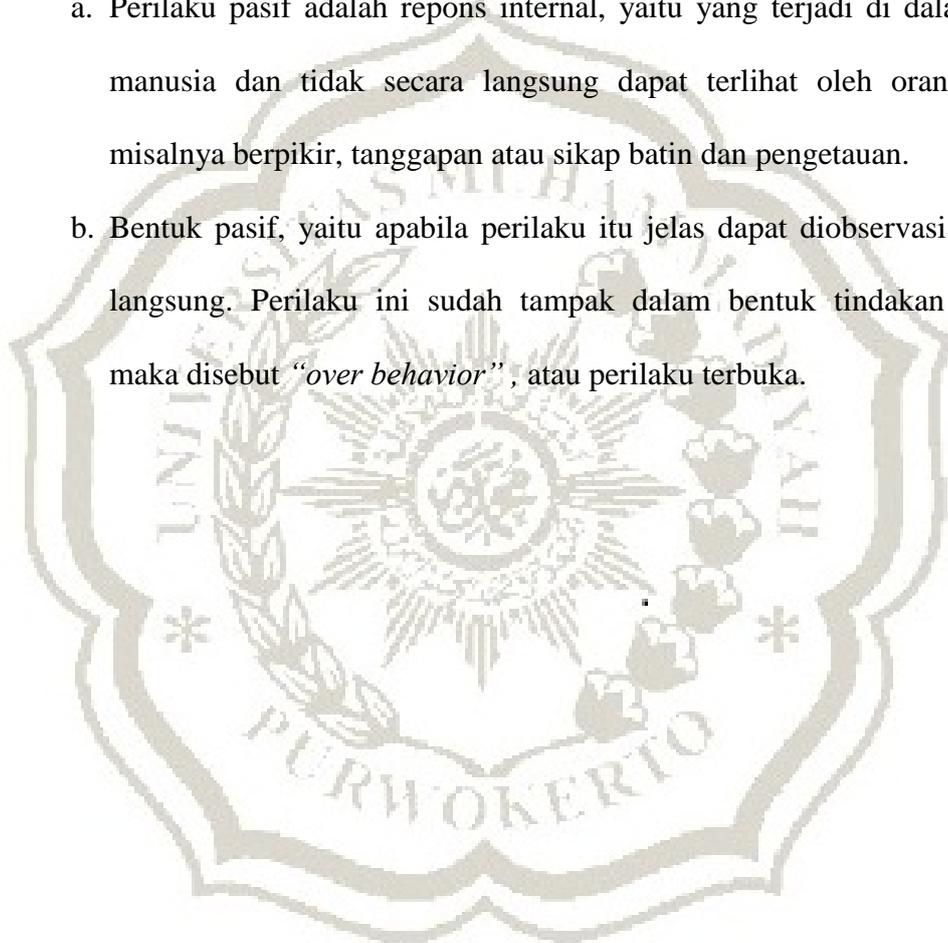
Membentuk jenis respons atau perilaku perlu diciptakan adanya suatu kondisi tertentu yang disebut *operant conditioning*. Prosedur pembentukan perilaku dalam *operant conditioning* ini menurut Skinner dalam (Notoatmodjo, 2007) adalah sebagai berikut :

- a. Melakukan identifikasi tentang hal-hal yang merupakan penguat atau *reinforce* berupa hadiah-hadiah atau *rewards* bagi perilaku yang dibentuk.
- b. Melakukan analisis untuk mengidentifikasi komponen-komponen kecil yang membentuk perilaku yang dikehendaki. Kemudian komponen-komponen tersebut disusun dalam urutan yang tepat untuk menuju kepada terbentuknya perilaku yang dimaksud.
- c. Dengan menggunakan secara urut komponen-komponen itu sebagai tujuan-tujuan sementara, mengidentifikasikan *reinforcer* atau hadiah untuk masing-masing komponen tersebut.
- d. Melakukan pembentukan perilaku dengan menggunakan urutan komponen yang telah tersusun.

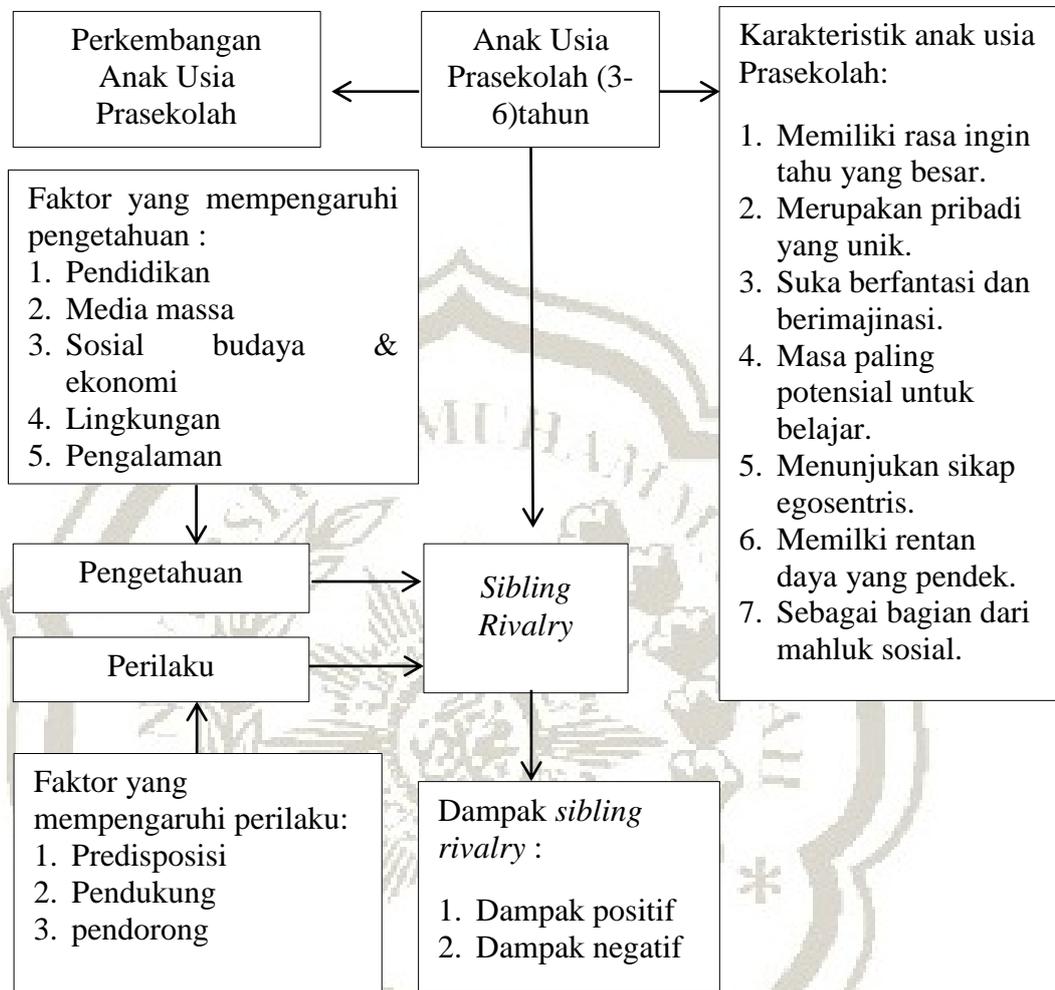
4. Bentuk perilaku

Secara lebih operasional perilaku dapat diartikan suatu respons organisme atau seseorang terhadap rangsangan (*stimulus*) dari luar objek tersebut. Respons ini berbentuk dua macam (Notoatmodjo, 2007) yakni :

- a. Perilaku pasif adalah repons internal, yaitu yang terjadi di dalam diri manusia dan tidak secara langsung dapat terlihat oleh orang lain, misalnya berpikir, tanggapan atau sikap batin dan pengetahuan.
- b. Bentuk pasif, yaitu apabila perilaku itu jelas dapat diobservasi secara langsung. Perilaku ini sudah tampak dalam bentuk tindakan nyata, maka disebut "*over behavior*" , atau perilaku terbuka.



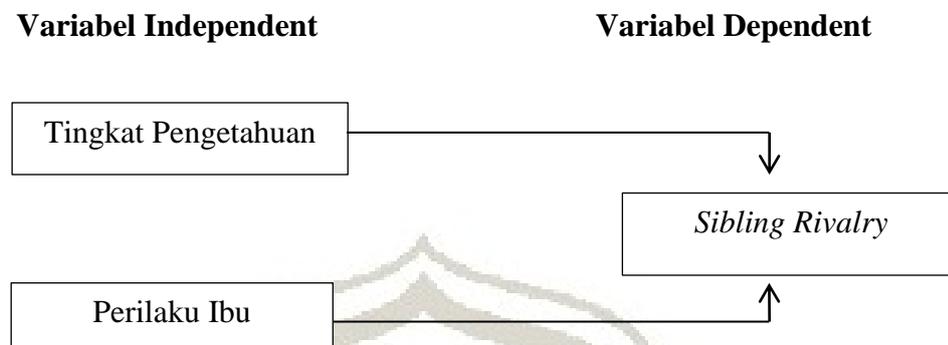
E. Kerangka Teori



Gambar 2.1 Kerangka Teori

Sumber : Notoatmodjo (2010), Potter & Perry (2009), Yusriana (2012), Erikson (1950) dalam (Santrock, 2007), Nopijar (2010), Havnes (2010), Lawrence Green 1980 dalam (Notoatmodjo, 2007).

F. Kerangka Konsep



Gambar 2.2 Kerangka Konsep

G. Hipotesis

Hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Ha : Ada Hubungan Tingkat Pengetahuan dan perilaku ibu dengan Kejadian *Sibling rivalry* pada Anak Usia 3-6 Tahun di Desa Karangduren Kecamatan Sokaraja.
2. Ho : Tidak Ada Hubungan Tingkat Pengetahuan dan perilaku ibu dengan Kejadian *Sibling rivalry* pada Anak Usia 3-6 Tahun di Desa Karangduren Kecamatan Sokaraja.