



PENGENALAN MAKANAN TRADISIONAL LEBAK PADA ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID

**Yusdiana¹, Eka Setiawati^{2*}, Ayu Fajarwati³,
Dentik Karyaningsih⁴, Arnah⁵, Angie Chaerunisa⁶**
^{1,2,3,5,6}STKIP Setia budhi Rangkasbitung,
⁴ Universitas Serang Raya
E-mail: echasetia14@gmail.com

Abstract

The potential for the extinction of traditional food is increasingly felt with the emergence of a variety of unique and interesting modern foods, in general, traditional food in the archipelago has several functions including establishing social ties, harmony between citizens, strengthening brotherhood, including for inculcating spiritual values in other words food. Traditional culture has a social function, a religious function (religion), and a symbolic function. This study aims to identify and describe the typical food of Lebak in early childhood through an android application. The introduction of typical Lebak food in early childhood is intended to maintain local wisdom which has been increasingly eroded by modern food so that children can know the names of Lebak special foods and their forms. Android was chosen as a means of introducing Lebak specialties to early childhood because it cannot be denied that toddlers today are very interested in gadgets and cannot be separated from the needs of parents with gadgets so that as far as the eye can see, children are mostly around android. This research uses a qualitative descriptive approach with data analysis of Mills and Huberman models. The results of the use of the Lebak snack application in early childhood have increased significantly, so this application can be used as a learning resource in introducing traditional foods.

Keywords: *Traditional food; android; early childhood.*

Abstrak

Potensi punahnya makanan tradisional kian terasa dengan munculnya berbagai makanan modern yang unik dan menarik, secara umum makanan tradisional dalam masyarakat nusantara memiliki beberapa fungsi diantaranya untuk menjalin ikatan sosial, kerukunan antar warga, mempererat persaudaraan, termasuk untuk penanaman nilai-nilai spiritual dengan kata lain makanan tradisional memiliki fungsi sosial, fungsi keagamaan (religi), serta fungsi simbolik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan makanan khas Lebak pada anak usia dini melalui aplikasi android. Pengenalan makanan khas lebak pada anak usia dini dimaksudkan agar terpeliharanya kearifan lokal yang sudah semakin terkikis oleh makanan modern, sehingga anak dapat mengetahui nama-nama makanan khas Lebak dan bentuk-bentuknya. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang melibatkan 10 anak dari dua sekolah dengan analisis data model Miles dan Huberman. Pendekatan deskriptif kualitatif dipilih karena pendekatan deskriptif kualitatif merupakan bentuk penelitian yang mendeskripsikan fenomena yang ada baik yang sifatnya alamiah maupun rekayasa manusia, fenomena tersebut kemudian disajikan secara apa adanya diuraikan secara jelas tanpa adanya manipulasi berdasarkan hasil penelitian yang ada. Hasil dari penggunaan aplikasi jajanan lebak pada anak usia dini meningkat cukup signifikan, sehingga aplikasi ini dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam mengenalkan makanan tradisional.

Kata Kunci: makanan tradisional, android, usia dini

Pendahuluan

Makanan tradisional merupakan ciri khas suatu daerah, dengan berbagai suku bangsa di Indonesia terlihat sekali macam-macam makanan tradisional khas sesuai daerah nya masing-masing. Pengenalan budaya kepada anak akan memberikan edukasi pada anak terkait dengan keragaman budaya daerah yang perlu untuk dihargai dan diwariskan norma dan nilai budayanya pada generasi selanjutnya (Syartika & Delfi, 2022). Salah satu warisan budaya yang perlu untuk diwariskan

pada generasi selanjutnya adalah terkait dengan makanan tradisional sebagai ciri khas dari suatu daerah. Makanan tradisional tidak secara langsung diajarkan oleh pendidik di sekolah sebagai bagian dari mata pelajaran kebudayaan, namun biasanya lebih banyak disampaikan melalui komunikasi dan kebiasaan hidup masyarakat (Alghozy & Sudarmilah, 2020).

Makanan dan jajanan tradisional menjadi salah satu ciri pangan khas dari nenek moyang yang biasanya dipergunakan dalam kegiatan tradisi budaya, makanan tradisional juga sering disebut dengan makanan pasar, hal ini disebabkan oleh makanan-makanan tersebut sering dijumpai di pasar tradisional (Fadholi et al., 2019). Dalam makanan tradisional biasanya selain banyak dijumpai di pasar-pasar tradisional juga, makanan-makanan ini terkadang ada beberapa yang sama namun penamaan dan penyajiannya yang berbeda. Walaupun banyak penambahan variasi makanan dan pola penyajian, hal tersebut masih dianggap hal yang wajar dan manusiawi. Pengenalan makanan khas juga bisa menjadi alternatif potensi wisata alam dalam bidang wisata kuliner di suatu daerah (Pakpahan & Kristiana, 2019). Lebak merupakan salah satu kabupaten yang memiliki budaya, dan kearifan lokal yang masih harus dipertahankan, tapi sayang sekali saat ini makanan tradisional mulai tergerus oleh banyaknya makanan modern yang mengisi keseharian, disamping lebih praktis juga dengan ketersediaannya yang mudah di dapat dan memiliki cita rasa yang diminati oleh anak-anak dan remaja, hal ini menjadikan makanan tradisional khas Lebak tidak terlalu dikenal padahal makanan tradisional lebih alami, higienis, dan baik untuk Kesehatan. Terkikisnya makanan khas tradisional ini sangat memprihatinkan oleh karena itu perlu adanya pengenalan sejak

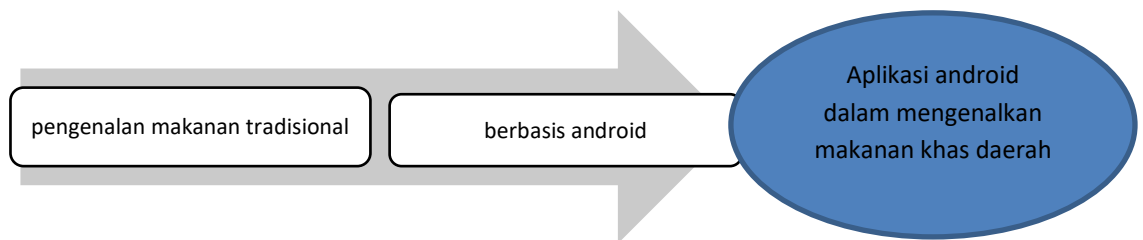
dini agar makanan tradisional tetap dilestarikan. Menurut Nurhidayat, menyatakan bahwa tidak sedikit makanan tradisional atau khas Indonesia yang mulai langka, bahkan telah punah tergusur zaman dan tidak dipungkiri generasi muda sekarang lebih menyukai makanan cepat saji dari negara Asing dari pada makanan tradisional asli Indonesia (Yasin & Irsyadi, 2016). Banyak cara yang bisa dilakukan dalam mengenalkan makanan tradisional pada anak usia dini, tentu saja karena dunia anak adalah dunia bermain maka perlu memakai Teknik yang menyenangkan. Saat ini tidak dapat dipungkiri *smartphone* sudah menjadi kebutuhan sehari-hari dan sangat disukai oleh anak-anak, oleh karena itu pengenalan makanan tradisional pada anak berbasis android ini dirasa cukup menarik bagi anak.

Secara umum penelitian ini membuat aplikasi android dalam mengenalkan makanan tradisional pada anak usia dini, dimulai dari nama makanan, bentuk dan bahan. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu dalam mengenalkan makanan khas tradisional khas Lebak pada anak usia dini yang sudah semakin tergantikan oleh makanan modern. Pentingnya penelitian ini karena perkembangan zaman saat ini mempengaruhi kurangnya minat pada makanan tradisional yang kian lama semakin menghilang, dan ditambah lagi dengan kemajuan teknologi yang membuat makanan modern semakin cepat masuk ke Indonesia. Kemajuan akan teknologi juga sangat berperan penting dalam meningkatkan konsumsi makanan cepat saji pada anak usia dini, salah satunya dengan banyaknya layanan pesan antar bagi orang tua yang sibuk sehingga mempermudah masyarakat dalam memperoleh makanan cepat saji (Romadona et al., 2021). Seakan-akan masyarakat tidak peduli terhadap makanan tradisional yang dianggapnya kuno, dan membiarkan makanan

modern semakin masuk ke seluruh lapisan masyarakat. Karena mulai jarang yang menyukai makanan tradisional yang berakibatkan tidak ada yang menjual makanan tradisional jikalau ada jumlahnya tidak banyak. Proses pembuatan makanan tradisional juga lebih sulit dibanding dengan makanan modern yang disebut *fast food* atau makanan cepat saji, yang saat ini lebih disukai oleh masyarakat. Makanan tradisional yang kebanyakan dibuat oleh orang-orang yang sudah lanjut usia, sangat jarang sekali generasi muda mampu membuatnya. Padahal makanan tradisional sendiri sangat sehat dikonsumsi dikarenakan menggunakan bahan-bahan yang alami, tidak mengandung bahan kimia dimana dari pabrik produksi yang mengandung bahan pengawet yang sekarang ini sering dipakai (Barik et al., 2021).

Berbagai teknik dan metode banyak dilakukan dalam mengenalkan makan tradisional sebagai cara untuk melestarikannya. Penelitian yang sudah dibuat untuk mengenalkan makan khas daerah diantaranya tentang perancangan buku ilustrasi makanan tradisional khas kota surabaya untuk anak usia 9-12 tahun yang disimpulkan bahwa hasil dari buku ini benar-benar bermanfaat (Novitasari & Anggapuspa, 2022), selanjutnya penelitian tentang rancang bangun aplikasi ensiklopedia makanan tradisional bugis beserta cara pembuatannya berbasis android dengan kesimpulan bahwa Aplikasi android dibuat agar dapat masyarakat dapat memiliki media alternatif yang dapat mempermudah mencari informasi makanan tradisional Bugis dan Makassar dan dapat memberikan pelayanan kepada masyarakat yang masih minim pengetahuan tentang makanan tradisional Bugis dan Makassar (Sudirman et al., 2021). Game edukasi ini bukan hanya sekedar untuk

mencari kesenangan, tapi juga untuk bisa bermain sambil belajar karena di dalamnya terdapat konten media yang bermanfaat yaitu mengenai pengenalan budaya makanan tradisional (Ahsan, 2015). Dengan adanya perancangan aplikasi pengenalan masakan khas daerah di Indonesia berbasis android dapat memudahkan pengguna dalam mendapatkan informasi mengenai makanan khas daerah di Indonesia dengan data yang lebih cepat, tepat dan efisien (Ariyani et al., 2019). Dari berbagai penelitian sebelumnya baik itu sebagai sosialisasi, model, strategi penelitian terkait pengenalan makanan tradisional sehingga dapat dilakukan penelitian bagaimana android dijadikan media dalam mengenalkan makanan khas tradisional khas lebak bagi anak usia dini.



Sejarah perkembangan Android dimulai pada tahun 2003 saat Andy Rubin, Rich Miner, Chris White dan Nick Sears mendirikan android, Inc. Sebuah perusahaan besar di Palo Alto, California yang kemudian dipinang oleh google pada 17 Agustus 2005. Android didefinisikan oleh Hermawan (2011:1) adalah OS (*Operating system*) *mobile* yang tumbuh ditengah OS lainnya yang berkembang dewasa ini. OS lainnya seperti Windows *Mobile*, iPhone OS, Symbian, dan masih banyak lagi (Frendi, 2020). Pengertian dari android adalah suatu sistem operasi pada *smartphone* atau *tablet* yang mempunyai banyak fitur di dalamnya untuk mempermudah kehidupan manusia dan sampai

sekarang terus berkembang semakin canggih (Galih Pradana & Nita, 2019). Menurut (Gunawan, 2019) android merupakan sistem operasi yang dikeluarkan oleh Google khususnya dalam penggunaan smartphone dan tablet. Melihat banyak sekali anak usia dini yang sekarang ini lebih tertarik untuk memainkan gawai, sehingga dirasa pengenalan makanan tradisional yang dikemas dalam bentuk permainan melalui gawai akan lebih menarik bagi anak. Batasan tentang anak usia dini antara lain disampaikan oleh NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*), yang mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK, dan SD (NAEYC, 1992) (Amini, 2014). Masa anak usia dini dimulai setelah bayi yang penuh dengan ketergantungan, yaitu kira-kira usia 2 tahun sampai saat anak matang secara seksual. Ia memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa serta akan berkembang menjadi manusia dewasa seutuhnya (Bermain, 2014).

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, hal ini karena peneliti hanya ingin mendeskripsikan terkait dengan penggunaan aplikasi pengenalan makanan tradisional Lebak pada anak usia dini. Penelitian ini dilaksanakan di kecamatan Rangkasbitung, Lebak-Banten. Subjek pada penelitian ini adalah 10 orang anak dengan rentang usia 4-6 tahun, kepala sekolah, guru dan orang tua di kecamatan Rangkasbitung. Dalam mengumpulkan data, peneliti

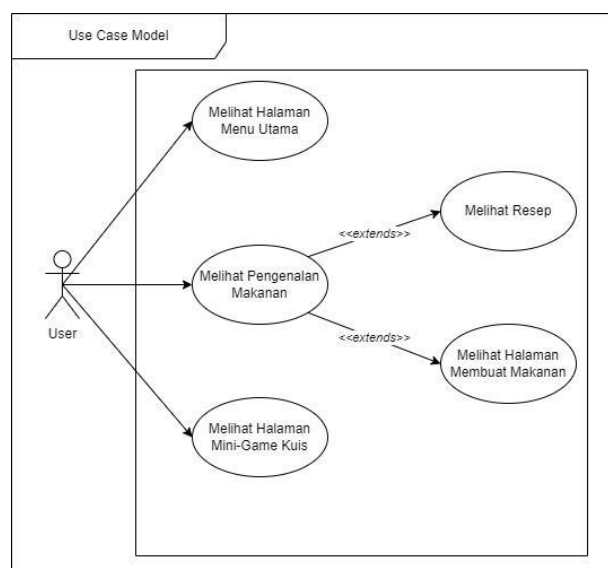
menggunakan beberapa cara, yang pertama yaitu Metode Pengamatan (Observasi), pendekatan observasi digunakan untuk mendapatkan data primer dengan cara mengamati secara langsung obyek data. Metode survey (observasi) adalah penyelidikan yang diadakan untuk memperoleh fakta-fakta dari gejala-gejala yang ada dan mencari keterangan-keterangan secara faktual, baik tentang institusi sosial, ekonomi, atau politik dari suatu kelompok ataupun suatu daerah (Sugiyono, 2003). Selanjutnya metode wawancara (*Interview*), dengan metode ini data responden didapatkan melalui komunikasi dua arah. Pada penelitian ini wawancara dilakukan dengan unsur sekolah baik guru maupun kepala sekolah. Metode yang ketiga yaitu studi Pustaka atau dokumentasi, penelitian ini juga membutuhkan data-data yang dibutuhkan berupa bukti dokumentasi terkait makanan tradisional, bahan-bahan serta cara membuatnya.

Hasil dan Pembahasan

Keberagaman budaya daerah menjadi penting untuk dikenalkan pada anak sejak dini. Keberagaman budaya merupakan identitas suatu bangsa, yang ketika tidak dikenalkan sejak dini tentu akan mengakibatkan sesuatu yang fatal pada identitas itu sendiri, karena apabila sejak dini anak tidak diperkenalkan budaya bangsanya sendiri, maka akan membuat anak sulit untuk mengenal budaya bangsanya sendiri (Supiyah et al., 2021). Salah satu budaya bangsa yang penting untuk diperkenalkan pada anak sejak dini adalah pengenalan terkait dengan makanan tradisional, minimal makanan tradisional di daerahnya. Menurut Marwati dalam (Muna et al., 2022) makanan tradisional menjadi salah satu kebiasaan yang diwarisi orang-orang terdahulu hidup dan diberikan kepada keturunannya

secara terus menerus sehingga sulit dirubah. Seperti juga dijelaskan oleh Septiyana, dkk bahwa makanan lokal atau makanan tradisional merupakan produk makanan yang sering dikonsumsi oleh sekelompok masyarakat dan dihidangkan dalam kegiatan perayaan atau waktu tertentu yang diwariskan dari generasi ke generasi dan dibuat sesuai dengan resep secara turun temurun dibuat tanpa sedikit rekayasa dan mempunyai karakteristik tertentu yang membedakannya dengan kuliner di daerah lainnya di Indonesia (Septiyana et al., 2020).

Pengenalan makanan tradisional pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi android yang telah di buat dan dapat di instal di *smartphone*. Peneliti memulai dengan melakukan instalasi aplikasi di *playstore* yang diberi nama jajanan lebak pada beberapa *smartphone*. Aplikasi jajanan lebak digunakan berisi tentang pengenalan makanan tradisional yang menampilkan berbagai foto dan nama makanan khas Lebak, bahan yang digunakan dan cara pengolahannya. Pemodelan untuk menggambarkan tahapan sistem yang akan dibuat dalam aplikasi ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Use Case Aplikasi

Pada gambar 1 menunjukkan aplikasi *mobile* tentang pengenalan makanan tradisional Lebak. Peserta didik atau pengguna dapat membuka aplikasi, dan akan melihat halaman menu utama, melihat pengenalan makanan tradisional dan melihat halaman mini *game* kuis. Dalam memilih menu pengenalan makanan tradisional selain melihat bentuk, foto dan suara makanannya pengguna juga dapat melihat resep serta proses pembuatan makanan tersebut. Materi yang terdapat dalam aplikasi pengenalan makanan tradisional Lebak berbasis Android ini adalah nama makanan, bahan-bahan yang dipakai dalam membuat makanan tersebut, cara membuat makanannya, dan permainan yang dapat meningkatkan pengetahuan anak dalam mengenal makanan khas Lebak

Beberapa pertanyaan untuk anak disiapkan peneliti. Pertanyaan wawancara ini berisi tentang pengetahuan anak terkait makanan tradisional khas lebak. Aplikasi jajanan lebak yang telah diunduh, diperlihatkan dan dimainkan oleh anak dengan pendampingan dari guru. Setelah aplikasi selesai digunakan oleh anak peneliti menyiapkan seperangkat pertanyaan wawancara.



Gambar 2 Tampilan awal aplikasi

Gambar 2 merupakan tampilan awal pada aplikasi pengenalan makanan tradisional Lebak



Gambar 3 display macam-macam makanan tradisional

Ketika anak menekan pengenalan maka akan muncul berbagai foto makanan tradisional khas lebak dan pada saat gambar ditekan akan muncul suara nama makanan tersebut. pada *layer* ini juga memiliki pilihan apa saja bahan yang dibutuhkan dan bagaimana cara membuatnya



Gambar 4 tampilan bahan makanan yang digunakan

Berikut merupakan tampilan layar ketika anak ingin mengetahui bahan-bahan yang digunakan dalam membuat makanan tradisional tersebut



Gambar 5 tampilan game pada aplikasi

Aplikasi juga menyiapkan menu *game* yang bisa mengasah dan memperkaya pengetahuan anak terkait makanan tradisional



Gambar 6. Penelitian menggunakan aplikasi pengenalan makanan tradisional Lebak di TK Pembina Rangkasbitung

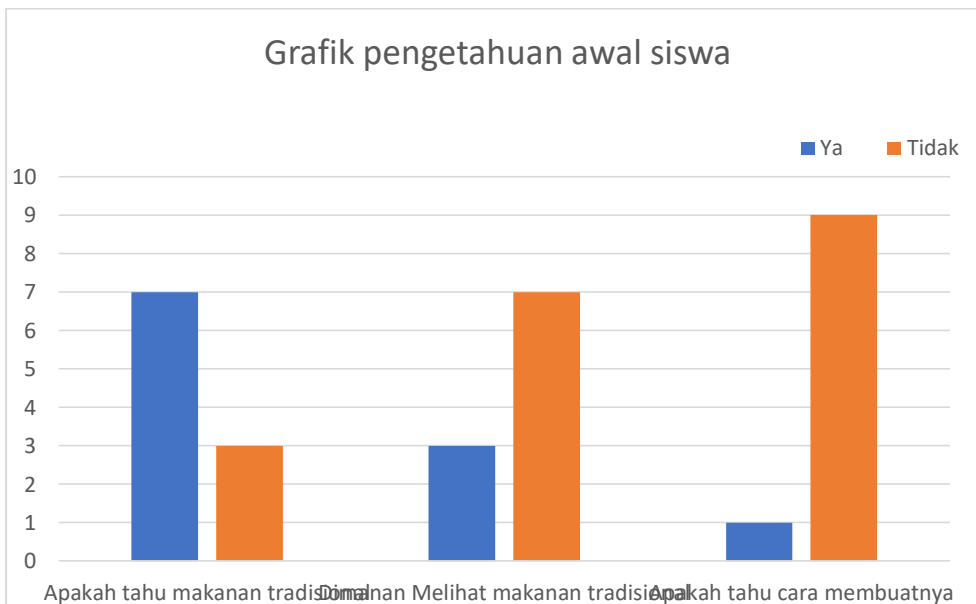


Gambar 7. Penelitian menggunakan aplikasi pengenalan makanan tradisional Lebak di TK Setiabudhi Rangkasbitung

Penggalan data untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan anak mengenai makanan tradisional, peneliti memberikan beberapa pertanyaan kepada 10 anak yang menjadi subyek penelitian mengenai sejauh mana mereka mengetahui tentang makanan tradisional Lebak. Peneliti memberikan beberapa pertanyaan sebelum memperlihatkan aplikasi jajanan lebak beberapa pertanyaan tersebut diantaranya:

Tabel 1 Daftar pertanyaan

Pertanyaan			
Apakah teman-teman tahu makanan tradisional ?	Ya (7)	Tidak (3)	
Dimana teman-teman melihat makanan tradisional ?	Rumah (3)	Jawaban lain	(7)
Apakah teman-teman tau bagaimana cara membuat makanan tradisional ?	Ya (1)	Tidak (9)	



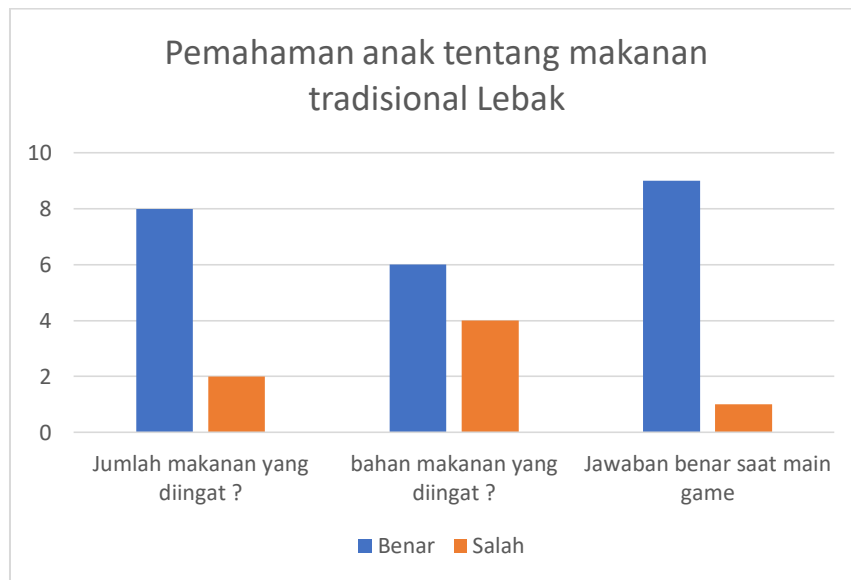
Gambar 8. Grafik Pengetahuan awal siswa terkait makanan tradisional

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti mengenai pemahaman awal anak tentang makanan tradisional, sebagian besar anak mengetahui makanan tradisional, ada yang pernah melihat sendiri di rumah, ada yang menjawab pasar di rumah nenek. Sebagian besar anak menjawab tidak tahu ketika ditanyakan tentang bahan dan bagaimana proses pembuatannya.

Tahapan selanjutnya peneliti mengenalkan aplikasi jajanan lebak pada anak, anak dipandu melakukan rangkaian penggunaan aplikasi jajanan lebak, di mulai dari penampilan menu awal yang berisi tentang home, pengenalan dan game. Anak diarahkan untuk membuka pengenalan, ketika anak mengklik pengenalan anak akan melihat foto dan nama dari berbagai makanan tradisional seperti jojorong, pasung leumeng. Setelah selesai melihat aplikasi jajanan lebak peneliti memberikan beberapa pertanyaan dan anak memberikan jawaban diantaranya:

Tabel 2 Hasil Skor Siswa

Pertanyaan	Benar	Kurang tepat
Ada makanan tradisional apa saja yang teman-teman lihat di aplikasi ?	10 (8)	< 7 (2)
Bahan apa saja yang diperlukan untuk membuat jojorong ?	Benar (6)	Kurang tepat (4)
Berapa jawaban benar saat main game	= / > 8 (9)	< 7 (1)



Gambar 9. Grafik Tingkat pengetahuan siswa terkait makanan tradisional

Pengetahuan anak tentang makanan tradisional Lebak semakin bertambah setelah anak menggunakan aplikasi jajanan Lebak. Berdasarkan data yang didapat dapat disimpulkan bahwa aplikasi jajanan Lebak berbasis android dapat digunakan sebagai media belajar dalam mengenalkan makanan tradisional pada anak usia dini, dimulai dari nama makanan, foto makanan, bahan-bahan yang digunakan dan cara pengolahannya.

Kesimpulan

Pelestarian budaya perlu dikenalkan sejak dini hal ini juga tertuang dalam permendikbud no 5 selain itu pelestarian budaya juga menjadi butir instrumen penilaian dalam akreditasi Lembaga Pendidikan bagi anak usia dini dimana pendidik perlu menstimulasi keragaman budaya. Analisis kebutuhan merupakan tahapan awal dalam melakukan penelitian ini Setelah melakukan analisis sampai dengan melakukan pengaplikasian sistem pada anak usia dini maka dapat disimpulkan bahwa Penelitian ini menghasilkan implementasi aplikasi *Mobile learning* berbasis Android dalam meningkatkan pengetahuan anak mengenal makanan tradisional Lebak. Berbagai aspek perkembangan anak juga dapat meningkat melalui aplikasi ini salah satunya yaitu

aspek kognitif, motorik halus, literasi digital, imajinasi, dan perkembangan sosial emosional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi yang telah mendanai Penelitian ini dengan skema Penelitian Dosen Pemula (PDP) Pendanaan Tahun Pelaksanaan 2022 dengan Nomor Kontrak 156/E5/PG.02.00/PT/2022 Tanggal 10 Mei 2022. Penulis juga mengucapkan terima kasih juga kepada STKIP Setia Budhi Rangkasbitung yang telah memfasilitasi Penelitian Hibah KEMDIKBUD RISTEK sehingga dapat berjalan dengan baik. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lebak.

Daftar Pustaka

- Ahsan. (2015). *Game Pengenalan Makanan Tradisional Khas Sulawesi Selatan Berbasis Android*.
- Alghozy, S., & Sudarmilah, E. (2020). Implementasi Teknologi Augmented Reality Untuk Memperkenalkan Makanan Tradisional. *Ainet: Jurnal Informatika*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.26618/ainet.v2i1.3123>
- Amini, M. (2014). Hakikat Anak Usia Dini. In *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*.
- Ariyani, L., Melati, S., & Mardiyati, S. (2019). Perancangan Aplikasi Pengenalan Masakan Khas Daerah di Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 18(4). <https://doi.org/10.32409/jikstik.18.4.2668>
- Barik, J., Armisha, V. D., Surabaya, U. N., Desain, J., & Surabaya, U. N. (2021). *Perancangan komik webtoon sebagai pengenalan wisata kuliner khas tulungagung*. 3(1), 30–43.
- Bermain, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 0(2).
- Fadholi, R., Sari, Y. A., & Bachtar, F. A. (2019). Pengenalan Citra Makanan Tradisional menggunakan Fitur Hue Saturation Pengenalan Citra Makanan Tradisional menggunakan Fitur Hue Saturation Value dan Fuzzy k-Nearest Neighbor. *Pengembangan Teknologi Informasi Dan*

- Ilmu Komputer*, 3(7), 6556–6566.
- Frendi. (2020). PENGENALAN KEARIFAN LOKAL BUDAYA TORAJA MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID. In *FAKULTAS KOMPUTER UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO* (Vol. 5, Issue 1).
- Galih Pradana, A., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2019*, 49–53.
- Gunawan, W. (2019). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah. *Jurnal Informatika*, 6(1), 69–76. <https://doi.org/10.31311/ji.v6i1.5373>
- Muna, V., Sukma, M., & Alkhila, I. R. (2022). Peningkatan Eksistensi Makanan Tradisional Sunda Melalui Operasi Pasar Buhun Di Desa Selawangi. *Siwayang Journal | Volume*, 1(2), 77–84. <https://publish.ojs-indonesia.com/index.php/SIWAYANG>
- Novitasari, V. D., & Anggapuspa, M. L. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Makanan Tradisional Khas Kota Surabaya Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *Barik*, 3(1), 111–121.
- Pakpahan, R., & Kristiana, Y. (2019). Pengenalan Kuliner Tradisional Sebagai Daya Tarik Wisata Belitung. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 2, 1054–1060. <https://doi.org/10.37695/pkmcsr.v2i0.276>
- Romadona, N. F., Aini, S. N., & Gustiana, A. D. (2021). Persepsi Orang Tua Mengenai Junk Food dan Dampaknya terhadap Kesehatan, Fungsi Kognitif, dan Masalah Perilaku Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1357–1368. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1723>
- Septiyana, L., Nizaruddin, N., Rahmawati, N. I., Atma, S. R., Putri, A. S., & Astuti, N. (2020). Pemberdayaan Ekonomi Kreatif Masyarakat Melalui Pengolahan Makanan Tradisional Kerupuk Dapros Di Desa Gunung Rejo. *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 105. <https://doi.org/10.32332/d.v2i1.1979>
- Sudirman, S., Masnur, M., & Yasin, S. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Ensiklopedia Makanan Tradisional Bugis Beserta Cara Pembuatannya Berbasis Android. *Jurnal Sintaks Logika*, 1(2), 62–65.
- Sugiyono. (2003). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif*. 37–52.
- Supiyah, Fadillah, & Miranda, D. (2021). Pengenalan keberagaman budaya pada anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak se-kecamatan sungai raya. *Jurnal Pendidikan*

Dan Pembelajaran Khatulistiwa, 10(4), 1–8.

- Syartika, S. S. W., & Delfi, D. E. (2022). Pengembangan Informational Book untuk Pengenalan Budaya Minangkabau melalui Makanan Khas Pesisir Selatan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(5), 4803–4819.* <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2728>
- Yasin, F., & Irsyadi, A. (2016). Pengenalan Makanan Khas Asli Indonesia Melalui Game Edukasi. *Fakultas Komunikasi Dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta, 27–40.*