

Penanaman Pekerti melalui Simbol Makanan Rakyat dalam Cerita Digital: Perspektif Gastrosemiotik tentang Kecerdasan Majemuk

Liana Rochmatul Wachidah¹, Henny Subandiyah², Titik Indarti², Albaburrahim³, Moh. Arifin Alatas³

¹Universitas Islam Negeri Madura, ²Universitas Negeri Surabaya, ³Universitas Islam Negeri Madura
lianarwachidah@iainmadura.ac.id

Article History

accepted 21/6/2025

approved 28/6/2025

published 31/7/2025

Abstract

Digital folklore with culinary themes contains cultural values and social ethics that are close to children's lives. This study aims to examine the symbolism of food in digital culinary stories as a means of instilling character values, as well as educating them with the potential to develop children's multiple intelligences. This study uses a qualitative descriptive method through literature study, based on a digital book (BUDI) published by the Ministry of Education and Culture entitled Cerita Kuliner Indonesia by Olany Agus Widiyanti. The results of the study show that traditional foods and drinks such as klepon, cenil, onde-onde, lemper, getuk, sekoteng, and angkle are proven to contain living symbols of welfare. The wrapping of forms, local ingredients, presentation methods, and social contexts in digital narratives contain character values such as honesty, mutual cooperation, ease, hard work, empathy. This digital story presents a contextual and multisensorial learning experience. Story-based literacy activities can effectively accommodate the diversity of children's learning styles through linguistic, kinesthetic, spatial, interpersonal, and naturalist aspects. Thus, folk food in the story is not only a tool for preserving culture, but also a means of fun character education and a learning strategy that is oriented towards the diversity of children's potential.

Keywords: folk food, gastrosemiotics, character, multiple intelligences

Abstrak

Cerita rakyat digital bertema kuliner menyimpan nilai-nilai budaya dan etika sosial yang dekat dengan kehidupan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji simbolisme makanan dalam cerita kuliner digital sebagai sarana penanaman nilai pekerti, serta mengaitkannya dengan potensi pengembangan kecerdasan majemuk anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif melalui studi pustaka, bersumber pada *buku digital (BUDI)* terbitan Kemendikbud berjudul *Cerita Kuliner Indonesia* karya Olany Agus Widiyanti. Tahapan analisis data dalam penelitian ini mencakup reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa makanan dan minuman tradisional seperti *klepon, cenil, onde-onde, lemper, getuk, sekoteng, dan angkle* terbukti menyimpan simbol-simbol kebajikan yang hidup. Balutan bentuk, bahan lokal, cara penyajian, serta konteks sosial dalam narasi digital memuat nilai-nilai karakter seperti kejujuran, gotong royong, kesederhanaan, kerja keras, empati. Cerita digital ini menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan multisensorial. Aktivitas literasi berbasis cerita dapat secara efektif mengakomodasi keragaman gaya belajar anak melalui aspek linguistik, kinestetik, spasial, interpersonal, dan naturalis. Dengan demikian, makanan rakyat dalam cerita tidak hanya menjadi alat pelestarian budaya, tetapi juga sarana pendidikan pekerti yang menyenangkan dan strategi pembelajaran yang berorientasi pada keberagaman potensi anak.

Kata kunci: makanan rakyat, gastrosemiotik, pekerti, kecerdasan majemuk



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam cara manusia mengakses informasi, berinteraksi sosial, dan membentuk nilai-nilai kehidupan. Anak-anak sebagai generasi digital tidak hanya mengonsumsi informasi, tetapi juga membentuk identitas dan nilai melalui interaksi dengan konten digital. Sebagaimana pendapat (Livingstone, 2009), bahwa teknologi digital tidak hanya memengaruhi bagaimana anak-anak belajar, tetapi juga membentuk identitas dan nilai-nilai mereka dalam konteks sosial yang lebih luas. Hal tersebut selaras dengan pendapat (Gardner & Katie, 2013), bahwa generasi muda dibentuk oleh aplikasi digital, yang memengaruhi cara mereka belajar, berinteraksi, dan mengembangkan identitas. Jadi teknologi digital juga dapat memengaruhi identitas pribadi dan hubungan sosial, khususnya pada remaja dan anak-anak.

Pendidikan karakter adalah proses sistematis menanamkan nilai-nilai moral dan kebajikan sebagai dasar perilaku yang konsisten, sedangkan *pekerti* merupakan manifestasi nilai tersebut dalam tindakan sehari-hari, baik lintas keluarga, sekolah, dan masyarakat (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Pendidikan karakter secara nyata memengaruhi pembentukan pekerti (Lickona, 2013); (Tafsir, 2012). Nilai pekerti adalah ekspresi sehari-hari dari nilai-nilai tersebut dalam tindakan nyata, yang membentuk kepribadian secara menyeluruh. Misalnya ketika anak dikenalkan pada nilai-nilai seperti kejujuran, mereka tidak hanya memahami konsepnya, tetapi juga mengalami dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pendidikan karakter yang berbasis nilai pekerti akan lebih bermakna, kontekstual, dan membumi karena menyentuh aspek afektif dan praktis anak.

Pemerintah Indonesia menekankan pentingnya pendidikan karakter melalui kurikulum Merdeka, salah satunya melalui literasi berbasis budaya lokal. Cerita rakyat dianggap sebagai wahana edukatif yang sarat nilai-nilai pekerti dan kearifan lokal. Cerita rakyat berfungsi sebagai alat transmisi nilai-nilai budaya dan moral dalam pendidikan karakter (Danandjaja, 2007); (Bascom, 1965). Pada saat ini, cerita rakyat dikemas dalam bentuk digital lebih memiliki nilai adaptif dan aksesibel bagi generasi muda yang akrab dengan teknologi, sehingga memperkuat fungsinya sebagai media pendidikan karakter di era digital.

Transformasi digital menghadirkan bentuk baru cerita rakyat, yakni cerita kuliner digital, yang menyajikan narasi makanan tradisional secara menarik dan visual. Hal ini membuka peluang baru dalam menanamkan nilai pekerti melalui simbolisme makanan. Sebagaimana pendapat (Thomas, 2011), narasi cerita rakyat digital kini diperkaya elemen multimedia yang menghadirkan lapisan semiotik baru dan mendorong keterlibatan pelajar dalam pendidikan budaya. Cerita rakyat, khususnya yang bertema kuliner, menyimpan nilai-nilai budaya dan etika sosial yang dekat dengan kehidupan anak.

Gastronomi adalah ilmu yang mempelajari tentang makanan, masakan, serta budaya yang terkait dengan makan dan minum. Gastronomi tidak hanya mengkaji tentang makan sebagai kebutuhan fisiologis, tetapi juga tentang bagaimana makanan menjadi bagian dari pengalaman sosial dan budaya (Brillat-Savarin, 2009). Sebagaimana pendapat (Heldke, 2003), bahwa makanan sebagai bentuk narasi identitas, termasuk bagaimana identitas pribadi dibentuk melalui praktik kuliner. Makanan dalam cerita rakyat digital tidak sekadar hadir sebagai objek kuliner, melainkan sarat makna budaya yang mencerminkan nilai lokal dan etika. Makanan mencerminkan struktur sosial dan ekonomi masyarakat. Gastronomi menjadi medan komunikasi simbolik antara individu dan budaya.

Makanan dalam cerita rakyat di Indonesia dapat berfungsi sebagai simbol yang memiliki makna sosial dan budaya yang mendalam (Koentjaraningrat, 2009). Simbolisme makanan dalam cerita rakyat menggambarkan konflik sosial, moralitas, dan pengajaran hidup (Wachidah et al., 2025). Teori semotika yang dikembangkan oleh

Charles Sanders Peirce merupakan pendekatan fundamental dalam memahami proses pembentukan makna melalui tanda dan hubungannya dengan objek serta interpretasi yang muncul dari pemaknaan tersebut (Bascom, 1965); (Atkin, 2006). Peirce menyebutkan bahwa tanda terdiri dari atas bagian yang saling terkait, dikenal dengan *Model Triadik* yakni *representamen* (tanda sebagai bentuk yang dapat dikenali), *objek* (realitas atau konsep yang diacu oleh tanda), dan *interpretant* (hasil atau efek pemahaman dalam benak penerima tanda) (Peirce, 1991). Dengan demikian, simbolisme makanan dalam cerita rakyat dapat dipahami lebih dalam melalui pendekatan semiotik Peirce untuk mengungkap makna sosial dan budaya yang dikandungnya.

Penelitian ini menawarkan kebaruan pada cabang studi *gastrosemiotik*. Gastrosemiotik merupakan cabang kajian interdisipliner yang memadukan studi gastronomi (ilmu tentang makanan dan makan) dengan semiotik (ilmu tentang tanda) (Gladwin, 2019); (Atkin, 2006); (Peirce, 1991). Pendekatan gastrosemiotik memandang makanan sebagai tanda yang memiliki struktur makna. Makanan tidak hanya dimaknai sebagai benda konsumsi, tetapi juga sebagai representasi nilai, identitas budaya, dan relasi sosial masyarakat. Makanan dalam perspektif semiotika merupakan sistem tanda budaya yang merepresentasikan identitas dan sistem nilai sosial (Wachidah et al., 2025).

Simbol makanan dalam cerita digital dapat diinterpretasikan melalui pendekatan semiotik Peirce (*representamen*, *objek*, *interpretant*) untuk mengungkap nilai-nilai pekeri yang dikandungnya. Nilai-nilai ini dapat terhubung dengan pengembangan kecerdasan majemuk peserta didik seperti kecerdasan linguistik, interpersonal, naturalistik, dan intrapersonal. Cerita rakyat dapat menjadi wahana pengembangan kecerdasan majemuk karena mampu merangsang dimensi linguistik, interpersonal, dan intrapersonal anak (Agajie, 2021). Dengan demikian, simbol makanan dalam cerita digital berpotensi menjadi media edukatif yang kaya makna untuk mengembangkan kecerdasan majemuk anak secara holistik.

Setiap anak memiliki berbagai jenis kecerdasan, seperti linguistik, logis-matematis, interpersonal, intrapersonal, musikal, spasial, kinestetik, dan naturalis (Gardner, 1983). Cerita kuliner digital mengaktifkan beberapa jenis kecerdasan secara bersamaan, misalnya: *Linguistik*: melalui teks dan narasi. *Naturalis*: mengenal bahan makanan dan budaya local. *Interpersonal & intrapersonal*: melalui nilai-nilai sosial dan refleksi diri. Selain itu, Setiap makanan dalam cerita digital dipahami sebagai tanda yang menyampaikan pesan moral atau nilai pekeri.

Buku digital dipandang sebagai pilihan yang paling relevan dengan kebutuhan dan kebiasaan anak-anak masa kini yang tumbuh di tengah kemajuan teknologi. Cerita-cerita yang disajikan dalam format digital ini tidak hanya mudah diakses, tetapi juga mengangkat kisah-kisah kuliner tradisional Indonesia yang kaya akan nilai budaya. Apalagi, seluruh isi buku telah melalui proses kurasi resmi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, sehingga isi dan validitasnya dapat dipertanggungjawabkan. Meskipun cerita rakyat digital bertema makanan memiliki potensi besar dalam pendidikan karakter, kajian akademik yang membahas secara khusus simbolisme makanan dalam konteks penanaman nilai melalui pendekatan semiotik masih sangat terbatas. Perlu ada pembacaan ulang terhadap makna simbolik makanan dalam cerita digital dan bagaimana dapat berperan dalam pembentukan karakter anak. Belum banyak penelitian yang membahas peran simbolisme makanan dalam cerita digital sebagai sarana pendidikan karakter berbasis semiotika.

Penelitian ini penting dilakukan karena selaras dengan penelitian sebelumnya. Pertama dilakukan oleh (Wachidah et al., 2025), berjudul *Makanan Sebagai Representasi Tradisi Sosial dan Budaya: Kajian Gastrosemiotik dalam Cerita Rakyat Kuliner*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa makanan berfungsi sebagai teks budaya yang merepresentasikan solidaritas, spiritualitas, dan kearifan lokal melalui simbolisme ritual, memperkuat identitas dan hubungan sosial dalam masyarakat. Kedua penelitian

yang dilakukan oleh (Rasmini, 2022) berjudul *Pengembangan Kecerdasan Jamak: Kajian Praktik Pembuatan Ketupat Janur pada Anak Usia Dini*. Penelitian ini menganalisis bagaimana praktik membuat ketupat janur mengasah berbagai jenis kecerdasan pada anak usia 5–6 tahun, yaitu kognitif, motorik, sosial-emosional, dan bahasa. Dari penelitian terdahulu, penelitian saat ini mengisi celah yang belum dikaji secara mendalam yakni bagaimana cerita digital tentang makanan rakyat dapat menjadi sarana untuk menanamkan pekeriti dan mengasah kecerdasan majemuk secara simultan.

Berdasarkan uraian di atas, maka diharapkan kajian makanan dalam cerita digital ini tidak hanya menjadi media pelestarian budaya, tetapi juga menjadi wahana pendidikan karakter yang relevan, kontekstual, dan menyentuh berbagai dimensi perkembangan anak di era digital. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji simbolisme makanan dalam cerita kuliner digital sebagai sarana penanaman nilai pekeriti, serta mengaitkannya dengan potensi pengembangan kecerdasan majemuk anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi pustaka. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi dan memahami fenomena yang tidak dapat diukur dengan angka, seperti makna, simbol, dan interpretasi dalam cerita rakyat kuliner (Creswell, 2014). Kajian yang digunakan yakni teori gastronomi Brillant-Savarin dan semiotik Peirce. Sumber data dalam penelitian ini yakni cerita rakyat kuliner pada platform *BUDI (Buku Digital)* terbitan Kemendikbud berjudul *Cinta Kuliner Indonesia* karya Olany Agus Widiyani (Widiyani, 2018). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan identifikasi, seleksi, dan klasifikasi cerita berdasarkan tema kuliner, nilai karakter, dan potensi pengembangan kecerdasan majemuk. Selain itu juga didukung dengan menganalisis sumber literatur seperti buku, artikel jurnal, serta kajian terkait. Analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berkesinambungan hingga data mencapai titik kejenuhan. Tahapan analisis data dalam penelitian ini mencakup reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi (Miles & Huberman, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Simbolisme Makanan dalam Cerita Kuliner

Makanan tidak hanya dipahami sebagai pemenuhan kebutuhan biologis semata, melainkan juga sebagai simbol yang sarat makna. Makanan berfungsi sebagai sistem tanda yang mencerminkan nilai-nilai budaya, bukan sekadar pemenuhan gizi (Woda, 2025). Dengan demikian, kuliner tradisional dalam cerita rakyat dapat dipahami sebagai representasi nilai, tabu, bahkan spiritualitas yang melekat pada masyarakat yang menciptakannya. (Barthes, 1979), menegaskan bahwa makanan adalah sistem tanda yang menyampaikan pesan sosial dan budaya, di mana setiap bahan, bentuk, dan cara penyajiannya mengandung narasi ideologis yang merepresentasikan identitas suatu kelompok. Dalam konteks masyarakat tradisional, khususnya di Indonesia, makanan kerap hadir dalam ruang-ruang sosial yang sarat makna, mulai dari ritual keagamaan, upacara adat, hingga kisah-kisah rakyat yang diwariskan secara lisan maupun digital. Artinya, makanan bukan hanya apa yang dimakan, melainkan juga bagaimana dan kapan ia dimakan, serta oleh siapa dan dalam kondisi apa, semuanya membentuk struktur makna yang bisa dibaca secara semiotik. Berikut paparan mengenai makna makanan rakyat dalam buku *Cinta Kuliner Indonesia* karya Olany Agus Widiyani.

Data 1

Jaja dan Ucok mengamati bapak penjual es dawet dalam penyajiannya. Pertama, dituangkan cairan gula merah ke dalam gelas, es batu, dawet yang terbuat dari tepung beras aroma pandan, dan terakhir disiram dengan santan.

Es dawet dalam cerita di atas dapat dibaca sebagai wujud konkret minuman dengan bentuk 'jendol', berwarna hijau, disajikan dengan santan dan gula merah. Rasanya manis gurih dan disajikan dingin. Berbahan tepung beras, santan, dan gula merah. Dikenal dengan nama berbeda di Jawa Barat (cendol) dan Jawa Tengah (dawet). *Es dawet* sebagai minuman tradisional khas daerah yang menyegarkan, dibuat dari bahan lokal dan alami. Mengandung informasi budaya tentang variasi penamaan di berbagai daerah. Sensasi 'jendol' saat diminum menunjukkan hubungan langsung antara pengalaman fisik dan bahasa lokal. Interpretasi dari minuman ini yakni simbol kearifan lokal, kesederhanaan, dan kebersamaan masyarakat. Selain itu juga wujud rasa syukur atas kekayaan alam (beras, kelapa, daun suji). Makanan ini merepresentasikan kekayaan ekspresi bahasa dan identitas regional. Hal ini sesuai dengan pendapat (Fischler, 2011), bahwa makanan adalah tanda 'pertalian identitas' yang membentuk rasa kepemilikan terhadap budaya. Dalam pendekatan gastrosemiotik, makanan dan minuman dipandang sebagai tanda yang menyimpan makna budaya, sosial, dan spiritual (Barthes, 1979); (Counihan & Van Esterik, 2013).

Data 2

Sekoteng adalah minuman asli Jawa Tengah dijual keliling dengan menggunakan gerobak pikul. Biasanya dihidangkan panas dan ada rasa jahe. Bahan lain yang biasanya dicampur ke dalam minuman sekoteng adalah kacang hijau, kacang tanah, pacar cina, dan potongan roti. Sekoteng biasanya dihidangkan pada malam hari.

Berdasarkan data di atas, *Sekoteng* dapat ditafsirkan sebagai minuman jahe panas dengan berbagai bahan campuran yang disajikan malam hari. *Sekoteng* sebagai simbol kehangatan, perawatan tubuh, dan kebersamaan di waktu malam. Interpretasi dari minuman ini yakni *perlindungan, kebersamaan, dan kepekaan sosial*. Jahe sebagai bahan utama memberi kesan penghangat tubuh, sering diasosiasikan dengan kasih sayang dan perhatian, terutama dalam budaya timur.

Gerobak pikul juga menyimpan makna yakni representasi kerja keras, ketekunan, dan kehidupan ekonomi rakyat kecil yang mandiri. Ini memperkuat gagasan bahwa kuliner tidak hanya bicara rasa, tetapi juga identitas sosial (Fischler, 2022). Makna budaya muncul dari fungsi praktis dan sosial, bukan dari simbolisme yang terlalu metaforis. Makanan bukan hanya alat untuk menyampaikan kenangan, tetapi juga bagian dari memori itu sendiri (Schiavone, 2024). Hal ini memperlihatkan bagaimana pengalaman kuliner dapat mengaktifkan kembali ingatan kolektif yang memperkuat identitas kultural suatu kelompok.

Data 3

Angsle adalah minuman hangat yang menyerupai kolak khas Jawa Timur. Komposisi angsle, berupa irisan roti, kacang hijau rebus ditambah dengan petulo/putu mayang, bubur mutiara, dan ketan putih kukus. Angsle menggunakan kuah santan yang direbus dengan daun pandan dan ditambah sedikit essence. Angsle biasanya disajikan hangat-hangat sehingga lebih enak dinikmati saat malam hari atau ketika cuaca dingin.

Berdasarkan data di atas, *Angsle* yakni minuman hangat, mirip kolak, berisi campuran roti, petulo, ketan, bubur mutiara, disiram kuah santan. *Angsle* merupakan minuman tradisional yang menyegarkan dan menghangatkan tubuh, disukai dalam suasana dingin atau malam hari. Interpretasi dari minuman ini yakni simbol kehangatan

keluarga, kebersamaan, kekayaan kuliner lokal, dan kearifan dalam menyatukan beragam bahan menjadi satu sajian harmonis. Kombinasi beragam isi dalam satu mangkuk dapat dibaca sebagai simbol harmoni dalam keberagaman. Representasi nilai sosial masyarakat Jawa Timur yang terbuka, inklusif, dan mengutamakan kebersamaan. Hal ini sejalan dengan gagasan (Barthes, 1979), bahwa makanan bukan hanya untuk dimakan, tapi juga dimaknai secara budaya dan ideologis. Jajanan ini dapat dianalisis sebagai tanda budaya yang menyimpan makna sosial, spiritual, dan identitas komunal (Schiavone, 2024).

Data 4

Getuk berbahan utama ketela pohon atau singkong. Getuk merupakan makanan yang mudah ditemukan di Jawa Tengah dan Jawa Timur. Pembuatan getuk dimulai dengan mengupas singkong, kemudian singkong dikukus atau direbus, setelah singkong matang kemudian ditumbuk atau dihaluskan dengan cara digiling, lalu diberi pemanis gula dan pewarna makanan. Untuk penghidangannya, taburi dengan parutan kelapa.

Berdasarkan data di atas, *getuk* ini makanan berbahan ketela. Singkong kukus dihaluskan dan diberi gula, disajikan dengan kelapa. Berbentuk bulat dan kotak. Rasanya manis dan lembut. Jajan ini merupakan kudapan ringan berbahan dasar lokal yang mudah diolah dan diakses masyarakat. Biasanya sebagai hidangan pengisi waktu senggang, camilan, atau penyambung dalam ritual sosial. Makanan ini sebagai simbol keterhubungan sosial dan keberagaman karena satu nampan berisi beragam bentuk dan rasa, melambangkan harmoni dan toleransi. Singkong yang direbus, ditumbuk, diberi warna, dan dipermanis menyiratkan proses yang sabar dan telaten, nilai-nilai ini sejalan dengan budaya Jawa yang menjunjung *alon-alon asal kelakon* (pelan tapi pasti). Sebagaimana (Barthes, 1979), menyatakan bahwa makanan adalah sistem tanda yang menyampaikan pesan budaya, maka getuk pun dapat dimaknai sebagai representasi nilai hidup yang jujur, ramah lingkungan, dan penuh rasa syukur terhadap alam. Dalam konteks pendidikan karakter, getuk mengajarkan anak-anak untuk menghargai proses, menerima kesederhanaan sebagai kekuatan, dan memahami kekayaan budaya lokal sebagai bagian dari identitas diri.

Data 5

Onde-onde terbuat dari tepung terigu, kadang juga dibuat dari tepung ketan yang digoreng atau direbus dan permukaannya ditaburi/dibalur dengan biji wijen. Terdapat bermacam-macam variasi onde-onde, yang paling dikenal adalah onde-onde yang terbuat dari tepung ketan dan di dalamnya diisi pasta kacang hijau. Ada juga onde-onde gandum, yang merupakan ondeonde khas dari kota Mojokerto.

Berdasarkan data di atas, onde-onde merupakan jajanan tradisional yang banyak dikenal di berbagai wilayah Indonesia, khususnya Mojokerto. Makanan ini berbentuk bulat, terbuat dari tepung ketan atau terigu, dibalur biji wijen, dan biasanya berisi pasta kacang hijau. Onde-onde adalah praktik kuliner masyarakat lokal dan nilai-nilai budaya yang menyertainya, seperti keharmonisan rasa, kerja keras, dan keluwesan bentuk. Makna yang ditangkap pembaca dalam cerita yakni sebagai simbol keterpaduan antara luar dan dalam, serta nilai kerja telaten dan kesempurnaan yang tersembunyi di balik kesederhanaan. Wijen di bagian luar mencerminkan detail dan ketekunan, sedangkan isi kacang hijau menggambarkan kelezatan tersembunyi, selaras dengan nilai Jawa tentang *ngeli nanging ora keli* (tampak sederhana, tapi penuh makna). Sebagaimana dinyatakan (Barthes, 1979), makanan merupakan sistem tanda yang menyampaikan pesan budaya, dan dalam hal ini, onde-onde menjadi tanda yang menyiratkan makna etis dan estetis dari keseharian masyarakat. Pendekatan ini sejalan dengan (Fischler,

2022), yang menekankan bahwa makanan memiliki makna sosial dan moral yang tidak lepas dari konteks budaya dan praktik kehidupan. Oleh karena itu, onde-onde bukan sekadar jajanan, tetapi tanda budaya yang hidup, yang dalam konteks digital dan pendidikan karakter, berpotensi menjadi media pembelajaran nilai seperti kerja keras, kesederhanaan, dan penghargaan terhadap tradisi.

Data 6

Lemper terbuat dari ketan yang dikukus dan biasanya berisi abon atau cincangan daging ayam, dan dibungkus menggunakan daun pisang. Jajanan ini terkenal di seluruh Indonesia sebagai makanan ringan sebelum memasuki tahap makan besar.

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa makanan *lemper* ini adalah jajanan berbahan ketan berisi abon atau daging yang dibungkus daun pisang dan berbentuk oval memanjang. *Lemper* berfungsi sebagai praktik kuliner yang sarat makna. Bentuknya yang padat dan dibungkus rapi menyiratkan nilai kerendahan hati, kesabaran, dan ketertiban, sementara cara penyajiannya yang kolektif dalam satu nampan untuk dimakan Bersama merepresentasikan budaya gotong royong, kebersamaan, dan solidaritas sosial. Pemaknaan *lemper* sebagai simbol kehidupan komunal. Di mana rasa, proses, dan penyajian menjadi satu kesatuan makna yang mendalam. *Lemper* sering hadir dalam acara hajatan, slametan, atau arisan keluarga, yang dalam budaya Jawa merupakan ruang pertemuan sosial dan spiritual (Geertz, 2013). Sebagaimana ditegaskan oleh (Barthes, 1979), makanan bukan hanya untuk dikonsumsi, tetapi juga menunjukkan, mewakili, dan menyampaikan nilai budaya. Dengan demikian, *lemper* tidak hanya mengenyangkan, tetapi menjadi tanda hidup dari tradisi berbagi, harmoni, dan keterhubungan sosial yang terus diwariskan dari generasi ke generasi. Makanan seperti ini disebut sebagai 'metabahasa budaya' karena tidak sekadar benda konsumsi, melainkan narasi sosial yang hidup dan dikenang.

Data 7

Cenil berasal dari Yogyakarta. Jajanan ini merupakan makanan yang terbuat dari pati ketela pohon. Makanan ini dapat dibentuk bulat-bulat kecil atau kotak kemudian diberi warna sesuai selera sebelum direbus. Cenil biasanya disajikan dengan parutan kelapa dan ditaburi gula pasir atau gula merah kental.

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa makanan *cenil*, dengan bentuknya yang mungil dan warna-warni mencolok, menyajikan representasi visual secara estetik. *Cenil* merupakan jajanan yang berbahan dasar pati ketela pohon. Makanan ini sebagai simbol dari kesederhanaan hidup, kreativitas rakyat, dan penghargaan terhadap hasil bumi lokal. Dengan demikian, dapat diinterpretasi melalui tercipta pola pikir anak yang menyerap makna bahwa *cenil* tidak sekadar makanan, melainkan simbol kesederhanaan, kreativitas, dan kebanggaan lokal. (Barthes, 1979), berpendapat bahwa makanan merupakan sistem tanda budaya yang menekankan dimensi ideologis dalam praktik makan. Cerita kuliner digital ini menjadi jembatan edukatif yang memperkenalkan bahan lokal, teknik tradisional, dan menanamkan nilai pekerja yang dapat diimplementasikan pembacanya, yakni anak-anak dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa makanan tradisional seperti klepon, *cenil*, onde-onde, *lemper*, dan getuk tidak hanya berfungsi sebagai konsumsi fisik, tetapi juga sebagai tanda budaya yang sarat makna dan nilai. Melalui pendekatan gastrosemiotik, setiap makanan tersebut dapat dibaca sebagai sistem tanda yang terdiri atas representamen (bentuk fisik dan tampilan makanan), objek (bahan, proses, dan konteks budaya), dan interpretant (makna sosial dan moral yang ditangkap oleh masyarakat). Oleh karena itu, cerita-cerita kuliner digital yang memuat makanan

tradisional tersebut memiliki potensi besar sebagai media literasi budaya dan bermakna bagi generasi muda.

Nilai Pekerti dalam Narasi Makanan Rakyat

Makanan tradisional dari daerah Jawa menyimpan lebih dari sekadar rasa dan aroma, melainkan adalah cerminan nilai-nilai pekerti yang telah diwariskan secara turun-temurun. (Wachidah et al., 2025), yang menunjukkan bahwa cerita rakyat lokal berpotensi menanamkan nilai sosial melalui simbol-simbol keseharian, termasuk makanan. Meski cerita-cerita kuliner tersebut kini hadir dalam format digital, namun keaslian makna, nilai pekerti, dan kekayaan lokalitasnya tidak luntur. Digitalisasi justru membuka ruang yang lebih luas dan inklusif agar generasi muda dapat mengakses, memahami, dan menginternalisasi warisan budaya secara lebih kontekstual dan menarik.

Cerita makanan tradisional Jawa yang dikemas dalam bentuk digital tetap menghadirkan bentuk, warna, bahan, dan narasi lokal secara utuh, sekaligus mempertahankan simbol-simbol khas budaya seperti daun pisang sebagai pembungkus lempeng, warna hijau alami dari klepon, atau makna gotong royong dalam angkle. Digitalisasi cerita rakyat bukan sekadar proses alih media, melainkan strategi kultural untuk memelihara tradisi (Purnomo & Pratiwi, 2023). Strategi yang diperkuat oleh (Ramdhania & Wahidin, 2024), melalui komik digital dan platform media sosial, menunjukkan potensi digital untuk membuat cerita rakyat lebih menarik dan kontekstual bagi anak-anak masa kini. Digitalisasi bukan bentuk pelunturan budaya, melainkan transformasi edukatif yang mampu menjembatani nilai-nilai luhur masa lampau dengan gaya belajar dan media masa kini.

Cerita rakyat digital yang memuat makanan seperti klepon, lempeng, angkle, sekoteng, getuk, dan cenil, lazim ditemukan dalam kehidupan masyarakat Jawa Tengah dan Jawa Timur. Makanan ini sering dihadirkan dalam acara selamat, kenduri, pasar tradisional, hingga upacara adat. Melalui pendekatan *gastrosemiotik*, makanan menjadi teks budaya yang dapat ditafsirkan sebagai tanda-tanda pembentuk karakter, khususnya bagi anak-anak yang tumbuh dalam era digital. Bagi anak, hal ini menjadi pengalaman sensorik yang menyenangkan, dan secara naratif bisa dijadikan pintu masuk untuk mengenalkan konsep rasa, tekstur, dan kejujuran melalui diskusi simbolik yang moderat (Extension, n.d.)nn.

Melalui simbolisme makanan dalam cerita, diperoleh makna melalui (1) makna muncul dari proses dan bentuk penyajian. (2) Makna muncul dari kebiasaan sosial saat makanan dikonsumsi. (3) Makna muncul dari bahan, warna, atau cara membuatnya. (4) Makna muncul dari narasi dalam cerita digital. (5) Makna muncul dari simbol budaya lokal yang melekat. Misalnya jajanan getuk dan cenil berbahan singkong dan warna-warni. Hal ini menggambarkan kesederhanaan dan keceriaan dalam hidup. Ketelitian dan tanggung jawab dalam proses memasak dan menyajikan makanan. Gotong royong dan nilai kerja sama dalam membuat atau menyajikan makanan bersama-sama. Berikut nilai pekerti yang muncul dari narasi makanan rakyat dalam cerita.

Pertama, nilai kejujuran dan ketulusan. Nilai tersebut diperoleh melalui makna makanan *klepon*. *Klepon* adalah jajanan khas dari wilayah Jawa Timur. Terbuat dari tepung ketan yang diberi warna hijau alami dari daun pandan atau suji, diisi dengan gula merah cair, lalu dibalut parutan kelapa. Makanan ini tidak hanya digemari karena rasa manisnya yang khas, tetapi juga menyimpan simbolisme budaya yang dalam. Saat dimakan, bagian dalam klepon meletupkan cairan manis yang tersembunyi, memberikan pengalaman rasa yang tak terduga. Ciri khas ini menjadi simbol nilai kejujuran dan ketulusan. Kebaikan sejati sering kali tidak tampak dari luar, namun akan terasa ketika kita mengenalnya lebih dalam. Nilai ini sejalan dengan ungkapan falsafah Jawa '*aja mung ndeleng saka rupane*' yang berarti *jangan hanya menilai dari luarnya saja*. Melalui

simbol ini, anak-anak dapat belajar bahwa penampilan bukan segalanya dan orang yang baik sering kali tidak menonjolkan dirinya, tetapi memiliki isi hati yang berharga.

Kedua, nilai kesabaran dan kerendahan hati. Nilai tersebut diperoleh melalui makna makanan *lemper*. *Lemper*, juga berasal dari tradisi kuliner masyarakat Jawa, khususnya Jawa Tengah dan Yogyakarta, adalah camilan berbahan ketan yang diisi ayam suwir, lalu dibungkus dengan daun pisang. Dalam konteks cerita rakyat, lempeng menjadi lambang kesabaran, kerendahan hati, dan penghargaan terhadap proses. Anak-anak dapat belajar bahwa hal-hal yang bernilai sering kali tidak menonjol dari luar, dan butuh waktu, kesabaran, dan ketekunan untuk mencapainya sebuah pelajaran penting dalam membentuk etos kerja dan sikap rendah hati.

Ketiga, nilai kehangatan sosial. Nilai tersebut diperoleh melalui makna minuman *sekoteng* dan *angsle*. *Sekoteng* dan *angsle* adalah dua minuman tradisional hangat yang populer di Jawa Timur dan sekitarnya, biasa disajikan pada malam hari. *Sekoteng* terdiri dari jahe, kacang hijau, roti, dan mutiara; sedangkan *angsle* adalah campuran ketan, roti tawar, mutiara, dan kuah santan manis. Dalam cerita, kedua minuman ini menjadi simbol kebersamaan dan kepedulian, sering dikaitkan dengan suasana keluarga atau kebiasaan pedagang keliling yang menjualnya di malam hari. Ini menggambarkan kerja keras, empati, dan solidaritas sosial, nilai-nilai yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat Jawa dan sangat relevan untuk diajarkan pada anak-anak melalui narasi yang hangat dan familiar.

Keempat, nilai gotong royong dan harmoni. Nilai tersebut diperoleh melalui makna minuman *angsle*. *Angsle* secara simbolik mencerminkan keragaman yang harmonis. Terdiri dari berbagai bahan yang berbeda warna, rasa, dan tekstur, *angsle* mencerminkan filosofi Jawa: "*rukun agawe santosa*" (kerukunan membawa kekuatan). Cerita tentang *angsle* dapat mengajarkan pada anak bahwa perbedaan bukanlah penghalang, tetapi sumber kekayaan jika dijalani dengan kerja sama dan rasa saling melengkapi. Proses membuat *angsle* yang membutuhkan banyak tahap juga melatih nilai ketelitian dan kebersamaan dalam budaya memasak kolektif di masyarakat desa.

Kelima, kesederhanaan dan keceriaan hidup. Nilai tersebut diperoleh melalui makna makanan *getuk* dan *cenil*. *Getuk* dan *cenil* adalah jajanan pasar yang terbuat dari singkong, sangat populer di pedesaan Jawa Tengah dan DIY. *Getuk* biasanya dipotong balok dan *cenil* disajikan dalam bentuk bulatan kecil warna-warni. Cerita tentang dua makanan ini menggambarkan kesederhanaan, keceriaan hidup, dan syukur atas pemberian alam. Anak-anak dapat belajar bahwa kebahagiaan tidak harus mahal, dan dalam kehidupan yang sederhana pun ada nilai-nilai seperti kemandirian, tanggung jawab, dan kreativitas, yang muncul dari bahan-bahan lokal yang diolah secara tradisional.

Cerita-cerita kuliner ini bukan hanya representasi budaya, tetapi juga sarana pendidikan karakter anak yang relevan, kontekstual, dan menyenangkan. Melalui kegiatan membaca cerita, memasak bersama, bermain peran, menggambar, dan berdiskusi, anak-anak dapat menyerap nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya. Nilai-nilai tersebut selaras dengan karakter yang dikembangkan oleh (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2020), yakni religius, mandiri, gotong royong, integritas, dan nasionalisme. Dapat dipahami bahwa penggunaan cerita mampu menanamkan nilai-nilai moral secara efektif pada anak usia dini karena materi tersebut relevan secara budaya dan menciptakan keterikatan emosional.

Dengan demikian, cerita makanan tradisional dalam bentuk digital adalah media literasi budaya yang berdaya guna. Dapat tetap berpijak pada akar kultural lokal, tetapi tumbuh dalam ruang teknologi global. Hal ini menjadi jalan strategis untuk memastikan bahwa identitas budaya dan nilai pekeri anak Indonesia tetap hidup dan bermakna di tengah derasnya arus modernitas.

Makanan Rakyat sebagai Media Pengembangan Kecerdasan Majemuk Anak

Makanan rakyat tidak hanya berfungsi sebagai pemenuh kebutuhan biologis, tetapi juga sebagai media edukatif yang kaya makna. Dalam konteks pendidikan, makanan tradisional dapat menjadi pintu masuk untuk menumbuhkan kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) sebagaimana dikembangkan oleh (Gardner, 1983), yang menyebutkan bahwa setiap anak memiliki delapan kecerdasan yang dapat dikembangkan melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Sebagaimana pendapat sebagaimana Penelitian ini memperkuat bahwa pengenalan makanan lokal melalui cerita digital dapat menjadi sarana untuk menumbuhkan kesadaran budaya, memperkaya kosa kata, serta memantik kecerdasan majemuk anak.

Cerita kuliner rakyat memiliki potensi besar dalam membentuk pembelajaran yang tidak hanya menyentuh aspek kognitif, tetapi juga memperkaya emosi dan pengalaman sosial. Menurut (Gardner, 1983), kecerdasan majemuk mencakup: linguistik, logika-matematis, visual-spasial, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, dan naturalis. Cerita berbasis kuliner rakyat seperti *cendol*, *sekoteng*, dan *angsle* memberi peluang strategis untuk menumbuhkan kecerdasan tersebut dalam suasana yang menyenangkan, familiar, dan berbasis budaya lokal.

Pertama aspek linguistik, makanan tradisional seperti cendol, sekoteng, dan angsole dapat menjadi inspirasi bagi anak untuk mengembangkan kemampuan berbahasa melalui kegiatan menulis cerita ulang, membuat deskripsi tentang rasa dan proses pembuatan makanan, serta merangkai dialog imajinatif antara tokoh penjual dan pembeli. Cerita rakyat digital dapat menjadi alat yang efektif untuk pembelajaran karena memungkinkan anak-anak membangun hubungan emosional dengan nilai-nilai budaya melalui proses penciptaannya (Ariani & Sulistyorini, 2023). Aktivitas ini tidak hanya menumbuhkan kemampuan menulis dan berbicara, tetapi juga mengasah kemampuan menyusun narasi yang kontekstual (Rahiem, 2021). Sebagaimana dinyatakan oleh (Indriani et al., 2009), media cerita berbasis makanan lokal terbukti efektif meningkatkan minat literasi anak karena kedekatannya dengan pengalaman sehari-hari.

Kedua aspek naturalis, cerita kuliner menjadi sarana pengenalan anak pada keanekaragaman hayati lokal. Anak-anak diajak mengenal bahan-bahan alami seperti daun pandan, kelapa, jahe, kacang hijau, dan ketan yang menjadi elemen utama dalam jajanan tradisional. Proses mengenal, mencium, bahkan menyentuh bahan tersebut dapat memperkuat keterikatan anak dengan alam sekitarnya. Seperti dikemukakan oleh Menurut (Gardner, 1983), kecerdasan naturalis pada anak dapat berkembang secara optimal melalui pengalaman yang memungkinkan mereka mengamati, mengklasifikasikan, dan memahami dunia alam. Pembelajaran berbasis lingkungan lokal memberikan peluang konkret untuk aktivitas tersebut karena berkaitan langsung dengan kehidupan anak sehari-hari.

Ketiga, aspek kinestetik, cerita makanan rakyat membuka ruang bagi anak untuk belajar melalui gerakan dan tindakan langsung. Anak-anak dapat diajak untuk melakukan simulasi membuat makanan, menyaring adonan cendol, mengaduk santan, atau meracik bahan sekoteng. Aktivitas motorik ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga meningkatkan koordinasi fisik dan keterampilan praktis mereka. Kegiatan memasak sederhana dalam pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkan konsentrasi, keterampilan logika, serta kemampuan *problem solving* karena anak terlibat langsung dalam proses eksploratif dan eksperimental (Yanti, 2016). Dengan demikian, aktivitas fisik dalam cerita makanan rakyat menjadi sarana belajar yang menyenangkan sekaligus mengasah kecerdasan kinestetik anak.

Keempat, alam aspek visual-spasial, kegiatan menggambar bentuk makanan, memvisualisasikan susunan warna dalam semangkuk angsole, atau membuat ilustrasi tentang suasana pasar tradisional, memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan ide melalui citra visual. Warna hijau dari cendol, putih dari santan, dan cokelat dari gula merah bukan hanya unsur estetis, melainkan alat untuk memahami

harmoni visual dan komposisi objek dalam ruang. Menurut (Sulistiyowati & Asriati, 2024), adalah metode teknologi-terintegrasi ini cukup efektif karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam tugas belajar yang bermakna dan memperdalam pemahaman terhadap konten kurikuler. Pembelajaran ini melatih kepekaan anak terhadap bentuk, pola, dan keindahan yang melekat dalam warisan kuliner lokal.

Terakhir, pada aspek interpersonal, cerita makanan rakyat menjadi medium sosial yang mempertemukan pengalaman anak dengan orang lain. Diskusi tentang makanan kesukaan, cerita keluarga saat membuat jajanan bersama, hingga bermain peran sebagai penjual dan pembeli di pasar tradisional dapat membangun empati, keterampilan berkomunikasi, serta kemampuan bekerja sama. Pengembangan kecerdasan interpersonal anak akan lebih optimal ketika mereka terlibat dalam kegiatan bermakna yang berbasis budaya lokal. Interaksi sosial dalam konteks budaya yang dikenal anak tidak hanya memfasilitasi pemahaman terhadap nilai-nilai sosial, tetapi juga memperkuat hubungan emosional dan kohesi sosial di lingkungan sekitar (Herawati, 2013). Jadi, makanan rakyat menjadi sarana efektif untuk menumbuhkan kecerdasan interpersonal anak melalui interaksi sosial berbasis budaya lokal.

Kebaruan penelitian ini yakni pada integrasi cerita kuliner lokal sebagai wahana literasi digital kontekstual yang memfasilitasi pengembangan kecerdasan majemuk anak dalam enam domain utama (linguistik, naturalis, kinestetik, visual-spasial, interpersonal, dan intrapersonal). Melalui pendekatan berbasis budaya dan pengalaman sensorik. Tidak banyak penelitian sebelumnya yang secara eksplisit menjadikan makanan rakyat sebagai narasi utama dalam pengembangan pembelajaran holistik berbasis kecerdasan majemuk. Temuan ini menegaskan bahwa makanan rakyat bukan hanya objek budaya, tetapi juga instrumen pedagogis strategis dalam pendidikan anak berbasis kearifan lokal dan teknologi digital.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa cerita makanan rakyat dalam bentuk digital bukan sekadar media hiburan atau pelestarian kuliner, melainkan ruang literasi budaya yang efektif dalam menanamkan nilai pekerja dan mengembangkan kecerdasan majemuk anak. Melalui pendekatan gastrosemiotik yang merujuk pada model triadik Peirce representamen, objek, dan interpretant, makanan tradisional seperti klepon, cenil, onde-onde, lempur, getuk, sekoteng, dan angkle terbukti menyimpan simbol-simbol kebhajikan yang hidup. Balutan bentuk, bahan lokal, cara penyajian, serta konteks sosial dalam narasi digital memuat nilai-nilai karakter seperti kejujuran, gotong royong, kesederhanaan, kerja keras, empati, dan penghargaan terhadap proses. Simbolisme makanan tersebut juga berkelindan dengan potensi pengembangan kecerdasan linguistik, naturalis, kinestetik, visual-spasial, interpersonal, dan intrapersonal anak. Dalam dunia digital, meskipun medium berubah, lokalitas dan makna budaya tetap hidup dan tidak tereduksi. Oleh karena itu, cerita makanan tradisional dalam format digital bukan hanya menyimpan memori kuliner, melainkan juga menjadi instrumen pendidikan karakter yang kontekstual, menyentuh, dan membumi bagi generasi muda Indonesia.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan data dengan mengeksplorasi cerita kuliner di Indonesia agar representasi budaya semakin beragam. Kajian interdisipliner yang menggabungkan semiotika, pedagogi, dan kajian pangan akan semakin memperkaya perspektif akademik dalam memahami peran simbol makanan sebagai sarana pendidikan nilai dalam era digital.

DAFTAR PUSTAKA

Agajie, B. A. (2021). Literary Folktales Promoting Children's Multiple Intelligences. *Aksara*, 33(3).

- Ariani, D., & Sulistyorini, D. (2023). Integration of folklore in digital learning: Character strengthening innovations in the 21st century education era. *SCE: Journal of Innovative Studies on Character and Education*, 3(2), 45–60.
- Atkin, A. (2006). *Peirce's Theory of Signs*. Stanford Encyclopedia of Philosophy.
- Barthes, R. (1979). *Toward a Psychology of Contemporary Food*. Semiotexte.
- Bascom, W. (1965). Our Functions of Folklore. *Journal of American Folklore*, 67(266), 333–349.
- Brillat-Savarin, Jean A. (2009). *The Physiology of Taste*. Penguin Classics.
- Counihan, C., & Van Esterik, P. (Eds.). (2013). *Food and culture: A reader* (3rd ed). Routledge.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage Publications.
- Danandjaja, J. (2007). *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lainnya*. Grafiti Pers.
- Extension, P. S. (n.d.). *Food Sensory Exploration*.
- Fischler, C. (2011). Commensality, Society and Culture. *Social Science Information*, 50(3–4), 528–548.
- Fischler, C. (2022). Food, self and identity: Eating as a cultural. *International Journal of Gastronomy and Food Science*, 27.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*.
- Gardner, H., & Katie, D. (2013). *The App Generation: How Today's Youth Navigate Identity, Intimacy, and Imagination in a Digital World*. Yale University Press.
- Geertz, C. (2013). *Agama Jawa: Abangan, Santri, Priyayi dalam Kebudayaan Jawa*. Penerbit Komunitas Bambu.
- Gladwin, D. (2019). *Gastro-modernism: Food, literature, culture* (First edition). Clemson university press.
- Heldke, L. (2003). *Exotic appetites: Ruminations of a food adventurer*. Routledge.
- Herawati, N. I. (2013). Bimbingan Sosial Anak Usia Dini Berbasis Budaya Lokal. *Cakrawala : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
- Indriani, S. P., Hodidjah, & Apriliya, S. (2009). Pengembangan Buku Cerita Anak Tentang Makanan Tradisional Nasi Cikur Khas Tasikmalaya untuk Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *enguatan Pendidikan Karakter (PPK): Buku Pegangan*. Kemdikbud.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2020). Pendidikan Indonesia Menuju Indonesia Emas 2045. *Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, Dan Teknologi*.
- Koentjaraningrat. (2009). *Kebudayaan, mentalitas, dan pembangunan*. Gramedia Pustaka Utama.
- Lickona, T. (terjemahan oleh J. A. W. (2013). *Educating for Character: Mendidik untuk Membentuk Karakter: Bagaimana Sekolah dapat Mengajarkan Sikap Hormat dan Tanggung Jawab*. Bumi Aksara.
- Livingstone, S. (2009). *Children and the Internet: Great Expectations, Challenging Realities*. Polity Press.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2018). *Analisis Data Kualitatif*. Penerbit Universitas Indonesia (UI -Press).
- Peirce, C. S. (1991). *Peirce on signs: Writings on semiotic*. NC: University of North Carolina Press.
- Purnomo, G. W., & Pratiwi, K. Y. (2023). Engaging the Digital Native Generation in Cultural Digital Preservation: Strategies and Approaches for Libraries and

- Librarians in the Digital Age 4.0. *Open MenuKnowledge Garden: International Journal of Library Studies*, 1(1).
- Rahiem, M. D. H. (2021). torytelling in early childhood education: Time to go digital. *Nternational Journal of Child Care and Education Policy*, 15.
- Ramdhania, S., & Wahidin, D. (2024). Tradisi Lokal dan Tantangan Era Disrupsi dalam Masyarakat Pedesaan. *Dimensi*, 13(1), 35–50.
- Rasmini, N. W. (2022). Pengembangan Kecerdasan Jamak: Kajian Praktik Pembuatan Ketupat Janur pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6).
- Schiavone, P. (2024). Food and Memory in Literature: A Folkloric Approach. *Dublin Gastronomy Symposium*.
- Sulistiyowati, C., & Asriati, N. (2024). Pemanfaatan Teknologi Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Dan Keterlibatan Belajar Di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(4).
- Tafsir, A. (2012). *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*. Remaja Rosdakarya.
- Thomas, B. (2011). *New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age*. University of Nebraska Press.
- Wachidah, L. R., Sudikan, S. Y., Darni, & Ahmadi, A. (2025). Makanan sebagai Representasi Tradisi Sosial dan Budaya: Kajian gastrosemiotik dalam Cerita Rakyat Kuliner. *Entita: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial, Special Edition: Renaissans 1st International Conference of Social Studies*.
- Widiyani, O. A. (2018). *Cerita Kuliner Indonesia*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Woda, B. E. (2025). *Semiotika makanan: Menelaah fermentasi sebagai kekayaan gastronomi Nusantara*. <https://kumparan.com/ed1-wod4/semiotika-makanan-menelaah-fermentasi-sebagai-kekayaan-gastronomi-nusantara-24fKTcAkbX7>
- Yanti, D. (2016). Peningkatan kecerdasan logika matematika melalui kegiatan fun cooking (Penelitian tindakan pada anak kelompok B2 di TK Negeri Pembina Pandeglang). *Urnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 7–18.