

ENSIKLOPEDIA BUDAYA TAPPATAMA (TAPANULI SELATAN, PADANG LAWAS, TAPANULI UTARA DAN MANDAILING) BERBASIS ANDROID UNTUK MENUMBUHKAN KEMBANGKAN CINTA BUDAYA BANGSA SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh:

Lukman Hakim Siregar¹⁾, Yasir Maulana Rambe²⁾, Umar Kholil Lubis³⁾

^{1,2,3}Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

Email: bayoreg@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang pengenalan budaya daerah lokal kepada anak sekolah dasar melalui ensiklopedia budaya daerah Tapanuli Selatan, Padang Lawas, Tapanuli Utara dan Mandailing (Tappatama). Mengenalkan budaya pakaian adat, ulos dan makanan khas daerah tappatama yang dikemas dalam bentuk ensiklopedia, dan bagaimana membuat ensiklopedia budaya tappatama menggunakan software android dan di pasangankan di perangkat smartphone android khususnya anak sekolah dasar usia (6-8 tahun). Adapun tujuan khususnya untuk melihat efektifitas ensiklopedia budaya tappatama berbasis android menjadi pendekatan dalam memperkenalkan budaya kepada anak sekolah dasar. Urgensi yang diharapkan agar anak sekolah dasar mengenal pakaian adat, ulos dan asal mula makanan khas berasal, sehingga identitas budaya tetap terjaga dan terpelihara. Merancang ensiklopedia budaya yang dibangun dengan software android adalah upaya pengembangan media dalam mempelajari budaya lokal lebih dekat kepada anak sekolah dasar sehingga pendekatan melalui smartphone ini akan lebih mudah untuk mengenali sejarah dan asal mula makanan khas, pakaian adat dan ulos daerah Tappatama. Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data-data pakaian adat, ulos dan makanan khas daerah tappatama yang akan divisualkan melalui ensiklopedia berbasis android. Adapun tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data, analisis kebutuhan sistem, perancangan ensiklopedia budaya dan kesimpulan. Dalam pengumpulan data metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. penelitian kualitatif deskriptif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme yang biasanya digunakan untuk meneliti pada kondisi objektif yang alamiah dimana peneliti berperan sebagai instrument kunci. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang menekankan pada hasil analisis deskriptif. Adapun dalam tahap Perancangan ensiklopedia yang digunakan adalah versi Luther, dimana untuk membuat ensiklopedia budaya digunakan metode ini dan harus melalui enam tahapan. Tahapan dari metode Luther adalah sebagai berikut Distribution, Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, Distribution.

Kata Kunci: Ensiklopedia, Budaya, Android

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini menyebabkan banyak perubahan akan pola pikir pada masyarakat dari suatu bangsa itu kearah yang lebih maju. Begitu juga dalam budaya daerah menjadi salah satu dampak dari semakin majunya ilmu pengetahuan dan teknologi. Ini dapat kita lihat dengan semakin bergesernya sosial budaya di masyarakat akibat dari kemajuan teknologi informasi ini.

Perkembangan teknologi berimplikasi pula pada tersedianya berbagai fasilitas yang serba modern dan canggih pada smartphone yang dapat digunakan sebagai sumber belajar kebudayaan lokal. Namun masih jarang ditemukan diberbagai sumber baik di media cetak, elektronik, dan internet penelitian yang mengkaji budaya lokal seperti daerah Tapanuli Selatan, Padang Lawas, Tapanuli Utara dan Mandailing (Tappatama) yang

membahas mengenai pakaian adat, ulos dan makanan khas.

Potensi yang dimiliki daerah Tappatama besar, banyak makanan khas, pakaian adat, bahkan ulos dari perwakilan daerah masing-masing tersebut belum diketahui oleh anak sekolah dasar. Dari beberapa contoh yang pernah dirasakan dan dilihat langsung oleh penulis seperti menanyakan kepada anak sekolah dasar secara langsung sewaktu penulis berkunjung ke daerah-daerah yang ada di wilayah Tappatama dalam rangka promosi kampus ke SMA maupun terjun langsung ke masyarakat. Penulis menanyakan asal makanan khas seperti makanan ubi tumbuk (*silalat nadituktuk*) dari daerah mana berasal, dan anak tersebut cenderung banyak menggeleng dan ada berkomentar tidak tahu. Khas makanan daerah lainnya seperti *pakkat* (pucuk rotan), *alame* (dodol) dan masih banyak lagi yang belum di telusuri asal usulnya.

Terkait objek materi penelitian yang melatar belakangi pada aspek-aspek materi sosial budaya, oleh karena itu penulis ingin membahas tentang budaya khas pakaian adat, kain ulos dan makanan khas dari daerah Tappatama. Dalam perkembangan pertumbuhan anak mengenal budaya menjadi hal penting untuk diketahui anak sejak usia dini. Karena hal tersebut dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya daerah. Ini sangatlah penting karena anak sekolah dasar dapat mempelajari hal paling fundamental dalam kehidupan masyarakat dan termasuk budaya daerah mereka sendiri. Dalam pengenalan budaya tersebut dengan memanfaatkan pendekatan *smartphone* android yang berbentuk ensiklopedia adalah solusinya.

Smartphone android memiliki fitur menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Tidak sedikit anak sekolah dasar memiliki *smartphone* android, bahkan anak seusia mereka telah mampu mengoperasikan android tersebut. Dengan kedekatan anak pada *smartphone* android ini dibuatkan ensiklopedia budaya dengan konten (isi) pakaian adat, ulos dan makanan khas daerah tappatama.

Permasalahan yang menjadi bingkai penelitian ini adalah bagaimana mengenalkan budaya pakaian adat, ulos dan makanan khas daerah Tappatama yang dikemas dalam bentuk ensiklopedia, dan bagaimana membuat ensiklopedia budaya tappatama menggunakan software android dan di pasang di perangkat *smartphone* android khususnya anak sekolah dasar usia (6-8 tahun). Adapun tujuan khususnya untuk melihat efektifitas ensiklopedia budaya tappatama berbasis android menjadi pendekatan dalam memperkenalkan budaya kepada anak sekolah dasar. Urgensi yang diharapkan agar anak sekolah dasar mengenal pakaian adat, ulos dan asal mula makanan khas berasal, sehingga identitas budaya tetap terjaga dan terpelihara. Maka penulis tertarik mengambil kajian tentang "Ensiklopedia Budaya Tappatama (Tapanuli Selatan, Padang Lawas, Tapanuli Utara dan Mandaling) Berbasis Android Untuk Menumbuh Kembangkan Cinta Budaya Bangsa Siswa Sekolah Dasar".

a. Ensiklopedia

Ensiklopedia diambil "ensiklopedia" yaitu dari bahasa Yunani yang berarti sebuah lingkaran atau pengajaran yang lengkap. Ensiklopedia ialah buku atau serangkaian buku yang menghimpun uraian tentang berbagai macam ilmu tertentu dalam artikel terpisah dan biasanya tersusun menurut abjad. Ensiklopedia merupakan buku rujukan yang sangat populer (Purbosari, 2016). Menurut Suwarno (Nurhatmi, Rusdi, & Kamid, 2015), ensiklopedia adalah suatu daftar subjek yang disertai keterangan-keterangan tentang definisi, latar belakang, dan data bibliografisnya disusun secara alfabetis dan sistematis.

Ensiklopedia adalah buku (atau serangkaian buku) yang menghimpun keterangan uraian tentang berbagai hal dalam bidang seni dan ilmu pengetahuan, yang disusun menurut abjad atau menurut lingkungan ilmu. Pada umumnya ensiklopedia menggabungkan teks dengan gambar yang dikolaborasikan sedemikian rupa sehingga menarik. Ensiklopedia memuat berbagai macam objek yang disertai dengan keterangan dan informasi yang menyeluruh dan lengkap yang berhubungan mengenai objek yang dibahas tersebut (Prihartanta, 2015). Objek yang dimuat dan dibahas dalam ensiklopedia merupakan objek-objek atau materi dari berbagai hal ilmu pengetahuan (Prihartanta, 2015). Maka ensiklopedia memiliki penjelasan atau pembahasan yang lebih lengkap dan detail serta dilengkapi dengan gambar agar pembaca dapat lebih mengerti dan memahami informasi yang diperoleh (Prihartanta, 2015).

Dengan demikian, buku ensiklopedia merupakan buku (atau serangkaian kertas yang dijilid menjadi satu) yang didalamnya berisi penjelasan atau pembahasan tentang cabang ilmu atau bidang ilmu tertentu yang dibuat secara lebih lengkap dan mendetail sehingga pembaca dapat memahami dan memperoleh informasi dengan baik. Selain itu, perbedaan buku dengan ensiklopedia yaitu ensiklopedia berisi penjelasan yang lebih detail, alfabetis dan sistematis dalam penyusunannya.

b. Kebudayaan

Kebudayaan dalam arti umum ialah hasil karya, cipta dan rasa manusia. Widiastuti menjabarkan pengertian tersebut yaitu karya yang meliputi teknologi dan budaya kebendaan (material culture) diperlukan untuk mengolah dan menguasai alam guna kepentingan masyarakat, rasa adalah ekspresi jiwa manusia mewujudkan norma-norma dan nilai-nilai kemasyarakatan guna mengatur masalah-masalah kemasyarakatan dalam arti luas. Sedangkan cipta merupakan kemampuan mental, kemampuan berpikir manusia berupa pengetahuan, ilmu dan filsafat untuk diamalkan dalam kehidupan masyarakat.

Kebudayaan merupakan seperangkat peraturan atau norma yang dimiliki bersama oleh para anggota masyarakat, yang kalau dilaksanakan oleh para anggotanya, melahirkan perilaku yang dipandang layak dan dapat diterima oleh seluruh anggota masyarakat tersebut. Kebudayaan adalah segala hal yang dimiliki oleh manusia yang hanya diperoleh dengan belajar dan menggunakan akalnyanya. Manusia dapat berkomunikasi, berjalan karena kemampuannya untuk berjalan dan didorong oleh nalurinya serta terjadi secara alamiah.

Seperti yang telah diketahui pengenalan budaya merupakan salah satu pembelajaran penting khususnya bagi generasi yang akan datang, serta alangkah baiknya jika budaya tentang pakaian adat, makanan khas (olahan Makanan) dan Ulos yang

memiliki berbagai macam keunikan ragam yang dapat diajarkan untuk generasi yang akan datang. Dengan adanya ensiklopedia budaya tersebut menjadi pembelajaran budaya tentang pakaian adat, makanan khas (olahan Makanan) dan Ulos ini, diharapkan mereka bisa terbantu dalam mempelajari berbagai macam budaya tentang budaya tappatama tersebut.

c. Android

Android merupakan sebuah sistem operasi perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi. Beberapa pengertian lain android, yaitu pertama, merupakan platform terbuka (*open source*) bagi para pengembang (*programmer*) untuk membuat aplikasi. Kedua, merupakan sistem operasi yang dibeli Google Inc. dari Android Inc. Ketiga, bukan bahasa pemrograman, tetapi hanya menyediakan lingkungan hidup atau run time environment yang disebut *DVM (Dalvik Virtual Machine)* yang telah dioptimasi untuk alat/*device* dengan sistem memori kecil Android tersedia secara *open source* bagi manufaktur perangkat keras untuk memodifikasi sesuai kebutuhan.

Android adalah sistem operasi berbasis linux yang digunakan oleh telepon seluler (mobile) seperti telepon pintar (*smartphone*) dan lainnya yang sejenis. Kelebihan android diantaranya menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri. Sistem operasi android saat ini menjadi salah satu sistem operasi yang terpopuler. Perkembangan android yang begitu pesat tidak lepas dari peran perusahaan raksasa *Google* dan penemunya yaitu Andy Rubin, Rich Miner, Nick Searcis dan Chris Whits pada tahun 2003.

Merancang ensiklopedia budaya yang dibangun dengan *software* android adalah upaya pengembangan media dalam mempelajari budaya lokal lebih dekat kepada anak sekolah dasar sehingga pendekatan melalui *smartphone* ini akan lebih mudah untuk mengenali sejarah dan asal mula makanan khas, pakaian adat dan *ulos* daerah Tappatama.

d. Anak Sekolah Dasar

Menurut Yusuf (2011) anak usia sekolah adalah periode yang dimulai dari usia 6 - 12 tahun. Anak usian sekolah disebut sebagai masa intelektual, dimana anak mulai berpikir secara konkrit dan rasional 10. Anak sebagai generasi penerus bangsa adalah penerus tradisi budaya Indonesia juga. Akan tetapi, pengaruh budaya asing yang semakin gencar, membuat generasi muda tidak tertarik untuk mempelajari budaya tradisional bahkan sedikit demi sedikit berkurang pengetahuan dan mulai melupakan budaya tradisional bangsa. Salah satunya jenjang pendidikan formal yang paling berperan dalam hal tersebut adalah Sekolah Dasar (SD). Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran dibutuhkan metode pembelajaran khusus untuk mengajak

mereka, mengingat anak-anak di usia seperti itu memiliki kecenderungan untuk lebih mengenal dunia permainan dibandingkan dengan dunia pengetahuan. Pendekatan melalui ensiklopedia budaya berbasis android ini mengajak anak bermain sambil belajar budaya daerah mereka sendiri.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data-data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan suatu metode yang relevan dengan tujuan yang ingin dicapai. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2013-205) penelitian kualitatif deskriptif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme yang biasanya digunakan untuk meneliti pada kondisi objektif yang alamiah dimana peneliti berperan sebagai instrument kunci.

Dalam konteks permasalahan penelitian ini menitikberatkan pada kondisi pengenalan budaya lokal kepada anak sekolah dasar daerah Tapanuli Selatan, Padang Lawas, Tapanuli Utara dan Mandailing (Tappatama) dengan objek pakaian adat, ulos dan makanan khas. Berdasarkan perlunya pemahaman tentang budaya tappatama sebagaimana yang diuraikan di atas maka tahapan yang dilakukan pada penelitian ini adalah *pertama*, pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi literatur dan komparasi dari berbagai jurnal sesuai topik penelitian yang dilakukan, melakukan observasi terhadap aplikasi-aplikasi ensiklopedia digital yang ada untuk melihat sejauh mana produk dibuat dan mencari peluang pengembangan aplikasi yang akan dibangun. Kemudian *Kedua*, Analisis Kebutuhan Sistem adalah tahap selanjutnya menganalisa dari data-data yang telah dikumpulkan, kemudian menentukan tentang apa yang harus dikerjakan oleh sistem serta karakter dan spesifikasi yang seperti apa yang harus dimiliki oleh sistem. *Ketiga*, Perancangan ensiklopedia budaya dibutuhkan Rekayasa perangkat lunak multimedia yang digunakan adalah versi Luther, dimana untuk membuat suatu produk multimedia dengan menggunakan metode ini harus melalui enam tahapan yang dilakukan yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing* dan *Distribution*.

3. ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Untuk memulai membangun suatu program aplikasi, terlebih dahulu direncanakan tahapan pengembangan perangkat lunak berdasarkan kebutuhan dari user yang akan menggunakan aplikasi ensiklopedia budaya ini. Adapun langkah-langkah atau tahapan

pengembangan Ensiklopedia Budaya Tappatama ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis

Analisis dan perancangan bertujuan untuk menjelaskan langkah dan tujuan analisis terhadap objek penelitian yang akan di teliti.

a. Analisis Masalah

Kurangnya pengajaran tentang budaya daerah khususnya budaya daerah Tappatama di Sekolah Dasar membuat anak-anak Sekolah Dasar kurang mengetahui dan paham akan budaya apa saja yang ada di daerahnya sendiri, mulai dari pakaian adat, kain ulos dan makanan khas daerah. Aplikasi ensiklopedia budaya Tappatama berbasis android ini di harapkan mampu membantu baik anak-anak maupun orang dewasa untuk lebih mengetahui dan memahami tentang budaya yang ada di daerah Tappatama.

b. Analisis Isi Media

Analisis isi media adalah analisis terhadap komponen pembelajaran budaya yang dimasukkan kedalam media yang berupa aplikasi ensiklopedia ini meliputi materi pakaian adat, kain ulos dan makanan khas daerah Tappatama sehingga penyajian isi media tepat sasaran

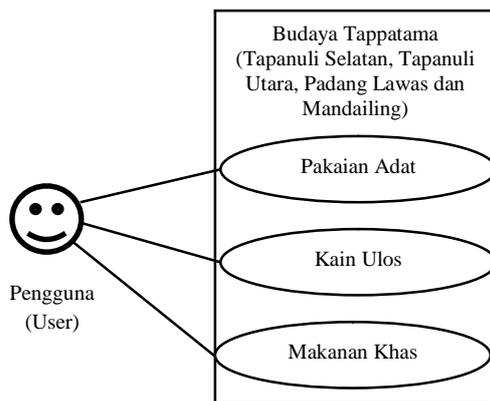
c. Analisis Kebutuhan Sistem

Adapun kebutuhan yang akan digunakan meliputi kebutuhan perangkat keras, perangkat lunak dan spesifikai yang nantinya menggunakan aplikasi ensiklopedia budaya yang akan dibuat.

2. Desain Sistem

a. Perancangan Proses

Pada perancangan proses ini, menguraikan pemodelan sistem yang dibuat dengan menggunakan *Use Case Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram* dan *Flowchart*.



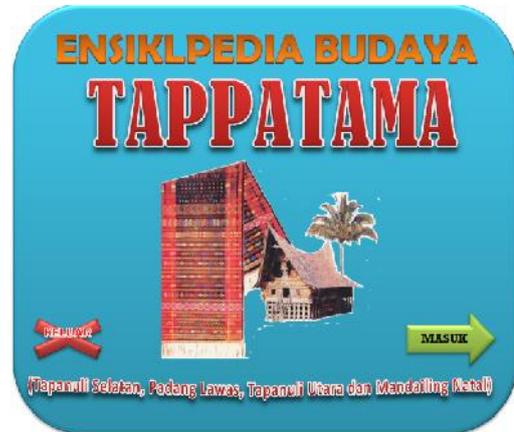
Gambar 1 Use Case Diagram

b. Perancangan Antar Muka / Interface

Perancangan disebut Antar Muka atau *Interface* merupakan bagian yang paling penting dari merancang sistem karena berhubungan dengan tampilan dan interaksi pengguna dengan Aplikasi. Adapun perancangan *Interface* pada aplikasi sebagai berikut:

1) Interface Menu Utama

Interface Menu Utama merupakan tampilan dari Menu Utama yang berfungsi untuk memilih menu berikutnya.



2) Interface Menu Kabupaten

Interface Menu Kabupaten merupakan tampilan dari antar muka menu Kabupaten yang berfungsi untuk memilih budaya Kabupaten mana yang mau kita pilih.



Gambar 3 Interface Menu Kabupaten

3) Interface Menu Pakaian Adat, Kain Ulos dan Makanan Khas

Merupakan tampilan dari antar muka menu Pakaian Adat, Kain Ulos dan Makanan Khas yang berfungsi untuk melihat materi dari Pakaian Adat, Kain Ulos dan Makanan Khas dari daerah yang dipilih.



Gambar 3 Interface Menu Pakaian Adat, Kain Ulos dan Makanan Khas

4) *Interface* Menu Pakaian Adat

Merupakan tampilan dari antar muka menu Pakaian Adat Daerah, disini akan ditampilkan gambar dan penjelasan dari Pakaian Daerah yang kita pilih



5) *Interface* Menu Kain Ulos

Merupakan tampilan dari antar muka menu Kain Ulos, disini akan ditampilkan gambar dan penjelasan dari Kain Ulos yang kita pilih.



6) *Interface* Makanan Khas

Merupakan tampilan dari antar muka menu Makanan Khas. Disini akan ditampilkan gambar dan penjelasan dari Makanan Khas yang kita pilih.



Gambar 6 *Interface* Makanan Khas

4. HASIL PEGUJIAN SISTEM

Pengujian sistem merupakan proses pengeksekusian sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem tersebut cocok dengan spesifikasi sistem dan berjalan dilingkungan yang diinginkan. Pengujian sistem sering diasosiasikan dengan pencarian bug, ketidaksempurnaan program, kesalahan pada program yang menyebabkan kegagalan pada eksekusi sistem perangkat lunak.

Pengujian dilakukan dengan menguji setiap proses dan kemungkinan kesalahan yang terjadi untuk setiap proses. Adapun hasil dari pengujian pada sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Prosedur pengujian

Persiapan yang dibutuhkan dalam melakukan pengujian adalah sebagai berikut :

- a. Menyiapkan sebuah *smartphone* dengan sistem operasi android
- b. Menginstal aplikasi ensiklopedia budaya pada *smartphone* tersebut.
- c. Melakukan proses pengujian
- d. Mencatat hasil pengujian

2. Hasil Pengujian Sistem

a. Pengujian Menu Utama

Tabel pengujian menu utama digunakan untuk mengetahui apakah Menu Utama yang terdapat dalam aplikasi ini dapat berfungsi untuk melihat isi dari menu utama oleh pengguna.

Tabel 1 Pengujian Menu Utama

Kasus dan Hasil Uji			
Data Yang dimasukkan	Data Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Menampilkan Fitur Tombol Masuk, Fitur Tombol Keluar	Setiap fitur yang ditekan akan muncul sesuai dengan fitur yang tersedia	Menu Utama berhasil dibuka	[] Diterima [] Ditolak

b. Pengujian Menu Kabupaten

Tabel pengujian menu kabupaten digunakan untuk memilih atau membuka kabupaten mana yang akan kita pilih dalam memilih budaya.

Tabel 2 Pengujian Menu Kabupaten

Kasus dan Hasil Uji			
Data Yang dimasukkan	Data Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Menampilkan Fitur Tombol Kabupaten Tapanuli Selatan, Fitur Tombol Kabupaten Tapanuli Utara, Fitur Tombol Kabupaten Padang Lawas, Fitur Tombol Kabupaten Mandailing Natal	Setiap fitur yang ditekan akan muncul fitur pilihan berikutnya	Menu Kabupaten berhasil dibuka	[] Diterima [] Ditolak

c. Pengujian Menu Pakaian Adat, Kain Ulos dan Makanan Khas

Tabel pengujian menu Pakaian Adat, Kain Ulos dan Makanan Khas digunakan untuk memilih Pakaian Adat, Kain Ulos dan Makanan Khas yang berasal dari daerah yang kita pilih.

Tabel 3 Pengujian Menu Pakaian Adat, Kain Ulos dan Makanan Khas

Kasus dan Hasil Uji			
Data Yang dimasukkan	Data Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Menampilkan data tentang Pakaian Adat, Kain Ulos dan Makanan Khas sesuai dengan kabupaten yang dipilih	Muncul pilihan Pakaian Adat, Kain Ulos dan Makanan Khas	Menu Pakaian Adat, Kain Ulos dan Makanan Khas	[] Diterima [] Ditolak

5. PENUTUP

1. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Aplikasi ini merupakan aplikasi android yang menyediakan materi tentang budaya daerah Tappatama (Tapanuli Selatan, Padang Lawas, Tapanuli Utara dan Mandailing Natal) yang meliputi pakaian adat, kain ulos dan makanan khas.
- Aplikasi ini juga memudahkan siswa sekolah dasar ataupun masyarakat umum dalam belajar mengenal budaya daerah Tappatama.
- Aplikasi ini tidak membutuhkan koneksi internet.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijabarkan di atas, maka dapat disarankan hal-hal berikut:

- Siswa sekarang sudah banyak yang menggunakan *smartphone* android, untuk itu disarankan kepada orang tua ataupun guru yang ada di sekolah dasar agar mengarahkan siswa membuka aplikasi-aplikasi yang bermanfaat.
- Aplikasi ini hanya dapat diinstal yang menggunakan *platform* android. Aplikasi ini hanya membahas tentang pakaian adat, kain ulos dan makanan khas daerah Tappatama, mungkin penelitian selanjutnya bisa dikembangkan agar mengetahui pakaian adat, kain ulos dan makanan khas daerah Sumatera Utara.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Ade Khadijatul, 2018. Jurnal LPPM UGN. "Kreatifitas Kerajinan Parompa Sadun Dapat Meningkatkan Pendapatan Ibu Rumah Tangga Di Wilayah Kabupaten Tapanuli Selatan". Padangsidimpuan : Universitas Graha Nusantara.
- Anonim. (2012, 20 February 2012). "Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Usia 6-12 Tahun." 23 September 2016, from <http://pondokibu.com/pertumbuhan-dan-perkembangan-anak-usia-6-12-tahun.html>. (diakses tanggal 19 Agustus 2019).
- Defrianto D. Kridalukmana, dkk. 2015. Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer. "Pengembangan Permainan Edukatif

Ragam Budaya Nusantara Berbasis Android". Semarang: Program Studi Sistem Komputer Fakultas Teknik Universitas Diponegoro. Hal 380.

- Ernawati Br Surbakti. 2014. *Jurnal Telangkai Bahasa dan Sastra*. "Nilai Budaya Dalam Leksikon *Erpangir Ku Lau* Tradisi Suku Karo (Kajian Antropolinguistik)". Tahun Ke-8 No.1 Hal 95-107. Politeknik Negeri Lhokseumawe. Hal. 97.
- Kurniadi dan Budianto. 2018. Jurnal Cloud Information."Rancang Bangun Aplikasi Wisata Kabupaten Kuningan Berbasis Android Menggunakan Metode Location Based Service (LBS)". Kuningan: Fakultas Ilmu Komputer Sistem Informasi Universitas Kuningan. Hal 30.
- Mailin, dkk, 2018. Al-Balagh: Jurnal Komunikasi Islam. "Makna Simbolik Mengupa Dalam Upacara Adat Pernikahan Suku Batak Angkola di Kabupaten Padang Lawas". Medan : Universitas Islam Sumatera Utara.
- Nurhaeda. 2018. Early Childhood Education Indonesian Journal. "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam Di Paud Terpadu Mutiara Hati Palu". Palu: Program Studi PG PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palu. Hal 71.
- Permana B. Hidayat, dkk. 2018. Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)."Aplikasi Ensiklopedia Pakaian Adat Dunia Berbasis Android". Tasikmalaya : Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Siliwangi. Hal 152.
- Prihartanta, W. (2015). Ensiklopedia umum (Nasional). *Jurnal Adabiya*, V(85), 1-14.
- Saliyo. 2012. Buletin Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada. "Konsep Diri dalam Budaya Jawa ". Kudus: Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. Hal 26.
- Sugiarto. Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi. "Menyimak Kembali Integrasi Budaya di Tanah Batak Toba". Semarang : Program Studi Antropologi, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Negeri Semarang.
- Sugiono, 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung : Alfabeta.
- Widiastuti. 2013. *Jurnal Ilmiah Widya*. "Analisis *Swot* Keragaman Budaya Indonesia". Volume 1 Nomor 1 Mei-Juni. Universitas Darma Persada. Hal. 9.