

**DEVELOPING INDONESIAN TRADITIONAL CULINARY DIGITAL
COMIC IN LEARNING PROCEDURE TEXT**

THESIS

Submitted as a partial fulfillment of the requirements for the Sarjana Pendidikan
(S. Pd) in Teaching English



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

By:

Nanda Hidayatullah

NIM : D95219075

**ENGLISH LANGUAGE EDUCATION DEPARTMENT
FACULTY OF TARBIAH AND TEACHER TRAINING
UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nanda Hidayatullah
NIM : D95219075
Semester : 10
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa/Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini menyatakan sebenar-benarnya bahwa skripsi saya yang berjudul "Developing Indonesian Traditional Culinary Digital Comic in Learning Procedure Text" adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri. Segala materi yang diambil dari karya orang lain hanya digunakan sebagai acuan untuk mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang diterapkan oleh jurusan.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Apabila pernyataan tidak sesuai dengan fakta yang ada, maka saya selaku penulis bersedia dimintai pertanggung jawaban sesuai ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Surabaya, 26 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,



Nanda Hidayatullah
D95219075

ADVISOR APPROVAL SHEET

This thesis by Nanda Hidayatullah a entitled "*Developing Indonesian Traditional Culinary Digital Comic in Learning Procedure Text*" has been approved by the thesis advisors for futher approval from the Boards of Examiners.

Surabaya, July 4th 2024

Advisor I,



Dr. Hj. Irma Soraya, M. Pd
NIP. 196709301993032004

Advisor II,



H. Mokhamad Syaifudin, M. Ed, Ph. D
NIP. 19730131997031002

EXAMINER APPROVAL SHEET

This Thesis by Nasda Hidayatullah entitled *Developing Inkuwekum Traditional
Customary Digital Comics in Learning Procedure Text* has been examined on June
8th, 2024 and approved by the Boards of Examiners



Prof. Dr. H. Muhammad Idris, S. Ag, M. Pd
NIP. 190407251998031001

Examiner I,

Prof. Dr. Muhammad Saikh, M. Ag
NIP. 196712121994031002

Examiner II,

M. Hahali, M. Ag, MA
NIP. 197408042000031002

Examiner III,

Dr. Hj. Irma Soraya, M. Pd
NIP. 196709301993032004

Examiner IV,

H. Mokhammad Syarifudin, M. Ed, Ph. D
NIP. 19730131997031002

PUBLICATION SHEET



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nanda Hidayatullah
Nim : D95219075
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah Dan Keguruan / Pendidikan Bahasa Inggris
E-mail address : hidmealone@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

DEVELOPING INDONESIAN TRADITIONAL CULINARY DIGITAL COMIC IN LEARNING
PROCEDURE TEXT

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 13 Agustus 2024

Penulis

(Nanda Hidayatullah)

ABSTRACT

Hidayatullah, Nanda. (2024). *DEVELOPING INDONESIAN TRADITIONAL CULINARY DIGITAL COMIC IN LEARNING PROCEDURE TEXT*. Thesis. English Language Education Department, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Sunan Ampel Surabaya. Supervisors: Dr. Hj. Irma Soraya, M. Pd. and H. Mokhammad Syaifudin, M. Ed, Ph. D.

Keywords: *Learning Media, Pixton, Indonesian Traditional Culinary, Procedure Text.*

Learning media that integrates Indonesian traditional culinary aspects has played an important role in today's educational field, including English language teaching and learning. Previous studies demonstrated that it was feasible to use as the learning media in ELT classes. Hence, this research and development with a Plomp model aimed to develop English learning media that integrates Indonesian traditional culinary using Pixton in learning procedure text and describe its feasibility. Media Expert, Content Expert, English Teacher (Practitioner), and 32 students from class IX-D UPT SMPN 3 Gresik participated in this study. Field notes, validation sheets, and questionnaires were used as an instrument to collect the data. This study emphasizes that the researcher conducts preliminary research, prototyping, and assessment to develop learning media. Quantitative analysis on validation and student responses also reveals that developed learning media with Indonesian traditional culinary digital comic is feasible for learning procedure text by considering validity and practicality aspects. This research also postulates some recommendations for both teachers and students regarding the digital comic book of learning media with Indonesian traditional culinary in learning procedure text.

ABSTRAK

Hidayatullah, Nanda. (2024). *DEVELOPING INDONESIAN TRADITIONAL CULINARY DIGITAL COMIC IN LEARNING PROCEDURE TEXT*. Thesis. English Language Education Department, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Sunan Ampel Surabaya. Supervisors: Dr. Hj. Irma Soraya, M. Pd. and H. Mokhamad Syaifudin, M. Ed, Ph. D.

Keywords: *Media Pembelajaran, Pixton, Makanan Tradisional Indonesia, Teks Prosedur.*

Media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur kuliner tradisional Indonesia telah memainkan peran penting dalam dunia pendidikan saat ini, termasuk dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaannya sebagai media pembelajaran di kelas Bahasa Inggris sangat layak. Oleh karena itu, penelitian dan pengembangan ini dengan model Plomp bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Inggris yang mengintegrasikan kuliner tradisional Indonesia menggunakan Pixton dalam pembelajaran teks prosedur dan mendeskripsikan kelayakannya. Ahli Media, Ahli Konten, Guru Bahasa Inggris (Praktisi), dan 32 siswa dari kelas IX-D UPT SMPN 3 Gresik berpartisipasi dalam penelitian ini. Catatan lapangan, lembar validasi, dan kuesioner digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data. Penelitian ini menekankan bahwa peneliti melakukan penelitian awal, prototyping, dan penilaian untuk mengembangkan media pembelajaran. Analisis kuantitatif terhadap validasi dan tanggapan siswa juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan komik digital kuliner tradisional Indonesia layak digunakan dalam pembelajaran teks prosedur dengan mempertimbangkan aspek validitas dan praktikalitas. Penelitian ini juga menyampaikan beberapa rekomendasi bagi guru dan siswa terkait buku komik digital media pembelajaran dengan kuliner tradisional Indonesia dalam pembelajaran teks prosedur.

LIST OF CONTENT

DEVELOPING INDONESIAN TRADITIONAL CULINARY DIGITAL COMIC IN LEARNING PROCEDURE TEXT	I
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	II
ADVISOR APPROVAL SHEET.....	III
EXAMINER APPROVAL SHEET	IV
PUBLICATION SHEET	V
ABSTRACT.....	VI
ABSTRAK.....	VII
MOTTO.....	VIII
ACKNOWLEDGEMENT.....	IX
DEDICATION SHEET	XI
LIST OF CONTENT	XII
LIST OF TABLES	XV
LIST OF FIGURES.....	XVI
LIST OF ABBREVIATIONS.....	XVII
LIST OF APPENDICES	XVIII
CHAPTER I INTRODUCTION.....	1
A. Background of the Study.....	1
B. Research Questions.....	7
C. Objective of the Research.....	7
D. Significance of the Research.....	7
E. Scope and Limitations of the Research.....	8
F. Definitions of the Key Terms	9
1. Learning Media	9
2. Indonesian Traditional Culinary	9
3. Pixton	10
4. Procedure Text Material	10
5. Feasibility Test.....	10
CHAPTER II THEORITICAL FRAMEWORK.....	12
A. Reviewed of Related Literature	12

1. Learning Media	12
2. Indonesian Traditional Culinary	15
3. Pixton	20
4. Procedure Text Material	22
5. Feasibility Test.....	23
B. Previous Studies.....	26
CHAPTER III RESEARCH METHOD	29
A. Research Design.....	29
B. Research and Development Procedure	29
a. Preliminary Research.....	29
b. Prototyping Stage	30
c. Assessment Phase.....	30
C. Project Arrangement.....	31
CHAPTER IV	39
A. Findings.....	39
1. The process of developing Indonesian traditional culinary digital comic in learning procedure text at UPT SMPN 3 Gresik	39
2. The feasibility of developing Indonesian traditional culinary digital comic in learning procedure text at UPT SMPN 3 Gresik	67
B. Discussion.....	70
1. The process of developing Indonesian traditional culinary digital comic in learning procedure text	71
2. The feasibility of developing Indonesian traditional culinary digital comic in learning procedure text	75
CHAPTER V CONCLUSION AND SUGGESTIONS	83
A. Conclusion.....	83
B. Suggestions.....	84
a. For teachers	84
b. For students	84
c. For further researches.....	85
REFERENCES.....	86
APPENDICES	93
APPENDIX 1: Research Instruments.....	93
a. Needs Analysis Questionnaire	93

b. Validation Sheet.....	94
2. Expert of Content	97
3. English Teacher (Practitioner)	99
c. Student Responses	103
QUESTIONNAIRE.....	103
A. Kata Pengantar.....	103
B. Petunjuk Pengisian.....	103
APPENDIX 2: Result of Data Collection	106
a. Needs Analysis Questionnaire	106
b. Validation Sheet.....	107
2. Expert of Content	111
3. English Teacher (Practitioner)	115
c. Student Responses	120
APPENDIX 3: Supervisor Assignment Letter.....	121
APPENDIX 4: Approval Sheet of Thesis Proposal Examination.....	122



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

LIST OF TABLES

<i>Table 3.1 Scoring Scale</i>	33
<i>Table 3.2 Test Validation Criteria</i>	34
<i>Table 3.3 Media Practicality Category</i>	35
<i>Table 3.4 Product Practicality Criteria</i>	37
<i>Table 4.1 Learning Media Development Data (field note)</i>	38
<i>Table 4.2 Storyboard Design</i>	43
<i>Table 4.3 Learning Media (prototype 1)</i>	52
<i>Table 4.4 List of Learning Media Validators</i>	55
<i>Table 4.5 Revision of Expert Feedback</i>	57
<i>Table 4.6 Data Analysis of Media Validation Results</i>	67
<i>Table 4.7 Analysis of Media Practicality Data (Theoretical Aspects)</i>	68
<i>Table 4.8 Results of Student Response Data Analysis</i>	70



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

LIST OF FIGURES

<i>Figure 3.1 Plomp Developing Phase Model</i>	30
<i>Figure 4.1 Flow Chart Design</i>	42
<i>Figure 4.2 Designing process using Pixton</i>	49
<i>Figure 4.3 Prototyping process using Canva</i>	50
<i>Figure 4.4 Prototyping process using Quizizz</i>	50
<i>Figure 4.5 Publishing process using Book Creator</i>	51
<i>Figure 4.6 Cover Page Display</i>	60
<i>Figure 4.7 Learning Objectives Page Display</i>	60
<i>Figure 4.8 Definition Page Display</i>	61
<i>Figure 4.9 Generic Structures Page Display</i>	62
<i>Figure 4.10 Language Features Page Display</i>	62
<i>Figure 4.11 Types Display</i>	63
<i>Figure 4.12 Example “How to Make Puduk” Pages Display</i>	63
<i>Figure 4.13 Quiz Display</i>	65
<i>Figure 4.14 Glosarium Page Display</i>	65
<i>Figure 4.15 References Display</i>	66
<i>Figure 4.16 Biography Display</i>	66

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

LIST OF ABBREVIATIONS

<i>ELT</i>	: <i>English Language Teaching</i>
<i>UINSA</i>	: <i>UIN Sunan Ampel Surabaya</i>
<i>KKN</i>	: <i>Kuliah Kerja Nyata</i>
<i>PLP</i>	: <i>Pengenalan Lingkungan Persekolahan</i>
<i>UPT</i>	: <i>Unit Pelaksana Teknis</i>
<i>HMP</i>	: <i>Himpunan Mahasiswa Prodi</i>
<i>CP</i>	: <i>Capaian Pembelajaran</i>
<i>PDF</i>	: <i>Portable Document Format</i>



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

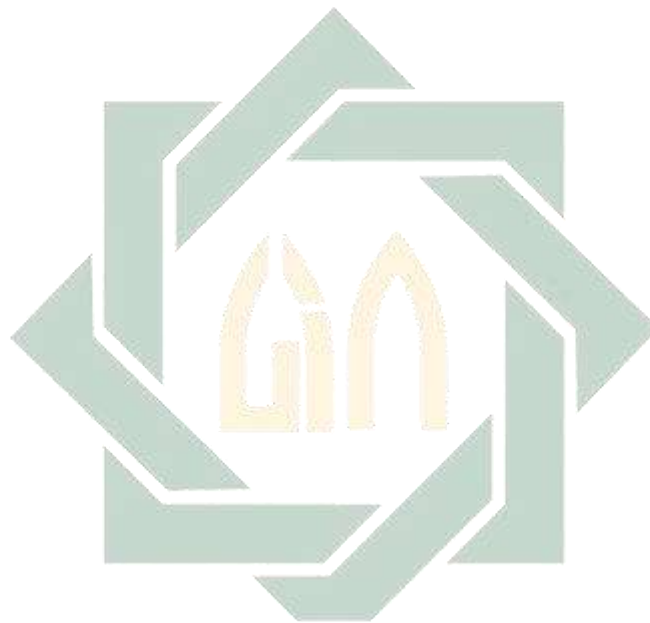
LIST OF APPENDICES

Appendix 1: Research Instrument

Appendix 2: Result of Data Collection

Appendix 3: Surat Tugas Dosen Pembimbing

Appendix 4: Approval Sheet of Thesis Proposal Examination



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

REFERENCES

- (2016) *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Luar Jaringan (offline)*. Pusat Bahasa Kementerian Pendidikan Nasional.
- Alkhalim. (2013). *Penerapan Media Gambar atau Foto Dengan Metode Diskusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Uang Di SMA 4 Sidoarjo*. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE). 1(3): 1-13.
- Amir, Taufiq. (2015). *Merancang Kuesioner: Konsep dan Panduan untuk Penelitian Sikap, Kepribadian dan Perilaku*. Jakarta: Prenada Media Grup. ?.
- Anderson, Mark and Anderson, Kathy. (2003). *Text types in English 2*. South Yarra: McMillan Education Ltd. ?.
- Ariani, Risa Panti. (2017). *Mengenal Kuliner Bali*. Depok: PT Raja Grafindo Persada. ?.
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. ?.
- Anitah, S. (2009). *Educational Technology*. Surakarta: Yuma Pustaka. ?.
- Dalyana. Thesis. (2004). *Development of Realistic Mathematics Learning Tools on Comparative Subjects in Grade 2 Junior High School*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. ?.
- Daryanto. (2013). *Strategi dan Tahapan Mengajar: Bekal Keterampilan Dasar bagi Guru*. Bandung: Yrama Widya. ?.
- Fardiaz, D. (1998). *Peluang, Kendala, dan Strategi Pengembangan Makanan Tradisional, dalam Kumpulan Ringkasan Makalah Seminar Nasional Makanan Tradisional : Meningkatkan Citra dan Mengembangkan Industri Makanan Tradisional Indonesia*. Pusat Kajian Makanan

- Tradisional (PKMT). Bogor: Lembaga Penelitian Institut Pertanian Bogor-Pusat Antar Universitas dan Gizi IPB. ?.
- Fuadi, Ahmad 'Afwal. Skripsi. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Fungsi untuk Melatih Kemampuan Penalaran Kovariasional Siswa*. Surabaya: UIN Sunan Ampel. ?.
- Fuqoha, Ahmad Arkom Nur. Skripsi. (2015). *Pengembangan Game RPG (Role Play Game) sebagai Media Pembelajaran Berbasis Guide Inquiry pada Materi Segiempat dan Segitiga untuk Siswa SMP Kelas VII*. Surabaya: UNESA, 41.
- Guerrero, L., Claret, A., Verbeke, W., Enderli, G., Zakowska-Biemans, S., Vanhonacker, F., & Hersleth, M. (2010). *Perception of Traditional Food Products in Six European Regions Using free Word Association*. *Food Quality And Preference*. 21(2): 225–233.
- Harsana, Minta. (2008). *Wisata Kuliner di Yogyakarta: Studi Kasus Tingkat Kepuasan Konsumen terhadap Produk dan Penyajian Makanan di Taman Kuliner Condongcatur dan Sentra Gudeg Wijilan Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada. ?.
- Heritage Dictionary, American. (2000). New York: Toronto London San Francisco. 1398.
- Heafner, T. (2004). *Using Technology to Motivate Students to Learn Social Studies*. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*. Waynesville, NC USA: Society for Information Technology & Teacher Education. 4(1): 42-53.
- Husain, C. (2014). *The Use of ICT on Learning in Senior High School of Muhammadiyah Tarakan*. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*. 2(2): 184-192.

- Holiwarni, B. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer (Computer Assisted Instruction/CIA) untuk Pembelajaran Kimia SMA. *Jurnal Sorot*. 9(1): 17-24.
- Ismail, Fajri, and Mardiah Astuti. (2021). *Studi Inovasi dan Globalisasi Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish. ?.
- Isroqmi, Asnurul. (2015). *Selection of Application Software for Making Interactive Learning Media (Case Study: PowerPoint Application)*. Journal of Lecturers at PGRI Palembang University Edition, 1318.
- Lee, Vivian WH. (2013). *Using Pixton As a Tool in the Classroom* (http://etec.citl.ubc.ca/510wiki/Using_Pixton_As_a_Tool_in_the_Classroom). Accessed on 10 September 2022.
- Mansur. (2018). *Getting to Know the Style of Learners*. Widyaiswara LPMP Provinsi Sulawesi Selatan. ?.
- Marhamah, Zaka Hadikusuma Ramadan, dan Elpri Darta Putra. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Nilai- Nilai Budaya Melayu di Sekolah Dasar*. Jurnal Aplikasi IPTEK Indonesia, 2(3): 101-105.
- Marwanti. (2000). *Pengetahuan Masakan Indonesia*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa. 112.
- Mediawati, Elis. (2011). *Pembelajaran Akuntansi Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Orestasi Mahasiswa*. Jurnal Penelitian Pendidikan. 12(1): 78.
- Meilani, Dika Ismu. Skripsi. (2021). *Pengembangan Komik Berbasis Pixton pada Keterampilan Menceritakan Kembali Teks Fantasi Kelas VII SMP Negeri 1 Kretek Tahun Ajaran 2021/2022*". Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta. ?.

- Mufarrochah, M. (2022). *Penggunaan Aplikasi Pixton untuk Meningkatkan Minat Menulis pada Materi Teks Cerita Sejarah Kelas XII*. SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah. 2(1). 27-40
- Mulyaningtyas, Rahmawati dan Dian Etikasari. (2021). *Pemanfaatan Makanan Tradisional sebagai Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Malang: Unisma Press. 619.
- Mutiara, E., Sutanti, S., & Humairah, E. (2022). *Development Of Indonesian Cake Digital Book Based On Local Wisdom For Culinary Education Students*. Jurnal Ilmiah Teunuleh: The International Journal of Social Sciences. 3(3). ?.
- Musfiqon. (2012). *Development of learning media and sources*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya. ?.
- Mustakim. Skripsi. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Menggunakan Aplikasi Pixton Berbasis Pendekatan Kontekstual Di Madrasah Tsanawiyah Al-Furqon Kota Jambi*. Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin. ?.
- Mudjijo. (1995). *Tes Hasil Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara. ?.
- Nadifah, Luluk Ulmu. Skripsi. (2018). *Pengembangan Game "Paduka.Exe" BerbasisRPG Maker Mv Sebagai Media Belajar Mandiri pada Materi Fungsi Komposisi*. Surabaya: UIN Sunan Ampel. ?.
- Ningrum, Ismatuka Wulan. Skripsi. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Pixton E-Komik dalam Pembelajaran Teks Debat Untuk Siswa Kelas X di SMK Bhinneka Tunggal Ika Kota Batu*. Malang: Universitas Islam Malang. ?.
- Nurmadiyah. (2016). *Media Pendidikan*. Al Afkar: Jurnal Kesilaman & Peradapan. 5(1). ?.

- Pieniak, Z., Verbeke, W., Vanhonacker, F., Guerrero, L., & Hersleth, M. (2009). *Association Between Traditional Food Consumption and Motives for Food Choice in Six European Countries*. *APPETITE*. 53(1). 101–108.
- Plomp, Tjeerd. (2007). *Educational Design Research: An Introduction*. Netherlands: Netherlands Institute for Curriculum Development. ?.
- Prawira, Ariftha Yudha. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung*. *MATHEdunesa*. 1(1). ?.
- Prilanita, Y. dan Sukirno. (2017). *Peningkatan Keterampilan Bertanya Siswa melalui Faktor Pembentuknya*. *Cakrawala Pendidikan*. 1(2). ?.
- Purnomo, Agung. Skripsi. (2015). *Pengembangan Game Edukasi Kimia Tipe Role Playing Game Menggunakan RPG Maker VX Ace Sebagai Media Pembelajaran Kimia Materi Pokok Konsep Mol Kelas X SMA/MA Pada Semester Genap*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga. 126.
- Purnomo, Mochamad Havit Cahyo. Thesis. (2017). *The Effectiveness of Pixton to Improve Students' Narrative Writing Ability at MTs Sabilul Muttaqin Pungging Mojokerto*. Surabaya: UIN Sunan Ampel. ?.
- Puspitasari, C., & Widiyanto, J. (2016). *Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Menggunakan Media Teka-Teki Silang dengan Model Pembelajaran Talking Stick Pokok Bahasan Ekosistem Kelas VII SMPNI Kartoharjo*. *Jurnal Florea*. 3(1). 3945.
- Rahayu, Puri. Skripsi. (2019). *Pengembangan Media Gapeto Berbasis Godot Engine Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. Surabaya: UIN Sunan Ampel. ?.
- Rezki Ananda, Kiki. Thesis. (2019). *Developing English Proficiency Test Media In Junior High School*. Pare Pare: IAIN Pare Pare. ?.

- S. Sadiman, Arief., Rahardjo, R., Haryono, Anung., & Harjito. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. ?.
- Sakila. (2020). *Improving Students Learning Outcomes in Learning Writing Procedures Text with Audiovisual Media*. Genta Bahtera: Jurnal Ilmiah Kebahasaan dan Kesastraan. ?.
- Sanaky, H. A. (2009). *Learning Media*. Yogyakarta: Safiria Insania Press. ?.
- Sanjaya. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana. ?.
- Sarlitto, Marilee. (2003). *Creating Comics: Visual and Verbal Thinking in the Ultimate Show and Tell by Janette Combs*. College of Wiliam and Marry. ?.
- Sitepu, B. P. (2015). *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya. ?.
- Sobandi, Herdi Ramdhani. (2020). *Improving English Writing Activities and Competence Outcomes in Procedure Texts Through the Make a Match Learning Model for Class IX MtsN 5 Kuningan in Academic Year 2019/2020*. FON: Journal of Indonesian Language and Literature Education. 16(2). 60.
- Sosrodiningrat, Makalah. (1991). *Makanan Tradisional: Posisi dan Perannya dalam Pengembangan Kepariwisataaan*. Yogyakarta: HUT IKA BOGA. ?.
- Sumaryono. Skripsi. (2010). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Realistik untuk Melatihkan Kemampuan Berpikir Kritis*. Surabaya: IAIN Sunan Ampel. 45.
- Sutanto, D. (1995). *Potensi Pola Makanan Tradisional Keragaman dari Studi Kebiasaan Pangan (Food Habits) di Indonesia dan Strategi Pelestariannya*. Jakarta: Dewan Riset Nasional. ?.

- Suwartono and Hidayat, Kosadi. (2016). Kekomunikatifan Penggunaan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri di Kecamatan Purwokerto Selatan. *Prosiding Konferensi Nasional Ke- 3 Asosiasi Program Pascasarjana Perguruan Tinggi Muhammadiyah Yogyakarta (APPPTM)*. Yogyakarta: Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. ?.
- Syaodih Sukmadinata, Nana. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya. ?.
- Wardiman, Antono. (2008). *English in Focus For Grade II Junior High School*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departement Pendidikan Nasional. ?.
- Winarti, H., Juniardi, Y., & Masrupi, M. (2018). *English Digital Comic for The Students of Senior High School in Banten*. AISELT: Annual International Seminar on English Language Teaching. 2(2). ?.
- Woodward, Kathryn. (1997). *Identity and Difference*. London: SAGE Publication. 1(3). 31.
- Yamasari, Y. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas*. Surabaya: Jurusan Matematika, FMIPA Unesa. ?.
- Zulfah. (2017). *Tahap Preliminary Research Pengembangan LKPD Berbasis PBL untuk Materi Matematika Semester 1 Kelas VII SMP*. Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 1(2). ?.