

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) adalah bidang pendidikan yang sangat penting untuk memperkenalkan Bahasa Indonesia kepada orang asing, baik dalam konteks akademik, pekerjaan, maupun pariwisata. Dengan adanya globalisasi sekarang ini, kebutuhan untuk mengajarkan Bahasa Indonesia kepada penutur asing semakin meningkat. Dari sektor pendidikan pun, semakin banyak warga negara asing yang mulai mengemban pendidikan di Indonesia. Mereka diminta untuk tetap belajar Bahasa Indonesia dalam segi keterampilan berbahasa dan juga budaya Indonesia. Oleh karena itu, penting untuk menyusun kurikulum yang sesuai untuk pembelajaran BIPA agar dapat memenuhi kebutuhan pemelajar asing yang memiliki latar belakang budaya dan tujuan yang beragam. Pemenuhan kebutuhan ini memerlukan pemahaman mendalam tentang hakikat BIPA.

BIPA merupakan pembelajaran bahasa dengan subjek penutur asing. Pembelajaran BIPA perlu dilaksanakan secara terprogram dan ditangani secara sungguh-sungguh oleh lembaga penyelenggara dan pelaksana program BIPA. Orang-orang yang menjadi pembelajar BIPA adalah penutur asing, bukan penutur Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia dipelajari sebagai bahasa asing oleh pembelajar BIPA karena bukan merupakan bahasa pertama dalam kehidupan sosial dan budaya pembelajar. Dengan pembelajaran BIPA, orang asing diharapkan mampu menguasai Bahasa Indonesia atau berbahasa Indonesia (Kusmiatun, 2015). Meningkatnya kebutuhan dan penanganan serius terhadap BIPA ini menunjukkan

adanya pengakuan terhadap Bahasa Indonesia di kancah global. Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional memiliki peran penting dalam diplomasi budaya dan penguatan identitas bangsa. Program BIPA merupakan salah satu instrumen strategis dalam menyebarluaskan bahasa Indonesia ke dunia internasional.

Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing telah berkembang dan dikenal di Indonesia serta di berbagai negara lain. Menurut data Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, hingga akhir 2023 Bahasa Indonesia telah diajarkan di 54 negara dengan lebih dari 300 lembaga bermitra dan sekitar 172 ribu pemelajar aktif di seluruh dunia. Pada Juni 2025, program BIPA telah difasilitasi di 57 negara melalui 772 lembaga dengan lebih dari 200 ribu pemelajar yang dilayani secara global. Program Bahasa Indonesia bagi penutur asing tercatat diselenggarakan di sejumlah negara, seperti Maroko, Jerman, Australia, Polandia dan Thailand, melalui jalur pendidikan formal di perguruan tinggi. Penyelenggaraan pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat perguruan tinggi menempatkan bahasa tersebut sebagai objek kajian akademik bagi penutur asing. Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di Thailand dilaporkan oleh Kedutaan Besar Republik Indonesia di Bangkok sebagai bagian dari kerja sama pendidikan dan kebudayaan antara Indonesia dan Thailand. Kondisi ini mencerminkan peran Bahasa Indonesia dalam konteks internasional yang dikembangkan melalui jalur pendidikan formal.

Bahasa Indonesia, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan, memiliki kedudukan penting untuk diajarkan di seluruh lembaga pendidikan yang ada di Indonesia. Hal ini berlaku bagi sekolah negeri, swasta, hingga sekolah yang

berstatus Satuan Pendidikan Kerja Sama (SPK). SPK merupakan satuan pendidikan yang diselenggarakan atas dasar kerja sama antara Lembaga Pendidikan Asing (LPA) yang terakreditasi atau diakui di negara asalnya dengan lembaga pendidikan di Indonesia, baik pada jalur formal maupun nonformal, sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Sejak 1 Desember 2014, istilah sekolah internasional resmi diganti menjadi sekolah berstatus SPK. Keharusan penyelenggaraan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah SPK diatur dalam Permendikbud Nomor 31 Tahun 2014 pasal 11 ayat (3) dan (4). Regulasi tersebut menegaskan bahwa kurikulum untuk peserta didik Warga Negara Indonesia (WNI) maupun Warga Negara Asing (WNA) di sekolah SPK wajib memuat Bahasa Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran inti. Oleh karena itu, sekolah SPK dapat dikategorikan sebagai sekolah bilingual. Kewajiban ini semakin diperkuat dengan adanya wadah resmi antarlembaga pendidikan tersebut.

Lebih lanjut, dalam rangka memperkuat kerja sama antar sekolah SPK di Indonesia, pada 24 Januari 2017 dibentuk wadah resmi bernama Perkumpulan Sekolah SPK Indonesia (PSSI). Melalui perkumpulan ini, ditegaskan kembali adanya kewajiban tiga mata pelajaran pokok, yaitu Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila, serta Bahasa Indonesia dan kajian budaya Indonesia (*Indonesian Studies*). Dengan adanya ketentuan tersebut, pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) menjadi lebih mudah ditemukan dalam lingkungan sekolah berstatus SPK. Implementasi kewajiban ini sangat relevan dengan perkembangan pendidikan yang menuntut akomodasi keragaman latar belakang budaya pemelajar, khususnya di daerah dengan tingkat multikulturalisme tinggi.

Salah satu sekolah yang berstatus Satuan Pendidikan Kerja Sama (SPK) di Bali adalah sebut saja Sekolah Dyana, yang berdiri sejak tahun 1996. Sekolah ini beroperasi sebagai lembaga nirlaba dan berlokasi di Jalan Pucuk Bang, Banjar Tangtu, Kesiman Kertalagu. Sekolah ini menampung pemelajar dari berbagai latar belakang kewarganegaraan, baik Warga Negara Indonesia maupun pemelajar internasional yang berasal dari beberapa negara di Asia, Eropa dan Australia. Dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, bahasa Inggris digunakan sebagai bahasa pengantar utama sehingga sebagian pemelajar memiliki paparan yang lebih besar terhadap bahasa Inggris dibandingkan bahasa Indonesia. Kondisi tersebut menyebabkan bahasa Indonesia dipelajari sebagai bahasa kedua atau bahasa asing oleh sebagian pemelajar, khususnya bagi pemelajar internasional. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah ini memerlukan pendekatan yang adaptif serta bahan ajar yang mampu membantu pemelajar memahami kosakata dan konteks budaya secara lebih efektif. Dalam penyelenggaraan pendidikannya, Sekolah Dyana menerapkan kombinasi Kurikulum Cambridge dan Kurikulum Nasional. Akreditasi dari *Cambridge Assessment International Education* serta Badan Akreditasi Nasional yang dimiliki sekolah ini menunjukkan pengakuan terhadap kualitas penyelenggaraan pendidikannya. Hal ini juga membuktikan bahwa pemelajar di Sekolah Dyana mengikuti jalur pendidikan yang jelas, progresif, dan koheren untuk mendukung keberhasilan akademik mereka.

Sekolah Dyana juga tetap menerapkan kurikulum nasional yang mewajibkan mata pelajaran Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila, Agama, serta *Indonesian Studies* untuk seluruh pemelajar baik WNI maupun WNA. Penerapan kurikulum ini menuntut adanya penyesuaian materi pembelajaran, mengingat keragaman

kompetensi berbahasa yang dimiliki oleh para pelajar BIPA. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di lingkungan Satuan Pendidikan Kerja Sama (SPK) memerlukan pendekatan yang lebih adaptif dan kontekstual. Pelajar pada sekolah berstatus SPK umumnya telah terbiasa dengan penggunaan teknologi digital dalam aktivitas belajar sehingga bahan ajar konvensional yang bersifat statis sering kali kurang mampu menarik minat belajar. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar yang memanfaatkan teknologi interaktif seperti *augmented reality* menjadi penting untuk meningkatkan keterlibatan serta membuat Bahasa Indonesia lebih relevan bagi pelajar remaja BIPA.

Dalam pengajaran BIPA, salah satu hal yang tidak dapat diabaikan adalah keragaman kompetensi berbahasa yang dimiliki oleh para pelajar. Perbedaan tingkat kemampuan tersebut menuntut adanya penyesuaian dalam pengembangan bahan ajar agar sesuai dengan kebutuhan dan capaian pembelajaran masing-masing jenjang. Sehubungan dengan hal tersebut, diperlukan pedoman yang dapat dijadikan acuan dalam menentukan level kemampuan pelajar BIPA. Secara umum, terdapat empat sistem pemeringkatan yang lazim digunakan di Indonesia, yakni CEFR (*Common European Framework of Reference for Languages*), ACTFL (*American Council on the Teaching of Foreign Languages*), UKBI (Uji Kemahiran Berbahasa Indonesia), serta Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017 tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL) BIPA. CEFR mengelompokkan kompetensi bahasa ke dalam enam tingkatan (A1, A2, B1, B2, C1, C2) dengan penekanan pada keterampilan reseptif, produktif, dan interaktif. Selanjutnya, ACTFL membagi kemampuan berbahasa ke dalam kategori *Novice*, *Intermediate*, *Advanced*, *Superior*, dan *Distinguished*, yang masing-masing dilengkapi dengan subkategori

low, mid, dan high. Sementara itu, UKBI berfungsi sebagai instrumen standar untuk mengukur kemahiran berbahasa Indonesia dengan hasil yang diklasifikasikan ke dalam predikat *Marginal, Semenjana, Madya, Unggul, dan Sangat Unggul*. Adapun Permendikbud Nomor 27 Tahun 2017 menetapkan standar kompetensi lulusan BIPA dalam empat jenjang, yaitu pemula, menengah, mahir, dan penutur jati. Dengan demikian, keempat pedoman tersebut memberikan kerangka kerja yang komprehensif untuk merancang bahan ajar BIPA yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, serta tujuan pembelajaran pelajar pada setiap jenjang; meskipun demikian, inovasi dan kreativitas pengajar tetap menjadi kunci dalam pengembangan materi yang akan disampaikan (Faryabi, 2024).

Pedoman CEFR (*Common European Framework of Reference for Languages*) merupakan acuan dasar dalam pengembangan materi ajar bahasa asing atau bahasa kedua yang digunakan untuk mengukur tingkat kemahiran berbahasa pelajar asing. Penerapan pedoman CEFR dalam pengembangan materi ajar BIPA dapat membantu pengajar dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan pelajar, sehingga menunjang keberhasilan proses pembelajaran Bahasa Indonesia bagi penutur asing. CEFR menjadi salah satu pedoman yang paling banyak digunakan dalam pengembangan materi ajar BIPA (Azizah, 2023). Sebagai sebuah kerangka acuan yang bersifat luas, CEFR menyediakan tingkat fleksibilitas yang tinggi dalam penerapannya. Berbeda dengan sistem pengujian tradisional yang mengandalkan kriteria penilaian atau standar kemampuan yang bersifat baku, CEFR memberikan keleluasaan kepada pengajar, lembaga pendidikan, dan institusi terkait untuk menyesuaikan kerangka ini dengan kebutuhan spesifik yang berkembang dalam konteks bahasa dan budaya setempat

(North & Piccardo, 2016). Terkait fleksibilitas tersebut, CEFR menjadi salah satu kerangka acuan yang banyak digunakan oleh pendidik bahasa dalam mengevaluasi keterampilan berbahasa pada berbagai aspek linguistik, meliputi keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca dan menulis (Viora & Surya, 2025).

Terwujudnya maksud dan tujuan pengajaran Bahasa Indonesia kepada penutur asing dipengaruhi oleh tiga komponen. Siahaan (2023:196) menyatakan ketiga komponen tersebut adalah pemelajar, materi pembelajaran, dan proses pembelajaran. Proses pembelajaran memegang peranan penting dalam pembelajaran BIPA. Pembelajaran Bahasa Indonesia secara formal yang dilakukan di setiap lembaga pendidikan pada semua jenjang pendidikan bertujuan agar setiap pemelajar dapat menguasai semua keterampilan, yaitu keterampilan membaca, menulis, mendengar, dan berbicara. Namun, salah satu kemampuan dasar yang harus dikuasai adalah keterampilan membaca. Membaca dianggap sebagai jendela dunia, karena melalui membaca kita dapat memperluas pengetahuan dan wawasan dari berbagai bidang. Bagi para pembelajar Bahasa Indonesia sebagai bahasa asing (BIPA), keterampilan membaca sangat penting agar mereka dapat memahami isi bacaan dengan tepat. Pengajar BIPA sendiri menghadapi tantangan tersendiri, mengingat Bahasa Indonesia bukanlah bahasa utama mereka. Salah satu tantangan yang sering dihadapi berkaitan dengan persepsi dan praktik membaca yang keliru.

Dalam penerapannya, pemelajar BIPA sering mengalami kesalahan dalam membaca teks yang diberikan. Pemelajar menganggap bahwa membaca yang baik adalah seseorang yang dapat membaca dengan kecepatan tinggi. Padahal, membaca tidak harus dengan kecepatan tinggi, tetapi bagaimana seseorang tersebut mampu memahami bahan bacaan yang dibacanya (Sucipta, dkk, 2024). Hal ini sejalan

dengan sifat membaca yang reseptif, yaitu si pembaca menerima pesan atau informasi yang disampaikan oleh penulis dalam sebuah teks bacaan (Dalman, 2013: 8). Sejalan dengan pemahaman tersebut, maka dalam keterampilan membaca, pemelajar BIPA harus menguasai pemahaman akan apa yang dibacanya. Kebutuhan penguasaan pemahaman ini sangat mendesak, terutama bagi pemelajar pada kelompok usia remaja pemula, mengingat peran strategis Bahasa Indonesia di dunia internasional.

Idealnya, pemelajar remaja telah mencapai kematangan kognitif untuk menganalisis dan menginterpretasi makna yang kompleks dari suatu teks secara mandiri. Pemahaman membaca pada tingkat ini menuntut kemampuan untuk menyimpulkan ide pokok, membedakan fakta dan opini, serta menghubungkan informasi teks dengan pengetahuan latar. Namun, bagi pemelajar BIPA pemula, khususnya pada jenjang remaja, proses ini terhambat secara signifikan. Keterbatasan kosakata dasar dan minimnya pengetahuan gramatikal Bahasa Indonesia menyebabkan mereka berjuang hanya untuk memahami makna literal kalimat per kalimat. Akibatnya, fokus mereka terpecah antara menguraikan kode bahasa dan memahami isi, sehingga tujuan utama untuk menguasai pemahaman bacaan gagal dicapai (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Kesenjangan antara kemampuan kognitif alami remaja dan kompetensi linguistik BIPA pemula inilah yang menjadi tantangan utama dalam memilih dan mengembangkan bahan ajar yang efektif. Kesulitan yang dihadapi pemelajar remaja BIPA yang baru akan memulai mempelajari Bahasa Indonesia adalah ketiadaan kosakata yang dimiliki. Pilihan bacaan yang dianggap kurang menarik dan kekanakan menyebabkan pemelajar menjadi kurang tertarik untuk membaca

dan belajar. Namun, bahan bacaan BIPA untuk remaja pemula masih terbatas, khususnya yang bersifat kontekstual, menarik, dan interaktif. Keterbatasan ini bertolak belakang dengan harapan pemelajar.

Karakteristik pemelajar BIPA tidak dapat disamakan dengan pemelajar dewasa yang didominasi prinsip andragogi atau pemelajar anak-anak yang didominasi bermain. Pemelajar remaja BIPA (usia 12–16 tahun) berada pada fase transisi, yang secara kognitif sudah mampu berpikir abstrak dan kritis, namun secara psikososial sangat sensitif terhadap identitas, citra diri (*self-image*), dan penerimaan sosial (Knowles, dkk., 2015). Dalam pembelajaran bahasa, mereka memiliki motivasi instrumental (berhasil di sekolah) yang tinggi, tetapi juga menuntut agar materi yang disajikan harus relevan secara tematik dengan isu-isu remaja dan menarik secara format (*visual, interaktif, dan modern*). Kusmiatun (2015) menekankan bahwa kegagalan menyediakan materi yang sesuai minat tematik dapat mengakibatkan hilangnya minat, meskipun kemampuan kognitif mereka memadai untuk tantangan belajar yang lebih besar. Oleh karena itu, bahan ajar BIPA yang inovatif harus mampu menyeimbangkan tuntutan kognitif remaja dengan kebutuhan emosional mereka akan *engagement* dan relevansi.

Pada konteks pengajaran BIPA, terdapat beberapa karakteristik pemelajar yang perlu diperhatikan dalam perancangan pembelajaran. Pemelajar BIPA umumnya memiliki latar belakang pengetahuan dan wawasan yang cukup sehingga kebutuhan belajar lebih mendekati karakteristik pembelajar dewasa dibandingkan anak-anak. Pemelajar asing khususnya yang berasal dari negara Barat juga menunjukkan kecenderungan untuk mengekspresikan pendapat, menyampaikan gagasan dan melakukan presentasi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kegiatan

pembelajaran yang memberi ruang komunikasi aktif serta variasi tugas akan lebih sesuai dengan kebutuhan belajar pemelajar BIPA (Soegino, 1995:6). Hasil observasi awal melalui pengamatan pembelajaran dan wawancara dengan guru BIPA di Sekolah Dyana menunjukkan bahwa jumlah pemelajar BIPA tingkat pemula pada jenjang remaja kelas VII sampai kelas IX sebanyak 20 orang yang berasal dari berbagai negara, antara lain Australia, Rusia, Korea, Jepang, Amerika Serikat, Inggris, dan Jerman. Lingkungan komunikasi sehari-hari di sekolah lebih banyak menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama interaksi. Penggunaan bahasa Indonesia dalam komunikasi harian menjadi terbatas sehingga penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada pemelajar BIPA tingkat pemula masih relatif rendah.

Pengamatan terhadap proses pembelajaran memperlihatkan bahwa keterbatasan kosakata menjadi hambatan utama ketika pemelajar membaca teks berbahasa Indonesia. Pemelajar sering meminta penjelasan arti kata secara langsung saat membaca teks bahkan pada kosakata yang tergolong sederhana. Perbedaan struktur kalimat antara bahasa Indonesia dan bahasa Inggris turut mempersulit pemahaman terhadap makna kalimat secara menyeluruh. Pemelajar umumnya hanya mampu mengenali sebagian kata tertentu tanpa memahami isi bacaan secara utuh. Kondisi tersebut memengaruhi motivasi pemelajar yang cenderung rendah dalam kegiatan membaca berbahasa Indonesia di kelas.

Permasalahan dalam pembelajaran membaca juga berkaitan dengan ketersediaan bahan bacaan yang belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik pemelajar remaja BIPA tingkat pemula. Observasi awal dan telaah koleksi perpustakaan Sekolah Dyana menunjukkan bahwa sebagian besar buku cerita

berbahasa Indonesia yang tersedia dirancang untuk audiens anak-anak dengan ilustrasi bergaya kartun dan format big-book. Karakteristik tersebut kurang selaras dengan minat serta citra diri pemelajar remaja berusia 12–16 tahun. Bahan bacaan bertema remaja yang tersedia umumnya memiliki tingkat kesulitan linguistik yang relatif tinggi sehingga sulit dipahami oleh pemelajar pada tingkat pemula. Pemelajar akhirnya dihadapkan pada dua pilihan yang tidak ideal, yaitu membaca teks yang mudah dipahami tetapi kurang menarik secara tematik atau membaca teks yang lebih relevan dengan dunia remaja namun sulit dipahami secara linguistik. Situasi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kemampuan bahasa pemelajar dengan ketersediaan bahan bacaan yang sesuai dengan karakteristik usia remaja.

Masalah mendasar dalam pembelajaran BIPA bagi pemelajar remaja (berusia 12–16 tahun) sejatinya bukan sekadar dipicu oleh keterbatasan kuantitas atau ketersediaan fisik buku cerita di lapangan. Masalah inti yang jauh lebih krusial terletak pada munculnya kesenjangan kognitif-afektif (*dead zone*), yaitu jurang pemisah antara kemampuan kebahasaan tingkat dasar (*linguistic competence*) pemelajar pemula (level A1/A2) dengan tingkat perkembangan kognitif serta minat tematik usia remaja (*thematic interest*). Di satu sisi, bahan ajar BIPA tingkat pemula yang tersedia kerap menggunakan tema-tema yang terlalu sederhana dengan penyajian visual yang kekanak-kanakan, sehingga gagal memikat minat psikologis remaja berusia 12–16 tahun. Di sisi lain, buku cerita dengan tema yang lebih kompleks dan relevan bagi remaja menyajikan tingkat kesulitan struktur gramatikal dan kosakata yang berada jauh di atas kapasitas kognitif pemelajar pemula. Kesenjangan ini menyebabkan pemelajar remaja dengan cepat kehilangan motivasi, mengalami kecemasan bahasa (*language anxiety*), dan enggan berinteraksi dengan

teks naratif Bahasa Indonesia. Zona mati (*dead zone*) dalam pembelajaran membaca BIPA dikarenakan belum tersedia bahan ajar yang mampu menjembatani kebutuhan linguistik pemelajar dengan minat tematik yang sesuai dengan perkembangan usia pemelajar.

Kesenjangan antara kemampuan linguistik pemelajar dengan ketersediaan bahan bacaan yang sesuai dengan karakteristik usia remaja menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar membaca yang dirancang secara lebih kontekstual. Bahan bacaan bagi pemelajar remaja BIPA tingkat pemula perlu mempertimbangkan dua aspek utama secara bersamaan, yaitu kesesuaian tingkat bahasa dan relevansi tema dengan pengalaman kehidupan remaja. Penggunaan bahasa yang sederhana dengan struktur kalimat yang jelas dapat membantu pemelajar memahami isi bacaan tanpa mengalami beban linguistik yang berlebihan. Tema cerita yang berkaitan dengan kehidupan remaja seperti persahabatan, kegiatan sekolah dan pengalaman sehari-hari dapat meningkatkan keterlibatan pemelajar dalam kegiatan membaca. Bahan bacaan yang dirancang dengan mempertimbangkan kedua aspek tersebut berpotensi mendorong pemelajar untuk membaca secara lebih aktif serta membantu memperkaya kosakata melalui konteks cerita yang bermakna.

Karakteristik pemelajar remaja menunjukkan bahwa penyajian bahan bacaan yang menarik secara visual dapat meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Buku cerita bergambar menjadi salah satu bentuk bahan bacaan yang dapat membantu pemelajar memahami isi teks melalui dukungan ilustrasi yang relevan dengan alur cerita. Ilustrasi yang disajikan secara kontekstual membantu pemelajar menghubungkan kata dengan makna yang terdapat dalam teks sehingga

proses memahami bacaan menjadi lebih mudah. Penyajian cerita yang dilengkapi unsur visual juga mampu memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik dibandingkan teks yang hanya disajikan dalam bentuk tulisan. Perkembangan teknologi digital membuka peluang untuk memperkaya penyajian visual dalam bahan bacaan. Perkembangan teknologi tersebut turut memengaruhi berbagai bidang, termasuk pendidikan dan proses pembelajaran (Schunk, 2012).

Teknologi *Augmented Reality (AR)* menawarkan kemungkinan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup melalui integrasi unsur visual, audio, dan interaksi digital. Integrasi AR dalam buku cerita bergambar triahasa berpotensi membantu pemelajar memahami kosakata, struktur kalimat, serta konteks budaya secara lebih jelas dan kontekstual. Untuk menjembatani kesenjangan tersebut, penelitian ini mengintegrasikan pendekatan triahasa (Indonesia, Bali, dan Inggris) yang dirancang dengan batasan fungsi secara tegas dan terukur. Bahasa Indonesia berkedudukan sebagai target penguasaan kompetensi linguistik utama yang dievaluasi sesuai dengan kriteria Standar Kompetensi Lulusan (SKL) BIPA Level I (A1). Bahasa Inggris difungsikan sebagai bahasa jembatan (*bridge language*) yang memberikan dukungan *scaffolding* untuk menjaga aliran membaca (*reading flow*) dan memfasilitasi pemaknaan instan. Sementara itu, Bahasa Bali difungsikan secara khusus dan terbatas sebagai sarana pengayaan budaya lokal (*cultural immersion*), yaitu untuk memperkenalkan istilah, konsep tradisi, serta konteks sosiokultural lokal Bali (seperti tradisi *Ogoh-ogoh* dan *Nyepi*). Penegasan batasan operasional ini penting untuk mematuhi cakupan kompetensi BIPA pemula secara akurat, di mana Bahasa Bali sama sekali bukan merupakan target pengukuran evaluasi kebahasaan BIPA, melainkan sebatas sarana

penyerap kontekstual dan penurun beban kognitif pemelajar asing. Penggunaan unsur Bahasa Bali dalam buku cerita tribahasa tidak dimaksudkan sebagai target penguasaan linguistik bagi pemelajar BIPA, melainkan sebagai bentuk pengenalan budaya lokal. Mengingat pemelajar tinggal dan belajar di Bali, pengenalan frasa sederhana Bahasa Bali dapat membantu pemelajar memahami konteks sosial dan budaya setempat sebagai bagian dari pengalaman belajar bahasa yang lebih imersi. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi tersebut menjadi salah satu alternatif yang dapat dipertimbangkan untuk mendukung kebutuhan belajar pemelajar remaja BIPA pada tingkat pemula.

Augmented Reality (AR) merupakan salah satu teknologi yang memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran bahasa. Teknologi ini memungkinkan penggabungan objek visual digital dengan media cetak sehingga pemelajar memperoleh dukungan visual tambahan ketika membaca teks. *Augmented reality* dalam konteks buku cerita bergambar dapat menampilkan informasi digital seperti teks, suara atau objek tiga dimensi yang muncul secara interaktif ketika halaman dipindai menggunakan *smartphone*. Visualisasi tersebut membantu pemelajar memahami kosakata, alur cerita, serta konteks penggunaan bahasa secara lebih konkret. Penyajian informasi melalui kombinasi teks dan visual interaktif juga dapat meningkatkan keterlibatan serta motivasi pemelajar remaja dalam membaca (Suharni, 2021). Pemanfaatan teknologi ini berpotensi membantu menjembatani kesenjangan antara keterbatasan kemampuan bahasa pemelajar BIPA pemula dengan kompleksitas isi bacaan yang sesuai dengan karakteristik usia remaja.

Kebutuhan akan materi yang kontekstual, menarik, dan interaktif di kalangan pemelajar remaja BIPA di sekolah SPK seperti Sekolah Dyana menjadi *gap*

penelitian yang penting. Meskipun teknologi AR telah diakui potensinya dalam pendidikan bahasa, studi yang secara spesifik merancang dan menguji efektivitas buku cerita bergambar tribahasa (menggabungkan Bahasa Indonesia, Inggris, dan bahasa lokal sebagai muatan budaya) berbasis AR untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan penguasaan kosakata pelajar remaja BIPA tingkat pemula masih terbatas, terutama dalam konteks pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan model bahan ajar membaca BIPA yang memanfaatkan potensi imersif dan interaktif dari *augmented reality* untuk memenuhi kebutuhan spesifik pelajar remaja tersebut.

Pemanfaatan teknologi *augmented reality* dalam pembelajaran bahasa memiliki landasan dalam kajian psikologi kognitif yang menjelaskan cara pelajar memproses informasi baru. *Dual Coding Theory* yang dikemukakan oleh Paivio menjelaskan bahwa pemahaman terhadap suatu konsep akan lebih mudah terbentuk ketika informasi disajikan melalui dua jalur representasi, yaitu jalur verbal dan jalur visual. Penyajian teks yang disertai dukungan visual memungkinkan pelajar mengaitkan kata dengan makna secara lebih konkret. Prinsip ini relevan dalam pembelajaran BIPA bagi pelajar tingkat pemula yang masih memiliki keterbatasan kosakata. Visualisasi yang muncul melalui *Augmented Reality* dapat membantu memperjelas makna kata, situasi dalam cerita, serta konteks budaya yang sulit dipahami jika hanya disajikan melalui teks tertulis.

Dalam konteks pembelajaran membaca bagi pelajar remaja, efektivitas media berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat dijelaskan melalui pendekatan *Cognitive Load Theory* (CLT) yang dikembangkan oleh Sweller (1988). Teori ini

menekankan bahwa kapasitas memori kerja (*working memory*) manusia memiliki keterbatasan dalam memproses informasi, yang terbagi ke dalam *intrinsic load* (kompleksitas materi), *extraneous load* (beban akibat desain media yang tidak efektif), dan *germane load* (pemrosesan makna dan integrasi pengetahuan) (Paas et al., 2003; Sweller, 2011). Dalam hubungan ini, integrasi fitur AR bertindak secara strategis untuk meminimalkan *extraneous cognitive load* dengan cara mengeliminasi hambatan perhatian terpisah (*split-attention effect*). Pada teks konvensional, pelajar remaja sering harus membagi fokusnya antara membaca teks abstrak dan mencari ilustrasi atau penjelasan visual secara terpisah. Sebaliknya, fitur AR mampu menyajikan elemen visual 3D, audio, dan interaktivitas spasial yang terintegrasi langsung (*real-time*) di atas konteks bacaan (Dunleavy & Dede, 2014). Pemanfaatan saluran visual dan verbal secara simultan (*dual coding*) serta petunjuk visual yang jelas ini mereduksi proses mental yang tidak relevan dengan tujuan pembelajaran (Mayer, 2014).

Dengan diminimalkannya *extraneous cognitive load* melalui desain interaktif AR tersebut, kapasitas memori kerja pelajar remaja yang terbatas tidak terbuang untuk mengolah hambatan teknis maupun penyampaian informasi yang rumit (Dunleavy et al., 2009). Efisiensi ini memungkinkan pelajar untuk mengalokasikan sisa kapasitas memori kerjanya secara optimal pada *germane cognitive load*. Alokasi memori kerja yang terfokus pada *germane load* sangat krusial bagi pelajar remaja dalam melakukan pemrosesan makna bacaan secara mendalam (*deep processing*), menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan awal, serta mengonstruksi skema pemahaman bacaan yang lebih kompleks dan permanen (Mayer, 2014; Sweller, 2011).

Penjelasan tersebut sejalan dengan *Cognitive Load Theory* yang menekankan pentingnya pengelolaan beban kognitif dalam proses belajar. Pemelajar pemula sering mengalami kesulitan ketika harus memproses terlalu banyak informasi linguistik secara bersamaan. Dukungan visual yang terintegrasi dalam *augmented reality* membantu pemelajar memahami isi teks tanpa harus menerjemahkan setiap kata secara terpisah. Informasi visual yang muncul secara kontekstual membantu pemelajar membangun hubungan antara kata, makna, dan situasi dalam cerita. Kondisi ini membantu pemelajar memusatkan perhatian pada pemahaman isi bacaan sehingga proses membaca menjadi lebih efektif.

Kajian-kajian penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran bahasa, khususnya dalam penguasaan kosakata dan peningkatan motivasi, seperti yang ditunjukkan oleh penelitian Wang dan Chen (2018) pada pembelajaran bahasa Inggris dan studi Almutairi & Alkhateeb (2020) dalam konteks bahasa Arab. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian AR dalam pendidikan bahasa asing masih berfokus pada jenjang usia prasekolah atau mahasiswa dewasa, atau berorientasi pada aspek keterampilan berbicara dan mendengarkan. Studi yang secara spesifik merancang dan memvalidasi model bahan ajar membaca *augmented reality* dalam format buku cerita bergambar tribahasa untuk mengatasi "zona mati" yang dihadapi pemelajar remaja BIPA tingkat pemula di lingkungan sekolah bilingual (SPK) belum banyak ditemukan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengisi kekosongan tersebut dengan berfokus pada pengembangan bahan ajar yang kontekstual dan sesuai minat pada kelompok subjek yang spesifik.

Meskipun penelitian AR dalam pembelajaran bahasa telah terbukti meningkatkan motivasi dan akuisisi kosakata, seperti studi yang dilakukan oleh Lin dan Liou (2021), masih terdapat kesenjangan yang signifikan dalam upaya menargetkan secara eksplisit keterampilan pemahaman membaca (*reading comprehension*), khususnya pada tingkat dasar BIPA. Studi yang ada cenderung menggunakan AR sebagai alat bantu visualisasi kosakata atau praktik keterampilan berbicara, dan jarang sekali AR dirancang sebagai alat intervensi yang sistematis untuk membantu pemelajar BIPA pemula yang kesulitan dalam aspek reseptif, seperti mengidentifikasi ide pokok paragraf, menyimpulkan makna implisit, atau memahami struktur naratif yang kompleks. Mengingat bahwa pemahaman membaca merupakan fondasi bagi keberhasilan akademik, dan tantangan yang dihadapi pemelajar remaja BIPA sangat terkait dengan aspek reseptif ini, kebutuhan untuk merancang model bahan ajar AR yang fokus pada pengembangan pemahaman membaca tingkat rendah adalah urgen dan belum terisi oleh literatur yang ada.

Berdasarkan pemaparan komprehensif pada latar belakang, terlihat bahwa meskipun kebutuhan pengajaran BIPA di sekolah berstatus SPK sangat tinggi, terdapat kesenjangan akut antara tuntutan kurikulum, karakteristik pemelajar remaja BIPA tingkat pemula, dan ketersediaan bahan ajar yang relevan serta inovatif. Fenomena "zona mati" bahan ajar—di mana materi yang ada terlalu sulit atau terlalu kekanak-kanakan—diperparah oleh keterbatasan studi AR yang menargetkan secara sistematis keterampilan pemahaman membaca BIPA pada jenjang ini. Untuk memberikan arah yang jelas dan fokus yang terukur bagi

penelitian ini, berbagai persoalan yang timbul perlu diidentifikasi, dibatasi ruang lingkupnya, dan dirumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian yang spesifik.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah ini bertujuan untuk merinci semua permasalahan yang ditemukan selama peninjauan latar belakang penelitian.

1. Kesenjangan Materi Linguistik: Adanya kesenjangan yang lebar antara tingkat kesulitan linguistik (kosakata, tata bahasa) materi membaca yang tersedia untuk remaja dengan kemampuan bahasa pemula (level A1/A2) yang dimiliki oleh pelajar remaja BIPA tingkat pemula.
2. Demotivasi dan *Engagement*: Pelajar remaja BIPA tingkat pemula mengalami demotivasi dan frustrasi dalam kegiatan membaca karena materi yang ada dianggap tidak sesuai minat (terlalu kekanak-kanakan) atau terlalu sulit untuk dipahami, sehingga menghambat *reading for pleasure*.
3. Kesulitan Pemahaman Reseptif: Pelajar remaja BIPA tingkat pemula kesulitan menguasai keterampilan pemahaman membaca secara mendalam, seperti mengidentifikasi ide pokok, menyimpulkan makna implisit, dan memahami struktur naratif teks.
4. *Research Gap* Teknologi: Ketiadaan bahan ajar berbasis *Augmented Reality* (AR) yang secara spesifik dirancang sebagai intervensi sistematis untuk meningkatkan pemahaman membaca tingkat rendah pada pelajar remaja BIPA tingkat pemula.
5. Kebutuhan Kontekstual: Diperlukan pengembangan bahan ajar yang kontekstual, menarik, interaktif, dan format *tribahasa* (Bahasa Indonesia,

Inggris, dan bahasa lokal sebagai muatan budaya) untuk lingkungan belajar multikultural di sekolah SPK seperti Sekolah Dyana.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini difokuskan pada aspek-aspek berikut.

1. Kesenjangan antara tingkat kesulitan linguistik bahan bacaan yang tersedia bagi remaja dan kemampuan bahasa pemelajar remaja BIPA tingkat pemula pada level A1/A2 yang berimplikasi pada rendahnya tingkat pemahaman dan keterlibatan dalam kegiatan membaca.
2. Kesulitan pemelajar remaja BIPA tingkat pemula dalam menguasai keterampilan pemahaman membaca dasar, khususnya dalam memahami isi bacaan secara utuh sesuai dengan tingkat kompetensi bahasa yang dimiliki.
3. Kebutuhan akan pengembangan bahan ajar membaca yang bersifat kontekstual, interaktif dan disajikan dalam format buku cerita bergambar tribahasa berbasis *augmented reality* yang selaras dengan karakteristik pemelajar remaja BIPA tingkat pemula.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditetapkan, rumusan masalah penelitian ini dirumuskan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan berikut.

1. Bagaimana rancang bangun buku cerita bergambar *tribahasa* berbasis *augmented reality* dirancang dan dikembangkan untuk pemelajar remaja BIPA tingkat pemula di Sekolah Dyana?

2. Bagaimana tingkat validitas (kesesuaian) buku cerita bergambar *tribahasa* berbasis *augmented reality* yang dikembangkan menurut penilaian ahli?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan penggunaan buku cerita bergambar *tribahasa* berbasis *augmented reality* dalam pembelajaran pemahaman membaca bagi pemelajar remaja BIPA tingkat pemula di Sekolah Dyana?
4. Bagaimana penggunaan buku cerita bergambar *tribahasa* berbasis *augmented reality* efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca pemelajar remaja BIPA tingkat pemula?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dirumuskan secara spesifik, sistematis, dan operasional berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam rumusan masalah. Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar inovatif BIPA berbasis *augmented reality* dan menguji kelayakannya. Secara rinci, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan Rancang Bangun: Untuk merancang dan menghasilkan rancang bangun buku cerita bergambar *tribahasa* berbasis *augmented reality* yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan pemelajar remaja BIPA tingkat pemula di Sekolah Dyana.
2. Menguji Validitas: Untuk menguji tingkat validitas (kelayakan) buku cerita bergambar *tribahasa* berbasis *augmented reality* yang dikembangkan melalui penilaian dari ahli materi dan ahli media.
3. Menguji Kepraktisan: Untuk menilai tingkat kepraktisan penggunaan buku cerita bergambar *tribahasa* berbasis *augmented reality* dalam proses

pembelajaran pemahaman membaca bagi pemelajar remaja BIPA tingkat pemula di Sekolah Dyana.

4. Menguji Efektivitas: Untuk menganalisis dan membuktikan efektivitas penggunaan buku cerita bergambar *tribahasa* berbasis *augmented reality* dalam meningkatkan hasil belajar pemahaman membaca pemelajar remaja BIPA tingkat pemula di Sekolah Dyana.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis, bagi berbagai pihak terkait dalam pengembangan dan pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA).

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan bahasa dan teknologi pendidikan, yaitu:

1. Pengembangan Teori Pembelajaran BIPA: Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah teori dan konsep mengenai pengembangan bahan ajar yang relevan dan kontekstual untuk remaja pemelajar BIPA tingkat pemula, khususnya yang berlatar belakang multikultural di sekolah SPK.
2. Integrasi Teknologi AR dan Pemahaman Membaca: Memberikan landasan teoretis dan data empiris mengenai efektivitas integrasi teknologi *Augmented Reality* (AR) sebagai alat intervensi sistematis untuk meningkatkan keterampilan pemahaman membaca pemelajar bahasa asing, yang selama ini masih menjadi *gap* signifikan dalam literatur AR pendidikan bahasa.

3. Model *Reading for Pleasure*: Menyumbangkan kerangka kerja teoretis untuk pengembangan bahan ajar yang mampu menjembatani *needs* (kemampuan linguistik) dan *wants* (minat tematik) pemelajar remaja, sehingga mendorong kebiasaan membaca ekstensif (*reading for pleasure*) dalam BIPA.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian pengembangan ini diharapkan bermanfaat bagi pihak-pihak berikut.

1. Bagi Guru/Pengajar BIPA
 - a. Menyediakan bahan ajar alternatif dan inovatif (Buku Cerita AR) yang teruji validitas dan efektivitasnya untuk mengatasi masalah demotivasi dan kesulitan pemahaman membaca pada pemelajar remaja BIPA.
 - b. Memberikan wawasan baru tentang pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* sebagai alat bantu pengajaran yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan imersif.
2. Bagi Pemelajar remaja BIPA tingkat Pemula
 - a. Mendapatkan bahan bacaan yang relevan, menarik secara tematik, dan sesuai secara linguistik, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam kegiatan membaca BIPA.
 - b. Meningkatkan pemahaman membaca dan penguasaan kosakata melalui interaksi langsung dengan objek virtual dalam konteks nyata.
3. Bagi Sekolah (Satuan Pendidikan Kerja Sama/SPK)
 - a. Memberikan kontribusi nyata terhadap inovasi kurikulum dan sumber belajar BIPA di sekolah, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di lingkungan multikultural.

- b. Menjadikan sekolah sebagai percontohan dalam penerapan teknologi mutakhir (*augmented reality*) dalam pembelajaran bahasa.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Menyediakan data awal dan kerangka penelitian pengembangan (R&D) yang dapat dijadikan dasar untuk penelitian lanjutan mengenai pengembangan materi BIPA berbasis teknologi pada keterampilan bahasa yang lain (misalnya, menulis atau berbicara) atau pada jenjang kemampuan BIPA yang lebih tinggi.

1.7 Spesifikasi Pengembangan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa buku cerita bergambar berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk pemelajar remaja BIPA tingkat pemula. Buku cerita ini dirancang menggunakan pendekatan tribahasa dengan pembagian fungsi bahasa yang jelas dan proporsional sesuai dengan karakteristik pemelajar dan tujuan pembelajaran membaca. Spesifikasi buku cerita bergambar yang dikembangkan meliputi aspek-aspek berikut:

1. Buku cerita bergambar yang dihasilkan dibuat dalam bentuk media cetak dengan ukuran 19cm x 19cm.
2. Desain buku cerita bergambar dibuat dengan aplikasi canva dengan bantuan ilustrator.
3. Pendekatan tribahasa diterapkan dengan pembagian fungsi sebagai berikut:
 - a. Bahasa Indonesia digunakan sebagai bahasa utama teks dan menjadi bahasa target pembelajaran membaca.

- b. Bahasa Inggris digunakan sebagai bahasa bantu (*scaffolding*) untuk mendukung pemahaman kosakata dan isi cerita bagi pemelajar remaja BIPA tingkat pemula.
 - c. Bahasa Bali digunakan secara terbatas sebagai muatan pengenalan budaya lokal yang disajikan secara kontekstual melalui fitur AR dan tidak dijadikan sebagai objek evaluasi pembelajaran.
- 4. Konten cerita dikembangkan dengan mengangkat tema-tema budaya Bali yang relevan dengan kehidupan remaja sehingga mendukung pemahaman konteks budaya tanpa menambah beban linguistik pemelajar.
- 5. Aplikasi penampil *Augmented Reality* (AR) dibuat dengan menggunakan software *Unity 3D* dan *Vuforia*.
- 6. Buku cerita bergambar ini dibagi ke dalam tiga bagian penting yaitu:
 - a. Bagian Pembuka: Sampul, halaman sampul, dan petunjuk penggunaan buku cerita.
 - b. Bagian Inti: Cerita sederhana berbahasa Indonesia yang dilengkapi dukungan Bahasa Inggris sebagai bahasa bantu pemahaman serta pengenalan unsur budaya Bali secara terbatas melalui fitur AR disertai latihan atau kuis pemahaman.
 - c. Bagian Penutup: *Digital Quiz*, refleksi diri, dan daftar rujukan

1.8 Asumsi Pengembangan

Asumsi penelitian dapat diartikan sebagai gambaran sangkaan atau kesimpulan sementara hasil penelitian yang dapat dijadikan sebagai titik tolak ukur dalam sebuah penelitian. Pengembangan Buku Cerita Bergambar Tribahasa Berbasis

Augmented Reality untuk Pemelajar Remaja BIPA Tingkat Pemula dikembangkan dengan dasar asumsi sebagai berikut:

1. Sekolah SPK, khususnya Sekolah Dyana telah difasilitasi dengan perangkat digital dan akun pribadi yang disediakan oleh sekolah.
2. Pemelajar di Sekolah Dyana memiliki sarana dan prasarana untuk mengakses buku cerita secara elektronik serta dapat mengoperasikan perangkat digital seperti *smartphone* dan *laptop* atau *computer*.
3. Sebagian besar pemelajar di Sekolah Dyana merupakan penutur dwibahasa dengan bahasa yang dominan digunakan dalam percakapan adalah Bahasa Inggris.

1.9 Penjelasan Istilah

Dalam penelitian yang akan dilakukan terdapat beberapa istilah yang memiliki multi intepretasi dengan variabel penelitian. Istilah-istilah tersebut sangat berkaitan dengan penelitian. Oleh karena itu, istilah-istilah yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan perlu dijelaskan secara konseptual maupun operasional. Dalam penelitian yang akan dilakukan terdapat variabel yaitu buku cerita bergambar, tribahasa, *augmented reality*, dan pemelajar BIPA.

1. Penelitian Pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk sebuah proses mengembangkan seperangkat sarana Pendidikan yang dilakukan berdasarkan suatu studi pendahuluan yang menggunakan berbagai metode dan tahapan agar menjadi sebuah produk
2. Buku cerita bergambar merupakan jenis buku yang memiliki karakteristik khusus, yaitu penggunaan teks yang dicetak lebih besar dan disertai dengan ilustrasi yang mendukung isi cerita (Shawmi, dkk., 2021). Buku cerita

bergambar menjadi salah satu media bacaan yang sangat diminati, terutama oleh anak-anak, termasuk anak-anak yang mengalami keterlambatan dalam kemampuan membaca (Yuliza, dkk, 2022). Melalui penggunaan buku cerita bergambar, anak-anak cenderung merasa lebih tertarik terhadap kegiatan membaca serta tumbuh rasa percaya diri bahwa mereka mampu membaca dengan baik (Suryandewi, 2022). Selain itu, media buku cerita bergambar juga berperan dalam mengembangkan seluruh aspek kebahasaan, termasuk kemampuan literasi anak yang meliputi keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Diantari, 2020).

3. Pendekatan tribahasa dalam pendidikan bahasa adalah penggunaan tiga bahasa secara terintegrasi dengan fungsi yang berbeda dan proporsional dalam proses pembelajaran bahasa. pendekatan ini secara umum berkaitan dengan praktik multilingualisme yaitu pemanfaatan lebih dari satu bahasa untuk mendukung proses pembelajaran bahasa target (García & Wei, 2014). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media atau bahan ajar tribahasa mampu membantu pemelajar memahami kosakata dan struktur bahasa dengan lebih baik, terutama pada level pemula. Pada pembelajaran BIPA pendekatan tribahasa pada penelitian ini diterapkan dengan pembagian fungsi yang jelas yaitu Bahasa Indonesia sebagai bahasa target utama pembelajaran, Bahasa Inggris sebagai bahasa bantu (*scaffolding*) untuk mendukung pemahaman kosakata dan isi teks, serta Bahasa Bali sebagai sarana pengenalan budaya lokal. Penggunaan Bahasa Bali tidak dimaksudkan sebagai bahasa bantu pemahaman linguistik, melainkan sebagai bentuk *cultural immersion* yang bersifat pengayaan konteks budaya tempat pemelajar tinggal.

4. *Augmented Reality (AR)*. Menurut Steven Cawood dan Mark Fiala (dalam Nasution, dkk, 2023), *Augmented Reality (AR)* adalah cara alami untuk mengeksplorasi obyek 3D dan data sehingga obyek tersebut seolah-olah terlihat nyata dan menyatu dengan dunia nyata. *Augmented reality* juga dapat didefinisikan sebagai penggabungan antara obyek nyata dengan obyek virtual secara tiga dimensi sehingga dapat berjalan secara interaktif dalam waktu yang nyata yang memberikan kesan nyata terhadap obyek tersebut (Andriyani, 2021). Pandangan para ahli tentang *augmented reality* yang disajikan dapat disintesiskan bahwa *augmented reality* merupakan suatu konsep yang menggabungkan informasi digital berupa gambar, video, audio, atau teks ke dalam lingkungan maya dan dapat ditampilkan secara nyata dengan tujuan membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang tergolong abstrak sebagai bentuk hasil teknologi dalam proyeksi secara *real time*.
5. Pemelajar BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) adalah pelajar asing yang memiliki latar belakang bahasa dan budaya yang berbeda dengan bahasa yang dipelajarinya. Perbedaan latar belakang tersebut memungkinkan digunakannya strategi belajar berbeda dengan ketika mereka mempelajari bahasanya sendiri (Suyitno, 2017). Pemelajar BIPA merupakan individu yang mempelajari Bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua atau bahasa asing dengan latar belakang linguistik dan budaya yang beragam. Secara ilmiah, pembelajaran BIPA dipengaruhi oleh teori pemerolehan bahasa kedua yang menekankan pentingnya *comprehensible input*, konteks komunikatif, dan dukungan bahasa yang memadai sesuai tingkat kemampuan pemelajar.