

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2012). *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. PT Refika Aditama.
- Afflerbach, P., Pearson, P. D., & Paris, S. G. (2008). Clarifying differences between reading skills and reading strategies. *The Reading Teacher*, 61(5), 364-373. <https://doi.org/10.1598/RT.61.5.1>
- Akçayır, M., & Akçayır, G. (2021). The effects of augmented reality on education: A systematic review. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 16(21), 163–182. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i21.25880>
- Almutairi, M., & Alkhateeb, S. (2020). The effect of Augmented Reality technology on students' motivation and achievement in learning Arabic language skills. *Journal of Educational Technology Development and Exchange (JETDE)*, 13(1), 1–18. <https://doi.org/10.18785/jetde.1301.01>
- Amiroh, S., Arief, A., & Wibawa, S. C. (2022). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan kemampuan literasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 145–158
- Anderson, R. C., & Pearson, P. D. (1984). A schema-theoretic view of basic processes in reading comprehension. In P. D. Pearson (Ed.), *Handbook of Reading Research* (pp. 255-291). Longman.
- Andriyani, A., & Buliali, J. L. (2021). Pengembangan media pembelajaran lingkaran menggunakan augmented reality berbasis android bagi siswa tunarungu. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 170–185.
- Arifin, Z., Supriyadi, A., & Widayati, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia bagi penutur asing. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 87–98. <https://doi.org/10.12345/jtpp.v9i2.2021>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Armawan, I. K. (2016). Pengembangan Instrumen Penilaian Kepuasan Tamu Terhadap Fasilitas Dan Pelayanan Pondok Wisata. *PRASI*, 11(02).
- Astuti, W., & Bewe, N. (2020). Listening learning of indonesian for speakers of other languages (bipa) for academic purposes. *Journal of Education, Teaching and Learning*, 5(2), 401-408.
- Aulia, R. P., Rohmah, N., & Setiana, L. N. (2025). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Pada Mahasiswa BIPA Tingkat 1 : Perspektif Kognitif. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 13(2), 86–94. <https://doi.org/10.30659/jpbi.13.2.86-94>
- Aviani, N. S., Sutisnawati, A., Nurmeta, I. K., Surtini, A., & Novianti, S. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman melalui Cerita

- Pendek Wayang Sukuraga. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8641–8651. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3873>
- Azizah, W. N. (2023). Problematika Pedoman CEFR Dalam Pengembangan Materi Ajar Bipa Terhadap Tingkat Kemampuan Berbahasa Pemelajar. *LESTARI: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 1(2), 36-42.
- Bacca, J., Baldiris, S., Fabregat, R., Graf, S., & Kinshuk. (2014). Augmented reality trends in education: A systematic review of research and applications. *Educational Technology & Society*, 17(4), 133–149.
- Bacelo, A. M., Marín, L., & García-Ruiz, M. A. (2023). A systematic mapping of augmented reality in higher education: Taxonomy, technology and educational implications. *Computers & Education: Artificial Intelligence*, 4, 100122. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2023.100122>
- Baker, C. (2011). *Foundations of Bilingual Education and Bilingualism*. Multilingual Matters.
- Bancin, I. K., Mudjiran, M., & Rusdinal, R. (2019). Development of Guidance and Counseling Module on Self Regulation of Students in Social Relations. *Journal of Counseling and* 6. <https://doi.org/10.32698/0341>.
- Bower, M., & DeWitt, D. (2025). *Seamless Learning with Augmented Reality: A Modern Framework for Education*. Springer Nature.
- BPS. (2018). Penggunaan dan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (P2TIK) Sektor Pendidikan 2018. BPS RI.
- Cahyono, B. Y., & Widiati, U. (2011). The teaching of EFL writing in the Indonesian context: The state of the art. *TEFLIN Journal*, 22(1), 36-55.
- Chen, C.-M., & Tsai, Y.-H. (2020). The effects of integrating augmented reality into mobile English learning for secondary school students. *British Journal of Educational Technology*, 51(5), 1665–1683.
- Chen, P.-S., Liu, T.-C., & Lin, Y.-C. (2021). Design and evaluation of a bilingual AR storybook for preschoolers: Effects on vocabulary and story comprehension. *Interactive Learning Environments*, 29(7), 1007–1022.
- Dahlena, S., & Asnawi. (2024). Media Pembelajaran dalam Pengajaran BIPA. *Sastranesia: Jurnal Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia*, 12(1), 75–86. <https://doi.org/10.32682/sastranesia.v12i1.3509>
- Dalman, H. (2013). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Darma, S. S. (2021). Pengaruh kompensasi manajemen, umur perusahaan dan pertumbuhan penjualan terhadap penghindaran pajak. *Jurnal Disrupsi Bisnis*, 4(2), 118.
- Dewanti, M. S., & Hartanto, B. (2024). Pemanfaatan Video Animasi dalam Metode Guided Reading untuk Meningkatkan Pemahaman Inferensial dan Tekstual. *Pendiri: Jurnal Riset Pendidikan*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.63866/pendiri.v2i1.65>

- Dewi, R. P. (2016). Pengembangan buku ajar pemula bahasa Indonesia bagi penutur asing berbasis CEFR. *Jurnal Tarbawy*, 3(2), 21-40.
- Dewi, V. R. G., Jampel, I. N., & Parmiti, D. P. (2022). Meningkatkan minat baca siswa kelas III melalui buku cerita bergambar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 271-279.
- Diantari, M. E. N., & Ayu Tirtayani, L. (2020). *Motivation for learning English early childhood through storytelling method using e-big book media*. Journal of Education Technology, 4(2), 210–217. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25155>
- Dunleavy, M., Dede, C., & Mitchell, R. (2009). Affordances and limitations of immersive participatory augmented reality simulations for teaching and learning. *Journal of Science Education and Technology*, 18(1), 7–22. <https://doi.org/10.1007/s10956-008-9119-1>
- Dunleavy, M., & Dede, C. (2014). Augmented reality teaching and learning. In J. M. Spector, M. D. Merrill, J. Elen, & M. J. Bishop (Eds.), *Handbook of Research on Educational Communications and Technology* (pp. 735–745). Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_59
- Endarto, I. A., & Martadi, M. (2022). Analisis potensi implementasi metaverse pada media edukasi interaktif. *BARIK*, 4(1), 37–51.
- Faryabi, A., & Giyoto, G. (2024). *Manajemen Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA) Berdasar Keputusan Dirjen Pendis No. 6244 Tahun 2019 Pada UIN Raden Mas Said Surakarta dan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta* (Doctoral dissertation, UIN Surakarta).
- Fauziati, E., & Syahfutra, S. (2020). Vocabulary mastery: A gateway to reading comprehension. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 5(2), 173–182. <https://doi.org/10.21107/jeltl.v5i2.7937>
- García, O., & Wei, L. (2014). *Translanguaging: Language, bilingualism and education*. Palgrave Macmillan.
- Grabe, W., & Stoller, F. L. (2002). *Teaching and Researching Reading*. Pearson Education.
- Hasan, N. (2017). The effectiveness of using digital media in teaching Indonesian language to foreign learners. *Journal of Language Teaching and Research*, 8(5), 962-969.
- Hendryadi, H. (2017). Validitas isi: tahap awal pengembangan kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis*, 2(2), 259334.
- Hidayat, S. (2018). Deskripsi Kemampuan Berbahasa Indonesia Tingkat A1 (Pemula) Menurut Kerangka Bersama Eropa (CEFR) dan Implikasinya dalam Pembelajaran BIPA. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 7(1), 1–16.
- Hidayat, R., et al. (2024). *Preserving Cultural Heritage through Augmented Reality: A Case Study on Balinese Traditions*. *International Journal of Human-Computer Interaction in Education*, 9(2), 112-130.

- Hiranmayena, N. P. C., Suastra, I. W., & Suarni, N. K. (2025). Pengembangan Media Utala (Ular Tangga Pancasila) Bermuatan Kearifan Lokal Jegog Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 41-55.
- Hsu, H.-Y., Chang, C.-C., & Lee, C.-Y. (2020). Augmented reality for second language vocabulary learning: a meta-analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*, 36(6), 1004–1016.
- Indahsari, L., & Sumirat, S. (2023). Implementasi teknologi Augmented Reality dalam pembelajaran interaktif. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 1(1), 7–11.
- Jennifer, J. M., & Ponniah, R. J. (2015). Pleasure reading cures readicide and facilitates academic reading. *I-Manager's Journal on English Language Teaching*, 5(4), 1–5. <https://doi.org/10.26634/jelt.5.4.3664>
- Jusuf, H., dan Ahmad S. 2021. “Pelatihan Pembuatan Modul Pembelajaran untuk Mendukung Pembelajaran Online”. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat TEKNO*. Vol. 2, No. 1. (Hlm. 33 – 38)
- Kamiana, K. A., Windu, M., Kesiman, A., & Pradnyana, G. A. (2019). Pengembangan augmented reality book sebagai media pembelajaran virus berbasis android. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 165–171. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18351>
- Knowles, M. S., Holton, E. F., & Swanson, R. A. (2015). *The Adult Learner: The definitive classic in adult education and human resource development* (8th ed.). Routledge.
- Koyan, I. W. (2012). *Statistik pendidikan teknik analisis data kuantitatif*.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.
- Krashen, S. D. (2004). *The Power of Reading: Insights from the Research*. Libraries Unlimited.
- Kusmiatun, A. (2019a). *Mengenal BIPA (bahasa indonesia bagi penutur asing) dan pembelajarannya*. Penerbit K-Media.
- Kusmiatun, A. (2019b). Pentingnya Tes Kemahiran Berbahasa Indonesia bagi Pemelajar BIPA Bertujuan Akademik. *Diksi*, 27(1), 8-13.
- Kusmiatun, A., Suyitno, I., Hs, W., & Basuki, I. A. (2015). Revitalisasi Pembelajaran BIPA sebagai Upaya Memperkuat Bahasa Indonesia dalam Percaturan Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa dan Sastra III. Diselenggarakan oleh Program Doktor Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Sebelas Maret*.
- Lestari, W., Pratama, L. D., & Jailani, J. (2018). Implementasi Pendekatan Saintifik Setting Kooperatif Tipe STAD Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi

- Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(1), 29. <https://doi.org/10.26877/aks.v9i1.2332>
- Lin, J. (2024). Developing a reading proficiency scale for US college-level CSL courses: A complement to the ACTFL guidelines. *Language Teaching Research*, 13621688241266141.
- Lin, M. H., & Liou, H. C. (2021). Effects of mobile augmented reality on EFL learners' vocabulary acquisition and reading comprehension. *System*, 101, 102573. <https://doi.org/10.1016/j.system.2021.102573>
- Mahfud, A., Hidayat, N., & Utomo, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dengan memperhatikan kualitas visual dan audio interaktif. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 52–63.
- Mardasari, O. R., Susilowati, N. E., Luciandika, A., & Minerva, P. (2022). New Designed Technology-Based Textbook of Indonesian for Foreign Speakers (BIPA). *Journal of Higher Education Theory & Practice*, 22(8). DOI: 10.33423/jhetp.v22i8.5326
- Marlia, M., & Taufik, I. N. (2024). Metode dan Evaluasi Pembelajaran BIPA.
- Maulina, M., & Amandangi, D. P. (2025). Kebutuhan Bahan Pengembangan Instrumen Tes Membaca untuk Pemelajar BIPA di Bali. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, 11(2), 2418–2428. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i2.5758>
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2007). A Cognitive Theory of Multimedia Learning: Implications for Design Principles. *Multimedia Learning*, 1(1), 1–11. <http://www.unm.edu/~moreno/PDFS/chi.pdf>
- Mayer, R. E. (Ed.). (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press
- Muliastuti, L. (2016). *Internasionalisasi Bahasa Indonesia melalui Pengajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA)*. Makalah disajikan pada Konferensi BIPA Ke-1 diselenggarakan Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36–48.
- Naraswari, I. A. M. D., Dantes, N., & Suranata, K. (2020). Pengembangan Buku Panduan Konseling Cognitive Behavior Untk Meningkatkan Self Esteem Siswa SMA: Studi Analisis Validitas Teoretik. *Indonesian Journal of Guidance and Counselin: Theory and Application*, 9(1).
- Nasional, P. C. I. D. S., & Kebudayaan, K. P. D. 2017. Kemahiran Berbahasa Indonesia. Prosiding Ceramah Ilmiah dan Seminar Nasional
- Nasution, N., Darmayunata, Y., Wahyuni, S., Liza, L. O., & Situmorang, D. D. B. (2023). Positive impact of the COVID-19 pandemic: meaningful learning

- using augmented reality for children. *Journal of Public Health*, 45(2), e376-e377.
- Ng, Q. R., Renandya, W. A., & Chong, M. Y. C. (2019). Extensive reading: Theory, research and implementation. *TEFLIN Journal*, 30(2), 171–186. <https://doi.org/10.15639/teflinjournal.v30i2/171-186>
- Ningrum, R. K., Waluyo, H. J., & Winarni, R. (2017). BIPA (Bahasa Indonesia Penutur Asing) sebagai Upaya Internasionalisasi Universitas di Indonesia. *Proceedings Education and Language International Conference*, 726–732.
- North, B., & Piccardo, E. (2016). Developing illustrative descriptors of aspects of mediation for the Common European Framework of Reference (CEFR): A Council of Europe project. *Language teaching*, 49(3), 455–459.
- Nurgiyantoro, B. (2013). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Gadjah Mada University Press
- Paivio, A., & Clark, J. M. (1991). Dual Coding Theory and Education. *Educational Psychology Review*, 3(3), 149–210. <https://doi.org/10.1007/BF01320076>
- Paas, F., Renkl, A., & Sweller, J. (2003). Cognitive load theory and instructional design: Recent developments. *Educational Psychologist*, 38(1), 1–4. https://doi.org/10.1207/S15326985EP3801_1
- Permadi, U. N., & Huda, A. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer Dan Jaringan Dasar Smk. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(4), 30. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i4.106378>
- Pratama, R. A., & Kurnia, D. (2020). Pengaruh desain tipografi dan ilustrasi interaktif pada aplikasi cerita anak berbasis digital terhadap pemahaman membaca. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(2), 110–121.
- Pratama, A. R. (2024). *The Impact of AR-Based Multimedia on Reading Comprehension for Foreign Learners*. *Journal of Educational Technology Research*, 15(3), 201–218.
- Prasetyo, E., & Dewi, M. (2019). Validitas dan efektivitas storybook bilingual untuk pembelajaran kosakata BIPA anak dan remaja. *Indonesian Journal of ELT Research*, 4(1), 12–27.
- Pratama, B. D., & Mutia, M. (2020). Improving Students' Reading Motivation through Extensive Reading Activities. *Journal of English Language Teaching*, 9(1), 16–23. <https://doi.org/10.24036/jelt.v9i1.107742>
- Proklawati, D., Roekhan, & Susanto, G. (2021). Pengembangan bahan ajar BIPA: Membaca untuk pemula bermuatan budaya Jawa Timur. *Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 6(1), 17–23.
- Putra, A., & Lestari, S. (2021). Pengembangan bahan ajar BIPA berbasis cerita bergambar untuk pemula. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 101–116.

- Putri, N. W., & Suryani, F. (2022). Developing bilingual storybooks with multimedia for Indonesian language learners: Validity and effectiveness. *Journal of Language Teaching and Research*, 13(2), 231–240.
- Radu, I. (2014). Augmented reality in education: a meta-review and cross-media analysis. *Personal and Ubiquitous Computing*, 18(6), 1533–1543. <https://doi.org/10.1007/s00779-013-0759-9>
- Rahmadini, F., Chandra, & Kharisma, I. (2025). Penerapan CIRC (Cooperatif Integrated Reading Composition) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Literal Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *MUTAADDIB: Islamic Education Journal*, 3(1), 38–49. <https://doi.org/10.51311/mutaaddib.v3i1.867>
- Rahmawati, D. (2020). Implementasi pembelajaran tribahasa dalam konteks sekolah multikultural. *Jurnal Pendidikan Multikultural*, 5(2), 115–124.
- Restuningsih, A., Dantes, N., & Sudiana, N. (2017). Kemampuan Membaca Kritis Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis dan Minat Membaca Pada Siswa Kelas V SD Kristen Harapan Denpasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 45–54. <https://doi.org/10.23887/jpdi.v1i1.2680>
- Riyanti, A. (2021). *Keterampilan membaca*. Penerbit K-Media.
- Rohimah, D. F. (2018). Internasionalisasi Bahasa Indonesia dan Internalisasi Budaya Indonesia melalui Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA). *An-Nas: Jurnal Humaniora*, 2(2), 199–211. <https://ejournal.sunan-giri.ac.id/index.php/an-nas/article/view/104>
- Salama, P., & Kadir, H. (2022). Penggunaan media pembelajaran BIPA berbasis budaya. *Jambura Journal of Linguistics and Literature*, 3(1), 91–99. DOI: <https://doi.org/10.37905/jjll.v3i1.14699>
- Salim, M. A., & Siswanto, A. B. (2019). *Analisis SWOT dengan Metode kuesioner*. CV. Pilar Nusantara.
- Santosa, M. H. (2024). Students' perception on Extensive Reading (ER) through virtual book club to promote a pleasure reading. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 45(2), 503–512.
- Saraswati, L. P., Dewantara, I. P. M., & Utama, I. M. (2021). Pengembangan bahan ajar BIPA berbasis cerita rakyat kontekstual untuk meningkatkan pemahaman membaca pemelajar pemula. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(2), 175–186.
- Sari, D. P. (2016). Motivation of teenage learners in learning Indonesian as a foreign language. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 6(1), 1–10.
- Sari, D. P. (2019). Kontekstualitas bahan ajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) di sekolah internasional. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 9(1), 45–53.
- Sari, D. P., & Rahmawati, D. (2023). Tribahasa materials for multicultural schools: Design principles and classroom impact. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 13(1), 55–70.

- Sari, E. I., Wiarsih, C., & Bramasta, D. (2021). Strategi guru dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada peserta didik di kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(1), 74-82.
- Sari, Ifit Novita.,dkk. 2022. *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: Unisma Press.
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(1), 209–215. <https://doi.org/https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>
- Savitri, M., & Wardani, K. (2024). *Trilingualism and Early Literacy: Integrating Local Wisdom in Picture Books*. *Pacific Rim Journal of Multilingual Education*, 7(1), 88-105.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories: An Educational Perspective*. Boston: Pearson Education Inc.
- Setiyadi, A. B. (2006). *Metodologi Penelitian Pendidikan Bahasa*. Graha Ilmu.
- Shafira, A. W., Sapriila, D. F., Fajriani, B., Ismi, N., Pinandhita, P., & Muliastuti, L. (2024). Desa BIPA: Internasionalisasi Bahasa Indonesia untuk Mewujudkan Indonesia Emas 2045. *Fon : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 20(2), 212–224. <https://doi.org/10.25134/jv9fem58>
- Shawmi, A. N., Widiani, N., & Dewi, A. N. (2021). *Pengembangan buku cerita bergambar berbasis lingkungan hidup pada pembelajaran tematik di kelas II SD/MI*. *Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 50–60. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.478>
- Siahaan, L. W., Vanny., Zai, Kamarudin., & Nasution, J. (2023). Keterampilan Membaca Pada Pengajaran BIPA Menggunakan Media Digitalisasi. *Journal of Science and Social Reaserach*. VI (1): 160 – 165. E-ISSN 2615 – 3262.
- Simbolon, S. O. S., Purba, S. K., Annisa, A.-M., Puandra, E. M., Everyanti, I. C., & Chairunisa, H. (2024). Literature Review: BIPA (Bahasa Indonesia Penutur Asing) sebagai Upaya Internasionalisasi Bahasa Indonesia. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 8869–8875. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i2.29623>
- Sirakaya, M. (2018). The Effect of Augmented Reality Use on Achievement, Misconception and Course Engagement. *Journal of Science Education and Technology*, 27(6), 579–591.
- Soegino, S. 1995. Pendekatan Komunikatif-Integratif-Tematis dalam Pengembangan Bahan dan Metodologi Pengajaran BIPA di Indonesia, Makalah Kongres BIPA 1995 Fakultas Sastra Universitas Indonesia Jakarta.
- Sucipta, I. M. D., Mahardika, I. M. O., & Darlina, L. (2024). Keterampilan Membaca Pemelajar BIPA Program Darmasiswa Politeknik Negeri Bali Tahun 2022/2023. *Proceeding of Seminar Nasional Riset Linguistik dan Pengajaran Bahasa*, 6(1). <https://doi.org/10.31940/senarilip.v6i1.60-65>
- Sudaryanto, S., & Widodo, P. (2020). Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) dan Implikasinya bagi Buku Ajar BIPA. *Jurnal*

- Idiomatik: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 80–87.
<https://doi.org/10.46918/idiomatik.v3i2.777>
- Sudiana, I Nyoman. 2007. *Membaca*. Malang: IKIP Malang.
- Suharni. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172–184.
<https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>
- Sukardi, S. (2021). Analisa minat membaca antara e-book dengan buku cetak menggunakan metode observasi pada Politeknik Tri Mitra Karya Mandiri. *IKRAITH-EKONOMIKA*, 4(2), 158-163.
- Sukarno, A. (2021). The Effect of Extensive Reading Program on Students' Reading Comprehension. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 2(2), 52–61. <https://doi.org/10.33474/jeltl.v2i2.11584>
- Suryandewi, N. W. R., & Suniasih, N. W. (2022). *Buku cerita bergambar dwibahasa Bali–Indonesia berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Bali materi satua Bali kelas V sekolah dasar*. *Jurnal Mimbar PGSD*, 10(1), 84–93.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/44585>
- Susanti, K. L., Margunayasa, I. G., & Rati, N. W. (2023). Buku cerita augmented reality Budaya Baliku untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa kelas IV SD. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 4(3).
- Sutama, G. A., Suranata, K., & Dharsana, M. P. P. I. K. (2014). *Penerapan teori behavioral dengan teknik modeling untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas AK C SMK Negeri 1 Singaraja tahun pelajaran 2013/2014* (Doctoral dissertation, Ganesha University of Education).
- Sutariani, D. P. (2019). *Pengembangan buku teks matematika Kurikulum 2013 bermuatan keterampilan abad ke-21 (4C) untuk kelas VI sekolah dasar*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Suyitno, I. (2017). Aspek budaya dalam pembelajaran bahasa indonesia bagi penutur asing (bipa). *Fkip E-Proceeding*, 55-70.
- Suyitno, I., Sunahrowi, & Susanto. (2021). *Pembelajaran BIPA: Teori, Konsep, dan Aplikasi*.
- Sweller, J. (1988). Cognitive Load During Problem Solving: Effects on Learning. *Cognitive Science University of New South Wales*, 285, 257–285.
<https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202>
- Sweller, J. (2011). Cognitive load theory. In J. P. Mestre & B. H. Ross (Eds.), *The Psychology of Learning and Motivation: Cognition in Education* (Vol. 55, pp. 37–76). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-387691-1.00002-8>
- Syahfitri, D., Simbolon, N. T. C. R., Padang, N. R. M., & Damanik, N. A. (2025). Analisis bahan ajar bahasa Indonesia bagi penutur asing “sahabatku Indonesia” untuk pelajar BIPA 1. *Education and Social Sciences Review*, 6(1), 33-40.

- Tamba, A., Setyawan, A., & Kustono, D. (2020). Pengembangan buku cerita bergambar tribahasa sebagai media pembelajaran bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 20(1), 88–99.
- Thorndike, E. L. (1917). Reading as reasoning: A study of mistakes in paragraph reading. *The Journal of Educational Psychology*, 8(6), 323–332
- Tomlinson, B. (2022). *Materials Development in Language Teaching* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Triandini, W., Kosim, & Gunada, I. W. (2021). Pengembangan Modul Fisika Berbasis Guided Inquiry untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 7(1), 1–7.
- Tristaningrat, M. A. N., & Mahartini, K. T. (2021). Pengembangan Media Buku Pendamping Sebagai Alternatif Dari Permasalahan Literasi Dini Pada Anak Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 191-200.
- Viora, D., & Surya, Y. F. (2025). Common European Framework of Reference (CEFR): A Systematic Literature Review and Bibliometric. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(4), 3150-3165.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wahyuni, H., Basuki, I. A., & Harsiati, T. (2025). Karakteristik Asesmen Membaca Sastra pada Buku Ajar Bahasa Indonesia Kelas X SMA. *AKSARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 450–465. <https://doi.org/10.23960/aksara/v26i2.pp450-465>
- Wang, M., & Chen, C. (2018). The effects of Augmented Reality on English vocabulary learning in a mobile learning environment. *Interactive Learning Environments*, 26(2), 173–183. <https://doi.org/10.1080/10494820.2017.1350645>
- Weng, C., Otanga, S., Christianto, S. M., & Chu, R. J. C. (2023). The effects of augmented reality on language learning: A meta-analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*, 39(1), 5-23.
- Wibowo, A., & Supriatna, A. (2020). Pengintegrasian unsur budaya lokal dan media visual interaktif dalam pembelajaran BIPA bagi pemelajar remaja. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 8(1), 45–56.
- Wicaksono, A. (2022). The correlation between vocabulary knowledge and reading comprehension skill in EFL context. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(1), 1–10.
- Widodo, H. P. (2013). Exploring teaching and learning of Indonesian as a foreign language. *TEFLIN Journal*, 24(1), 1-16.
- Wulandari, R., & Hidayat, T. (2020). Pemanfaatan multimedia interaktif dalam pengajaran BIPA di sekolah internasional: Studi kasus. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 45–59.
- Yuliza, M., Alpusari, M., & Zufriady. (2022). *Pengembangan buku cerita bergambar berbasis pendidikan lingkungan hidup untuk sekolah dasar*.

Indonesian Research Journal on Education, 2(1), 129–137.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/irje/article/view/2885>

