



PENGEMBANGAN BUKU SAKU UNTUK DARMASISWA: MEDIA EFEKTIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DAN BUDAYA

I Made Darma Sucipta¹, Ida Bagus Artha Adnyana², I Made Rai Jaya Widanta³

¹⁻³Politeknik Negeri Bali, Indonesia

Email: darmasucipta@pnb.ac.id

Article Info

Article history:

Received: 18 September 2025

Revised: 13 Oktober 2025

Published: 30 November 2025

Keywords:

Pocketbook

Darmasiswa

Language Learning Media

Culture

Arts

ABSTRACT

This study focuses on the development of a pocketbook as a learning medium for Indonesian language, Balinese culture, and arts for participants of the Darmasiswa program. The background of this research is based on the need of foreign learners for concise, contextual, and user-friendly learning materials, considering that existing textbooks tend to be bulky and less practical. The research employed a descriptive qualitative approach with data collection techniques including observation, documentation, and literature review. The development process followed the 4D model (define, design, develop, disseminate). The resulting pocketbook contains language skills (listening, speaking, reading, writing) as well as materials on Balinese culture and arts, presented bilingually (Indonesian–English). The main innovation lies in the integration of QR Codes that link to multimedia content (audio, video, images), creating a more interactive learning experience. Trial results indicated that the pocketbook is practical, effective, and supports foreign learners in adapting to daily communication while also gaining a deeper understanding of local culture.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan buku saku sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia, budaya, dan seni Bali bagi peserta program Darmasiswa. Latar belakang penelitian didasarkan pada kebutuhan pemelajar asing akan bahan ajar yang ringkas, kontekstual, dan mudah digunakan, mengingat buku ajar yang ada masih tebal dan kurang praktis. Metode penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik observasi, dokumentasi, dan studi pustaka. Proses pengembangan mengacu pada model 4D (define, design, develop, disseminate). Buku saku yang dihasilkan memuat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, menulis) serta materi budaya dan seni Bali yang disajikan secara bilingual (Bahasa Indonesia–Bahasa Inggris). Inovasi ditandai dengan penggunaan QR Code yang terhubung ke konten multimedia (audio, video, gambar) untuk menciptakan pembelajaran interaktif. Hasil uji coba menunjukkan buku saku praktis, efektif, serta membantu pemelajar asing beradaptasi dalam komunikasi dan memahami budaya lokal.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Pendahuluan

Pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (Wikipedia). Sejalan dengan pengertian dari (Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI) pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Dengan demikian, pembelajaran adalah sebuah proses yang memungkinkan terjadinya perubahan perilaku melalui pengalaman. Dalam praktiknya, pembelajaran membutuhkan media sebagai sarana untuk menyampaikan pesan, memperjelas materi, dan meningkatkan pemahaman peserta didik (Arsyad, 2011). Bahasa Indonesia, sebagai bahasa nasional menjadi semakin diminati oleh penutur asing dari berbagai negara. Beberapa faktor seperti ekonomi, politik, pariwisata, diaspora, serta pengaruh budaya populer mendorong penyebaran Bahasa Indonesia ke berbagai negara (Sneddon, 2003; Auliya Rahman, 2024). Minat ini difasilitasi oleh pemerintah melalui program Darmasiswa, yaitu beasiswa non-gelar bagi mahasiswa asing dari negara mitra diplomatik Indonesia untuk mempelajari bahasa, seni, dan budaya di berbagai perguruan tinggi Indonesia (Darmasiswa Indonesian Scholarship). Program ini tidak hanya menjadi sarana pembelajaran bahasa, tetapi juga berperan dalam diplomasi budaya. Pemelajar asing Darmasiswa umumnya tertarik untuk mendalami keunikan bahasa, seni, dan budaya Indonesia, khususnya di Bali yang dikenal sebagai pusat kebudayaan. Pemelajar Darmasiswa dapat memilih salah satu universitas yang berlokasi di Indonesia.

Pemelajar Darmasiswa selalu tertarik belajar keunikan bahasa dan keragaman budaya yang ada di Indonesia. Hal ini sesuai dengan pemahaman Sucipta et al. (2024), dalam artikelnya mengatakan beberapa pemelajar asing mempelajari Bahasa Indonesia karena kepentingan akademisi, bisnis, atau pun pribadi. Maka dapat disimpulkan bahwa banyak pemelajar yang ingin ke Indonesia untuk mempelajari bahasa dan budayanya, khususnya Bali. Namun, proses pembelajaran masih menghadapi kendala. Salah satunya adalah keterbatasan media ajar: bahan ajar yang digunakan umumnya berupa buku tebal dan kurang praktis sehingga menyulitkan pemelajar untuk mengakses informasi secara cepat. Hal ini menjadi tantangan bagi pengajar untuk menyediakan media yang lebih sederhana, ringkas, praktis, dan kontekstual. Salah satu alternatif adalah buku saku, yaitu buku berukuran kecil yang mudah dibawa dan dapat berfungsi sebagai sumber informasi singkat yang aplikatif (KBBI).

Beberapa penelitian yang pernah ada sebelumnya, diantaranya penelitian dari Fitri et al. (2019) dengan judul *Pengembangan Buku Saku Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Belajar Pada Materi Bilangan*. Penelitian sebelumnya memiliki kesamaan dalam tujuan, yakni merancang buku saku sebagai media dengan memperhatikan bagian isi, bahasa, desain, dan validasi. Namun, perbedaannya pada teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi, dokumentasi, dan studi pustaka, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan pengembangan (R&D dengan model ADDIE yang dimodifikasi).

Penelitian Anto et al. (2017) dengan judul *Perancangan Buku Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Ejaan di Sekolah* yang berfokus pada perancangan buku sebagai media pembelajaran. Penelitian yang sekarang menekankan pada perancangan buku saku informatif untuk peserta Darmasiswa, sedangkan penelitian sebelumnya merancang buku ejaan yaitu PUEBI sebagai sarana pembelajaran tata bahasa. Penelitian sebelumnya juga mencantumkan secara rinci aspek desain visual seperti *layout* dan jenis huruf, yang tentu menjadi pembeda dalam penelitian yang sekarang yang hanya mendeskripsikan bagaimana pembuatan buku saku bagi darmasiswa.

Penelitian Permana & Puspasari (2020) dengan judul *Perancangan Buku Saku Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Humas dan Keprotokolan Kelas XI OTKP 2 di SMKN 1 Bojonegoro*. Penelitian ini sama-sama membahas mengenai perancangan buku saku sebagai media pembelajaran dengan pendekatan kualitatif yang menekankan langkah sistematis dalam menyusun isi, tampilan, serta penggunaan bahasa. Perbedaannya hanya terletak pada fokus yang disusun, penelitian yang terdahulu menyusun sebagai bahan ajar kuliah hubungan masyarakat

dan protokol di SMK sedangkan penelitian yang sekarang berfokus pada penyusunan buku untuk pemelajar Darmasiswa. Selain itu penelitian terdahulu menekankan pada proses awal perancangan buku belum sampai tahap uji coba, sedangkan penelitian sekarang sudah mencakup uji coba dalam perancangannya.

Penelitian Daryanes et al. (2023) dengan judul *Inventarisasi Jenis Vegetasi Pohon di Laboratorium Alam Pendidikan Biologi Sebagai Rancangan Buku Saku Pada Materi Keanekaragaman Hayati*. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan melibatkan proses perancangan isi dan struktur buku saku, walaupun dengan objek yang berbeda. Penelitian yang dahulu menggunakan pendekatan survey dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE untuk menyusun buku saku pada materi keanekaragaman hayati, dengan diawali inventarisasi jenis tumbuhan menggunakan metode jelajah, yang kemudian hasilnya dijadikan konten utama buku saku. Sedangkan penelitian yang sekarang berfokus pada langkah penyusunan isi buku, pemilihan bahasa, dan uji coba produk.

Penelitian Yuniarni & Amalia (2022) yang berjudul *Pengembangan Buku Saku Panduan Layanan Inklusi untuk Anak Usia Dini* memiliki perbedaan pada sasaran yang mana penelitian yang terdahulu dilakukan untuk menyajikan panduan inklusi anak, sementara buku saku ini dirancang untuk membantu pemelajar yaitu Darmasiswa memahami mengenai Bahasa Indonesia, budaya, dan seni di Bali.

Seluruh penelitian tersebut menunjukkan potensi buku saku sebagai media pembelajaran yang efektif, namun objek kajiannya terbatas pada siswa domestik dengan konteks akademik tertentu. Penelitian ini menghadirkan pembaharuan dengan merancang buku saku yang ditujukan khusus bagi pemelajar asing penerima beasiswa Darmasiswa. Buku ini tidak hanya berfokus pada aspek kebahasaan, tetapi juga memuat konten budaya dan seni Bali sebagai penguatan kontekstual. Selain itu, buku saku dikembangkan secara interaktif melalui integrasi *QR Code* yang menghubungkan ke materi multimedia (audio, video, dan gambar), sehingga dapat mendukung keterampilan berbahasa sekaligus memperkaya pemahaman budaya. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancangan penyusunan buku saku praktis bagi peserta Darmasiswa dengan menekankan efektivitas dan efisiensi penyampaian informasi melalui pendekatan model 4D (*define, design, develop, disseminate*) dengan mengintegrasikan *QR Code* pada buku saku dan penerapan pembuatannya.

Metode

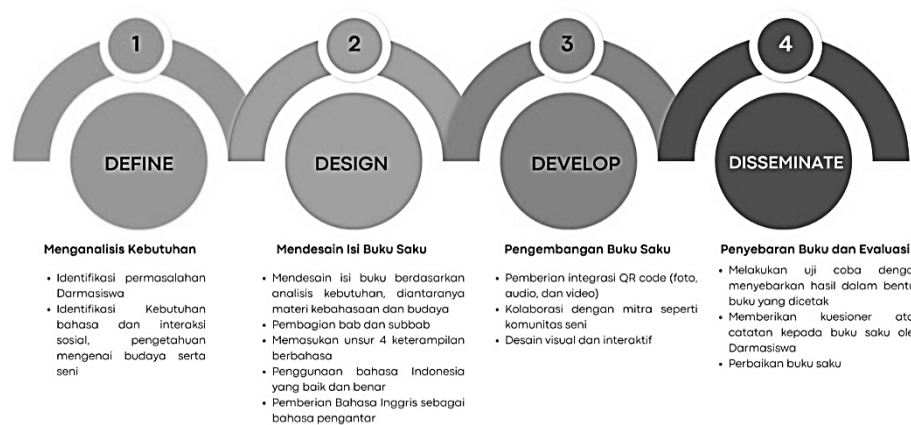
Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan mendeskripsikan secara sistematis proses perancangan buku saku sebagai media pembelajaran bagi peserta Program Darmasiswa. Metode deskriptif kualitatif dipilih karena mampu memberikan gambaran mendalam terkait kebutuhan pemelajar asing, rancangan isi, hingga implementasi buku saku Bogdan dan Taylor (dalam Sujarwen, 2023). Subjek penelitian ini adalah pemelajar asing peserta program Darmasiswa yang menempuh studi bahasa, budaya, dan seni di perguruan tinggi di Bali, sedangkan objek penelitian berupa rancangan penyusunan buku saku yang efektif dan efisien sebagai media pembelajaran. Data penelitian diperoleh melalui observasi yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar pemelajar Darmasiswa, terutama kesulitan yang dialami dalam komunikasi sehari-hari (Fathoni, 2011), dokumentasi berupa catatan, foto, transkrip, serta materi pembelajaran terdahulu yang relevan (Arikunto, 2006), dan studi pustaka yang menelaah literatur terkait pengembangan media pembelajaran, teori buku saku, serta penelitian sebelumnya sebagai landasan konseptual (Gumilang, 2025).

Proses pengembangan buku saku menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan et al. (1974); Widanta et al., (2023) dengan penyesuaian terhadap konteks penelitian, yaitu tahap *Define* untuk menganalisis kebutuhan

pemelajar asing dan konteks budaya yang sesuai, tahap *Design* untuk menyusun struktur isi buku yang meliputi materi bahasa Indonesia, budaya, dan seni Bali serta merancang tampilan visual dan bahasa pengantar, tahap *Develop* untuk mengembangkan buku saku dengan menambahkan elemen multimedia berupa gambar, audio, dan video yang dihubungkan melalui *QR Code*, serta tahap *Disseminate* untuk melakukan uji coba buku saku kepada pemelajar Darmasiswa dan mengumpulkan umpan balik untuk evaluasi dan perbaikan. Analisis data dilakukan melalui tiga langkah, yaitu reduksi data dengan memilih informasi penting dari hasil observasi, dokumentasi, dan studi pustaka, penyajian data dengan mendeskripsikan hasil pengembangan sesuai tahapan 4D, serta penarikan kesimpulan untuk menilai efektivitas rancangan buku saku berdasarkan masukan pengguna serta keterpakaian dalam pembelajaran (Miles, M. B., & Huberman, 1992).

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan rancangan penyusunan buku saku bagi peserta program Darmasiswa dengan menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Hasil penelitian disajikan berdasarkan setiap tahapan pengembangan.



Gambar 1. Tahapan Penyusunan Buku

1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap *Define* dilakukan dengan menganalisis kebutuhan peserta didik dan konteks budaya yang sesuai melalui observasi dan wawancara terhadap pemelajar Darmasiswa. Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang mereka hadapi, misalnya kesulitan berkomunikasi di pasar, di kampus, atau sekadar menyapa orang baru. Permasalahan tersebut kemudian dijadikan dasar dalam penentuan isi buku saku, dengan memasukkan materi yang relevan dengan situasi nyata yang sering dialami oleh pemelajar. Selain kebutuhan bahasa dan interaksi sosial, pemahaman mengenai budaya serta seni Bali juga perlu dimasukkan agar pemelajar dapat mengenal keunikan budaya setempat melalui buku saku. Penerapannya dilakukan dengan pendekatan langsung, baik melalui observasi maupun wawancara, sehingga penulis dapat mengetahui kebutuhan nyata pemelajar, mulai dari hal-hal dasar yang ingin mereka kuasai seperti cara berkenalan, melakukan transaksi di pasar, membeli bensin, menyetorkan uang di bank, hingga komunikasi sederhana dalam keseharian. Hasil dari tahap pendefinisian ini menunjukkan bahwa pemelajar Darmasiswa membutuhkan panduan praktis berupa percakapan dalam Bahasa Indonesia serta informasi singkat tentang budaya dan seni Bali yang mendukung proses adaptasi mereka di lingkungan baru.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap *Design* merupakan proses perancangan isi buku berdasarkan hasil analisis kebutuhan, yang mencakup materi kebahasaan dan budaya. Pada tahap ini, perancangan struktur isi buku dilakukan dengan membagi bab atau unit pembelajaran yang masing-masing memuat unsur kebahasaan, budaya, dan seni. Setiap unit dirancang berbasis tema tertentu, seperti “Berbelanja di Pasar”, “Makanan Khas Bali”, atau “Upacara Adat”, yang kemudian dikembangkan menjadi dialog sehari-hari sesuai konteks nyata. Dalam menunjang keterampilan berbahasa, setiap unit mengintegrasikan empat keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Misalnya, keterampilan menyimak dikembangkan melalui dialog berbentuk audio; keterampilan berbicara difasilitasi dengan dialog tulis yang dapat dipraktikkan oleh pemelajar; keterampilan membaca diberikan melalui teks singkat yang relevan dengan tema, dilengkapi ilustrasi atau gambar penunjang; sedangkan keterampilan menulis diarahkan melalui tugas membuat paragraf singkat, merangkai kata menjadi kalimat, atau menjawab pertanyaan berdasarkan materi yang telah dipelajari. Selain aspek kebahasaan, buku saku juga memuat materi budaya berupa pengetahuan dasar mengenai adat, tradisi, dan kesenian Bali sehingga membantu pemelajar memahami konteks sosial-budaya. Bahasa yang digunakan dalam buku saku dirancang dengan pengantar ganda, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, agar mempermudah pemahaman terutama bagi pemelajar yang belum sepenuhnya menguasai Bahasa Indonesia. Dengan demikian, desain buku saku ini tidak hanya memberikan materi kebahasaan praktis yang sesuai dengan kebutuhan pemelajar Darmasiswa, tetapi juga memperkenalkan nilai budaya lokal sebagai sarana adaptasi dan pembelajaran yang lebih komprehensif.

3. *Develop* (Pengembangan)

Tahap *Develop* merupakan proses pengembangan buku saku yang difokuskan pada penyempurnaan materi serta penambahan elemen interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pada tahap ini, buku saku dikembangkan dengan menambahkan perangkat multimedia berupa foto, audio, dan video yang diintegrasikan melalui *QR Code*. Fitur *QR Code* berfungsi untuk menghubungkan pengguna dengan konten tambahan, seperti rekaman percakapan dalam Bahasa Indonesia, dokumentasi video upacara adat atau kesenian Bali, serta foto objek budaya yang relevan. Integrasi multimedia ini tidak hanya memperjelas materi yang disajikan secara tertulis, tetapi juga melatih keterampilan berbahasa pemelajar melalui kegiatan menyimak dan menonton, sekaligus memperkaya pemahaman mereka terhadap budaya lokal. Desain visual yang interaktif memungkinkan pemelajar untuk mengakses sumber belajar secara lebih fleksibel dan kontekstual. Misalnya, pada unit bertema “Tempat Wisata”, *QR Code* dapat diarahkan pada foto atau video yang menampilkan destinasi wisata di Bali, sementara pada unit bertema “Upacara Adat” pemelajar dapat mengakses dokumentasi berupa gambar atau rekaman video prosesi budaya, seperti pernikahan atau upacara ngaben. Dengan demikian, tahap pengembangan menghasilkan draf buku saku yang tidak hanya memuat materi kebahasaan dan budaya dalam bentuk teks, tetapi juga menyediakan pengalaman belajar yang lebih komprehensif melalui integrasi teknologi digital.

4. *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap *Disseminate* merupakan proses penyebaran dan uji coba buku saku untuk menilai efektivitas serta ketepatan penggunaannya. Pada tahap ini, draf buku yang telah melalui tahap pengembangan dicetak dan didistribusikan kepada pemelajar Darmasiswa sebagai bentuk uji coba terbatas. Proses uji coba dilakukan untuk memperoleh data empiris mengenai sejauh mana buku saku dapat membantu pembelajaran serta untuk mendapatkan umpan balik yang berguna bagi penyempurnaan produk. Sebelum disebarkan, buku diperiksa kembali guna memastikan ketepatan penulisan, kerapian desain, serta berfungsinya *QR Code* sebagai penghubung ke

konten multimedia. Selanjutnya, buku digunakan oleh pemelajar dalam kegiatan pembelajaran, misalnya pada unit pertama, kemudian efektivitasnya dievaluasi melalui wawancara dan observasi. Hasil uji coba menunjukkan bahwa buku saku dinilai praktis karena berukuran kecil dan mudah dibawa, integrasi *QR Code* memudahkan pemelajar memahami konteks percakapan serta budaya secara lebih nyata, dan penggunaan bahasa pengantar ganda (Indonesia–Inggris) membantu pemelajar yang belum fasih berbahasa Indonesia. Selain itu, responden memberikan masukan agar buku dilengkapi dengan lebih banyak kosakata sehari-hari dan latihan menulis sederhana. Dengan demikian, tahap diseminasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyebaran, tetapi juga sebagai evaluasi formatif untuk mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki sehingga buku saku dapat lebih optimal dalam mendukung kebutuhan pembelajaran pemelajar Darmasiswa. Secara umum, buku saku yang dikembangkan dianggap efektif dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia dan budaya oleh pemelajar asing.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku saku yang dikembangkan efektif membantu pemelajar asing program Darmasiswa dalam mempelajari Bahasa Indonesia sekaligus memahami budaya Bali. Temuan ini memperkuat pendapat Arsyad (2011) bahwa media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas pesan dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Ukuran buku yang kecil dan ringkas menjadikannya praktis dibawa serta mudah digunakan dalam situasi komunikasi sehari-hari. Integrasi *QR Code* dalam buku saku memberikan nilai tambah, karena memungkinkan pemelajar mengakses materi audio, video, dan gambar. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa pemanfaatan berbagai saluran indera (visual dan auditori) dapat meningkatkan pemahaman dan retensi belajar (Mayer, 2001). Dengan demikian, buku saku ini tidak hanya berfungsi sebagai bahan ajar cetak, tetapi juga sebagai media interaktif yang adaptif dengan kebutuhan pemelajar asing.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini memiliki kesamaan sekaligus perbedaan. Fitri et al., (2019) dan Daryanes et al., (2023) membuktikan bahwa buku saku dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran pada siswa sekolah. Yuniarni & Amalia (2022) pula mengembangkan buku saku untuk layanan inklusi anak usia dini. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada peserta didik lokal dengan konteks akademik formal. Sementara itu, penelitian ini menghadirkan pembaharuan dengan sasaran pemelajar asing Darmasiswa yang memiliki kebutuhan berbeda, yakni komunikasi praktis dalam kehidupan sehari-hari dan pemahaman lintas budaya.

Selain itu, dimensi kebudayaan dalam buku saku menjadikannya lebih kontekstual. Pemelajar tidak hanya memperoleh keterampilan bahasa, tetapi juga pemahaman tentang adat, tradisi, dan seni Bali yang relevan dengan kehidupan sosial mereka selama berada di Indonesia. Pendekatan ini sesuai dengan konsep pembelajaran berbasis budaya yang menekankan pentingnya mengaitkan bahasa dengan konteks budaya (Kramsch, 1993). Dengan demikian, pengembangan buku saku ini memberikan kontribusi ganda: (1) menyediakan media pembelajaran yang praktis, menarik, dan interaktif bagi pemelajar asing; serta (2) menjadi sarana diplomasi budaya melalui integrasi materi seni dan budaya Bali. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar bukan hanya berorientasi pada aspek kebahasaan, tetapi juga pada penguatan identitas dan promosi budaya bangsa di kancah internasional.

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan rancangan buku saku bagi peserta program Darmasiswa dengan menggunakan model 4D yang memuat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, menulis) serta materi budaya dan seni Bali dengan penyajian bilingual (Bahasa Indonesia–Bahasa Inggris). Buku saku ini dilengkapi dengan integrasi *QR Code* yang menghubungkan ke materi audio, video, dan gambar sehingga menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan buku saku yang tidak hanya berfokus pada materi kebahasaan, tetapi juga menggabungkan aspek budaya

dan seni Bali serta dukungan teknologi digital untuk memperkuat efektivitas dan efisiensi pembelajaran bagi pemelajar asing. Hasil uji coba menunjukkan bahwa buku saku dinilai praktis, mudah digunakan, dan mampu membantu pemelajar asing berkomunikasi sekaligus memahami budaya lokal, sehingga berpotensi menjadi media pembelajaran efektif sekaligus sarana promosi budaya Indonesia.

Referensi

- Anto, P., Andrijanto, M. S., & Akbar, T. (2017). Perancangan Buku Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia sebagai Media Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Desain*, 4(02), 92. <https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v4i02.1131>
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran (Edisi Revisi)*. Rajawali Pers.
- Auliya Rahman. (2024). *Alasan Mengapa Bahasa Indonesia Menjadi Primadona di 8 Negara Ini*. Telkom University Language Center. <https://lac.telkomuniversity.ac.id/alasan-mengapa-bahasa-indonesia-menjadi-primadona-di-8-negara-ini/>
- Daryanes, F., Wulandari, S., Fauziah, Y., & Deswita, V. (2023). Inventarisasi Jenis Vegetasi Pohon Di Laboratorium Alam Pendidikan Biologi Sebagai Rancangan Buku Saku Pada Materi Keanekaragaman Hayati. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 9(1), 65–77. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v9i1.13693>
- Fathoni, H. A. (2011). *Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*. Rineka Cipta.
- Fitri, H., Izzatin, M., & Ferryansyah, F. (2019). Pengembangan Buku Saku Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Belajar Pada Materi Bilangan. *Mathematics Education And Application Journal (META)*, 1(1), 8–18. <https://doi.org/10.35334/meta.v1i1.835>
- Gumilang, N. A. (2025). *Studi Pustaka Adalah: Pengertian, Fungsi, Proses, dan Jenisnya*. Gramedia Blog. https://www.gramedia.com/literasi/studi-pustaka/?srsltid=AfmBOooBnGbh6DLnKP7hb_K89XJfcrqSFtKTdUMS4WUPoSlftCRoNkf
- Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI. (n.d.). *Ajar*. https://kbbi.web.id/ajar#google_vignette
- KBBI, K. B. B. I. (n.d.). *Buku Saku*. <https://kbbi.web.id/bukusaku.html>
- Kramsch, C. J. (1993). *Context and Culture in Language Teaching*. Oxford University Press.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis data kualitatif: Buku sumber tentang metode-metode baru* ((T. R. Roh). UI Press.
- Permana, C. D., & Puspasari, D. (2020). Perancangan Buku Saku Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Humas dan Keprotokolan Kelas XI OTKP 2 di SMKN 1 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 121–131. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p121-131>
- Sneddon, J. N. (2003). *The Indonesian Language: Its History and Role in Modern Society*. University of Hawai'i Press.
- Sucipta, I. M. D., Mahardika, I. M. O., & Darlina, L. (2024). *Keterampilan Membaca Pemelajar BIPA Program Darmasiswa Politeknik Negeri Bali Tahun 2022 / 2023. September*, 60–65.
- Sujarwen, W. (2023). *Metodologi Penelitian*. PUSTAKABARUPRESS.
- Thiagarajan, S., Semmel, D.S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teacher of exceptional children*. Indiana University.
- Widanta, I. M. R. J., Putra, I. M. A., Ardika, I. W. D., & Hidayanti, N. N. A. T. (2023). Developing English for Nurses in Indonesia: From Learning Supporting Tools to Assessment. *Theory and Practice in Language Studies*, 13(4), 917–926. <https://doi.org/10.17507/tpls.1304.13>
- Wikipedia. (n.d.). *Pembelajaran*. <https://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran>

Yuniarni, D., & Amalia, A. (2022). Pengembangan Buku Saku Panduan Layanan Inklusi untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6710–6722. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3473>