

# Video Edukasi KBBI Daring untuk Usulan Kata Baru

<sup>1)</sup>Ekarina\*, <sup>2)</sup>Engliana, <sup>3)</sup>Yanti

<sup>1,2,3)</sup>Linguistik Terapan Bahasa Inggris, Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Jakarta, Indonesia

Email Corresponding: [ekarina.winarto@atmajaya.ac.id](mailto:ekarina.winarto@atmajaya.ac.id) \*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
<b>Kata Kunci:</b> Literasi Digital Kata Turunan Korpus Bahasa Leksikografi Kamus Deskriptif	Penguatan infrastruktur kebahasaan adalah salah satu pilar pengembangan suatu masyarakat dan budaya. Salah satu usaha penguatan infrastruktur ini adalah pengembangan kosakata melalui salah satu sarana digital dari Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (Badan Bahasa), yaitu Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) daring. Badan Bahasa memerlukan perluasan basis kontributor dari masyarakat luas, namun calon kontributor pemula seperti masyarakat awam dan mahasiswa masih menghadapi hambatan literasi perkamus. Calon kontributor memerlukan konsep pemahaman awal untuk pengusulan kata turunan secara sistematis berbasis bukti pemakaian oleh publik dalam berbagai media. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengisi kerumpangan tersebut dengan mendukung perluasan partisipasi calon kontributor pemula dan mahasiswa melalui penyediaan panduan praktis berbentuk video edukasi. Pelaksanaan kegiatan dilakukan untuk meningkatkan kontribusi publik di KBBI daring melalui pembuatan video tutorial dalam empat tahap: (1) analisis kebutuhan dan persiapan, (2) desain konten dan produksi, (3) evaluasi, (4) implementasi. Hasil kegiatan berupa video edukasi “Sumbang Kata untuk Negeri” yang dipublikasikan pada kanal YouTube universitas dan telah memperoleh sertifikat Hak Cipta; hingga 29 Januari 2026 video telah ditonton sebanyak 237 kali sebagai indikator jangkauan awal terhadap audiens sasaran. Luran ini menyediakan materi tutorial ringkas bagi pemula yang relevan untuk konteks pembelajaran dan berpotensi memperluas jangkauan edukasi pengusulan kosakata di KBBI daring.
<b>Keywords:</b> Digital Literacy Derived Words Linguistic Corpus Lexicography Descriptive Dictionary	Public participation is increasingly important for keeping the online edition of <i>Kamus Besar Bahasa Indonesia</i> (KBBI) up to date. To accelerate vocabulary development, the Language Development and Fostering Agency (Badan Bahasa) aims to broaden the pool of contributors beyond specialists; however, novice contributors—especially university students and members of the general public—often lack practical lexicographic literacy. In particular, they need clear entry-level guidance on how to propose derived-word entries systematically and how to compile usage evidence from authentic language use across media. This community service project addressed these barriers by producing a practical instructional video to support novice contributors. The activity was carried out through four stages: (1) needs analysis and preparation, (2) content design and production, (3) evaluation and revision, and (4) implementation through dissemination. The main output was an educational video, “Sumbang Kata untuk Negeri,” uploaded to the university’s YouTube channel and registered for copyright protection. The project’s tangible outcomes include a concise tutorial resource that can be accessed via link and reused for classroom instruction and training, legal documentation of the output through copyright registration, and the involvement of students and public users in contributing vocabulary proposals to KBBI.
	This is an open access article under the <a href="https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/">CC-BY-SA</a> license.

## I. PENDAHULUAN

Pada tahun 2023, Bahasa Indonesia resmi diakui sebagai salah satu bahasa resmi Konferensi Umum UNESCO (UNESCO, 2023). Namun demikian, jumlah kosakata bahasa Indonesia yang tersedia dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) versi daring pada saat itu berada di angka 120.000 dan dinilai masih kurang dapat memfasilitasi upaya internasionalisasi Bahasa Indonesia yang dilakukan pemerintah (Badan Bahasa, 2024; KBBI, 2023). Untuk menindaklanjuti hal ini, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (Badan Bahasa) ditugaskan oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi untuk menambah jumlah kosakata baru dalam KBBI daring untuk mencapai target 200.000 lema (Badan Bahasa, 2024; KBBI, 2023).

Target ini sangat ambisius mengingat penambahan kosakata baru dalam KBBI biasanya hanya mencapai 2.500 lema baru pada pemutakhiran di tahun sebelumnya (Badan Bahasa, 2024). Sebagai bagian dari upaya Badan Bahasa untuk memenuhi tantangan ini, diadakan program baru pada tahun 2024 yang melibatkan kerja sama dengan berbagai perguruan tinggi di Pulau Jawa (Badan Bahasa, 2024). Kerja sama ini dilakukan dengan tujuan memperluas keterlibatan masyarakat umum dalam mengusulkan kosakata baru dalam KBBI versi daring.

Sebagai bagian dari program tersebut, perwakilan mahasiswa dan dosen dari universitas *homebase* penulis mengikuti program pelatihan pada tanggal 27 Februari–1 Maret 2024 di Hotel Sari Pacific, Jakarta. Tujuan khusus pelatihan ini adalah untuk: (a) memperkenalkan KBBI daring kepada masyarakat umum termasuk mahasiswa; (b) membekali mahasiswa dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mengajukan usulan kosakata baru di KBBI daring; dan (c) menugaskan masing-masing mahasiswa untuk mengusulkan 50 entri baru jenis kata turunan yang harus diterima editor sampai akhir tahun 2024.

Situasi ideal percepatan pengembangan KBBI daring memerlukan lebih banyak kontributor dari masyarakat luas, sebagaimana ditekankan Badan Bahasa dalam program pelatihan dan penugasan pengusulan entri yang diikuti oleh tim pengabdian. Namun, observasi tim selama mengikuti pelatihan Badan Bahasa dan sepanjang proses pengusulan 450 kata pada tahun 2024, menunjukkan keterbatasan kontribusi publik bukan hanya masalah kemauan semata. Untuk pemula, banyak calon kontributor yang belum memahami strategi pengusulan kata baru yang sistematis, dan belum mahir menyiapkan bukti pemakaian kata baru yang diusulkan berbasis data otentik (media atau korpus). Oleh sebab itu, mereka ragu untuk berpartisipasi serta kesulitan menyusun usulan yang memenuhi standar dari Badan Bahasa.

Pemenuhan standar Badan Bahasa ini sangat penting mengingat pengusulan kata baru memerlukan investasi waktu yang cukup banyak dari kontributor. Salah satu masalah utama adalah terkait keterbatasan visibilitas usulan yang dapat dilihat dalam masing-masing akun kontributor melalui halaman manajemen akun. Kontributor yang tidak berperan sebagai editor dapat mengajukan kata yang tampak “belum ada” di KBBI (misalnya, kata *klirens*), padahal usulan yang sama mungkin sudah diajukan pengguna lain dan sedang diproses. Dalam situasi tersebut, usulan yang lebih lengkap, didukung bukti pemakaian yang kuat, dan sesuai kaidah memiliki peluang lebih besar untuk diproses lebih lanjut. Akibatnya, kontributor yang tidak memahami standar penerimaan kosakata baru Badan Bahasa terkait bukti pemakaian dan kelengkapan data akan berisiko ditolak usulannya, sehingga menyebabkan investasi waktu yang kurang efektif.

Bahkan untuk tim pengabdian yang telah mengikuti pelatihan Badan Bahasa selama 3 hari, masih banyak usulan kata baru yang dikembalikan editor untuk diperbaiki atau ditolak, sehingga memperpanjang proses usulan sampai penerimaan kata baru. Badan Bahasa dan beberapa media massa telah menghadirkan panduan untuk pengajuan entri baru di KBBI, serta beberapa upaya untuk memperkenalkan KBBI baik dalam bentuk video maupun artikel. Namun, materi yang disajikan masih bersifat sangat umum. Contohnya, artikel-artikel yang diterbitkan hanya memberikan panduan tentang langkah-langkah umum dalam pengajuan entri baru, seperti cara registrasi, dan tahapan-tahapan validasi yang perlu dilewati. Kebanyakan video tentang KBBI yang beredar juga masih bersifat meningkatkan kesadaran masyarakat atas kegunaan KBBI. Oleh sebab itu, terdapat kesenjangan antara kebutuhan mitra untuk memperluas basis kontributor dan hambatan literasi perkamusan pada calon kontributor pemula, yang menunjukkan urgensi penyediaan materi edukasi yang ringkas, praktis, dan dapat diakses ulang.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, tim memfokuskan materi pada dua kompetensi yang paling menentukan kualitas usulan, yaitu (1) pemanfaatan kata turunan sebagai titik masuk yang sistematis bagi pemula dan (2) penyusunan bukti pemakaian berbasis korpus untuk mendukung keberterimaan usulan (Abdelzاهر, 2022; Nelson, 2020). Dalam pengusulan entri baru, strategi berbasis kata turunan membantu pemula menelusuri entri yang sudah termuat dan mengidentifikasi bentuk turunan yang belum tersedia secara lebih terstruktur. Selain itu, Badan Bahasa mengedepankan penggunaan korpus—kumpulan teks alami yang mencakup bahasa lisan dan tulisan—untuk memastikan bahwa kata yang diusulkan benar-benar memiliki bukti penggunaan di masyarakat dan selaras dengan pendekatan perkamusan deskriptif berbasis pengguna (Abdelzاهر, 2022; Frankenberg-Garcia, 2020).

Tujuan spesifik pengabdian ini adalah menghasilkan luaran video edukasi yang memuat pendekatan turunan kata (Audring, 2022; Blevins dkk., 2019), serta pendekatan korpus dalam perkamusan untuk meningkatkan partisipasi dan kontribusi masyarakat luas dalam pengembangan KBBI. Dalam konteks perluasan partisipasi publik, edukasi berbasis konten digital dipilih karena memungkinkan penyebaran materi

yang ringkas, dapat diakses ulang, dan menjangkau audiensi lintas waktu dan lokasi (Brame, 2016; Mayer dkk., 2020; Noetel dkk., 2021). Pendekatan diseminasi berbasis video juga lazim digunakan dalam artikel-artikel pengabdian masyarakat yang memanfaatkan platform digital (Maulana dkk., 2023; Sonhaji dkk., 2022).

## II. MASALAH

Berdasarkan kondisi mitra (kebutuhan perluasan basis kontributor KBBI) dan observasi tim selama pelatihan serta proses pengusulan kata, permasalahan prioritas yang perlu diselesaikan adalah sebagai berikut:

1. **Kurangnya strategi sistematis bagi pemula dalam mencari celah entri baru melalui kata turunan.**  
Calon kontributor tanpa latar linguistik cenderung tidak menjadikan kata turunan sebagai titik masuk, padahal banyak entri KBBI belum lengkap bentuk turunannya. Hal ini menurunkan peluang pemula menemukan usulan yang “benar-benar diperlukan” dan meningkatkan potensi usulan yang tidak tepat sasaran.
2. **Rendahnya keterampilan menyusun bukti pemakaian yang sesuai kaidah pengusulan.**  
Pemula sering belum memahami bahwa usulan kata harus didukung oleh data pemakaian autentik (korpus/teks), termasuk cara memilih contoh yang relevan dan menyajikannya secara ringkas sesuai kebutuhan pengusulan (Abdelzaher, 2022; Frankenberg-Garcia, 2020).
3. **Rendahnya literasi perkamusan publik**  
Pembuatan kamus masih dianggap teknis dan tertutup, sehingga masyarakat umum lebih memosisikan diri sebagai pengguna, bukan kontributor. Padahal, perluasan kontribusi publik merupakan kebutuhan mitra untuk mempercepat pemutakhiran KBBI (Badan Bahasa, 2024). Sebelum program perluasan kontributor tahun 2024, penambahan kata baru dilaporkan berada pada kisaran 2.500 per tahun, sementara target pemutakhiran meningkat secara signifikan (Badan Bahasa, 2024). Kondisi ini menunjukkan kebutuhan akan materi panduan yang praktis agar kontribusi pemula lebih siap dan berpeluang diterima.



Gambar 1. Pelatihan Pembekalan Editor KBBI

Gambar 1 menunjukkan lokasi pelatihan Badan Bahasa yang menjadi dasar kebutuhan dan materi video edukasi yang dibuat tim pengabdian. Berdasarkan kebutuhan mitra, kegiatan ini memprioritaskan aspek produksi (pembuatan video edukasi) sebagai solusi praktis untuk meningkatkan kesiapan calon kontributor pemula.

## III. METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengembangan media edukasi digital adalah metode *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE) yang dimodifikasi sesuai dengan pengembangan konten video edukasi. Model ADDIE dipilih karena menyediakan kerangka kerja sistematis untuk pengembangan media pembelajaran yang terstruktur dan dapat dievaluasi secara berkelanjutan (Gumelar & Sudarwanto, 2020). Model ini lebih sesuai dibandingkan dengan model *Participatory Action Research* (PAR) karena fokus utama kegiatan ini adalah pada pengembangan produk edukasi digital yang sistematis dengan tim internal (mahasiswa dan dosen) sebagai pengembang utama, bukan proses pemberdayaan komunitas masyarakat dalam proses penyusunan dan pembuatan.

Dalam konteks pengabdian ini, kelima tahap model ADDIE diadaptasi menjadi empat tahapan terintegrasi yang lebih sesuai untuk pengembangan video edukasi singkat: (1) Analisis kebutuhan dan desain konten melalui analisis tematik pengalaman tim; (2) Pengembangan *storyboard* dan naskah video berdasarkan prinsip beban kognitif rendah dan contoh konkret; (3) Implementasi produksi video dengan teknik pengambilan gambar dan penyuntingan; serta (4) Evaluasi dan diseminasi produk akhir (lihat Tabel 1).

**Tabel 1.** Ringkasan Adaptasi Model ADDIE

Model ADDIE	Adaptasi Model ADDIE dalam Kegiatan
<i>Analysis</i> (Analisis)	Tahap 1: Pengumpulan data dan analisis tematik
<i>Design</i> (Desain)	Tahap 2: Penyusunan storyboard dan naskah video
<i>Development</i> (Pengembangan)	Tahap 3: Produksi dan penyuntingan video
<i>Implementation</i> (Implementasi)	Tahap 4: Diseminasi luaran
<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	Bagian dari Tahap 4: Evaluasi internal

Berikut adalah rincian tahapan dari kegiatan pembuatan video edukasi:

1. *Analysis* (Analisis) - Tahap 1: Pengumpulan data dan analisis tematik
  - a. Mengumpulkan data dari pengalaman pelatihan dan catatan pengajuan 450 kosakata
  - b. Melakukan analisis tematik untuk mengidentifikasi tema penting (Braun & Clarke, 2019), yaitu (1) mekanisme teknis pengusulan KBBI daring; (2) strategi pengusulan berbasis kata turunan dengan paradigma *Word-and-Paradigm*; (3) teknik pengumpulan bukti penggunaan kata melalui sumber otentik sehari-hari; dan (4) contoh konkret pengajuan yang berhasil.
  - c. *Design* (Desain) - Tahap 2: Penyusunan *storyboard* dan naskah video
    - 1) Merancang alur dan penyajian konten
    - 2) Menyusun naskah dengan mempertimbangkan beban kognitif dan keterlibatan audiensi
    - 3) Mengikuti prinsip video edukasi efektif (Mayer dkk., 2020; Rahayu dkk., 2024).
2. *Development* (Pengembangan) - Tahap 3: Produksi dan penyuntingan video
  - a. Melakukan produksi video sesuai *storyboard*
  - b. Pengarahan *talent*, pengambilan gambar, dan penyuntingan
3. *Implementation* (Implementasi) - Bagian dari Tahap 4: Diseminasi luaran
  - a. Mengunggah video ke kanal YouTube universitas
  - b. Mengajukan perlindungan HKI
4. *Evaluation* (Evaluasi) - Bagian dari Tahap 4: evaluasi konten video  
Evaluasi internal terhadap kualitas konten dan penyajian: Video diverifikasi oleh seluruh anggota tim (9 mahasiswa dan 2 dosen) untuk memastikan (i) akurasi konten kebahasaan dan kesesuaian dengan pengalaman pengajuan lema ke KBBI [masalah 1 & 2], serta (ii) kualitas penyajian sesuai dengan prinsip-prinsip dalam teori pembelajaran multimedia (Mayer dkk., 2020) [masalah 3].

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan untuk meningkatkan literasi pengusulan kata baru di KBBI daring melalui pengembangan media edukasi digital berupa video. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam empat tahap. Pertama, tim mengumpulkan bahan dari pelatihan Badan Bahasa serta dokumentasi praktik pengusulan sekitar 400–450 entri KBBI sepanjang tahun 2024 (catatan, transkrip, dan hasil rapat). Bahan ini dianalisis secara tematik untuk menentukan fokus konten video, yaitu kriteria kata yang dapat diusulkan, strategi pengusulan berbasis kata turunan sebagai titik masuk pemula, pentingnya bukti pemakaian berbasis data autentik, dan langkah-langkah praktis pengusulan. Kedua, tim menyusun *storyboard* dan naskah video berdurasi ±5 menit dengan bahasa sederhana dan contoh konkret, dengan menyederhanakan istilah teknis agar sesuai bagi audiens pemula. Ketiga, tim melakukan produksi dan penyuntingan video berdasarkan *storyboard*, termasuk pengarahan *talent* mahasiswa, perekaman, serta penambahan teks/efek visual seperlunya untuk menekankan poin penting. Keempat, tim melakukan revisi iteratif berdasarkan umpan balik internal hingga diperoleh versi akhir, kemudian mengunggah video pada kanal YouTube universitas dan mengajukan perlindungan HKI. Luaran ini telah memperoleh sertifikat Hak Cipta nomor EC002025162666 (Pangkalan Data Kekayaan Intelektual, 2025) dan hingga tanggal 29 Januari 2026 telah ditonton sebanyak 237 kali, yang menunjukkan adanya jangkauan awal terhadap audiens sasaran.

Video edukasi yang dihasilkan mengisi kerumpangan karena memiliki berbagai karakteristik berbeda dari video serupa lainnya, seperti dirangkum dalam Tabel 2 berikut:

**Tabel 2.** Karakteristik Pembeda Video Edukasi dalam Pengembangan Kosakata

Kategori	Video ‘Sumbang Kata untuk Negeri’	Video tentang KBBI lainnya
<i>Durasi</i> Brame (2016); Navarrete dkk. (2025); Kuhlmann dkk. (2024)	±5 menit	± 15-20 menit
<i>Fokus konten</i> Audring (2022); Blevins dkk. (2019)	Kata turunan dan contoh kata umum	Proses administrasi pengajuan
<i>Bukti penggunaan</i> Mayer dkk. (2020); Noetel dkk. (2021)	Contoh korpus sehari-hari (berita daring, sosial media)	Teori korpus formal
<i>Target audiens</i> Badan Bahasa (2024)	Pemula dan mahasiswa	Umum

Selain karakteristik video hasil yang berbeda dari media sejenis tentang KBBI lainnya, tim pengabdian juga mengukur indikator pencapaian melalui kesesuaiannya dengan prinsip video instruksional dari Mayer dkk. (2020). Meski belum diuji coba secara luas, desain video ini memenuhi lima dari enam prinsip Mayer dkk. Berdasarkan konteks tujuan pengabdian dan teori pembelajaran multimedia Mayer dkk., video edukasi ‘Sumbang Kata untuk Negeri’ ini memenuhi indikator prinsip dalam Tabel 3.

**Tabel 3.** Indikator Prinsip Video Instruksional dari Mayer dkk. (2020)

Prinsip Video Instruksional (Mayer dkk., 2020)	Pemenuhan Prinsip di Video ‘Sumbang Kata untuk Negeri’	Keterangan
Prinsip ilustrasi dinamis ( <i>dynamic drawing principle</i> ): Gambar/visualisasi grafis sambil menjelaskan guna meningkatkan fokus.	✓	Menggunakan gambar atau ilustrasi yang muncul di layar saat materi disampaikan untuk membantu fokus penonton.
Prinsip arah pandangan ( <i>gaze guidance principle</i> ): Kontak mata instruktur mengarahkan perhatian pembelajar.	✓	Instruktur dalam video melakukan kontak mata untuk mengarahkan perhatian pembelajar pada poin-poin penting.
Prinsip aktivitas generatif ( <i>generative activity principle</i> ): Mendorong pendengar/penonton mengolah informasi secara aktif (meringkas)	✓	Konten video mendorong penonton untuk mengolah informasi secara aktif, misalnya dengan meringkas atau memahami cara pengusulan kata.
Prinsip sudut pandang ( <i>perspective principle</i> ): Sudut pandang orang pertama memudahkan peniruan tugas	✓	Penggunaan sudut pandang orang pertama untuk memudahkan penonton meniru langkah-langkah teknis pengusulan kata di situs KBBI.
Prinsip teks terjemahan/takarir ( <i>subtitle principle</i> ):	✓	Menyediakan takarir untuk membantu pemahaman, terutama jika ada istilah yang

Membantu pemahaman jika bahasa yang digunakan bukan bahasa utama.		kurang familiar bagi pembelajar.
Prinsip ( <i>seductive details principle</i> ): Menambahkan video yang menarik namun tidak relevan.	X	Tim sengaja <i>tidak</i> memasukkan interupsi visual atau informasi tambahan yang menarik tetapi tidak relevan. Tujuannya adalah agar penonton tetap fokus pada konten utama tanpa terdistraksi oleh elemen dekoratif yang tidak perlu.

Dengan memenuhi indikator-indikator tersebut, desain video ‘Sumbang Kata untuk Negeri’ ini dinilai memenuhi standar ilmiah untuk video edukasi yang efektif. Hal ini penting untuk membantu target audiens (mahasiswa dan masyarakat umum) yang membutuhkan panduan praktis namun tetap akurat secara linguistik.

Keunggulan utama luaran kegiatan ini adalah sifatnya yang praktis dan inklusif. Produk berbentuk video berpotensi menjangkau audiens lebih luas karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja tanpa kehadiran langsung peserta (Martínez-Martínez dkk., 2024; Morgado dkk., 2024). Selain itu, durasi video yang singkat dan penyajian langkah-demi-langkah membantu menurunkan beban kognitif serta mendorong keterlibatan audiens, sehingga hambatan waktu untuk mulai belajar menjadi lebih rendah (Brame, 2016; Kuhlmann dkk., 2024; Mayer dkk., 2020; Navarrete dkk., 2025).

Tim pengabdian juga telah memadatkan informasi rumit terkait kata turunan dan korpus dengan bahasa yang sederhana, dilengkapi dengan penjelasan berbasis contoh konkret, sehingga video ini cocok untuk masyarakat luas, terutama pemula yang belum banyak berpengalaman dalam perkamusan. Kondisi ini sesuai dengan karakteristik masyarakat sasaran (mahasiswa/pemula) yang membutuhkan materi singkat, mudah diakses ulang, dan dapat dipelajari secara mandiri (Fuadiah dkk., 2021). Peningkatan signifikan pada pemahaman calon kontributor, penonton, atau peserta pelatihan dapat meningkat setelah diberikan intervensi berupa video edukasi (Telussa dkk., 2025). Penggunaan prinsip-prinsip seperti *generative activity* dan *dynamic drawing* secara aktif di dalam video edukasi sangat penting untuk efektivitas instruksional.

Namun demikian, luaran ini masih memiliki beberapa kekurangan. Keterbatasan utama luaran adalah dalam bentuk diseminasinya yang tidak langsung, sehingga tidak dapat mengakomodasi pertanyaan dan klarifikasi secara *real time*; hal ini membatasi pendampingan dan menyulitkan pengukuran peningkatan pengetahuan/keterampilan secara langsung. Selanjutnya, format singkat dan padat yang dipilih tim sangat spesifik ditujukan untuk pemula, dan tidak menyertakan berbagai kasus lain yang lebih kompleks dan spesifik.

Secara keseluruhan, tim menilai ada dua kesulitan besar dalam pelaksanaan kegiatan. Pertama, pengemasan tema pilihan dalam bentuk yang singkat, sederhana, namun tetap menarik dan informatif memerlukan koordinasi dan kerja sama dari berbagai pihak. Tim menilai masih banyak informasi edukatif yang belum dapat dimasukkan ke dalam video luaran. Kedua, produksi video mencakup pemilihan lokasi, penataan ruang, rekaman, dan *shooting* yang memerlukan koordinasi dan keterampilan teknis yang cukup tinggi untuk mendapatkan gambar dan resolusi yang baik. Dari sisi teknis, kualitas produksi masih dapat ditingkatkan terutama dalam pencahayaan, teknik *zoom*, maupun transisi video, dan *talent* mahasiswa terlihat masih canggung dalam membacakan teks naskah yang sudah dipersiapkan. Oleh sebab itu, tim menilai bahwa diperlukan adanya pengembangan ke depan melalui video-video tambahan lain yang perlu dikembangkan menjadi seri pembelajaran. Setiap video perlu difokuskan pada topik yang lebih spesifik terkait dengan perkamusan dan KBBI, supaya video dapat tetap singkat dan sederhana, tanpa mengorbankan isi konten. Selain itu, produksi video juga perlu melibatkan lebih banyak tim ahli dan peralatan rekaman profesional untuk meningkatkan kualitasnya.

## V. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini menghasilkan media video edukasi yang membantu pemula dan mahasiswa dalam pengusulan kosakata baru di KBBI berbasis prinsip pembelajaran multimedia. Luaran ini mendukung tujuan program, sesuai dengan target sasaran, dan menunjukkan bahwa edukasi digital kebahasaan dapat menjadi salah satu strategi pemberdayaan masyarakat dan berpotensi meningkatkan partisipasi publik dalam pengembangan KBBI. Sebagai implikasi keberlanjutan, setelah rangkaian materi tutorial terbentuk secara memadai (sebagaimana dibahas pada bagian Hasil dan Pembahasan), luaran ini berpotensi menjadi basis

inisiatif komunitas—misalnya kelompok belajar/klub kosakata—yang memfasilitasi pembelajaran mandiri berbasis video dan pendampingan berkala untuk menyusun, memverifikasi, serta mengajukan usulan kata secara kolektif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim sangat mengapresiasi kerja sama dari berbagai pihak: Badan Bahasa atas undangannya dalam pelatihan Konsinyasi I tahun 2024 dan upaya pemutakhiran KBBI; universitas *homebase* penulis yang memberikan pendanaan dalam pembuatan video edukasi “Sumbang Kata untuk Negeri” (Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, 2025) melalui hibah desentralisasi Fakultas Pendidikan dan Bahasa; dan mitra bestari untuk masukannya dalam revisi artikel ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdelzaher, E. M. (2022). An investigation of corpus contributions to lexicographic challenges over the past ten years. *Lexikos*, 32, 162–179. <https://doi.org/10.5788/32-1-1714>
- Audring, J. (2022). Advances in morphological theory: Construction morphology and relational morphology. *Annual Review of Linguistics*, 8(1), 39–58. <https://doi.org/10.1146/annurev-linguistics-031120-115118>
- Badan Bahasa. (2024, Juni 15). *Badan Bahasa targetkan 200.000 lema pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) tahun 2024*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. <https://badanbahasa.kemendikdasmen.go.id/berita-detail/4276/badan-bahasa-targetkan-200.000-lema-pada-kamus-besar-bahasa-indonesia-kbbi-tahun-2024>
- Blevins, J. P., Ackerman, F., & Malouf, R. (2019). Word and paradigm morphology. In J. Audring & F. Masini (Ed.), *The Oxford Handbook of Morphological Theory* (hal. 264–284). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199668984.013.22>
- Brame, C. J. (2016). Effective educational videos: Principles and guidelines for maximizing student learning from video content. *CBE—Life Sciences Education*, 15(4), es6. <https://doi.org/10.1187/cbe.16-03-0125>
- Braun, V., & Clarke, V. (2019). Reflecting on reflexive thematic analysis. *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health*, 11(4), 589–597. <https://doi.org/10.1080/2159676X.2019.1628806>
- Frankenberg-Garcia, A. (2020). Combining user needs, lexicographic data and digital writing environments. *Language Teaching*, 53(1), 29–43. <https://doi.org/10.1017/S0261444818000277>
- Fuadiah, N. F., Marhamah, M., Sari, E. F. P., Jumroh, J., & Lusiana, L. (2021). Pelatihan pembuatan video pembelajaran bagi guru SMA Karya Ibu Palembang. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 152–160. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.54>
- Gumelar, L., & Sudarwanto, T. (2020). Pengembangan video tutorial sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Penataan Produk Materi Shelving (Rak) kelas XI BDP SMK Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(2), 764–770. <https://doi.org/10.26740/jptn.v8n2.p%p>
- KBBI. (2023). *Kata pengantar dan prakata KBBI edisi keenam*. Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/Beranda/Prakata>
- Kuhlmann, S. L., Plumley, R., Evans, Z., Bernacki, M. L., Greene, J. A., Hogan, K. A., Berro, M., Gates, K., & Panter, A. (2024). Students’ active cognitive engagement with instructional videos predicts STEM learning. *Computers & Education*, 216, 105050. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105050>
- Martínez-Martínez, A., Montoliu, R., & Remolar, I. (2024). Which videos are better for the students? Analyzing the student behavior and video metadata. *Heliyon*, 10(21), e39682. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e39682>
- Maulana, R., Setiawan, H., Rodiah, S., Reni, R., Kurniawati, D., Vito, Y. K., Riyanto, R., Afiandi, R., Septiani, S., Tampubolon, D. P., Devi, H., & Pratama Zurmauliriansyah, R. (2023). Pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva Untuk tenaga pengajar di SDN 23 dan 25 Teluk Pakedai Kalimantan Barat. *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 40–44. <https://doi.org/10.31294/abditeknika.v3i2.1852>
- Mayer, R. E., Fiorella, L., & Stull, A. (2020). Five ways to increase the effectiveness of instructional video. *Educational Technology Research and Development*, 68(3), 837–852. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09749-6>
- Morgado, M., Botelho, J., Machado, V., Mendes, J. J., Adesope, O., & Proença, L. (2024). Video-based approaches in health education: a systematic review and meta-analysis. *Scientific Reports*, 14(1), 23651. <https://doi.org/10.1038/s41598-024-73671-7>
- Navarrete, E., Nehring, A., Schanze, S., Ewerth, R., & Hoppe, A. (2025). A closer look into recent video-based learning research: A comprehensive review of video characteristics, tools, technologies, and learning effectiveness. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 35(4), 1631–1694. <https://doi.org/10.1007/s40593-025-00481-x>
- Nelson, K. (2020). Informing lexicographic choices through corpus and perceptual data. *International Journal of Lexicography*, 33(3), 251–268. <https://doi.org/10.1093/ijl/ecz030>
- Noetel, M., Griffith, S., Delaney, O., Sanders, T., Parker, P., del Pozo Cruz, B., & Lonsdale, C. (2021). Video improves

- learning in higher education: A systematic review. *Review of Educational Research*, 91(2), 204–236. <https://doi.org/10.3102/0034654321990713>
- Pangkalan Data Kekayaan Intelektual. (2025). *Sumbang kata untuk negeri*. <https://pdki-indonesia.dgip.go.id/detail/e3b0c44298fc1c149afbf4c8996fb92427ae41e4649b934ca495991b7852b855>
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(5), 353–355. <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/90998/47597>
- Sonhaji, I., Endrawijaya, I., Lamtiar, S., & Anam, K. (2022). Workshop pelatihan video pembelajaran menggunakan aplikasi Open Broadcast Software (OBS) Studio bagi Guru-Guru SMA/SMK di wilayah Tangerang Raya. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(1), 137–146. <https://doi.org/10.54082/jamsi.189>
- Telussa, S. I., Susanti, R., Firdaus, F., Tahalele, O., Ardiansyah, A., & Kurniasih, M. (2025). Pengenalan multimedia dalam pembelajaran: Menggunakan video dan animasi untuk edukasi. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 2536–2540. <https://doi.org/10.31004/cdj.v6i2.44393>
- UNESCO. (2023, November 26). *Recognition of Bahasa Indonesia as an official language of the General Conference of UNESCO (42 C/28)*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000387388>
- Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya. (2025, September 19). *Sumbang kata untuk negeri: Panduan mengusulkan kata baru di KBBI Daring* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=sVuin4m8v4Q>