 ISSN 3123-2426 (E)

PEMANFAATAN KONTEN EDUKASI PADA MEDIA SOSIAL INSTAGRAM DAN TIKTOK @KATANYA? SEBAGAI UPAYA PEMBINAAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA DI ERA DIGITAL

Linda[1)], Nisa Arianti Lestari[2)], Niha Khoirunnisa[3)], Alsyani Hasna Zalfa[4)], Yuni Ertinawati[5)]

[1)]Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya, Indonesia
Email: 232121145@student.unsil.ac.id
[2)]Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya, Indonesia
Email: 232121147@student.unsil.ac.id
[3)]Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya, Indonesia
Email: 232121131@student.unsil.ac.id
[4)]Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya, Indonesia
Email: 232121137@student.unsil.ac.id
[5)]Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya, Indonesia
Email: yuniertinawati@unsil.ac.id

Abstract
This study aims to describe the development and use of KATANYA? educational videos as an alternative medium for promoting Indonesian vocabulary among university students. The study began with a questionnaire distributed to 44 students from various academic programs to identify their initial knowledge and understanding of Indonesian vocabulary. The survey results were used to select ten vocabulary items: jejal, tolok, pranala, nirmala, niskala, lokakarya, paradigma, diseminasi, paradoks, and resiliensi. These words were then developed into educational video materials containing definitions, narration, example sentences, and short quizzes. The content was published through Instagram Reels and TikTok in four videos, consisting of one program introduction video and three vocabulary-learning videos. Evaluation was conducted through a post-test comprising ten multiple-choice questions completed by 44 respondents. The results showed that 396 out of 440 answers were correct, representing 90%, with an average score of 90. A total of 33 respondents were classified as very good, 3 as good, 6 as adequate, and 2 as poor. These results indicate that most respondents were able to answer questions about the vocabulary introduced in the videos. Therefore, KATANYA? educational videos can serve as an alternative digital medium to support Indonesian vocabulary development among university students.
Keywords: Indonesian vocabulary; educational videos; social media; language development; university students.

Abstrak
Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengembangan dan pemanfaatan video edukasi KATANYA? sebagai salah satu media pembinaan kosakata bahasa Indonesia di kalangan mahasiswa. Penelitian diawali dengan penyebaran kuesioner kepada 44 mahasiswa dari berbagai program studi untuk mengetahui pengetahuan dan pemahaman awal terhadap kosakata bahasa Indonesia. Hasil survei digunakan sebagai dasar pemilihan sepuluh kosakata, yaitu jejal, tolok, pranala, nirmala, niskala, lokakarya, paradigma, diseminasi, paradoks, dan resiliensi. Selanjutnya, kosakata tersebut dikembangkan menjadi materi video edukasi yang memuat penjelasan makna, narasi, contoh penggunaan dalam kalimat, dan kuis singkat. Konten dipublikasikan melalui Instagram Reels dan TikTok dalam empat video, yang terdiri atas satu video pengenalan program dan tiga video materi kosakata. Evaluasi dilakukan melalui post-test berupa sepuluh soal pilihan ganda yang diikuti oleh 44 responden. Hasil evaluasi menunjukkan jumlah jawaban benar sebanyak 396 dari 440 jawaban atau 90%, dengan rata-rata nilai 90. Sebanyak 33 responden memperoleh kategori sangat baik, 3 responden kategori baik, 6 responden kategori cukup, dan 2 responden kategori kurang. Hasil tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar responden mampu menjawab pertanyaan mengenai kosakata yang diperkenalkan dengan baik. Dengan demikian, video edukasi KATANYA? dapat menjadi salah satu alternatif media digital untuk mendukung pembinaan kosakata bahasa Indonesia di kalangan mahasiswa.
Kata Kunci: kosakata bahasa Indonesia; video edukasi; media sosial; pembinaan bahasa; mahasiswa.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia memiliki kedudukan penting sebagai bahasa nasional dan bahasa negara. Dalam penggunaannya sebagai alat komunikasi, bahasa Indonesia memiliki berbagai unsur kebahasaan yang perlu dikuasai oleh penuturnya, salah satunya adalah kosakata. Kosakata menjadi unsur penting karena berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam memahami informasi serta menyampaikan pikiran dan gagasan melalui bahasa. Menurut Soedjito (sebagaimana dikutip dalam Hilaliyah, 2018), kosakata merupakan keseluruhan kata yang terdapat dalam suatu bahasa, kekayaan kata yang dimiliki seseorang, serta kata-kata yang digunakan dalam bidang ilmu pengetahuan tertentu. Sementara itu, Kusmaita (2019) menjelaskan bahwa kata merupakan unsur bahasa yang mengandung arti dan berperan penting dalam kegiatan komunikasi.

Penguasaan kosakata tidak hanya berkaitan dengan banyaknya kata yang diketahui, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap makna dan kemampuan menggunakan kata sesuai konteks. Seseorang yang pernah mendengar atau membaca suatu kata belum tentu memahami arti sebenarnya. Oleh karena itu, pengenalan kosakata perlu disertai penjelasan makna dan contoh penggunaannya agar kata yang diperkenalkan dapat dipahami secara lebih utuh. Nabilah et al. (2024) menjelaskan bahwa penguasaan kosakata berkaitan dengan kemampuan memahami makna kata, memilih kata yang sesuai, dan menggunakannya dalam kalimat.

Permasalahan pengetahuan dan pemahaman kosakata juga ditemukan pada mahasiswa dari berbagai program studi. Berdasarkan survei awal yang dilakukan melalui kuesioner berjudul "*Pengetahuan Mahasiswa terhadap Kosakata Bahasa Indonesia*", diperoleh 44 responden. Kuesioner tersebut memuat 20 kosakata bahasa Indonesia dan pertanyaan terbuka mengenai kata lain yang pernah dijumpai, tetapi belum dipahami maknanya. Hasil survei menunjukkan bahwa terdapat kosakata yang belum pernah diketahui oleh responden. Kata *jejal* dan *tolok* masing-masing belum pernah diketahui oleh 19 responden atau 43,2%, sedangkan pranala belum pernah diketahui oleh 17 responden atau 38,6%. Selain itu, terdapat kosakata yang pernah didengar atau dibaca, tetapi belum dipahami maknanya, yaitu *nirmala* sebanyak 26 responden atau 59,1% dan *niskala* sebanyak 23 responden atau 52,3%.

Selain pertanyaan pilihan, jawaban terbuka responden juga menunjukkan adanya kosakata lain yang belum dipahami, seperti *paradigma, klandestin,* dan *diseminasi*. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa permasalahan pengetahuan kosakata tidak hanya berkaitan dengan kata yang belum pernah dikenal, tetapi juga kata yang sudah pernah dijumpai, namun maknanya belum dipahami. Kondisi tersebut menjadi dasar perlunya kegiatan pengenalan kosakata yang disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi kebahasaan adalah video edukasi. Video dapat menggabungkan unsur audio dan visual sehingga informasi dapat disajikan melalui tulisan, suara, dan ilustrasi pendukung. Hasan et al. (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi untuk mendukung tujuan pembelajaran. Taib dan Mahmud (2022) juga membahas pemanfaatan media video dalam kegiatan pembelajaran. Dengan karakteristik tersebut, video edukasi dapat digunakan sebagai salah satu alternatif penyampaian materi kebahasaan melalui media digital.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dikembangkan konten video edukasi dengan nama KATANYA? yang memiliki slogan "Kenali katanya, pahami maknanya!". Materi yang disajikan terdiri atas sepuluh kosakata, yaitu *jejal, tolok, pranala, nirmala, niskala*, *lokakarya, paradigma, diseminasi, paradoks,* dan *resiliensi*. Enam kosakata pertama dipilih berdasarkan hasil survei awal, sedangkan empat kosakata berikutnya ditentukan berdasarkan jawaban terbuka responden. Materi disusun dengan merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kemudian dikembangkan menjadi video yang memuat bentuk kata, penjelasan makna, contoh penggunaan dalam kalimat, dan kuis singkat.

Konten KATANYA? dipublikasikan melalui Instagram Reels dan TikTok agar dapat diakses secara daring oleh mahasiswa. Setelah publikasi, dilakukan evaluasi melalui *post-test* untuk memperoleh gambaran pemahaman responden terhadap kosakata yang telah diperkenalkan. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengetahuan awal mahasiswa terhadap kosakata bahasa Indonesia, proses pengembangan video edukasi KATANYA?, serta hasil evaluasi pemahaman mahasiswa setelah menyaksikan konten edukasi tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif yang didukung oleh dokumentasi kegiatan. Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan keadaan berdasarkan data yang diperoleh, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengolah jawaban kuesioner dalam bentuk jumlah dan persentase. Sugiyono (2022) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif berkaitan dengan pengumpulan dan analisis data berbentuk angka untuk menjawab permasalahan penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mendukung uraian mengenai proses penyusunan materi, pembuatan, dan publikasi video edukasi. Data kualitatif diperoleh dari tanggapan dan komentar mahasiswa setelah menonton video, serta dokumentasi selama proses penelitian dan pembuatan video. Pendekatan kualitatif bertujuan memahami suatu fenomena secara menyeluruh dan mendalam melalui data berupa uraian, bukan angka (Fadli, 2021).

Sasaran penelitian ini adalah 44 mahasiswa dari berbagai program studi. Data diperoleh melalui dua tahap pengisian kuesioner secara daring menggunakan Google Form. Tahap pertama berupa survei awal yang dilaksanakan pada 13 Oktober 2026. Kuesioner awal memuat 20 kosakata bahasa Indonesia dengan tiga pilihan kategori jawaban, yaitu mengetahui kata dan memahami maknanya, pernah mendengar atau membaca tetapi belum memahami maknanya, serta belum pernah mengetahui kata tersebut. Kuesioner juga memuat pertanyaan terbuka untuk mengetahui kosakata lain yang pernah dijumpai responden, tetapi belum dipahami maknanya.

Tahap kedua berupa *post-test* yang dilaksanakan setelah publikasi video edukasi. *Post-test* terdiri atas sepuluh soal pilihan ganda mengenai sepuluh kosakata yang telah

diperkenalkan melalui video. Sebanyak 44 responden mengikuti evaluasi tersebut. Data primer penelitian berupa jawaban survei awal dan *post-test*, sedangkan data pendukung berupa dokumentasi proses pengembangan dan publikasi video. Makna kosakata dalam materi edukasi merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia.

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, menyusun daftar kosakata yang diperkirakan belum banyak dikenal oleh mahasiswa. Kedua, membagikan kuesioner survei awal kepada mahasiswa dari berbagai program studi. Ketiga, merekapitulasi dan mengolah hasil survei untuk mengetahui kosakata yang belum dikenal atau belum dipahami maknanya. Keempat, menentukan sepuluh kosakata yang akan dijadikan materi edukasi. Kelima, menyusun naskah dan mengembangkan materi menjadi video audiovisual. Keenam, memublikasikan konten melalui Instagram dan TikTok. Ketujuh, mengumpulkan jawaban *post-test* setelah responden memperoleh materi melalui video. Terakhir, mengolah hasil evaluasi dan menyusun laporan penelitian.

Data kuantitatif dianalisis melalui pengelompokan jawaban, penghitungan jumlah responden, dan penghitungan persentase. Persentase jawaban dihitung menggunakan rumus berikut.

$$[P = F/N \times 100]$$

P : presentase jawaban;
F : jumlah responden;
N : Jumlah seluruh responden;
100% : bilangan pengali.

Hasil pengolahan data kemudian disajikan secara deskriptif untuk menggambarkan pengetahuan awal mahasiswa dan capaian jawaban pada *post-test*. Perlu diperhatikan bahwa survei awal dan post-test menggunakan bentuk pertanyaan yang berbeda. Oleh karena itu, hasil keduanya digunakan untuk menggambarkan kondisi awal dan capaian evaluasi setelah penyampaian materi, bukan sebagai perbandingan langsung untuk membuktikan peningkatan kemampuan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Pengetahuan Awal Mahasiswa terhadap Kosakata Bahasa Indonesia

Survei awal dilaksanakan pada 13 Oktober 2026 melalui Google Form dan diikuti oleh 44 mahasiswa dari berbagai program studi. Kuesioner memuat 20 kosakata bahasa Indonesia yang disertai tiga pilihan kategori jawaban. Berdasarkan hasil pengolahan data, ditemukan sejumlah kosakata yang belum dikenal atau belum dipahami maknanya oleh responden. Beberapa kosakata tersebut kemudian menjadi pertimbangan dalam menentukan materi video edukasi KATANYA?.

Tabel 1. Kosakata yang Paling Banyak Belum Diketahui Responden

No	Kosakata	Jumlah Responden	Persentase
1.	*Jejal*	19	43,2%
2.	*Tolok*	19	43,2%
3.	*Pranala*	17	38,6%

Sumber: Hasil pengolahan survei awal (2026).

Berdasarkan Tabel 1, kata *jejal* dan *tolok* merupakan kosakata yang paling banyak belum diketahui oleh responden, yaitu masing-masing sebanyak 19 mahasiswa atau 43,2%. Sementara itu, kata *pranala* belum pernah diketahui oleh 17 mahasiswa atau 38,6%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ketiga kosakata tersebut belum dikenal oleh sebagian responden dari berbagai program studi.

Selain kosakata yang belum pernah diketahui, terdapat pula kata yang sudah pernah didengar atau dibaca, tetapi belum dipahami maknanya. Hasil survei menunjukkan bahwa kata *nirmala* dan *niskala* termasuk dalam kelompok tersebut.

Tabel 2. Kosakata yang Pernah Didengar atau Dibaca, tetapi Belum Dipahami Maknanya

No	Kosakata	Jumlah Responden	Persentase
1.	*Nirmala*	26	59,1%
2.	*Niskala*	23	52,3%

Sumber: Hasil pengolahan survei awal (2026).

Berdasarkan Tabel 2, sebanyak 26 responden atau 59,1% pernah mendengar atau membaca kata nirmala, tetapi belum memahami maknanya. Selanjutnya, kata niskala berada pada urutan berikutnya dengan jumlah 23 responden atau 52,3%. Temuan ini menunjukkan bahwa mengenal atau pernah mendengar suatu kata tidak selalu berarti seseorang telah memahami maknanya.

Kuesioner juga menyediakan pertanyaan terbuka untuk mengetahui kosakata lain yang belum dipahami oleh responden. Beberapa kata yang muncul dalam jawaban tersebut adalah paradigma, klandestin, dan diseminasi. Jawaban tersebut menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan kosakata tambahan yang akan diperkenalkan melalui video edukasi. Dengan demikian, hasil survei awal memberikan gambaran mengenai kebutuhan pengenalan kosakata, baik terhadap kata yang belum dikenal maupun kata yang telah dijumpai tetapi belum dipahami maknanya.

4.2. Pemilihan Kosakata untuk Video Edukasi KATANYA?

Pemilihan kosakata dalam video edukasi KATANYA? didasarkan pada hasil survei awal dan jawaban terbuka responden. Dari hasil tersebut, kelompok menentukan sepuluh kosakata sebagai materi edukasi. Enam kosakata dipilih berdasarkan hasil survei awal, yaitu jejal, tolok, pranala, nirmala, niskala, dan lokakarya. Sementara itu, empat kosakata tambahan dipilih berdasarkan jawaban terbuka responden, yaitu paradigma, diseminasi, paradoks, dan resiliensi.

Pemilihan kosakata tersebut mempertimbangkan tingkat pengenalan dan pemahaman responden, relevansi kata dengan kegiatan akademik, serta kemudahan penyajian contoh penggunaannya. Materi kemudian disusun dengan merujuk

pada KBBI agar penjelasan makna yang disampaikan sesuai dengan sumber kebahasaan. Beberapa contoh materi yang diperkenalkan adalah sebagai berikut.

1. *Jejal,* berkaitan dengan bentuk berjejal yang bermakna penuh sesak atau berdesak-desakan. Contoh: "Penumpang berjejal di dalam kereta karena jumlah penumpang melebihi kapasitas."
2. *Tolok,* bermakna banding atau imbangan. Kata ini juga digunakan dalam gabungan tolok ukur, yaitu sesuatu yang menjadi patokan atau standar penilaian. Contoh: "Nilai ujian bukan satu-satunya tolok ukur keberhasilan peserta didik."
3. *Pranala*, merupakan istilah dalam bidang komputer yang berarti acuan atau hubungan antara elemen dalam dokumen hiperteks dengan dokumen atau sumber lain. Contoh: "Silakan membuka pranala yang telah dibagikan untuk mengakses materi pembelajaran."
4. *Nirmala*, bermakna bersih, suci, atau tidak bernoda. Contoh: "Keindahan alam yang masih terjaga memberikan gambaran lingkungan yang nirmala."
5. *Niskala*, bermakna tidak berwujud atau tidak dapat dilihat secara nyata. Contoh: "Nilai kasih sayang merupakan sesuatu yang bersifat niskala karena tidak dapat dilihat secara langsung, tetapi dapat dirasakan."

Pemilihan materi tersebut menunjukkan bahwa konten edukasi tidak hanya diarahkan untuk memperkenalkan kata yang belum diketahui, tetapi juga menjelaskan makna kata yang sebelumnya pernah didengar atau dibaca oleh responden. Penjelasan disertai contoh kalimat diberikan agar mahasiswa memperoleh gambaran mengenai penggunaan kosakata sesuai konteksnya.

4.3. Pengembangan dan Publikasi Video Edukasi KATANYA?

Video edukasi KATANYA? dikembangkan sebagai media pengenalan kosakata bahasa Indonesia dengan memadukan unsur teks, narasi suara, contoh kalimat, dan visual pendukung. Proses pengembangannya diawali dengan penentuan konsep dan identitas konten, yaitu KATANYA? dengan slogan "Kenali katanya, pahami maknanya!". Materi disusun berdasarkan hasil survei awal dan diperiksa melalui KBBI sebagai rujukan makna kosakata.

Setelah materi dan naskah selesai disusun, kelompok melanjutkan proses pembuatan serta penyuntingan video. Penyuntingan memperhatikan tampilan visual, penempatan tulisan, kejelasan suara, dan kesesuaian ilustrasi dengan materi. Setiap video dirancang secara ringkas dengan bagian pembukaan, pengenalan kosakata, penjelasan makna, contoh penggunaan dalam kalimat, kuis singkat, dan penutup.

Secara keseluruhan, konten yang diproduksi terdiri atas empat video, yaitu satu video pengenalan program dan tiga video materi yang memuat sepuluh kosakata pilihan. Materi video disusun dalam tiga kelompok, yaitu video pertama membahas jejal, tolok, dan pranala; video kedua membahas nirmala, niskala, dan lokakarya; sedangkan video ketiga membahas paradigma, diseminasi, paradoks, dan resiliensi.

Video tersebut dipublikasikan melalui dua media sosial, yaitu Instagram dengan akun @Katanya dan TikTok dengan akun @Katanya. Publikasi diawali dengan pengenalan program dan anggota kelompok, kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi kosakata. Selain video utama, kelompok juga membagikan konten pendukung berupa hasil survei awal dan kalimat inspiratif yang berkaitan dengan bahasa serta kosakata bahasa Indonesia.

Penggunaan media sosial sebagai sarana publikasi memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengakses materi secara daring. Penyajian video yang memadukan unsur audio dan visual juga memungkinkan informasi mengenai bentuk kata, makna, dan contoh penggunaannya disampaikan dalam satu konten. Hal tersebut sejalan dengan pembahasan Hasan et al. (2021) mengenai media sebagai perantara penyampaian informasi. Dengan demikian, pengembangan KATANYA? menjadi salah satu bentuk pemanfaatan media digital dalam kegiatan pembinaan kosakata bahasa Indonesia.

4.4. Hasil Evaluasi Pemahaman Kosakata

Setelah video edukasi dipublikasikan, kelompok melaksanakan evaluasi melalui *post-test* untuk memperoleh gambaran pemahaman responden terhadap sepuluh kosakata yang telah diperkenalkan. *Post-test* dilaksanakan melalui Google Form pada 29 Oktober 2026 dan diikuti oleh 44 responden. Instrumen evaluasi terdiri atas sepuluh soal pilihan ganda yang berkaitan dengan materi video.

Berdasarkan hasil rekapitulasi, diperoleh jumlah jawaban benar sebanyak 396 dari 440 jawaban. Dengan demikian, persentase jawaban benar secara keseluruhan mencapai 90% dan rata-rata nilai responden sebesar 90. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar jawaban responden sesuai dengan materi kosakata yang disampaikan melalui video edukasi KATANYA?.

Tabel 3. Kategori Hasil Post-test Responden

No	Kategori	Jumlah Responden
1.	Sangat baik	33
2.	Baik	3
3.	Cukup	6
4.	Kurang	2
Jumlah		44

Sumber: Hasil pengolahan *post-test* (2026).

Berdasarkan Tabel 3, sebanyak 33 responden memperoleh kategori sangat baik, 3 responden kategori baik, 6 responden kategori cukup, dan 2 responden kategori kurang. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa sebagian besar responden memperoleh capaian yang baik dalam menjawab soal evaluasi setelah materi kosakata diperkenalkan melalui video edukasi.

Jika dilihat berdasarkan masing-masing kosakata, kata *jejal* memperoleh persentase jawaban benar tertinggi, yaitu 95,45%. Sementara itu, kata diseminasi memperoleh persentase jawaban benar terendah, yaitu 84,09%. Meskipun terdapat perbedaan capaian pada setiap kata, seluruh kosakata yang diujikan memperoleh persentase jawaban benar di atas 80%.

Hasil evaluasi tersebut memberikan gambaran mengenai kemampuan responden dalam menjawab pertanyaan tentang kosakata yang telah disampaikan. Namun, hasil *post-test* belum dapat dijadikan bukti peningkatan pemahaman secara langsung. Hal ini karena survei awal menggunakan pilihan kategori untuk mengetahui pengetahuan awal terhadap 20 kosakata, sedangkan *post-test* menggunakan sepuluh soal pilihan ganda mengenai materi yang telah diperkenalkan. Kedua instrumen tersebut memiliki bentuk dan cakupan pengukuran yang berbeda sehingga tidak dapat dibandingkan secara langsung untuk menyimpulkan besarnya peningkatan pemahaman.

4.5. Kelebihan dan Keterbatasan Video Edukasi KATANYA?

Pengembangan video edukasi KATANYA? memiliki beberapa kelebihan. Pertama, materi disusun berdasarkan hasil survei awal sehingga kosakata yang diperkenalkan memiliki keterkaitan dengan kebutuhan responden. Kedua, video menyajikan bentuk kata, penjelasan makna, narasi, dan contoh penggunaan dalam kalimat sehingga informasi tidak hanya disampaikan melalui definisi. Ketiga, publikasi melalui Instagram dan TikTok memungkinkan materi diakses secara daring dan fleksibel oleh mahasiswa.

Meskipun demikian, video edukasi KATANYA? juga memiliki keterbatasan. Materi yang disajikan secara ringkas belum dapat menjelaskan seluruh makna dan penggunaan kosakata secara mendalam. Selain itu, pemahaman responden setelah menyaksikan video dapat dipengaruhi oleh perhatian dan kesungguhan mereka dalam mengikuti materi. Jumlah responden yang terlibat juga masih terbatas, yaitu 44 mahasiswa dari berbagai program studi, sehingga hasil penelitian belum dapat menggambarkan kondisi penguasaan kosakata seluruh mahasiswa secara umum.

Keterbatasan lainnya berkaitan dengan instrumen evaluasi. Survei awal dan *post-test* belum menggunakan bentuk pengukuran yang sebanding. Oleh karena itu, penelitian berikutnya dapat menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test* dengan materi serta indikator pengukuran yang sama agar perubahan pemahaman dapat dianalisis secara lebih terukur. Materi video juga dapat dikembangkan dengan menambahkan lebih banyak contoh penggunaan kata dalam berbagai konteks.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa survei awal dapat dimanfaatkan sebagai dasar dalam menentukan materi edukasi kebahasaan. Video edukasi KATANYA? menjadi salah satu alternatif media digital untuk memperkenalkan kosakata bahasa Indonesia melalui penjelasan makna dan contoh penggunaan kata. Hasil *post-test* menunjukkan capaian jawaban yang baik dari responden terhadap materi yang disampaikan, meskipun belum dapat digunakan untuk membuktikan peningkatan pemahaman secara langsung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengetahuan awal manusia dari berbagai program studi terhadap kosakata bahasa Indonesia masih beragam. Hasil survei awal terhadap 44 responden menunjukkan bahwa kata *jejal* dan *tolok* merupakan kosakata yang paling banyak belum diketahui, masing-masing oleh 19 responden atau 43,2%. Sementara itu, kata *pranala* belum diketahui oleh 17 responden atau 38,6%. Pada kategori pernah mendengar atau membaca tetapi belum memahami maknanya, kata *nirmala* memperoleh 26 responden atau 59,1%, sedangkan *niskala* memperoleh 23 responden atau 52,3%. Jawaban terbuka juga menunjukkan adanya kosakata lain yang belum dipahami, seperti *paradigma, klandestin,* dan *diseminasi.*

Pengembangan video edukasi KATANYA? dilakukan melalui tahapan penentuan konsep, pemilihan kosakata berdasarkan survei awal, penyusunan materi dan naskah dengan merujuk pada KBBI, pembuatan serta penyuntingan video, dan publikasi melalui Instagram Reels dan TikTok. Konten yang diproduksi terdiri atas satu video pengenalan program dan tiga video materi yang memuat sepuluh kosakata pilihan. Materi disajikan melalui teks, narasi suara, penjelasan makna, contoh penggunaan dalam kalimat, dan kuis singkat.

Hasil evaluasi melalui post-test terhadap 44 responden menunjukkan jumlah jawaban benar sebanyak 396 dari 440 jawaban atau sebesar 90%, dengan rata-rata nilai 90. Sebanyak 33 responden memperoleh kategori sangat baik, 3 responden kategori baik, 6 responden kategori cukup, dan 2 responden kategori kurang. Hasil tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar responden mampu menjawab pertanyaan mengenai kosakata yang telah diperkenalkan dengan baik. Dengan demikian, video edukasi KATANYA? dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media digital untuk mendukung pembinaan kosakata bahasa Indonesia di kalangan mahasiswa. Namun, penelitian selanjutnya perlu menggunakan instrumen pre-test dan post-test yang sebanding agar perubahan pemahaman dapat diukur secara lebih objektif.

Pada bagian akhir makalah, sertakan kesimpulan atau jawaban terhadap rumusan masalah yang telah disampaikan pada bagian Pendahuluan/Latar Belakang. Setelah bagian Kesimpulan, cantumkan Daftar Pustaka sesuai dengan aturan APA Style, diurutkan berdasarkan abjad dengan format berikut: Penulis. Tahun Penerbitan. Judul. Tempat Penerbitan: Nama Penerbit.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada dosen pengampu mata kuliah Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Indonesia yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama pelaksanaan proyek ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh mahasiswa yang telah bersedia menjadi responden dalam pengisian kuesioner survei awal dan *post-test,* serta semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam proses pengembangan dan publikasi video edukasi KATANYA?

DAFTAR PUSTAKA

Ajie, H., & Tantono, B. (2017). Analisis dan desain kebutuhan elemen multimedia video pada sistem repositori multimedia pembelajaran perakitan komputer di sekolah menengah kejuruan. Jurnal PINTER, 1(2), 116–125.

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (n.d.). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring. https://kbbi.kemdikbud.go.id/

Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. Humanika, 21(1), 33–54. https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075

Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). Media pembelajaran. Tahta Media Group.

Hilaliyah, T. (2018). Penguasaan kosakata dan kecerdasan interpersonal dengan kemampuan menulis karangan narasi siswa. Jurnal Membaca (Bahasa dan Sastra Indonesia), 3(2), 157. https://doi.org/10.30870/jmbsi.v3i2.5237

Kusmaita, K. (2019). Korelasi antara penguasaan kosakata dengan kemampuan menulis karangan narasi pada pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas XI SMA Negeri 4 Bengkulu. Diksa: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 5(2), 114–121. https://doi.org/10.33369/diksa.v5i2.9921

Nabilah, K. Z., Rahmawati, F. P., & Triyono, A. (2024). Peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV melalui strategi crossword puzzle dengan model problem based learning. Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa, 10(2), 927–938.

Sugiyono. (2022). *Metode penelitian: Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta*.

Taib, B., & Mahmud, N. (2022). Analisis kompetensi guru PAUD dalam membuat media video pembelajaran. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(3), 1799–1810.