

PENGEMBANGAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA

Prof. Dr. Riyanto, M.Pd.¹

Abstrak

Bahasa Indonesia, yang berasal dari Bahasa Melayu, terus mengalami perkembangan secara pesat. Salah satunya terlihat dari jumlah kosakata Bahasa Indonesia yang terus bertambah, dari 23.000 kata pada tahun 1953 berkembang menjadi 91.000 kata pada tahun 2015, dan menjadi 120.465 kata pada tahun 2023. Saat ini aplikasi Pasti (Padanan Istilah) memuat 169.059 istilah dari 48 ranah. Namun, jumlah kosakata tersebut masih terlalu sedikit jika dibandingkan dengan kosakata Bahasa Inggris, yang mencapai lebih dari 1 juta kata. Oleh karena itu, kosakata bahasa Indonesia masih perlu terus dikembangkan melalui penyerapan kosakata dari bahasa daerah dan bahasa asing ke dalam bahasa Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan kosakata Bahasa Indonesia agar pengguna Bahasa Indonesia lebih mudah dalam mengungkapkan gagasan yang ingin disampaikan. Metode penelitian yang digunakan adalah 1) menggali kosakata bahasa daerah yang ada di Indonesia dan 2) mengakronimkan kata. Berdasarkan kajian, diperoleh hasil bahwa terdapat kata asing dengan padanan yang tidak efisien, kata baru yang perlu diciptakan, kata ganti empunya yang perlu diciptakan, dan frasa yang dapat dijadikan kata. Berdasarkan hasil kajian tersebut, dikembangkan 40 neologisme, yaitu: *blero, solet, belat, bukel, modulel, tacap, tavis, tadik, barmas, parmas, rancikom, pilkirting, pilkirren, ka, da, matang, madlam, ceriyat, kabis, bukabis, bilat, bili, bicah, bijil, binap, bipos, bineg, bikha, bikhanol, bikhalog, bisikba, silmaan, mangun, gakima, gasima, dikel, sebel, sikba, natur, dan konni.*

Kata kunci: kosakata, neologisme, sinonim

Abstract

Indonesian language, rooted from Malay language, has been continuously expanding. One of its expansions is shown from the increasing Indonesian vocabularies, from 23,000 words in 1953, increased to 91,000 words in 2015, and 120,468 words in 2023. Currently, the Pasti (Padanan Istilah) application consists of 169,059 terms from 48 domains. However, this number of vocabularies is still very limited if we compare to English vocabularies, which amounts to more than 1 million words. Therefore, we need to enhance Indonesian vocabularies by absorbing words from local and foreign languages. The purpose of this research is to develop Indonesian vocabularies so the users can easily express their ideas. The research methods used are 1) exploring the vocabulary from local languages in Indonesia and 2) developing acronym words. Based on the study, it is found that there are foreign words with inefficient equivalents, words which need to be created, possessive pronouns

¹ Prof. Dr. Riyanto, M.Pd., Guru Besar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu, e-mail: riyanto@unib.ac.id

which need to be created, and phrases which can be used as words. Based on the results of the study, 40 neologisms are developed, namely: blero, solet, belat, bukel, modulel, tacap, tavis, tadik, barmas, parmas, rancikom, pilkirting, pilkirren, ka, da, madang, madlam, ceriyat, kabis, bukabis, bilat, bili, bicah, bijil, binap, bipo, bineg, bikha, bikhanol, bikhalog, bisikba, silmaan, mangun, gakima, gasima, dikel, sebel, sikba, natur, dan konni.

Keywords: *vocabulary, neologism, synonym*

1. PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia pertama kali diakui sebagai bahasa persatuan bangsa Indonesia dalam ikrar Sumpah Pemuda yang diucapkan oleh perwakilan pemuda dari seluruh daerah di Indonesia pada tahun 1928. Sejak itu, Bahasa Indonesia mulai berkembang dengan pesat (Welianto & Nailufar, 2018). Kemudian pada tahun 1945 bahasa Indonesia memperoleh kedudukan formal sebagai bahasa nasional, bahasa resmi, bahasa kesatuan dan bahasa negara melalui Pasal 36 UUD 1945. Bahasa Indonesia semakin berkembang pada tahun 1947, yang ditandai dengan penetapan Ejaan Republik atau Ejaan Soewandi menggantikan Ejaan *Van Ophuysen* (1901). Pada tahun 1972 Bahasa Indonesia mengalami perbaikan ejaan kata. Perbaikan ini dinamakan Ejaan Bahasa Indonesia Yang Disempurnakan (EYD), yang ditetapkan melalui Keppres No. 57 Tahun 1972. Dengan kemajuan ilmu dan teknologi yang terus berkembang, bahasa Indonesia pun perlu disesuaikan dengan perkembangan zaman. Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) kemudian ditetapkan sebagai pedoman umum Bahasa Indonesia pada akhir tahun 2015, melalui Permen Dikbud RI Nomor 50 Tahun 2015, menggantikan EYD. Pada tahun 2021 berdasarkan Keputusan Kepala Badan Pengembangan dan pembinaan Bahasa Kemdikbudristek, Pedoman Umum EBI dinyatakan tidak sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Kemudian pada tahun 2022 Badan Bahasa Kemdikbudristek kembali meluncurkan EYD Edisi V melalui Keputusan Kepala Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemristekdikti. Jadi, bahasa Indonesia merupakan bahasa yang hidup dan terus berkembang dengan pengayaan kosakata baru.

Walaupun bahasa Indonesia sudah beberapa kali mengalami penyempurnaan, namun tidak mudah menjaganyadari pengaruh bahasa

asing. Bahasa Indonesia masih belum cukup dewasa untuk mampu menahan terjangan dari bahasa asing yang selalu memengaruhinya. Terjangan ini semakin dahsyat karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang diproduksi oleh bangsa lain yang berbahasa asing, sehingga kita sebagai bangsa konsumen ilmu pengetahuan dan teknologi harus menyerap kosakata baru yang diciptakan oleh bangsa lain. Penyerapan kata asing ini dilakukan sering kali karena kosakata baru itu tidak ada dalam bahasa Indonesia dan bahasa daerah, atau meskipun kosakata itu telah diserap ke dalam bahasa Indonesia, namun masyarakat masih belum terbiasa dengan kata tersebut, sehingga kata dalam bahasa asing masih terus digunakan. Untuk mengurangi penyerapan kosakata asing itu, diperlukan kearifan dari para petinggi dan ilmuwan untuk tidak mudah menggunakan kosakata asing jika kosakata itu telah ada dalam bahasa Indonesia. Jika kosakata baru itu belum ada dalam bahasa Indonesia, maka disarankan untuk menyerap kosakata dari bahasa daerah. Jadi, bahasa daerah dapat menjadi pemer kaya kosakata bahasa Indonesia. Hal yang perlu diperhatikan dalam pemanfaatan sumber bahasa daerah ialah bahwa kosakata bahasa daerah yang telah diserap ke dalam bahasa Indonesia harus tunduk pada kaidah bahasa Indonesia, baik lafal maupun ejaannya (Pusat Bahasa, 2005).

Dalam tatanan kehidupan globalisasi, salah satu ciri pembeda bangsa adalah bahasa. Namun, rasa bangga berbahasa Indonesia belum tertanam pada setiap orang Indonesia. Rasa menghargai bahasa asing masih tampak pada sebagian besar orang Indonesia. Mereka menganggap bahwa bahasa asing lebih tinggi derajatnya daripada bahasa Indonesia. Bahkan, mereka seolah tidak peduli dengan perkembangan bahasa Indonesia (Muslich, 2010). Gufran (dalam Hutapea, 2019) menuturkan seringkali menemukan pengabaian bahasa Indonesia di ruang publik yang membuat bahasa negara dinomorduakan. Dengan kondisi seperti itu, masih mampukah bahasa Indonesia menjadi lambang identitas bangsa. Untuk itu, kemantapan kosakata termasuk peristilahannya sebagai sarana komunikasi untuk mengungkapkan berbagai konsep, pikiran, dan pandangan mulai dari yang

paling sederhana hingga yang paling kompleks harus terus-menerus ditingkatkan. Pengembangan kosakata itu sedapat mungkin tidak mengakibatkan kehilangan ciri ke-Indonesia-annya (Sugono ed., 2005).

Peristilahan bidang ilmu dan teknologi ternyata paling banyak mengalami perkembangan (Putro & Thohari, 1998). Meskipun demikian, laju perkembangan peristilahan ilmu dan teknologi dirasakan kurang seimbang dibandingkan dengan perkembangan ilmu dan teknologi itu sendiri, terutama teknologi informasi. Oleh karena itu, kosakata bahasa Indonesia perlu dikembangkan agar mutu daya ungkapannya memenuhi tuntutan kedudukan dan fungsinya dalam kehidupan masyarakat Indonesia masa kini dan masa depan. Selain mutu daya ungkap bahasa Indonesia, mutu penggunaannya juga perlu ditingkatkan (Sugono, 2003). Untuk itu, perlu dilakukan peningkatan mutu penggunaan bahasa Indonesia sesuai dengan bidang penggunaannya.

Bahasa Indonesia yang sebagian besar kosakatanya berasal dari bahasa Melayu, bahasa daerah, dan bahasa asing memiliki 90 ribu lema dalam KBBI Edisi IV tahun 2008 dan 387.983 kata dari berbagai bidang ilmu yang terekam dalam bentuk glosarium (Sugiono, 2008). Menurut Bawesdan, pada tahun 1953 bahasa Indonesia hanya memiliki 23.000 kosakata, kemudian terus berkembang menjadi 91.000 kosakata pada tahun 2015, dan tahun 2018 mencapai 111.000 kosakata (Bata, 2018). Dalam KBBI Edisi VI Daring, pada tahun 2023 penambahan entri menjadi 120.465 kosakata dan jumlah lema tersebut direncanakan akan mencapai 200 ribu lema pada tahun 2024 (Kemendikdasmen, 23). Saat ini aplikasi Pasti (Padanan Istilah) memuat 169.059 istilah dari 48 ranah (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Kemendikdasmen, 2025). Selain itu, bahasa Indonesia merupakan bahasa yang sangat penting di kawasan Asia Tenggara. Walaupun bahasa Inggris ditetapkan sebagai bahasa pengantar di forum pertemuan negara-negara ASEAN, bahasa Indonesia dipilih sebagai media komunikasi kedua setelah bahasa Inggris (Kirkpatrick, 2007). Bahkan, bahasa Indonesia berhasil ditetapkan sebagai bahasa resmi ke-10 dalam Sidang Umum Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan

Perserikatan Bangsa-Bangsa atau UNESCO sejak 20 November 2023 (Setkab, 2023 dan Kemdikbud, 2023).

Setiap bahasa memiliki kosakata yang terus berkembang seiring berjalannya waktu. Hal itu mencerminkan budaya, teknologi, serta sejarah masyarakat penuturnya. Bahasa Inggris sekarang sudah memiliki 1 juta lebih kosakata dan setiap tahun bertambah 8.500 kata (Bata, 2018). Kamus *Oxford English Dictionary* mencatat sekitar 600.000 kata, namun dengan variasi slang dan istilah teknis, jumlah ini bisa melebihi satu juta kata (Ultimate Education, 2025). Bahasa Inggris sangat fleksibel dalam mengadopsi kata-kata baru, menjadikannya mudah beradaptasi dengan perubahan zaman. Selain itu, bahasa Inggris memiliki banyak sinonim yang memungkinkan ekspresi makna yang sangat spesifik, seperti “*work*,” “*job*,” dan “*labor*,” yang semuanya berarti “kerja,” tetapi dalam konteks yang berbeda. Karena itu, perlu dikembangkan kosakata baru bahasa Indonesia agar bahasa Indonesia digunakan dalam menuangkan pikiran para cendikia, tidak tertinggal dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan kaya sinonim kata.

Berdasarkan penelaahan diperoleh hasil bahwa: 1) perlu dicari alternatif lawan kata dasar dari masuk, 2) tidak ada kata padanan dari frasa perilaku seseorang yang susah diatur, maunya sendiri, atau seenaknya sendiri, 3) kurang efisiennya padanan dari *markup*, *copy paste*, *roadmap*, *storyboard*, *learner*, *busy book*, *busy board*, *bluepprint*, *ebook*, *emodule*, *HOTS*, *LOTS*, dan 4) tidak ada kata ganti empunya untuk mereka dan Anda, serta 5) ada frasa yang dapat dijadikan kata, yaitu: makan siang, makan malam, cerita rakyat, sampul berbeda dengan isi di dalamnya, sampul sama dengan isi di dalamnya, sama sebangun, bilangan bulat, bilangan asli, bilangan cacah, bilangan ganjil, bilangan genap, bilangan positif, bilangan negatif, bilangan khayal, bilangan khayal nol, bilangan khayal logaritma, bilangan sikba, hasil persamaan, segitiga sama kaki, segitiga sama sisi, pengundian secara kelompok, dan seluk beluk. Selain itu, ada 3 nama permainan baru, yaitu: Sikba, Natur, dan Konni. Ketiga permainan tersebut dikembangkan oleh Riyanto (2021; 2024; 2024). Tujuan penelitian ini bukan untuk

mengganti kata yang sudah ada, melainkan untuk mengembangkan kosakata Bahasa Indonesia agar memiliki lebih banyak kata, sehingga para pengguna bahasa Indonesia memiliki pilihan kata dalam menuangkan gagasannya sesuai dengan konteks dan atau nuansa.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah strategi pengembangan kosakata. Dalam buku Pedoman Umum Pembentukan Istilah atau PUPI (2005) disebutkan bahwa terdapat lima syarat demi terbentuknya istilah yang baik, yaitu: tepat, singkat, berkonotasi baik, sedap didengar (eufonik), dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Strategi pengembangan kosakata dapat dilakukan melalui: 1) penggalan, 2) pemanfaatan kosakata bahasa daerah, 3) penyerapan kosakata bahasa asing, dan 4) pengembangan konsep (Sugono, 2003). PUPI Edisi III yang terbit pada tahun 2008 memberi kemudahan kepada pakar bahasa Indonesia untuk memadankan kosakata asing menjadi kosakata bahasa Indonesia. Kemudahan itu tampak ketika suatu kata dan istilah akan diserap menjadi bahasa Indonesia. Dalam tulisan ini, strategi pengembangan kosakata yang digunakan adalah: 1) pemanfaatan kosakata bahasa daerah dan 2) pengembangan konsep.

Dalam pemanfaatan kosakata bahasa daerah dan pengembangan konsep digunakan kajian terminografis dan terminologis. Menurut KBBI Lektur, terminografi adalah aktivitas kompleks yang terdiri atas desain, penyusunan, penggunaan, dan evaluasi kamus terminologis (KBBI.lektur, 2025). Beberapa metode utama kajian terminologis diantaranya adalah penciptaan dan standardisasi istilah, analisis konseptual dan definisi istilah, serta penggunaan korpus dan basis data terminologis. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis konseptual dan definisi istilah. Peneliti melakukan analisis mendalam tentang konsep yang mendasari suatu istilah dan memberikan definisi dari istilah tersebut. Definisi yang jelas dan tepat membantu menghindari ambiguitas dalam interpretasi (Ahmadruss12, 2025). Setelah konsep didefinisikan, tahap berikutnya peneliti membuat suatu akronim.

Objek penelitian ini adalah 40 Kata. Ke-40 kata tersebut dipilih dari 66 kata-baru yang dikembangkan. Kata yang dipilih lebih mudah diucapkan dan atau lebih mudah dipahami karena 1) kata-kata yang diadopsi dari bahasa daerah merupakan kata yang familier oleh mayoritas pengguna bahasa Indonesia dan 2) kata yang diperoleh dari akronim fungsi atau definisi objek/konsep. Selain itu, sebagian besar dari kata-kata baru itu ada dalam buku-buku yang ditulis oleh penulis. Dengan cara seperti ini, bahasa Indonesia memiliki banyak kata dan menjadi kaya sinonim kata, sehingga pengguna dapat memilih kata yang sesuai dengan konteks dan nuansanya.

1) Pemanfaatan Kosakata Bahasa Daerah

Bahasa merupakan salah satu lambang jati diri bangsa, sehingga ciri ke-Indonesia-an dalam pengembangan kosakata bahasa Indonesia perlu diperhatikan. Salah satu ciri itu ialah kebinekaan budaya masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, salah satu upaya mempertahankan kebinekaan itu ialah penyerapan kosakata bahasa-bahasa daerah yang akan memperkaya khazanah kosakata bahasa Indonesia, terutama berbagai konsep dari bahasa daerah yang tidak memiliki padanan dalam bahasa Indonesia (Sugono, 2003). Ada tiga kosakata bahasa Jawa yang diadopsi, yaitu: 1) *solet* sebagai terjemahan dari *markup*. *Solet* yang berarti mengganti/menukar kartu yang memiliki jumlah angka kecil dengan kartu yang memiliki jumlah angka lebih tinggi atau sebaliknya untuk memenangkan permainan baik dirancang maupun tidak dirancang, 2) *belat* sebagai terjemahan dari *copy paste*. *Belat* yang berarti menyalin sama persis objek dengan cara menempelkan kertas bening/tipis, kertas klakir, atau plastik transparan, dan 3) *blero* sebagai padanan dari perilaku seseorang yang susah diatur, maunya sendiri, atau seenaknya sendiri.

2) Pengembangan Konsep

Pengembangan konsep dapat dilakukan melalui pembentukan kata. Leksem sebagai unsur leksikon dapat membentuk kata baru melalui proses morfologis. Proses itu meliputi afiksasi, reduplikasi, komposisi (pemajemukan), abreviasi, derivasi balik, dan kombinasi proses (Kridalaksana, 2000). Berbagai afiks bahasa Indonesia dapat dimanfaatkan

dalam pembentukan kata baru sesuai dengan kebutuhan komunikasi dan ekspresi. Begitu juga reduplikasi dapat dimanfaatkan dalam pengembangan kosakata sejalan dengan makna yang diperlukan oleh penutur bahasa.

Komposisi atau pemajemukan juga merupakan langkah pengembangan kosakata walaupun tidak seproduktif afiksasi. Satu proses yang amat produktif adalah penyingkatan. Menurut Chair (2007) akronim juga menjadi petanda berkembangnya bahasa Indonesia hingga saat ini. Ada 37 kosakata yang dipilih yaitu: 1) *tacap* (peta capaian) sebagai padanan *roadmap* 'peta jalan', 2) *bukel* (buku elektronik) sebagai padanan *ebook* 'buku el', 3) *modelel* (modul elektronik) sebagai padanan *emodul*, 4) *tavis* (peta visual) sebagai padanan *storyboard*, 5) *tadik* (peserta didik) sebagai padanan *learner* 'pemelajar', 6) *barmas* (buku aktivitas dengan ragam mainan sehingga anak senang/sibuk) sebagai padanan *busy book*, 7) *parmas* (papan aktivitas dengan ragam mainan sehingga anak senang/sibuk) sebagai padanan *busy board*, 8) *rancikom* (rancangan yang rinci dan komprehensif) sebagai padanan *blueprint* 'cetak biru', 9) *pilkirting* (keterampilan berpikir tingkat tinggi) sebagai padanan *HOTS*, 10) *pilkirren* (keterampilan berpikir tingkat rendah) sebagai padanan *LOTS*, 11) {-ka} sebagai kata ganti mereka, 12) {-da} sebagai kata ganti Anda, 13) *madang* (makan di siang hari) sebagai padanan makan siang, 14) *madlam* (makan di malam hari) sebagai padanan makan malam, 15) *ceriyat* (cerita rakyat) sebagai padanan cerita rakyat, 16) *kabis* akronim dari kaleng biskuit sebagai padanan dari sampul berbeda dengan isinya, 17) *bukabis* akronim dari bukan kaleng biskuit sebagai padanan dari sampul sama dengan isinya, 18) *bilat* akronim dari bilangan bulat sebagai padanan bilangan bulat. dengan cara yang sama, dapat dihasilkan 19) *bili* sebagai padanan bilangan asli, 20) *bicah* sebagai padanan bilangan cacah, 21) *bijil* sebagai padanan bilangan ganjil, 22) *binap* sebagai padanan bilangan genap, 23) *bikha* sebagai padanan bilangan khayal, 24) *bikhanol* sebagai padanan bilangan khayal nol, 25) *bikhalog* sebagai padanan bilangan khayal logaritma, 26) *bipos* sebagai padanan bilangan positif, 27) *bineg* sebagai padanan bilangan negatif, 28) *bisikba* sebagai padanan bilangan sinonim kata berbasis angka, 29) *silmaan* sebagai padanan hasil persamaan, 30) *mangun* sebagai padanan sama sebangun, 31) *gakima* sebagai padanan

segitiga sama kaki, 32) *gasima* sebagai padanan segitiga sama sisi, 33) *dikel* sebagai padanan pengundian kelompok, 34) *sebel* sebagai padanan seluk beluk, 35) *Sikba*, 36) *Natur*, dan 37) *Konni*. Nomor 35, 36, dan 37 merupakan nama permainan baru.

3. HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini adalah kosakata baru. Kosakata adalah himpunan kata yang dimiliki oleh seseorang atau entitas lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Kosakata seseorang didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut atau semua kata-kata yang kemungkinan akan digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru. Kekayaan kosakata seseorang secara umum dianggap merupakan gambaran dari inteligensia dan tingkat pendidikannya. Karenanya banyak ujian standar, seperti SAT, yang memberikan pertanyaan yang menguji kosakata. Penambahan kosakata seseorang secara umum dianggap merupakan bagian penting, baik dari proses pembelajaran suatu bahasa ataupun pengembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahasa yang sudah dikuasai.

Berdasarkan kajian ada 40 kata yang dikembangkan, yaitu: 1) *metu* sebagai alternatif kata *keluar*, 2) *blero* sebagai padanan dari perilaku seseorang yang susah diatur, maunya sendiri, atau seenaknya sendiri, 3) *solet* sebagai padanan kata dari *markup*, 4) *belat* sebagai padanan kata dari *copy paste*, 5) *tacap* (peta capaian) sebagai padanan *Roadmap*, 6) *bukel* sebagai padanan *ebook*, 7) *modulel* (modul elektronik) sebagai padanan *emodule*, 8) *tavis* (peta visual) sebagai padanan *storyboard*, 9) *tadik* (peserta didik) sebagai padanan *learner* 'pemelajar', 10) *barmas* (buku aktivitas dengan ragam mainan sehingga anak senang/sibuk) sebagai padanan *busy book*, 11) *parmas* (papan aktivitas dengan ragam mainan sehingga anak senang/sibuk) sebagai padanan *busy board*, 12) *rancikom* (rancangan yang rinci dan komprehensif) sebagai padanan *blueprint*, 13) *pilkirting* (keterampilan berpikir tingkat tinggi) sebagai padanan *HOTS*, 14) *pilkirren* (keterampilan berpikir tingkat rendah) sebagai padanan *LOTS*, 15) {-ka}

sebagai kata ganti empunya mereka, 16) {-*da*} sebagai kata ganti empunya Anda, 17) *madang* (makan di siang hari) sebagai padanan makan siang, 18) *madlam* (makan di malam hari) sebagai padanan makan malam, 19) *ceriyat* sebagai padanan cerita rakyat, 20) *kabis* sebagai padanan dari sampul berbeda dengan isinya atau yang semakna dengan itu, 21) *bukabis* sebagai padanan dari sampul sama dengan isinya atau yang semakna dengan itu, 22) *bilat* sebagai padanan bilangan bulat, 23) *bili* sebagai padanan bilangan asli, 24) *bicah* sebagai padanan bilangan cacah, 25) *bijil* sebagai padanan bilangan ganjil, 26) *binap* sebagai padanan bilangan genap, 27) *bipos* sebagai padanan bilangan positif, 28) *bineg* sebagai padanan bilangan negatif, 29) *bikha* sebagai padanan bilangan khayal, 30) *bikhanol* sebagai padanan bilangan khayal nol, 31) *bikhalog* sebagai padanan bilangan khayal logaritma, 32) *bisikba* sebagai padanan bilangan sinonim kata berbasis angka, 33) *silmaan* sebagai padanan hasil persamaan. 34) *mangun* sebagai padanan sama sebangun, 35) *gakima* sebagai padanan segitiga sama kaki, dan 36) *gasima* sebagai padanan segitiga sama sisi, 37) *dikel* sebagai padanan pengundian kelompok, 38) *sikba*, 39) *natur*, dan 40) *konni*. *Sikba*, *natur*, dan *konni* merupakan permainan baru.

4. PEMBAHASAN

Secara berurutan keempat puluh satu kata-baru dibahas satu persatu, sebagai berikut.

a. *Metu* = keluar

Dalam KBBI kata masuk berarti bergerak dari luar ke dalam (Pusat Bahasa, 2005). Masuk memiliki lawan kata keluar. Jadi, keluar adalah bergerak dari dalam ke luar. Apabila disandingkan, terdapat 6 proposisi berikut: 1) ke atas = naik, 2) ke bawah = turun, 3) ke depan = maju, 4) ke belakang = mundur, 5) ke dalam = masuk, dan 6) ke luar = keluar.

Penutur seringkali mengalami kebingungan dalam membedakan penggunaan kata ke luar dan keluar. Hal ini berbeda dengan penggunaan kata naik untuk ke atas, turun untuk ke bawah dan yang lainnya yang cukup mudah dipahami. Oleh karena itu, perlu dicarikan kata dasar lain yang merupakan lawan kata dari masuk. Dalam bahasa Jawa, terdapat kosakata

metu (keluar) yang merupakan lawan kata dari *mlebu* (masuk). Karena itu, kata *metu* dapat diadaptasi sebagai pengganti keluar. Kata bentukan dari *metu* adalah *metu -masuk*, *jalan metu*, *dimetukan*, *metuan*, *memetukan*, dan *pemetuan*.

b. *Blero*

Blero merupakan kosakata berasal dari Bahasa Jawa--Tuban. *Blero* sebagai padanan dari perilaku seseorang yang susah diatur, maunya sendiri, atau seenaknya sendiri.

c. *Solet = Markup*

Solet merupakan istilah dalam permainan anak-anak. *Solet* sering dilakukan dalam permainan kartu berangka, Dalam permainan itu, setiap pemain diberikan dua kartu oleh bandar dalam posisi terbalik, berikutnya mereka membuka kedua kartu dan menjumlahkan angka akhir kedua kartu. Bagi pemain yang memiliki angka tertinggi (jika tidak ada bandar) atau lebih tinggi daripada bandar, dinyatakan sebagai pemenang.

Dalam permainan kartu, ada anak-anak yang berlaku curang, yaitu dengan menyiapkan beberapa pasang kartu yang memiliki jumlah angka tinggi atau tertinggi. Kartu yang disiapkan itu akan digunakan sebagai pengganti saat kartu yang diterima memiliki nilai rendah, yang berarti mengganti/menukar dengan angka yang lebih tinggi untuk memenangkan permainan baik disiapkan sebelumnya maupun secara dadakan. Cara dadakan ini sulit dilakukan karena perlu kerja cepat, misalnya mengambil lagi 1 kartu baru dan 1 kartu yang di tangan disembunyikan atau saat membagi kartu dilebihkan, seharusnya 2 kartu tetapi bandar meletakkan 3 kartu untuk dirinya dan segera menyembunyikan 1 kartu atau dengan cara lain. Selain itu, *solet* juga digunakan saat permainan olahraga, misalnya mengurangi waktu atau menamba waktu permainan. Dalam jual-beli juga dapat terjadi perilaku menyolet, seperti mengurangi timbangan, makan 5 kue tetapi hanya bilang makan 3 kue, dan sejenisnya. Jadi, menyolet dapat dilakukan dengan banyak cara untuk mengganti angka yang lebih tinggi atau lebih rendah. Karena itu, *solet* dapat digunakan sebagai padanan *markup*. Kata bentukan dari *solet* adalah *menyolet*, *disolet*, *penyolet*, *soletan*, dan *penyoletan*.

d. Belat = Copy paste

Pada era komputerisasi, orang dimudahkan dalam menulis dan mengedit tulisan. Dalam menulis, seseorang dapat dengan mudah menyalin tulisan dan menempelkan tulisan tersebut di halaman lain atau pada halaman sama di bagian lain. Pekerjaan tersebut disebut salin tempel. Salin tempel ini merupakan pungutan dari *copy paste*. *Copy paste* dalam penggunaan sehari-hari diakronimkan dengan sebutan *copas*. *Copy paste* berasal dari bahasa asing, sehingga perlu dicarikan padanannya dalam bahasa Indonesia. Dalam bahasa Jawa ada kosakata *belat*. *Belat* adalah pekerjaan menyalin sama persis terhadap sesuatu objek dengan cara menempelkan kertas bening-tipis, kertas minyak, kertas kalkir, atau plastik transparan di atas objek yang akan disalin. Oleh karena itu, *belat* dapat digunakan sebagai padanan *copy paste*. Kata bentukan dari *belat* adalah mengebelat, dibelat, belatan, pengebelat, dan pengebelatan.

e. Tacap = Peta capaian = Roadmap

Roadmap secara harfiah diterjemahkan 'peta jalan'. Peta jalan ini sulit dipahami maknanya, sehingga diperlukan padanan yang lebih tepat dan efisien. *Roadmap* digunakan untuk memetakan capaian dari suatu program. Karena itu, padanan yang tepat adalah peta capaian. Peta capaian terdiri atas 2 kata, agar efisien maka frasa tersebut diakronimkan menjadi *tacap*.

f. Bukel = Buku elektronik = ebook dan Modulel = Modul elektronik = emodul

Ebook diterjemahkan buku elektronik. Terjemahan *ebook* menjadi buku elektronik kurang efisien karena terdiri atas 2 kata, sehingga perlu diakronimkan, seperti surat elektronik menjadi surel, pos elektronik menjadi posel. Karena itu, buku elektronik dapat diakronimkan menjadi *bukel* dan modul elektronik menjadi *modulel*. *Emodule* diakronimkan *modulel* agar tidak rancu dengan kata model.

g. Tavis = Peta visual = Storyboard

Tavis adalah sebuah peta visual yang digunakan untuk merancang media pembelajaran, seperti film, animasi, video, dan lain-lain. *Tavis* terdiri atas serangkaian gambar atau sketsa yang disusun dengan urutan tertentu, yang memerikan bagaimana adegan akan terlihat dan berlangsung saat

memasuki proses akhir produksi. *Tavis* merupakan akronim dari peta visual dan padanan dari 'storyboard'. Penggunaan kata *tavis* ada dalam buku yang ditulis oleh Riyanto (Riyanto, 2025).

h. *Tadik* = Pemelajar = *Learner*

Peserta didik adalah orang yang belajar baik di lembaga pendidikan formal maupun nonformal. Peserta didik merupakan padan kata dari pemelajar dan merupakan padanan dari 'learner' dalam bahasa Inggris. Peserta didik sebagai suatu konsep perlu diakronimkan agar menjadi satu kata. Oleh karena itu, peserta didik diakronimkan menjadi *tadik*. Penggunaan kata *tadik* ada dalam buku yang ditulis oleh Riyanto (Riyanto, 2025).

i. *Barmas* = Buku aktivitas dengan ragam mainan sehingga anak senang/sibuk = *Busy book*

Busy book adalah buku yang terbuat dari kain flanel dan di dalamnya berisi berbagai macam mainan yang dapat meningkatkan daya imajinasi dan sensorik anak serta dapat mencegah rasa bosan anak-anak. *Busy book* setiap halamannya berisi berbagai macam aktivitas, seperti mencocokkan gambar, mengenal dan merangkai huruf atau angka, belajar berhitung, dan banyak permainan interaktif lainnya. *Busy book* ini banyak digunakan oleh para orang tua dalam mendidik anak mereka di rumah, para pendidik di PAUD baik buatan guru sendiri maupun beli di toko dengan nama *busy book*. Jadi, *busy book* adalah buku aktivitas dengan ragam mainan sehingga anak senang/sibuk dan diakronimkan menjadi *barmas*. Karena itu, *barmas* diusulkan sebagai kosakata baru bahasa Indonesia.

j. *Parmas* = Papan aktivitas dengan ragam mainan sehingga anak senang/sibuk = *Busy board*

Busy board umumnya dibuat dari papan atau bahan lain yang kokoh dan memiliki berbagai macam elemen dan objek yang dapat digerakkan, diputar, ditekan, atau dijelajahi oleh anak-anak. *Busy board* merupakan permainan kreatif yang memberikan pengalaman bermain yang bermanfaat dan menyenangkan sambil merangsang perkembangan anak-anak. Anak-anak dapat asyik bermain dan sibuk dengan berbagai macam aktivitas yang terdapat di dalamnya. Anak-anak akan sibuk mengutak-atik setiap halaman

sesuai dengan aktivitas yang ada di halaman tersebut. Setiap halaman menyediakan aktivitas yang berbeda-beda sehingga bisa meningkatkan keterampilan dan kreativitas anak. *Busy board* ini banyak digunakan oleh para orang tua dalam mendidik anak-anak di rumah, para pendidik di PAUD baik buatan guru sendiri maupun beli di toko dengan nama *busy board*. Jadi, *busy board* adalah papan aktivitas dengan ragam mainan sehingga anak senang/sibuk dan diakronimkan menjadi *parmas*. Karena itu, *parmas* diusulkan sebagai kosakata baru bahasa Indonesia.

k. Rancikom = Rancangan yang rinci dan komprehensif = Blueprint

Blueprint merupakan suatu rancangan yang rinci dan komprehensif yang memerikan suatu objek atau sistem. *Blueprint* berfungsi sebagai panduan utama dalam proses pengembangan suatu kegiatan. Dalam KBBI Edisi VI daring, *blueprint* diterjemahkan secara harfiah menjadi 'cetak biru'. Untuk memudahkan pemahaman para pengguna perlu dikembangkan kata dari akronim definisi. *Blueprint* adalah rancangan yang rinci dan komprehensif dan diakronimkan menjadi *rancikom*. Karena itu, *rancikom* diusulkan sebagai kosakata baru bahasa Indonesia.

**l. Pilkirting = Keterampilan berfikir tingkat tinggi = HOTS dan
Pilkirren = Keterampilan berfikir tingkat rendah = LOTS**

Keterampilan berpikir tingkat tinggi merupakan adopsi dari 'High Order Thinking Skills (HOTS)'. Keterampilan berpikir tingkat tinggi sebagai suatu konsep terlalu panjang (banyak kata), sehingga perlu diakronimkan agar menjadi satu kata, seperti *samsat*, *hansip*, *humas*, dan lain-lain. Oleh karena itu, keterampilan berpikir tingkat tinggi diakronimkan menjadi *pil-kir-ting* (*pilkirting*). Dengan argumen yang sama berpikir tingkat rendah sebagai antonim dari keterampilan berpikir tingkat tinggi maka berpikir tingkat rendah diakronimkan menjadi *pil-kir-ren* (*pilkirren*).

m. Kata ganti empunya {-ka} dan {-da}

Kata ganti empunya adalah kata ganti yang memiliki fungsi sebagai pengganti milik. Dalam bahasa Indonesia ada kata ganti empunya {-ku}, {-nya}, dan {-mu}. Kata ganti empunya {-ku} digunakan sebagai pengganti milik saya, kata ganti empunya {-mu} digunakan sebagai pengganti milik kamu, dan kata ganti empunya {-nya} digunakan sebagai pengganti milik dia. Kata

ganti empunya untuk mereka dan Anda tidak ada, sehingga dalam pengungkapan milik mereka tetap ditulis milik mereka demikian juga untuk milik Anda. Hal ini dapat mengakibatkan ketidakkonsistenan dan tidak efisien. Karena itu, perlu dikembangkan kata ganti empunya untuk "mereka" dengan kata ganti empunya {-ka} dan "Anda" dengan kata ganti empunya {-da}. Misalnya: milikka, rumahka, temanka, dan lain-lain atau milikda, rumahda, temanda, dan lain-lain. Penggunaan kata ganti {-ka} ada dalam buku yang ditulis oleh Riyanto (Riyanto, 2024).

n. *Madang* = Makan di siang hari dan *Madlam* = Makan di malam hari

Sarapan berasal dari bahasa Jawa dari akar kata sarap yang berarti alas (alas perut/ganjil). Tujuannya agar terhindar dari sakit karena perut kosong. Kata sarap diadopsi ke dalam bahasa Indonesia sebagai padanan makan pada pagi hari. Kata sarap setelah diberi akhiran {-an} menjadi kata benda yang berarti makanan pada pagi hari. Saat ini, makan pada siang hari dipadankan dengan makan siang dan makan pada malam hari dipadankan dengan makan malam. Frasa makan siang dan makan malam melanggar hukum DM karena siang dan malam merupakan kata keterangan bukan objek yang dapat dimakan, sehingga diperlukan kata pengganti.

Dalam bahasa percakapan, makan pada siang hari dapat diucapkan makan di siang hari dan makan pada malam hari dapat diucapkan makan di malam hari. Makan di siang hari terdiri atas 4 kata, agar efisien maka frasa tersebut diakronimkan menjadi *madang*, sedangkan untuk makan di malam hari diakronimkan menjadi *madlam*. Sebagai catatan dalam bahasa Jawa ada kata *madhang* yang artinya 'makan'. *Madhang* berbeda ejaan dengan kata *madang* yang dikenalkan. Jika dipadankan dengan bahasa Inggris maka sarapan = *breakfast*, *madang* = *lunch*, dan *madlam* = *dinner*.

o. *Ceriyat* = Cerita rakyat

Kita sudah mengenal kata *cerpen* (cerita pendek) dan *cerber* atau *cerbung* (cerita bersambung), namun cerita rakyat belum diakronimkan. Cerita rakyat masih terdiri atas 2 kata. Karena itu, perlu dibentuk kosakata baru yang lebih efisien, sehingga penulisan dan pengucapan konsep cerita rakyat dapat menghemat kata dan waktu. Selain itu, juga mudah diucapkan dan diingat. Untuk itu, konsep cerita rakyat perlu diakronimkan. Ada 2 hasil

akronim yang diperoleh, yaitu ceryat dan cerak. Kata cerak sudah ada dalam KBBI Edisi VI Daring yang artinya bicara, sedangkan ceryat belum ada dalam KBBI Edisi VI Daring. Karena itu, frasa cerita rakyat diusulkan dipadankan dengan *ceriyat*. *Ceriyat* yang dipilih bukan ceryat agar lebih mudah diucapkan.

p. *Kabis* = Kaleng biskuit dan *Bukabis* = Bukan kaleng biskuit

Kabis merupakan akronim dari kaleng biskuit dan *bukabis* merupakan akronim dari bukan kaleng biskuit. Ada kebiasaan masyarakat Indonesia memanfaatkan kaleng biskuit yang kosong diisi dengan berbagai macam makanan seperti krupuk, rengginang, kripik, kacang, marning, ikan asin, dan lain-lain. Hal tersebut seringkali mengecoh para tamu atau pembeli. Tradisi seperti itu cocok dipadankan dengan frasa atau kiasan seperti sampul berbeda dengan isinya, tampak luar baik tetapi dalamnya tidak, iklannya tidak sama dengan faktanya, tidak mengatakan apa adanya/sejujurnya, bicaranya tidak sesuai dengan kenyataan, dan yang semakna dengan itu. Hal yang sama berlaku untuk *bukabis*. *Bukabis* lawan kata dari *kabis*, cocok dipadankan dengan sampul sama dengan isinya, tampak luar baik dan dalamnya baik, iklannya sama dengan faktanya mengatakan apa adanya/sejujurnya, bicaranya sesuai dengan kenyataan, dan yang semakna dengan itu. Penggunaan kata *bukabis* ada dalam buku yang ditulis oleh Riyanto (Riyanto, 2024).

q. *Bilat*, *Bili*, *Bicah*, *Bijil*, *Binap*, *Bineg*, *Bipos*, *Bikha*, *Bikhanol*, *Bikhalog*, *Bisikba*, *Silmaan*, dan *Mangun*

Dalam matematika, beberapa konsep terdiri atas 2 kata atau lebih, hal ini menyebabkan tidak efisien dan menyulitkan dalam penulisan rumus, seperti rumus: $H = \text{bilangan bulat } [\dots]$ yang artinya hasil hitung yang diambil hanya bilangan bulat saja, sedangkan kelebihan desimalnya tidak digunakan. Oleh karena itu, agar efisien konsep bilangan bulat diakronimkan menjadi *bilat*, sehingga rumusnya dapat ditulis $H = \text{bilat } [\dots]$. Jadi, *bilat* merupakan padanan bilangan bulat. Dengan cara yang sama, dapat dihasilkan *bili* sebagai padanan bilangan asli, *bicah* sebagai padanan bilangan cacah, *bijil* sebagai padanan bilangan ganjil, *binap* sebagai padanan bilangan genap, *bikha* sebagai padanan bilangan khayal, *bikhanol* sebagai

pengganti bilangan khayal nol, *bikhalog* sebagai padanan bilangan khayal logaritma, *bisikba* sebagai padanan bilangan sinonim kata berbasis angka, *silmaan* sebagai padanan hasil persamaan, dan *mangun* sebagai padanan sama sebangun. Penggunaan kata *bilat*, *bili*, *bicah*, *bijil*, *binap*, *bipos*, dan *bineg* ada dalam buku yang ditulis oleh Riyanto, 2021a; Riyanto, 2021b; Riyanto, 2022a; Riyanto, 2022b; Riyanto, 2022c; Riyanto, 2022d; dan Riyanto, 2022e, sedangkan pemakaian kata *bikha*, *bikhanol*, *bikhalog*, dan *silmaan* ada di buku yang ditulis Riyanto, 2022a; Riyanto, 2022b; Riyanto, 2022c; dan Riyanto, 2022e. Untuk *bisikba* sebagai padanan bilangan sinonim kata berbasis angka, ada dalam Riyanto (2023) ditulis bilangan SKBA.

r. *Gakima* dan *Gasima*

Dalam penulisan segitiga sama kaki yang merupakan padanan segitiga berkaki sama tidak menganut hukum DM. Padahal, dalam penulisan frasa bahasa Indonesia dianut hukum DM, yaitu diterangkan menerangkan. Dengan demikian, frasa sama kaki tidak tepat karena kata "sama" merupakan kata yang menerangkan (M) dan "kaki" merupakan kata yang diterangkan (D). Oleh karena itu, frasa sama kaki perlu disempurnakan menjadi kaki sama, sehingga segitiga sama kaki diubah menjadi segitiga kaki sama. Demikian juga untuk segitiga sama sisi disempurnakan menjadi segitiga sisi sama. Agar kedua konsep mudah dibaca dan ditulis maka segitiga kaki sama diakronimkan menjadi *gakima* dan segitiga sisi sama diakronimkan menjadi *gasima*.

s. *Dikel*

Dikel merupakan teknik pengambilan sampel penelitian dengan cara mengundi kelompok/kelas karena peneliti tidak dapat melakukan pengundian secara individu (acak). Teknik pengundian sampel secara individu dalam literatur disebut '*random sampling*' dan dalam Bahasa Indonesia disebut pengambilan sampel secara acak '*random*'. Dalam penelitian pendidikan seringkali peneliti tidak dapat melakukan pengambilan sampel secara acak (individu) karena kelas sudah ditentukan sebelum dilakukan penelitian dan pihak sekolah tidak mengizinkan untuk dilakukan pengambilan secara acak dalam menentukan kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol. Karena itu, yang dapat dilakukan adalah mengundi kelompok/kelas. Teknik ini belum ada namanya, sehingga perlu diciptakan nama. Nama tersebut adalah *dikel*. *Dikel* merupakan akronim dari pengundian kelompok/kelas. Penggunaan kata *dikel* ada dalam buku yang ditulis oleh Riyanto (Riyanto, 2025).

t. *Sikba, Natur, dan Konni*

Sikba merupakan permainan baru dari bilangan *sikba*, yaitu sinonim kata berbasis angka (Riyanto, 2023). *Natur* adalah permainan naik turun dengan cara menjalankan pion sesuai dengan angka dadu yang dikocok. Naik jika pion terhenti di petak bertuliskan perilaku baik dan turun jika pion terhenti di petak bertuliskan perilaku tidak baik. Permainan ini didaftarkan HKI pada tanggal 2 April 2024. *Natur* merupakan akronim dari naik turun. *Konni* adalah permainan dakon mini yang berfungsi sebagai alat hitung untuk anak usia dini dan menanamkan kesadaran berlalu lintas. Permainan ini didaftarkan HKI pada tanggal 30 Maret 2024. *Konni* merupakan akronim dari dakon mini. *Natur* dan *Konni* sudah dipublikasikan di website riyanto60.com. (Riyanto60.com; 2024).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan kajian diperoleh 40 neologisme, yaitu: *metu, solet, belat, blero, ka, da, bukel, modulel, tacap, tavis, tadik, barmas, parmas, rancikom, matang, madlam, ceriyat, kabis, bukabis, pilkirting, pilkirren, bilat, bili, bicah, bijil, binap, bupos, bineg, bikha, bikhanol, bikhalog, bisikba, silmaan, mangun, gakima, gasima, dikel, ~~sebel~~, sikba, natur, dan konni*. Ke-40 kata tersebut bukan untuk mengganti kata yang sudah ada melainkan untuk menambah kosakata bahasa Indonesia agar kaya sinonim kata. Kata-kata yang dikembangkan lebih mudah diucapkan dan atau lebih mudah dipahami.

Saran

Penulis menyarankan agar para pakar bahasa Indonesia berkarya secara lebih kreatif untuk menghasilkan kosakata baru bahasa Indonesia. Selain itu, para pakar tersebut juga dihimbau untuk menghindari

penggunaan kosakata bahasa asing, dan berusaha untuk mencari padanan kosakata bahasa asing tersebut dalam bahasa Indonesia atau mengadopsi kosakata bahasa daerah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadruss12. 2025. Kajian Etimologis dan Terminologis dalam Konteks Linguistik dan Budaya: Menelusuri Asal Usul dan Makna. <https://ahmadruss12.blogspot.com/2025/02/kajian-etimologis-dan-terminologis.html>. Diunduh 7 Mei 2025.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Kemendikdasmen. 2025. Padanan Istilah (Pasti). <https://pasti.kemdikbud.go.id/home.php>. Diakses 7 Mei 2025.
- Bata, Anselmus 2018. Bahasa Indonesia Punya 127.000 Kosakata, Bahasa Inggris Lebih dari 1 Juta. [Google.com/emp/s/ww](https://www.google.com/emp/s/ww). 10 Desember 2018. Diunduh 3 Desember 2021.
- Chaer, Abdul. 2007. *Leksikologi dan leksikografi Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hutapea, Erwin. 2019. *Utamakan Pemakaian Bahasa Indonesia di Ruang Publik* <https://edukasi.kompas.com/read>. 24 Desember 2019. Diunduh 3 Desember 2021.
- KBBI Lektur. 2025. Arti Kata Terminografi di Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). <https://kbbi.lektur.id/terminografi>. Diakses 7 Mei 2025.
- Kemdikbud. 2023. *Bahasa Indonesia Disetujui Menjadi Bahasa Resmi Sidang Umum* UNESCO. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/11/bahasa-indonesia-disetujui-menjadi-bahasaresmi-sidang-umum-unesco> 21 November 2023). Diunduh, 11 Mei 2025.
- Kemendikdasmen. 2023. KBBI Edisi VI Daring. <https://kbbi.kemendikdasmen.go.id/Beranda/Prakata>. Diakses 15 Januari 2024.
- Keppres No. 57 Tahun 1972. *Keppres tentang Peresmian Berlakunya Ejaan Bahasa Indonesia Yang Disempurnakan*. 16 Agustus 1972.

- Keputusan Kepala Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemdikbudristek, 2021. *Keputusan Kepala Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemdikbudristek, No. 0321/1/BS.00.00/2021. Tentang Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia sudah tidak sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia sehingga perlu diganti.*
- Keputusan Kepala Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemdikbudristek. 2022. *Keputusan Kepala Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemdikbudristek, No. 0424/1/Bs.00.01/2022. Tentang Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan.*
- Kridalaksana, Harimurti. 2000. "Kata: Pemekaran Konsep, Pengembangan Makna". dalam Hasan Alwi, Dendy Sugono, dan A. Rozak Zaidan. *Peny. Bahasa Indonesia dalam Era Globalisasi: Pemantapan Peran Bahasa sebagai Sarana Pembangunan Bangsa*. Jakarta; Pusat Bahasa.
- Kirkpatrick, Andy. 2007. English as the official working language of the Association of Southeast Asian Nations (ASEAN): Features and strategies. *English Today. The International Review of the English Language, 24(2), 27--34.*
- Muslich, Masnus. 2010. *Bahasa Indonesia pada Era Globalisasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Permen Dikbud RI Nomor 50 Tahun 2015. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI tentang Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).*
- Pusat Bahasa. 2005. *Pedoman Umum Pembentukan Istilah*. Edisi tiga. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Putro, Hariyanto R. & Thohari Machmud. 1998. "Bahasa Indonesia, Iptek, dan Era Globalisasi." Kongres Bahasa Indonesia VII, Jakarta, 26—30 Oktober 1998.
- Riyanto. 2021a. *Menghitung akar dengan segitiga pascal dan terkaan*. Sleman: Lakeisha.
- Riyanto. 2021b. *Menghitung cepat dan mudah*. Bengkulu: UPP FKIP UNIB.
- Riyanto. 2022a *Bilangan khayal baru*. Sleman: Lakeisha.
- Riyanto. 2022b. *Cara mudah mencari bilangan teorema terakhir Fermat*.

- Sleman: Lakeisha.
- Riyanto. 2022c. *Keindahan matematika*. Sleman: Lakeisha.
- Riyanto. 2022d. *Matematika kalender*. Sleman: Lakeisha.
- Riyanto. 2022e. *Matematika kreatif*. Sleman: Lakeisha.
- Riyanto. 2023. *Permainan SKBA (Sinonim Kata Berbasis Angka) dan Kreativitas*. Sleman: Lakeisha.
- Riyanto. 2024. *Sebel-MPP: Seluk Beluk Masalah Penelitian Pendidikan*. Sleman: Lakeisha.
- Riyanto. 2025. *Penelitian Produk Pembelajaran (P3): Inovasi metodologi*. Jakarta: Rajawali.
- Riyanto60. 2024. Konni sebagai Alat Hitung untuk Anak Usia Dini. <https://riyanto60.com>. Diunggah 6 April 2024.
- Riyanto60. 2024. Natur untuk mengembangkan karakter, membaca, dan berhitung. <https://riyanto60.com>. Diunggah 6 April 2024.
- Setkab RI. 2023. Bahasa Indonesia Jadi Bahasa Resmi Konferensi Umum UNESCO [https://setkab.go.id/bahasa-indonesia-jadi-bahasa-resmi-konferensi-umum-unesco/21 November 2023](https://setkab.go.id/bahasa-indonesia-jadi-bahasa-resmi-konferensi-umum-unesco/21-November-2023). Diunduh, 7 Mei 2025.
- Sugiyono, 2008. "Pengembangan Kosakata dan Istilah Indonesia." Dalam seminar Bahasa dan Sastra Mabbim-Mastra. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Sugono, Denny (ed). 2005. *Pengindonesian kata dan ungkapan asing*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Sugono, Denny, 2003. *Tuntutan Pengembangan Kosakata*. Makalah ini disampaikan pada Diskusi FBMM, 26 Februari 2003 di *Media Indonesia/Metro TV*.
- Ultimate Education. 2025. Daftar Jumlah Kata dalam Berbagai Bahasa di Dunia, Ternyata. <https://www.ultimateducation.co.id/daftar-jumlah-kata-dalam-berbagai-bahasa-di-dunia-ternyata>. Diunduh 7 Mei 2025.
- Welianto, Ari. & Nailufar, Nibras Nada. 2019. Bahasa Indonesia: Sejarah dan Perkembangannya. <https://www.kompas.com/skola/read/2019/12/25/150000269>. Diunduh 4 Februari 2021.