

REDESAIN KAMUS ONDHÂGGA BÂSA SEBAGAI PEMAHAMAN TINGKATAN BAHASA MADURA BAGI SISWA SMAN 1 BANGKALAN

Nayla Intan Nazwa Oktamevia
Universitas Negeri Surabaya

email: naylaokta003@gmail.com

Received:
08-07-2026
Reviewed:
09-07-2026
Accepted:
09-07-2026

ABSTRAK: Bahasa Madura memiliki sistem tingkatan bahasa (ondhâgga bâsa) yang penggunaannya di kalangan generasi muda cenderung menurun. Penelitian ini bertujuan merancang Kamus Ondhâgghâ Bhâsa sebagai media pembelajaran tingkatan Bahasa Madura bagi siswa SMAN 1 Bangkalan, dilatarbelakangi oleh rendahnya penggunaan tingkatan bahasa tersebut serta kurang menariknya kamus konvensional. Penelitian menggunakan metode Design Thinking melalui tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test. Kamus dirancang dengan gaya visual modern pop art berwarna vibrant (merah, hijau, biru) dipadukan elemen whimsical melalui ilustrasi karakter keluarga, dilengkapi contoh percakapan dan mini games. Hasil rancangan kemudian divalidasi ahli, dengan skor validasi materi 84% dan desain grafis 88,64%. Setelah dinyatakan layak, kamus diujicobakan kepada siswa dan terbukti menarik, mudah dipahami, serta efektif membantu pemahaman tingkatan Bahasa Madura. Kamus ini diharapkan menjadi media pembelajaran inovatif sekaligus mendukung pelestarian Bahasa Madura.

Kata Kunci: Kamus, Ondhâgghâ Bhâsa, Bahasa Madura, Design Thinking, Media Pembelajaran.

ABSTRACT: *Madurese has a speech-level system (ondhâgga bâsa) whose use among younger generations tends to decline. This study aims to design the Ondhâgghâ Bhâsa Dictionary as a learning medium for Madurese speech levels for students at SMAN 1 Bangkalan, motivated by the low use of these speech levels and the limited attractiveness of conventional dictionaries. The research employed the Design Thinking*

method through the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. The dictionary was designed with a modern pop art visual style featuring vibrant colors (red, green, blue) combined with whimsical elements through family character illustrations, complemented with conversation examples and mini games. The resulting design was then validated by experts, obtaining a material validation score of 84% and a graphic design validation score of 88.64%. Once validated, the dictionary was tested on students and proved attractive, easy to understand, and effective in helping them learn Madurese speech levels. The dictionary is expected to serve as an innovative learning medium while supporting the preservation of the Madurese language.

Keywords: Dictionary, Ondhâgghâ Bhâsa, Madurese Language, Design Thinking, Learning Media.

PENDAHULUAN

Pelestarian bahasa daerah menjadi isu penting seiring meningkatnya penggunaan bahasa nasional dan asing di kalangan generasi muda Indonesia. Salah satu wilayah yang masih mempertahankan penggunaan bahasa daerah secara aktif adalah Kabupaten Bangkalan, sebuah kabupaten di Provinsi Jawa Timur (Kemendagri, 2022) yang terletak di Pulau Madura, yang dikenal memiliki budaya lokal dan tradisi kebahasaan yang kuat.

Salah satu aspek yang mencolok dari Kabupaten Bangkalan adalah kuatnya budaya lokal, terutama dalam penggunaan bahasa. Bahasa Madura merupakan bahasa utama yang digunakan oleh penduduk di Bangkalan, dengan ciri khas tersendiri dalam kosakata dan struktur kalimat. Di dalam Bahasa Madura terdapat tingkatan bahasa yang disebut "Ondhâgga Bhâsa," yang membedakan penggunaan bahasa berdasarkan status sosial atau usia lawan bicara (Kristanti & Masyithah, 2025).

Meskipun pembelajaran tingkatan bahasa Madura (Ondhâgga Bâsa) telah menjadi bagian dari kurikulum muatan lokal wajib di Jawa Timur berdasarkan Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014, yang kemudian diperbarui melalui Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 36 Tahun 2024, penggunaan tingkatan bahasa tersebut dalam praktik sehari-hari justru menunjukkan kecenderungan menurun, khususnya di kalangan generasi muda. Penelitian Khoiroh dkk. (2025) menemukan bahwa ragam halus bahasa Madura seperti enggghi-enten dan enggghi-bhunten semakin jarang digunakan oleh generasi muda karena kurangnya pembiasaan dan keteladanan berbahasa dari lingkungan keluarga, di mana orang tua cenderung beralih menggunakan Bahasa Indonesia dengan pertimbangan kepraktisan dan gengsi sosial. Kondisi ini sejalan dengan temuan Raihany (2015) yang menunjukkan bahwa minimnya contoh penerapan tingkatan bahasa dalam keluarga menyebabkan anak-anak dan remaja kesulitan memahami konteks penggunaan tingkatan bahasa yang tepat sesuai lawan bicara, sehingga rentan melakukan kesalahan penerapan dalam interaksi sosial.

Di Bangkalan, pembelajaran tingkatan bahasa Madura di sekolah salah satunya ditunjang oleh kamus Bahasa Madura sebagai media utama. Namun, kamus yang tersedia saat ini umumnya masih berformat buku sederhana tanpa tata letak visual yang menarik, dengan

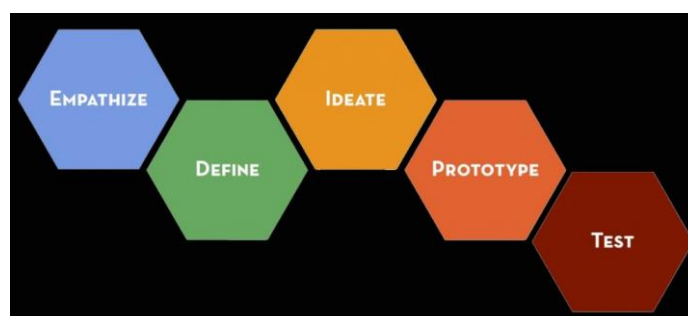
kertas berwarna abu-abu yang berkesan kurang mutakhir. Berdasarkan hasil observasi, kondisi ini membuat banyak pelajar merasa kurang tertarik dan kurang memahami isi materi yang disajikan. Hal ini sejalan dengan sejumlah penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan tampilan visual yang kurang menarik cenderung menurunkan minat belajar siswa, sedangkan media visual yang interaktif dan disertai contoh konkret terbukti dapat meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar.

Oleh karena itu, perancangan Redesain Kamus Ondhâgga Bhâsa ini bertujuan sebagai sarana pemahaman siswa SMAN 1 Bangkalan akan tingkatan bahasa Madura. Diharapkan, upaya ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam pelestarian Bahasa Madura dan meningkatkan minat pelajar dalam mempelajari dan mencintai bahasa daerah mereka.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

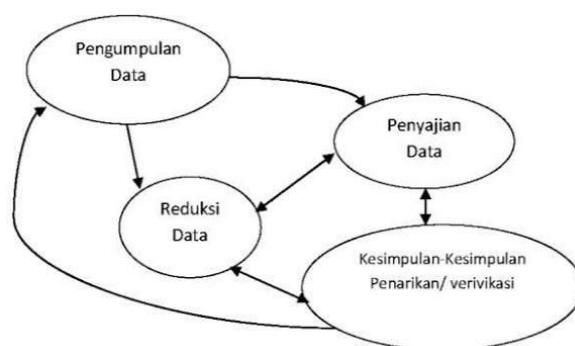
Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (mixed method), yaitu kualitatif deskriptif dan kuantitatif deskriptif, dalam proses pengumpulan datanya. Data dikumpulkan melalui kuesioner kepada siswa SMAN 1 Bangkalan untuk mengidentifikasi kendala dan kebutuhan, wawancara dengan guru Bahasa Madura sebagai ahli materi, validasi ahli materi dan ahli desain grafis, serta kuesioner uji coba produk untuk menilai kesesuaian hasil rancangan dengan kebutuhan pengguna.

Adapun proses perancangan dilakukan menggunakan metode Design Thinking, yang menekankan pemahaman kebutuhan pengguna sebagai dasar penciptaan solusi yang efektif (Kelley & Brown dalam Budi, 2023). Metode ini terdiri atas lima tahap, yaitu Empathize (menggali kebutuhan pengguna melalui observasi, wawancara, dan pengumpulan data), Define (merumuskan permasalahan utama berdasarkan hasil analisis), Ideate (mengembangkan ide dan konsep solusi), Prototype (membuat rancangan awal kamus), dan Test (menguji rancangan kepada pengguna untuk memperoleh umpan balik dan penyempurnaan) (Yulius dkk., 2022).



Gambar 1. Tahapan Design Thinking (Sumber : Marumpa)

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan model analisis data kualitatif Miles dan Huberman (1994), yang terdiri atas tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, untuk mengidentifikasi permasalahan serta kebutuhan pengguna sebagai dasar perancangan.



Gambar 2. Analisis Data Menurut Miles & Huberman (1994) (Sumber: Kompasiana)

KERANGKA TEORETIK

1. Redesain

Redesain didefinisikan sebagai rancangan ulang atau proses merancang kembali suatu produk, sistem, atau media yang sudah ada untuk memperbaiki fungsi maupun tampilannya sesuai kebutuhan yang baru (Kamus Besar Bahasa Indonesia, n.d.).

2. Kamus

Kamus adalah buku atau sumber referensi yang memuat daftar kata atau ungkapan yang disusun secara alfabetis, disertai keterangan mengenai arti, penggunaan, ejaan, atau terjemahannya (Dewandono, 2022).

3. Ondhâgga Bhâsa

Ondhâgga bhâsa merupakan sistem tingkatan bahasa dalam masyarakat Madura yang mengatur pemilihan ragam bahasa berdasarkan hierarki sosial, sebagai bentuk relasi kekuasaan dan penghormatan antarpemutur (Kristanti & Masyithah, 2025).

4. Efektivitas

Efektivitas merujuk pada daya guna dan hasil guna suatu komponen atau media yang diorganisasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, sehingga suatu media dapat dikatakan efektif apabila mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Supriyono, 2014).

5. Bahasa Madura

Bahasa Madura merupakan bahasa daerah yang digunakan oleh etnis Madura sebagai alat komunikasi sehari-hari, yang perlu terus dikembangkan dan dilestarikan sebagai bagian dari kebudayaan daerah (Susetya dkk., 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Emphatize*

Pada tahap *Emphatize*, peneliti menggali permasalahan dan kebutuhan pengguna melalui kuesioner kepada siswa serta wawancara dengan guru Bahasa Madura di SMAN 1 Bangkalan. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa penggunaan tingkatan bahasa Madura di

kalangan siswa masih rendah, dengan 51,9% responden mengaku jarang menggunakannya karena tidak terbiasa (59,5%) dan takut salah dalam penerapannya (58,3%). Selain itu, meskipun 79,5% responden pernah menggunakan kamus Bahasa Madura, sebagian besar jarang menggunakannya dalam pembelajaran (66,7%) karena tampilan kamus dinilai kurang berwarna, minim ilustrasi, dan didominasi teks. Hasil wawancara dengan guru memperkuat temuan tersebut, yang menyatakan bahwa penggunaan tingkatan bahasa Madura di kalangan siswa terus menurun dari tahun ke tahun. Berdasarkan temuan ini, mayoritas responden mengharapkan kamus yang lebih modern, berwarna, dan dilengkapi ilustrasi sebagai dasar kebutuhan dalam tahap perancangan selanjutnya.

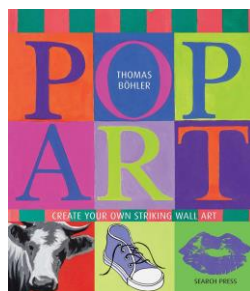
2. Define

Pada tahap *Define*, hasil temuan dari tahap *Empathize* dianalisis dan dirumuskan menjadi konsep dasar perancangan. Materi pesan disusun berdasarkan teori Ondhâgga Bhâsa, yang meliputi tiga tingkatan bahasa Madura, yaitu Enjâ'-Iyâ (rendah), Engghi-Enten (menengah), dan Engghi-Bhunten (halus) (Sofyan, 2008). Permasalahan utama yang teridentifikasi meliputi dominasi teks tanpa dukungan visual yang memadai, rendahnya minat literasi siswa terhadap teks panjang, serta minimnya contoh kontekstual dalam kamus konvensional. Berdasarkan temuan tersebut, dirumuskan strategi perancangan berupa penyusunan tata letak yang lebih terstruktur, penggunaan warna dan hierarki visual, penambahan ilustrasi pendukung, penyajian contoh percakapan sehari-hari, serta penambahan mini games sebagai latihan interaktif. Judul "Ondhâgga Bhâsa" dipilih untuk merepresentasikan isi kamus, dengan produk berupa buku kamus interaktif berukuran A5 sebanyak 73 halaman.

3. Ideate

Pada tahap *Ideate*, hasil rumusan dari tahap *Define* dikembangkan menjadi konsep visual dan konten kamus melalui proses eksplorasi kreatif berikut:

a. Sumber Inspirasi



Gambar 3. Referensi Desain Pop Art (Sumber: Pinterest)

- Modern Pop Art
Gaya desain dengan bentuk geometris dan komposisi ekspresif dipilih untuk mengubah kesan kamus dari formal dan monoton menjadi lebih modern dan menarik bagi siswa SMA.



Gambar 4. Referensi Desain Whimsical (Sumber: Pinterest)

- Whimsical
Elemen visual yang ringan dan menyenangkan diterapkan untuk menciptakan pengalaman membaca yang santai dan tidak kaku, guna meningkatkan minat literasi siswa yang tergolong rendah.

b. Warna



Gambar 5. Warna Utama Buku Kamus Ondhâgghâ Bâsa (Sumber: Nayla Intan, 2026)

Warna yang digunakan didominasi warna cerah namun dilembutkan (soft) untuk menciptakan kesan energik sekaligus tetap nyaman dibaca dalam durasi yang panjang.

c. Tipografi

Cooper BT
Montserrat

Gambar 6. Typeface Cooper BT & Montserrat (Sumber: Figma)

Kamus hasil perancangan ini menggunakan dua jenis huruf, yaitu Cooper BT untuk judul dan Montserrat untuk sub judul serta isi teks, guna membangun hirarki visual yang jelas tanpa mengurangi keterbacaan.

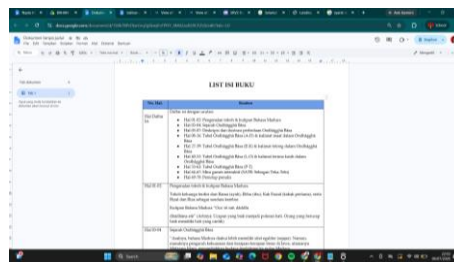
d. Gaya Ilustrasi



Gambar 7. Ilustrasi pada Buku Kamus Ondhâgghâ Bâsa (Sumber: Nayla Intan, 2026)

Ilustrasi menampilkan karakter orisinal penulis. Tokoh karakter pada kamus ini berupa satu keluarga (Rama, Ebhu, Kak Faizal, Rizal, dan Riza) untuk menggambarkan penerapan tingkatan bahasa Madura dalam interaksi sehari-hari secara komunikatif.

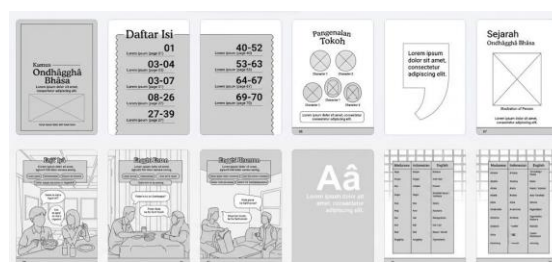
e. Isi Konten



Gambar 8. Isi Konten pada Buku Kamus Ondhâgghâ Bâsa (Sumber: Nayla Intan, 2026)

Langkah selanjutnya adalah penataan konten yang disusun secara terstruktur ke dalam sebuah tabel acuan. Tabel acuan tersebut mencakup dua kolom utama, yaitu nomor halaman dan konten, yang memuat susunan materi mulai dari pengenalan tokoh dan kutipan Bahasa Madura, sejarah ondhâgghâ bhâsa, deskripsi perbedaan tingkatan bahasa, tabel kosakata berdasarkan urutan abjad, contoh kalimat maaf, tolong, dan terima kasih pada tiap tingkatan bahasa, hingga mini games interaktif SATE (Selingan Teka-Teki) sebagai media evaluasi, dan diakhiri dengan penutup penulis.

f. Eksplorasi Layout



Gambar 9. Eksplorasi Layout (Sumber: Nayla Intan, 2026)

Layouting buku dilakukan menggunakan Adobe Photoshop, dimulai dari eksplorasi referensi hingga penyusunan tata letak akhir.

4. Prototype

Perancangan ini kemudian dilanjutkan dengan tahap Prototype (Hasil akhir perancangan) yaitu penerapan visualnya dalam buku Kamus Ondhâgghâ Bâsa.

a. Media Utama



Gambar 10. Cover Buku (Sumber: Nayla Intan, 2026)

Cover buku Kamus Ondhâgghâ Bâsa dirancang dengan pendekatan minimalis. Ilustrasi objek berbentuk susunan layer pada sampul depan digunakan sebagai representasi visual dari konsep tingkatan bahasa (Ondhâgghâ Bâsa) yang menjadi fokus utama isi kamus. Selain itu, penggunaan warna pada sampul disesuaikan dengan color palette yang telah ditetapkan agar tercipta konsistensi visual serta memperkuat identitas desain buku. Cover dicetak dengan bahan hard cover laminasi glossy dan jilid buku menggunakan lem.



Gambar 11. Mockup Cover dan Daftar Isi (Sumber: Nayla Intan, 2026)

Berikut merupakan bagian daftar isi kamus Ondhâgghâ Bâsa. Berisi pengenalan tokoh, sejarah, serta penjelasan tingkatan bahasa Madura.



Gambar 12. Mockup Halaman Pengenalan Tokoh dan Contoh Percakapan(Sumber: Nayla Intan , 2026)

Pengenalan tokoh pada kamus yang akan menjadi objek contoh bagi pembaca dalam memahami perbedaan tiap tingkatan bahasa. Pada halaman contoh percakapan diikuti dengan penjelasan perbedaan tingkatan Bahasa Madura dari tingkatan rendah, menengah, hingga tinggi.



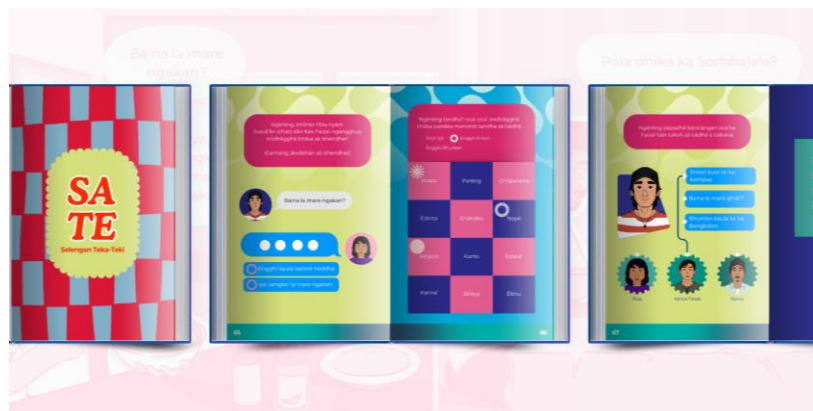
Gambar 13. Mockup Halaman Kosakata Ondhâgghâ Bâsa (Sumber: Nayla Intan, 2026)

Berisikan materi utama dari kamus tingkatan bahasa, yaitu kumpulan kosakata ondâgghâ bâsa. Penggunaan warna pada tabel mengikuti color palette yang sudah ada, namun untuk mempermudah pembaca memahami tingkatannya maka warna tabel dibuat berurutan dari warna paling muda ke warna paling tua (sejalan dengan urutan tingkatan bahasa dari rendah-tinggi). Kemudian dilakukan penerapan element ikon sebagai pembeda label tingkatan bahasa (geometri bergerigi: rendah, lingkaran dengan bulat di tengah: menengah, lingkaran sempurna: tinggi). Sistem gradasi warna dan ikon geometri sebagai label tingkatan bahasa akan digunakan untuk abjad A-T.



Gambar 14. Mockup Halaman Contoh Kalimat Sehari-hari (Sumber: Nayla Intan, 2026)

Halaman ini dibuat sebagai pembatas sekaligus konten selipan di setiap empat abjad kosakata tingkatan bahasa. Tujuannya agar pembaca mendapatkan jeda dalam memahami isi kosakata sekaligus sebagai materi tambahan yang berisikan penggunaan kalimat maaf, tolong, terima kasih sesuai kaidah tingkatan bahasa Madura.



Gambar 15. Mockup Halaman Mini Games SATE: Selingan Teka-teki (Sumber: Nayla Intan, 2026)

Ditujukan sebagai bahan evaluasi bagi pembaca dalam memahami isi materi yang ada di kamus ini. Berisikan soal seputar tingkatan bahasa yang dikemas dalam permainan ringan dan interaktif.



Gambar 16. Mockup Halaman Penutup Penulis (Sumber: Nayla Intan, 2026)

Pada dua halaman terakhir, penulis menyelipkan narasi akan keresahan nya yang menjadi latar belakang dari dilakukannya perancangan redesain Kamus Ondhâgghâ Bâsa serta memberikan latar belakang pendidikan dan kontak dari penulis.

b. Media Pendukung

Selain media utama berupa Kamus Ondhâgghâ Bâsa, dirancang pula beberapa media pendukung yang berfungsi sebagai peningkat efektivitas dan fungsi dari media utama.

**Gambar 17.** Mockup Pembatas Buku (Sumber: Nayla Intan, 2026)

Pembatas buku dipilih sebagai media pendukung karena memiliki fungsi yang selaras dengan media utama berupa buku kamus. Selain membantu pembaca menandai halaman terakhir yang dibaca, pembatas buku juga dirancang sebagai media pengingat (reminder) melalui kutipan-kutipan singkat dalam Bahasa Madura.

**Gambar 18.** Mockup Stiker Buku (Sumber: Nayla Intan, 2026)

Stiker dipilih sebagai media pendukung untuk memperkenalkan ungkapan dan kutipan Bahasa Madura yang dikemas dengan visual yang modern dan trendy. Berdasarkan hasil wawancara dengan ahli materi, salah satu penyebab siswa enggan menggunakan tingkatan Bahasa Madura adalah rasa gengsi. Oleh karena itu, stiker ini dirancang agar siswa dapat mengekspresikan identitas suku Madura dengan bangga.

5. Test

Pada tahap ini dilakukan pengujian melalui validasi ahli materi, validasi ahli desain grafis, dan uji testing pada target pembaca.

Tabel 1. Indikator Penilaian

Skor	Persentase (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	0-25	Sangat Kurang	Perlu Revisi
2	26-50	Kurang	Perlu Revisi
3	51-75	Baik	Tidak Perlu Revisi
4	76-100	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

a. Validasi Materi

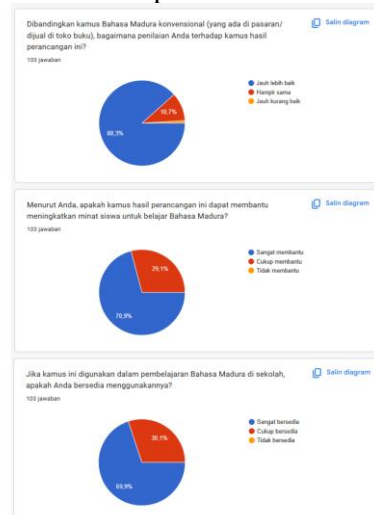
Berdasarkan hasil validasi ahli materi, persentase kelayakan yang diperoleh sebesar 84,09%. Berdasarkan kriteria kualitas penilaian, hasil tersebut termasuk dalam kategori Sangat Baik (76–100%), sehingga media yang dirancang dinyatakan layak digunakan dan tidak memerlukan revisi.

b. Validasi Materi

Berdasarkan hasil validasi ahli desain grafis, diperoleh persentase sebesar 88,64%. Berdasarkan kriteria kualitas penilaian, hasil tersebut termasuk dalam kategori Sangat Baik (76–100%), sehingga desain Kamus Ondhâgghâ Bâsa dinyatakan layak digunakan dan tidak memerlukan revisi.

c. Uji Testing

Berdasarkan hasil testing, mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap Kamus Ondhâgghâ Bâsa. Responden menilai tampilan visual, ilustrasi, warna, dan tata letak sudah menarik serta memudahkan pemahaman materi.



Gambar 19. Hasil Uji Testing (Sumber: Nayla Intan, 2026)

Sebanyak 88,3% responden menilai kamus ini lebih baik dibandingkan kamus konvensional, 70,9% menyatakan kamus sangat membantu meningkatkan minat belajar, dan 69,9% sangat bersedia menggunakannya dalam pembelajaran. Dengan demikian, Kamus Ondhâgghâ Bâsa dinilai efektif sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan perancangan Kamus Ondhâgghâ Bhâsa sebagai media pembelajaran tingkatan Bahasa Madura bagi siswa SMAN 1 Bangkalan menggunakan metode Design Thinking. Kamus dirancang berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan kuesioner yang menunjukkan rendahnya penggunaan tingkatan Bahasa Madura serta kurang menariknya kamus konvensional. Hasil validasi ahli materi, ahli desain grafis, dan hasil uji testing pada Siswa SMAN 1 Bangkalan menilai kamus ini lebih baik dibandingkan kamus konvensional, sehingga Kamus Ondhâgghâ Bhâsa dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai kebutuhan siswa.

Pengembangan Kamus Ondhâgghâ Bhâsa selanjutnya disarankan tidak hanya terbatas pada media cetak, tetapi juga dikembangkan dalam bentuk kamus digital agar lebih mudah diakses. Versi digital dapat dilengkapi dengan penjelasan kosakata dalam Bahasa Indonesia, contoh penggunaan, serta fitur audio untuk membantu memahami pelafalan kosakata Bahasa Madura bagi khalayak yang lebih luas.

REFERENSI

- Adriani Kala'lembang, Lilis Widayanti, Widya Adharyanty Rahayu, Suastika Yulia Riska, Yudistira Arya Sapetra (2021). *Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva*.
- Badan Informasi Geospasial. (2024). *Data jumlah pulau Indonesia*. Diakses dari <https://sipulau.big.go.id>
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and conducting mixed methods research* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Dedih Nur Fajar Paksi (2021). *Warna dalam Dunia Visual*.

- Hemas Haryas Harja Susetya, Ifatul Mardiyah, Halimatus Zahro (2020). Keunikan Reduplikasi Bahasa Madura dalam Dialek Probolinggo.
- Hilman, J. (2020). PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU BERJUDUL “BILLY DAN DUNIA PERMEN.
- Hikmawati, F. (2017). Metodologi Penelitian.
- Intan Octano Budi (2023). Redesain Konten Instagram Interaktif Sebagai Media Promosi Seblak Dapur Mini.
- Kementerian Dalam Negeri Republik Indonesia. (2022). Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 100.1.1-6117 Tahun 2022 tentang Pemberian dan Pemutakhiran Kode, Data Wilayah Administrasi Pemerintahan, dan Pulau.
- Khusnul Khotimah (2020). Perancangan Buku Ilustrasi “Sakera Melwan Corona” Sebagai Media Edukasi Kesehatan untuk Anak Usia 10-12 Tahun di Kabupaten Pasuruan.
- Kristanti Ayuanita & Masyithah Maghfirah Rizam (2025). Relasi Kuasa dalam Ondhâgghâ Bâsa pada Masyarakat Madura.
- Lisa Rahmadhani Siregar, Robby Reyhan Chandra, Sari Annisa Siregar, Sahkholid Nasution (2020). Analisis Penggunaan Kamus Online Al-Ma’any untuk Pengembangan Kosakata Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Maharsi, .: I. (2016). ilustrasi. Badan Penerbit ISI Yogyakarta
- Murdiyanto, E. (2020). Metode Penelitian Kualitatif. Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat UPN “Veteran” Yogyakarta Press.
- Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 tentang Mata Pelajaran Bahasa Daerah sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah..
- Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 36 Tahun 2024 tentang Mata Pelajaran Bahasa Daerah sebagai Muatan Lokal Wajib Kurikulum Merdeka pada Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Atas, Sekolah Menengah Kejuruan, dan Pendidikan Khusus.
- Raihany, A. (2015). Pergeseran Penggunaan Bahasa Madura di Kalangan Anak-Anak Sekolah Dasar Negeri di Desa Pangarangan Kecamatan Kota Sumenep. Nuansa, 12(1), 47–74.
- Saiful Fuad, Imam Asrori dan Moh Ahsanuddin (2020). Pengembangan Kamus Bergambar Bahasa Arab untuk Siswa Kelas I, II, III Madrasah Ibtidaiyah.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Swandawidharma, Y. E. (2016). Perancangan Buku Ilustrasi Karakter Jajanan Tradisional Khas Surabaya Dengan Teknik Vektor Guna Meningkatkan Minat Anak Pada Produk Lokal.

Thejahanjaya, D. (2022). PENERAPAN PSIKOLOGI WARNA DALAM COLOR GRADING.

Tutik Haryani & Yulia Yustha (2021). Pengembangan Kamus Bergambar Anak Dwibahasa (Dayak Ma'anyan-Inggris) dalam Pembelajaran Muatan Lokal.

Vivit Erisa (2020). Pengembangan Kamus Mini Kumpulan Rumus Bangun Ruang untuk Siswa Tingkat SMP/MTs.

Witabora, J. (2012). PERAN DAN PERKEMBANGAN ILUSTRASI.

Wiranto Aji Dewandono (2020). Leksikologi dan Leksikografi dalam Pembuatan Kamus.

Yudhistira (2021, 24 Maret). Jenis Jenis Kamus Retrieved from Narabahasa: https://narabahasa.id/artikel/linguistik-terapan/perkamusan/jenis-jenis-kamus/?utm_source

Yulius, R., Nasrullah, M. F., Sari, D. K., & Alban, M. A. (2022). Design Thinking: Konsep dan Aplikasinya. Eureka Media Aksara.

Zabarrekha Assidiq, M. (2023). Tipografi: Pengertian, Elemen, Fungsi, Klasifikasi dan Tips Penggunaan.