



Pemanfaatan *crossword accounting puzzle* untuk memperkaya kosakata Bahasa Inggris pada siswa SMK Negeri Temayang, Bojonegoro

Chyntia Heru Woro Prastiwi✉, Meiga Ratih Tirtanawati, Muhammad Sholehuddin
Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan PGRI Bojonegoro, Bojonegoro, Indonesia

✉ chyntia_heru@ikipgribojonegoro.ac.id

 <https://doi.org/10.31603/ce.4454>

Abstrak

Lulusan SMK program keahlian akuntansi memerlukan penguasaan Bahasa Inggris agar mereka memiliki keunggulan kompetitif dan siap memasuki dunia kerja. Akan tetapi, selama ini pembelajaran Bahasa Inggris di kelas Akuntansi SMK Negeri Temayang, Bojonegoro masih fokus pada *general skills* yang kurang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Akibatnya, siswa-siswi kurang memahami istilah asing yang terdapat pada laporan keuangan. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan *English vocabulary* melalui *crossword accountazzle (accounting puzzle)* berupa *game* dan desain. Dengan terlibat aktif dalam *crossword puzzle game* serta mendesain secara sendiri *English puzzle for accounting* dengan menggunakan *free online tools*, para siswi mampu memperkaya *English vocabulary* di bidang Akuntansi. Di akhir kegiatan pengabdian ini, dihasilkan 16 *puzzle* Akuntansi yang dapat dimanfaatkan sebagai media belajar Bahasa Inggris.

Kata Kunci: *Crossword accountazzle; English vocabulary; Akuntansi; SMK*

The use of crossword accounting puzzle to enrich the English vocabulary of the students of SMK Negeri Temayang, Bojonegoro

Abstract

Graduates of the accounting vocational High School need mastery of English in order to have a competitive advantage and be ready to enter the world of work. However, so far, learning English in the Accounting class at SMK Negeri Temayang, Bojonegoro is still focused on general skills that are not in accordance with the needs of the world of work. As a result, students do not understand foreign terms contained in financial statements. This service activity aims to increase English vocabulary through crossword accounting puzzles in the form of games and designs. By actively engaging in crossword games and designing their own English puzzles for accounting using free online tools, students can enrich their English vocabulary in Accounting. At the end of this service activity, 16 accounting puzzles were produced that can be used as English learning media.

Keywords: *Crossword accountazzle; English vocabulary; Accounting; Vocational high school*

1. Pendahuluan

SMK Negeri Temayang yang terletak di Kecamatan Temayang, Kabupaten Bojonegoro, Provinsi Jawa Timur telah berdiri sejak 5 Juli 2005 dan telah diresmikan oleh pemerintah dengan SK 188/392/KEP/4.12.12/2005. Lembaga pendidikan formal ini memiliki 4 program keahlian, antara lain: 1) Teknik Elektronika Industri, 2) Teknik Komputer dan

Jaringan, 3) Teknik Kendaraan Ringan Otomotif, 4) Akuntansi dan Keuangan Lembaga. SMK ini juga memiliki kelengkapan infrastruktur salah satunya yaitu 2 ruang laboratorium komputer dan sebanyak 85 komputer serta 2 server utama dan 2 server cadangan.

Meskipun Akuntansi dan Keuangan Lembaga merupakan jurusan yang baru dibuka di SMK Negeri Temayang, para peminatnya setiap tahun semakin bertambah dan jumlah lulusan yang terserap di Dunia Usaha dan Industri (DUDI) cukup banyak. Perdana (2019) menyatakan bahwa keterserapan lulusan SMK dalam memenuhi kebutuhan DUDI masih belum maksimal karena belum ada keselarasan antara kompetensi yang diajarkan di SMK dengan kebutuhan DUDI. Salah satu kompetensi yang diminta beberapa DUDI adalah kemampuan berbahasa asing, dalam hal ini Bahasa Inggris. Untuk meningkatkan keterserapan lulusan, jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga perlu membekali siswi dengan kemampuan Bahasa Inggris Akuntansi agar mereka lebih kompeten dibidangnya dan memiliki nilai kompetitif di dunia kerja. Selama ini pembelajaran Bahasa Inggris di jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga masih bermuatan materi *general skills* sesuai acuan dari Kementerian Pendidikan. Akan tetapi, dunia kerja yang menuntut kesiapan kerja yang spesifik dibidangnya memberikan implikasi akan perlunya penguasaan Bahasa Inggris dibidang Akuntansi.

Materi Akuntansi meliputi mengolah, membuat, melaporkan, dan menyusun sebuah laporan keuangan. Di dalam laporan keuangan terdapat banyak rekening yang sering kali disampaikan dalam Bahasa Inggris. Hubungan erat antara Bahasa Inggris dengan Akuntansi sangat tampak ketika ada rekening-rekening dalam laporan keuangan sebuah perusahaan yang menggunakan Bahasa Inggris, misalnya: *cash, debit, credit, capital, supply, product, cost, goodwill*, dan lain-lain. Selain itu, Akuntansi juga memiliki istilah-istilah asing yang saling berhubungan seperti *term bonds, serial bonds, available for sale, trading, held to maturity, treasury bonds, bonds outstanding method, organization cost, internally generated, franchises, franchise fee revenue, cash flow*, dan lain-lain.

Melalui penguasaan Bahasa Inggris, maka seorang akuntan akan semakin mudah mengerjakan sebuah pekerjaan atau laporan keuangan sebuah perusahaan yang di dalamnya terdapat akun-akun berbahasa Inggris. Akun-akun berbahasa Inggris dalam sebuah laporan keuangan berbeda sekali dengan arti yang terdapat pada kamus Bahasa Inggris yang digunakan sehari-hari. Bidang Akuntansi memiliki istilah-istilah khusus yang standar dan spesifik, yang terkadang berbeda dengan istilah Bahasa Inggris lainnya yang digunakan secara umum. Istilah akuntansi yang benar haruslah sesuai dengan *International Accounting Standards* – Standar Akuntansi yang diakui secara Internasional.

Bahasa Inggris adalah bahasa asing yang bisa dipelajari dari berbagai sumber termasuk dari lagu, film, buku, video, maupun dari *game* seperti *crossword puzzle* atau teka-teki silang. Belajar Bahasa Inggris untuk Akuntansi dapat dimulai dari hal kecil terlebih dahulu yaitu mulai dari kata-kata yang sering kita temui dan gunakan (Nunan, 2003) seperti mencoba menyelesaikan *Crossword Puzzle* tentang Akuntansi (Indonesia-Inggris). *Crossword Puzzle* merupakan sebuah permainan yang dilakukan dengan cara mengisi *space* kosong dengan huruf-huruf tertentu yang membentuk suatu kata berdasarkan instruksi yang diberikan dalam bentuk posisi horizontal atau vertikal (Nafi & Sulisty, 2014; Ali & Endryansyah, 2015). *Crossword puzzle* dapat menjadi salah satu bentuk *memory task* yang merupakan teknik untuk mengingat kosakata atau *vocabulary* (Thornbury, 2002). Strategi ini juga merupakan bagian dari penerapan *active learning*

model dimana siswa akan tetap aktif dan interaktif selama pembelajaran (Wijiastuti, 2013; Muhtarom et al., 2016)

Hubungan Bahasa Inggris dan Akuntansi sangat erat dan penting demi kesuksesan belajar serta bekerja para siswi jurusan Akuntansi di SMK Negeri Temayang, Bojonegoro. Sebagai calon akuntan, apalagi yang memiliki obsesi bekerja sebagai akuntan di perusahaan asing, maka wajib sifatnya untuk mempelajari Bahasa Inggris untuk Akuntansi secara lebih mendalam agar mendapat kemudahan ketika menghadapi rekening-rekening pada laporan keuangan yang menggunakan Bahasa Inggris. Oleh karena itu, kegiatan PKM ini bertujuan meningkatkan *English Vocabulary* para siswi kelas XI jurusan Akuntansi, SMK Negeri Temayang, Bojonegoro melalui *Crossword Accountazzle*.

2. Metode

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di SMK Negeri Temayang yang terletak di Jl. Raya Temayang Km.26 Kecamatan Temayang, Kabupaten Bojonegoro, Provinsi Jawa Timur. Pada tanggal 23 Januari 2020, Tim PKM yang terdiri dari 2 dosen program studi Pendidikan Bahasa Inggris dan 1 dosen dari Pendidikan Bahasa Indonesia melaksanakan kegiatan PKM ini selama 4 jam mata pelajaran Bahasa Inggris (jam 08.30-11.30), dengan melibatkan total 16 siswi SMK Negeri Temayang kelas XI Program Keahlian Akuntansi. Kegiatan yang dilakukan dengan mengambil *setting* laboratorium komputer ini membutuhkan jaringan internet untuk membuat *clue puzzle* dengan cara membuka laman *website* tentang istilah Akuntansi dalam Bahasa Indonesia-Inggris. Mereka juga membutuhkan koneksi internet untuk mendesain *puzzle* akuntansi. Dengan akses satu komputer per siswi, mereka akan mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas kelompok maupun individu dalam PKM ini.

Tahapan pelaksanaan program kerja PKM tentang *Crossword Accountazzle game* dan desain ini meliputi:

- a. Mengenalkan *Crossword Accountazzle Game* kepada siswi kelas XI Akuntansi.
- b. Membagi siswi untuk berkelompok secara berpasangan dan mendistribusikan satu lembar *puzzle* kepada tiap kelompok.
- c. Mengarahkan siswi untuk mencari referensi jawaban *puzzle* di internet dengan memasukkan *clue* "istilah Akuntansi Indonesia-Inggris", sebagai contoh www.akuntansilengkap.com.
- d. Menentukan pemenang *game* berdasarkan kelompok yang pertama kali berhasil menyelesaikan *puzzle* dengan benar.
- e. Menginstruksikan dan membimbing tiap siswi untuk membuat desain *English Puzzle* untuk Akuntansi dengan membuka laman *website*.
- f. Meminta siswi saling bertukar *file doc puzzle* melalui *whatsapp*. Siswi yang berhasil menjawab *puzzle* rekannya dengan benar dinyatakan sebagai pemenang *game* ini.
- g. Menginstruksikan siswi untuk mengirimkan *file doc puzzle* kepada Tim PKM melalui *whatsapp*.

3. Hasil dan Pembahasan

Secara garis besar, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini memiliki 2 kegiatan utama. Sedangkan tujuan akhirnya yaitu siswi mampu menghasilkan 16 desain *English Puzzle* untuk Akuntansi. Kegiatan utama tersebut adalah:

3.1. Pengenalan game *English puzzle* untuk akuntansi

Di awal pertemuan, Tim PKM menjelaskan pentingnya Bahasa Inggris bagi seorang akuntan, terutama jika mereka berkeinginan untuk melamar pekerjaan sebagai akuntan di perusahaan setelah lulus dari SMK. Kemudian Tim PKM membagi para siswi menjadi beberapa kelompok secara berpasangan dan mendistribusikan selembar kertas berisikan *English Puzzle* untuk Akuntansi kepada tiap kelompok sebagaimana yang ditunjukkan pada [Gambar 1](#). Untuk menyelesaikan *game* ini, para siswi diminta untuk membuka *google* di komputer masing-masing dengan memasukkan *clue* "istilah Akuntansi bahasa Inggris". Pemenang dalam *game* ini adalah tim yang pertama kali mampu mengisi *puzzle* dengan benar dan tepat.



Gambar 1. Penjelasan *crossword accountazze game*

3.2. Pelatihan teknik mendesain *English puzzle* untuk akuntansi

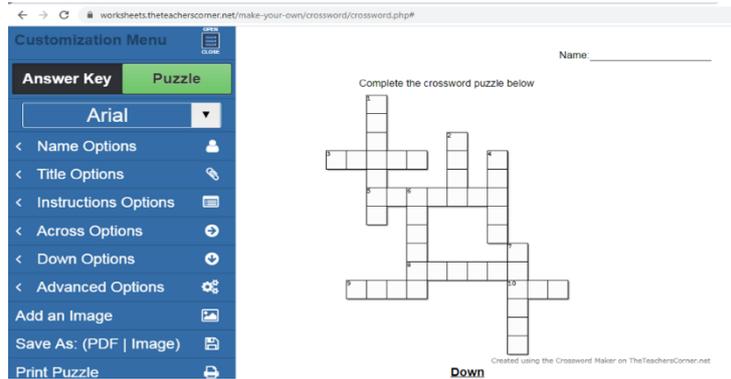
Tim PKM menginstruksikan para siswi untuk membuka laman ([link](#)). Tampilan laman pertama di link tersebut tepatnya seperti [Gambar 2](#).



Gambar 2. Tampilan laman awal *free online tool* untuk membuat *puzzle*

Laman tersebut yang menyediakan *free online tools* untuk membuat *puzzle*. Para siswi diajarkan cara-cara untuk: a) memasukkan *title* (nama tiap siswi) dan *instruction* (*complete the crossword puzzle below*), b) mengisi *clue* (Bahasa Indonesia) dan *words* (Bahasa Inggris), masing-masing sebanyak 15 kata, c) memilih *font* huruf tampilan *puzzle*, d) memilih istilah *Across/Down* atau *Horizontal/Vertikal*, e) mengeklik "*make crossword*"

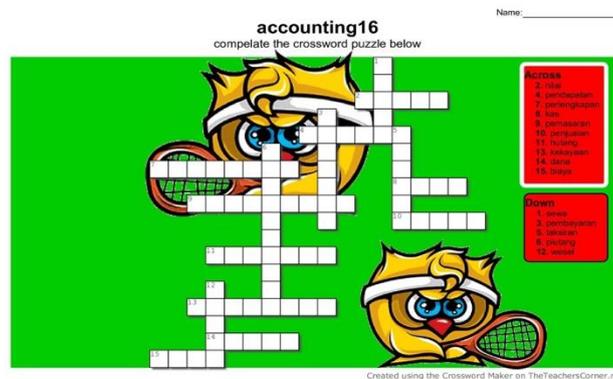
puzzle". Pada laman kedua (Gambar 3), para siswi berlatih untuk mengotak-atik *customization menu* untuk mendapatkan *design puzzle* yang disukai. Mereka dapat menentukan desain judul, instruksi, *across*, *down*, serta menambahkan gambar.



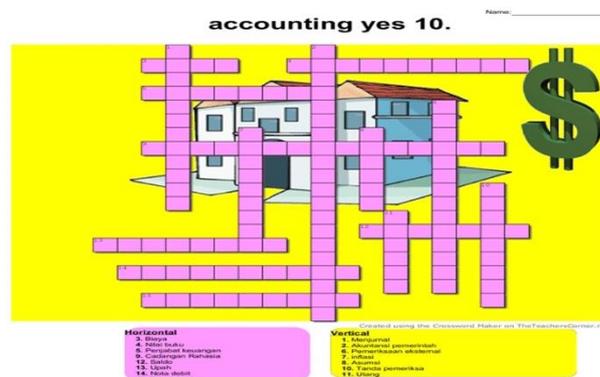
Gambar 3. Tampilan laman kedua *free online tool* untuk mendesain *puzzle*

3.3. Hasil kegiatan PKM

Total 16 desain *puzzle* telah dibuat oleh para siswi SMK Kelas XI jurusan Akuntansi. Gambar 4 dan Gambar 5 merupakan contoh-contoh *English Puzzle* untuk Akuntansi yang telah mereka desain.



Gambar 4. *English Puzzle for Accounting* oleh Sofiyatul Mahmudah



Gambar 5. *English Puzzle for Accounting* oleh Nadia Amanda

Melalui kegiatan PKM ini, 16 siswi jurusan Akuntansi mampu mendesain *English Puzzle for Accounting* (Gambar 6). Mereka telah memahami dan mempraktikkan bagaimana cara untuk: a) memasukkan *words* dan *clues puzzle*, b) memberi warna *background puzzle*, c) menentukan ukuran kotak *puzzle*, d) meletakkan *clue puzzle* baik itu horizontal

maupun vertikal, e) memberikan gambar *background puzzle*, f) menyembunyikan jawaban *puzzle*, g) menentukan *font size* huruf judul, instruksi, dan *cell*, h) memilih *border style*. Selain itu, dengan membuat sendiri *English Puzzle for Accounting*, para siswi secara otomatis belajar *English Vocabulary* terhadap istilah-istilah Akuntansi karena mereka harus membaca terlebih dahulu istilah Akuntansi dalam Bahasa Indonesia-Inggris sebelum meng-*input words* dan *clues* untuk mendesain *puzzle*. Ketika para siswi terlibat dalam *game* mengisi *puzzle*, mereka juga harus mencari jawaban dengan membaca beberapa referensi di internet. Proses-proses yang terjadi dalam *Crossword Accountazzle game* dan desain seperti membaca referensi dan meng-*input clues* dan *words* di *puzzle* mampu memperkaya *Vocabulary Mastery* para siswi kelas XI jurusan Akuntansi SMK Negeri Temayang, Bojonegoro terhadap istilah-istilah Bahasa Inggris di bidang Akuntansi.

4. Kesimpulan

Melalui *Crossword Accountazzle game* dan desain, kegiatan PKM ini mampu meningkatkan *English Vocabulary* tentang Akuntansi para siswi kelas XI jurusan Akuntansi di SMK Negeri Temayang, Bojonegoro, Jawa Timur. Dengan terlibat aktif dalam *Crossword Accountazzle game* serta mendesain sendiri *English Puzzle* untuk Akuntansi, para siswi mengenal dan memahami lebih baik istilah-istilah rekening dalam laporan keuangan yang disajikan dalam Bahasa Inggris. Akan tetapi, kegiatan PKM ini juga memiliki keterbatasan terkait teknologi dan literasi digital para siswa maupun Tim PKM. Bagi pihak SMK, khususnya guru Bahasa Inggris untuk kelas Akuntansi, sangat disarankan untuk menggunakan *Crossword Accountazzle* secara berkala atau sebagai program mingguan demi meningkatkan *English competence* para siswa-siswi SMK jurusan Akuntansi sehingga mereka memiliki keunggulan kompetitif di dunia kerja.

Acknowledgement

Terima kasih kami sampaikan kepada Ketua PPLP-PT IKIP PGRI Bojonegoro yang telah memberikan *financial support* untuk pelaksanaan kegiatan PKM ini. Terima kasih juga kami haturkan kepada Kepala Sekolah SMK Negeri Temayang Bojonegoro yang telah memberikan izin kepada Tim PKM untuk melaksanakan kegiatan PKM di kelas XI jurusan Akuntansi.

Daftar Pustaka

- Ali & Endryansayah. (2015). Application of Learning Strategy of Crossword Puzzle to Improve Student Learning Outcomes in Electrical Engineering Subject Class X SMKN 1 Jetis Mojokerto. *Journal of Electrical Engineering Education*, 4(2), 367-374.
- Muhtarom, Nizaruddin, & Sugiyanti. (2016). Pengembangan Permainan Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran Matematika di Kelas VII SMP. *Journal of Pythagoras*, 5(1), 20-31.
- Nafi & Sulisty. (2014). Effect of Active Learning with Crossword Puzzle Strategy on Student Results on Competency Standards Install Home Theater at SMK Negeri 2 Surabaya. *Journal of Electrical Engineering Education*, 3(1), 37-45.
- Nunan, D. (2003). *Practical English Language Teaching*. New York: McGraw Hill.

Perdana, N. S. (2019). Analisis Permintaan dan Penawaran Lulusan SMK dalam Pemenuhan Pasar Tenaga Kerja. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2), 172-181.

Thornbury, S. (2002). *How to Teach Vocabulary*. Essex: Pearson.

Wijastuti. (2013). The Effectiveness of Crossword Puzzle Strategies on IPS Learning Outcomes. *Journal of Elementary Education*, 2(2), 30-34.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 International License
