



Penggunaan *Crossword-puzzle* dan *Yes/No Questions* dalam pengajaran *Parts of Body* dan *Health Problems* pada Siswa SMK Kesehatan

Ni Kadek Ary Susandi¹, Putu Rusanti², I Gusti Agung Galuh Wisnadewi³, Ni Wayan Novi Suryati⁴

Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan Anestesiologi,
Institut Teknologi dan Kesehatan Bali
e-mail: arysusandi@itekes-bali.ac.id

Abstrak

Pada tingkat SMK di Indonesia, pengajaran bahasa Inggris masih bersifat umum dengan tambahan ESP yang minim, sehingga tidak cukup membekali siswa agar mampu berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris sesuai dengan bidang pekerjaan mereka nantinya. Materi bahasa Inggris di SMK Kesehatan kurang fokus pada kebutuhan spesifik bidang kesehatan. Kurangnya variasi aktivitas pembelajaran yang menyenangkan, membuat siswa kurang tertarik dan termotivasi belajar bahasa Inggris, khususnya terkait istilah-istilah kesehatan. Oleh karena itu diperlukan pembelajaran yang inovatif dan komprehensif dengan materi yang sesuai untuk kebutuhan siswa sebagai calon asisten perawat. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan permainan *crosswords puzzle* dan *yes/no questions*. Program yang telah dilaksanakan terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dan pemahaman mereka terhadap kosakata terkait anggota tubuh dan masalah kesehatan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan yang menyenangkan dan interaktif dapat menjadi solusi yang baik dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMK Kesehatan.

Kata Kunci: *ESP, SMK Kesehatan, Kosakata Bahasa Inggris, Crossword-puzzle, Yes/No questions.*

Abstract

At the vocational high school level in Indonesia, English language teaching is still general with minimal ESP additions, so it is not enough to equip students to be able to communicate using English according to their future field of work. English material in Health Vocational High Schools is less focused on the specific needs of the health sector. The lack of variety of fun learning activities makes students less interested and motivated to learn English, especially related to health terms. Therefore, innovative and comprehensive learning is needed with materials that are appropriate for the needs of students as prospective nursing assistants. One of them is by utilizing crossword puzzle games and yes/no questions. The programs that have been implemented have proven effective in increasing students' interest in learning and their understanding of vocabulary related to body parts and health problems. This shows that a fun and interactive approach can be a good solution in learning English in Health Vocational High Schools.

Kata Kunci: *ESP, Health vocational school, English vocabularies, Crossword-puzzle, Yes/No questions.*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terus maju dengan pesat, dimana pada era globalisasi ini seluruh negara dituntut untuk mampu bersaing dengan bangsa-bangsa lain dalam berbagai bidang, tidak hanya di ASEAN community, tetapi juga di dunia. Penggunaan bahasa internasional, khususnya Bahasa Inggris menjadi sangat penting untuk dapat berinteraksi, beradaptasi, bersaing dan mengikuti arus perkembangan dunia global. Bahasa Inggris bukan hanya sebagai kebutuhan akademis karena penguasaannya hanya terbatas pada aspek pengetahuan bahasa melainkan sebagai media komunikasi global (Handayani, 2016).

Bahasa Inggris menjadi salah satu mata ajar yang wajib di Indonesia dari tingkat pendidikan menengah (SMP, SMA/SMK) hingga universitas. Tujuan diwajibkannya pembelajaran bahasa Inggris di sekolah maupun universitas adalah agar dapat meningkatkan daya saing lulusan, tidak hanya di pasar nasional, tetapi juga di pasar kerja global. Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat menengah, khususnya di sekolah menengah kejuruan (SMK) sedikit berbeda dengan pembelajaran di SMP atau SMA pada umumnya. Hal ini karena lulusan SMK dilatih untuk menjadi lulusan yang siap kerja, sehingga bahasa Inggris yang diajarkan pun haruslah bahasa Inggris yang lebih spesifik dengan jurusan yang diambil, sehingga mereka dibekali dengan bahasa Inggris yang sesuai dengan tuntutan pekerjaan mereka (Basturkmen, 2019).

Pembelajaran bahasa Inggris yang spesifik sesuai dengan pekerjaan atau profesi dikenal dengan istilah English for Specific Purposes (ESP). Karakteristik penting dari ESP adalah bahwa materi, silabus, serta tujuan disesuaikan dengan kebutuhan spesifik peserta didik dan pengguna lulusan karena ketika mereka belajar maupun ketika mereka akan bekerja, materi ajar atau bahan ajar harus sesuai dengan kebutuhan. Pembelajaran ESP berkonsentrasi pada bahasa, keterampilan yang teridentifikasi, dan genre yang paling relevan dengan kegiatan spesifik yang perlu dilakukan oleh peserta didik untuk menggunakan bahasa Inggris secara efisien (Dou dkk., 2023). Pada akhirnya, tujuan dari semua program ESP adalah untuk membantu siswa menjadi lebih mahir dalam penggunaan bahasa yang selaras dengan disiplin ilmu atau kehidupan profesional maupun target karir mereka.

ESP di tingkat universitas sudah cukup populer dan diajarkan di hampir semua jurusan/bidang ilmu di universitas, seperti bahasa Inggris medis (Pavel, 2014) bahasa Inggris Bisnis dan Ekonomi (Zaidoune & First, 2020) bahasa Inggris untuk staf airline (Hidayat, 2018) dan lain-lain. Namun, pada tingkat SMK di Indonesia, pengajaran ESP belumlah sepopuler pengajarannya di tingkat universitas. Masih banyak ditemukan pengajaran bahasa Inggris yang umum (general English) di SMK-SMK dengan tambahan ESP yang sangat minim, sehingga tidak cukup untuk membekali siswa agar mampu berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris sesuai dengan bidang pekerjaan mereka nantinya.

Hal ini juga terjadi di SMK Kesehatan, salah satunya di SMK Kesehatan Bali Kreshna Medika.

Hasil studi pendahuluan dan wawancara dengan guru bahasa Inggris di SMK Bali Kreshna Medika menunjukkan bahwa pengajaran bahasa Inggris disekolah adalah General English yang disisipkan dengan English for Nurses (EFN) untuk siswa SMK jurusan Asisten Perawat. Topik maupun materi yang dipelajari pada mata ajar EFN pun tidak sepenuhnya mencakup kebutuhan bahasa Inggris siswa jurusan Asisten Perawat. Padahal dengan lokasi SMK Bali Kreshna Medika yang berada di Bali, kebutuhan akan *caregiver* atau layanan perawatan dirumah (*home care*) untuk warga negara asing (WNA) relatif cukup banyak (HomecareBali, 2024), dan pangsa pasar ini sangat memungkinkan untuk diambil oleh lulusan asisten perawat dari SMK Bali Kreshna Medika. Asisten perawat dapat bekerja sebagai *caregiver*, yaitu menjadi penyedia layanan kesehatan utama bagi pasien WNA. Selain tugas-tugas fungsional seperti melakukan *personal hygiene* pasien (mandi, BAB & BAK), dan membantu pasien melaksanakan *daily activities* seperti makan dan minum obat (Permenkes RI Nomor 80 Tahun 2016); mereka juga harus memiliki kemampuan komunikasi dan empati yang baik untuk membangun hubungan yang saling percaya dengan pasien. Oleh karena kemampuan bahasa Inggris yang memadai sangat penting agar lulusan asisten perawat berdaya saing dan mampu merebut pasar kerja di Bali maupun di luar negeri.

Selain itu, guru bahasa Inggris di SMK Bali Kreshna Medika juga mengungkapkan bahwa terkadang kesulitan dalam mencari jenis-jenis aktifitas yang dapat dilakukan agar pembelajaran bahasa Inggris kesehatan/keperawatan menjadi lebih menarik, menyenangkan dan bisa diikuti oleh seluruh siswa di kelas. Permasalahan tersebut diatas kemudian menghambat kelancaran pembelajaran ESP di kelas karena kelas menjadi kurang menarik. Ini kemudian mengakibatkan kurangnya minat siswa dalam belajar bahasa Inggris, khususnya bahasa Inggris kesehatan/keperawatan.

Pengajaran ESP berbeda dengan mengajar *General English* karena mayoritas peserta didik ESP memiliki pengetahuan yang cukup tentang bidang studi mereka sedangkan pengetahuan guru ESP biasanya bersifat umum. Situasi ini dapat dimanfaatkan secara efektif oleh para guru dengan meminta siswa untuk memberikan penjelasan atau definisi dari beberapa istilah-istilah teknis. Tidak heran jika mengajar bahasa Inggris kesehatan/medis merupakan tantangan tersendiri bagi guru yang bukan ahli di bidang mata pelajaran tersebut. Mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dibidang tertentu, atau dalam hal ini adalah pengetahuan bahasa medis, adalah suatu keharusan bagi seorang guru ESP (Drozdová, 2019). Guru bahasa Inggris diharapkan dapat mengajarkan peserta didik kosakata medis dan ekspresi-ekspresi yang dibutuhkan agar mereka dapat melaksanakan interaksi dengan pasien atau klien mereka (Donesch-Jezo & Pachonska-Wolowska, 2016). Oleh karena itu, selain materi, metode mengajar

yang tepat dan menarik sangat dibutuhkan untuk kesuksesan proses pembelajaran.

Feruzza dkk. (2020) melaksanakan penelitian di Tashkent Pediatrician Medical Institute yang bertujuan untuk mengajarkan bahasa Inggris melalui metode interaktif yang difasilitasi melalui permainan *graphic display* dan *role play*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif melalui *games* dapat meningkatkan motivasi tingkat kehadiran siswa pada kelas bahasa Inggris medis di Tashkent Pediatrician Medical Institute.

Beberapa penelitian yang dilaksanakan di Indonesia juga menemukan bahwa pembelajaran bahasa Inggris dengan metode permainan (*games*) bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan siswa. (Anwar & Efransyah, 2018) menemukan bahwa penggunaan media *crosswords puzzle* membantu dalam pengajaran bahasa Inggris dan efektif meningkatkan kosakata pada siswa SMP kelas 7 di Cimahi. Rahayu dkk. (2021) juga menemukan hasil yang serupa, dimana para siswa merasa pembelajaran dengan *crosswords puzzle* menarik dan merupakan cara yang menyenangkan belajar bahasa Inggris. Berdasarkan temuan-temuan dari penelitian dan program pengabdian tersebut, maka pembelajaran yang interaktif melalui penggunaan media *crossword-puzzle* dan diikuti dengan penerapan permainan *yes/no questions* dipandang dapat menjadi solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh SMK Kesehatan Bali Medika. Adapun tujuan dari program PkM ini adalah peningkatan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap kosakata bahasa Inggris terkait anggota tubuh dan masalah kesehatan.

METODE

Metode pelaksanaan PkM ini adalah pelatihan, dimana selain memberikan penjelasan materi, demonstrasi atau percontohan kegiatan belajar bahasa Inggris kesehatan secara interaktif menggunakan media *crossword-puzzle* dan *yes/no questions* dilaksanakan di kelas.

Kegiatan yang dilaksanakan sebagai bentuk pelaksanaan program Pengenalan *Parts of Body and Health Problems* pada siswa SMK Kesehatan Bali Kreshna Medika dilakukan melalui 3 tahapan yaitu: (1) pembelajaran dengan media *crosswords puzzle*, (2) dilanjutkan dengan latihan melalui aktifitas *yes/no questions*, dan (3) evaluasi kegiatan. Adapun perubahan yang diharapkan setelah dilaksanakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

Tabel 1. Indikator Pencapaian Kegiatan

No.	Indikator	Pre-PKM	Post-PKM
1.	Pengetahuan	1) Belum tahu tentang anggota organ tubuh dalam bahasa Inggris 2) Belum tahu tentang nama penyakit / masalah kesehatan dalam bahasa Inggris	1) Belum tahu tentang anggota organ tubuh dalam bahasa Inggris 2) Belum tahu tentang nama penyakit / masalah kesehatan dalam bahasa Inggris
2.	Sikap	Belum menunjukkan sikap yang	Memiliki rasa ingin tahu dan

		antusias/tertarik terhadap pembelajaran <i>English for Nurse</i> / bahasa Inggris kesehatan	antusias belajar materi <i>English for Nurse</i> / bahasa Inggris kesehatan
3.	Ketrampilan	Belum mampu menyampaikan masalah kesehatan / keluhan pasien dan lokasi sakit (pada organ yang mana)	Mampu menyampaikan masalah kesehatan / keluhan pasien dan lokasi sakit (pada organ yang mana)

Rancangan mekanisme pelaksanaan kegiatan ini merujuk pada 4 langkah *action research* yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Tahapan tersebut diawali dengan perencanaan, seperti perizinan ke sekolah bersangkutan dan pengecekan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris di kelas. Selanjutnya adalah tahap pelaksanaan, yaitu pengenalan program Bahasa Inggris ESP untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris siswa, dan pengenalan metode mengajar dengan aktifitas games agar menarik dan menyenangkan bagi siswa. Hal tersebut dilakukan dengan cara memberikan materi bahasa Inggris untuk asisten perawat, khususnya tentang *parts of body* dan *health problems*, memberikan aktifitas lanjutan yaitu permainan *Yes/No Questions*, serta melakukan evaluasi pengukuran terhadap peningkatan kemampuan dan pemahaman siswa melalui *post-test*. Tahap selanjutnya adalah refleksi terhadap kegiatan pelatihan yang telah dilakukan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan atau kelebihan terhadap kegiatan pelatihan bahasa Inggris untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap 1 (Identifikasi masalah)

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMK Kesehatan Bali Kreshna Medika diawali dengan identifikasi masalah. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa SMK mengenai nama-nama anggota/organ tubuh dan penyakitnya. Siswa yang mengikuti kegiatan ini adalah sejumlah 27 orang siswa dari jurusan Keperawatan (Asisten Perawat). Kegiatan diawali dengan perkenalan dan aktifitas tebak-menebak nama organ tubuh.

Pada kegiatan awal ini, dosen mengajak 1 orang siswa untuk tampil kedepan kelas secara sukarela. Siswa-siswa lain di kelas tersebut kemudian diminta untuk menyebutkan nama-nama organ tubuh yang mereka ketahui, lalu siswa yang di depan kelas harus menyentuh organ/anggota tubuh yang disebutkan oleh teman-temannya tersebut. Hal ini dilakukan sebagai identifikasi awal, seberapa tahu siswa SMK tersebut tentang nama-nama anggota tubuh dalam bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil pengamatan pada kegiatan tebak-tebakan ini, dapat diketahui bahwa mayoritas siswa memiliki pengetahuan yang kurang tentang nama anggota tubuh dan nama penyakit terkait dengan organ tubuh tersebut. Pengetahuan mereka hanya terbatas pada nama-nama anggota tubuh yang umum disebutkan, seperti kepala, mata, mulut, tangan, perut dan kaki. Pada kegiatan tersebut juga ditemukan bahwa siswa tidak bisa membedakan bagian

tubuh yang disebut “*hand*” dan “*arm*”, serta “*leg*” dan “*foot*”. Oleh karena itu, sangat tepat apabila siswa diberikan pelatihan tentang nama anggota tubuh serta penyakitnya melalui metode permainan (*games*) agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan santai, yaitu melalui pemberian *crossword-puzzle* dan latihan *yes/no questions*.



Gambar 1. Siswa sedang bermain tebak-menebak nama anggota tubuh

Tahap 2 (Pelatihan bahasa Inggris)

Setelah dilakukan identifikasi masalah, selanjutnya dilaksanakan pelatihan berupa pelajaran bahasa Inggris mengenal nama anggota/organ tubuh dalam bahasa Inggris dan penyakitnya.

Belajar nama anggota tubuh menggunakan *crossword-puzzle*

Proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media *crosswords-puzzle* agar siswa tertarik dan bisa belajar sambil bermain *puzzle*. Seluruh siswa diberikan *crosswords-puzzle* dimana di dalamnya terdapat gambar-gambar anggota tubuh dan kolom-kolom teka-teki silang untuk menjawab nama anggota tubuh dan penyakit. Siswa diberikan waktu sebanyak 1 menit untuk menebak masing-masing gambar. Total waktu yang diberikan untuk menyelesaikan *crosswords-puzzle* adalah 15 menit untuk menjawab nama anggota tubuh dan 25 menit untuk menjawab nama penyakit.

Setelah siswa selesai menjawab dalam tempo waktu yang telah ditentukan, *crossword puzzle* dibahas bersama-sama. Siswa diberikan kesempatan untuk saling memperbaiki jawaban rekannya, sehingga mereka bisa mendapatkan jawaban yang benar dan berhasil mendapatkan “pesan penting” yang tersembunyi dari *crossword puzzle* tersebut. Dosen pada kegiatan ini berfungsi sebagai fasilitator dan membiarkan siswa untuk berinteraksi dengan rekan sesamanya untuk mendapatkan jawaban yang benar dan pesan yang tersembunyi tersebut.



Gambar 2. Siswa mengerjakan *crosswords puzzle*.



Gambar 3. Dosen membahas jawaban *crosswords puzzle*.

Latihan bahasa Inggris melalui metode bermain *Yes/No questions*

Proses berikutnya adalah latihan dengan metode bermain, *yes/no questions*. Siswa dibagi menjadi 2 group besar dan diminta untuk memilih masing-masing 1 orang *team leader*. Siswa diminta untuk menebak nama organ/anggota tubuh yang dipaparkan oleh *team-leader* melalui gerakan tubuh (*body language*). *Team leader* hanya boleh menjawab *Yes* atau *No* atas segala pertanyaan maupun jawaban yang dilontarkan oleh para siswa anggota group. Kegiatan ini dilakukan dengan sangat antusias oleh siswa karena mereka bisa saling tebak menebak gerakan yang dilakukan oleh *team leader* agar dapat menebak dengan benar nama anggota tubuh dan nama penyakit yang diperagakan. Waktu yang diberikan untuk masing-masing group adalah 5 menit untuk 5 nama anggota tubuh. Total waktu yang dihabiskan dalam permainan ini adalah 10 menit.

Dalam kegiatan ini, selain belajar kosakata bahasa Inggris, siswa juga belajar untuk bekerja dalam tim. Para siswa melakukan upaya kolaboratif dari kelompok mereka untuk menyelesaikan tugas dengan cara yang efektif dan efisien, atau dalam hal ini menebak kosakata bahasa Inggris dengan benar.

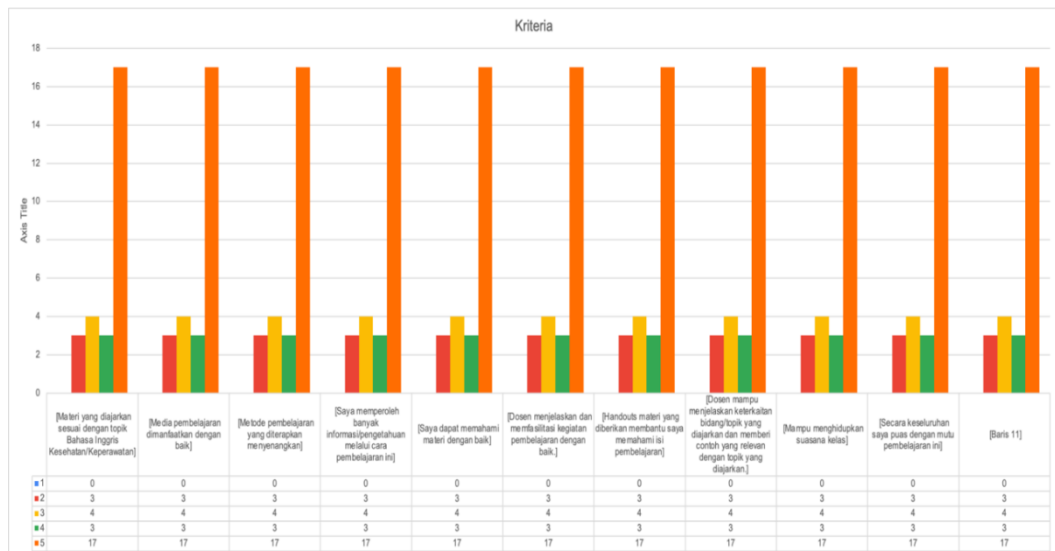
Pada kegiatan ini dosen pengajar berperan seperti layaknya seorang “wasit” yang memastikan bahwa setiap siswa bergilir hanya memberikan pertanyaan tunggal (satu pertanyaan saja) kepada *team leader* agar bisa dijawab dengan jawaban “yes” atau “no” saja, tidak lebih dari itu. Dosen juga bertugas sebagai *time-keeper* yang memastikan game ini dilakukan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Dosen juga memberikan masukan terkait *pronunciation* dan memberikan penjelasan tentang makna dan penggunaan kosakata tersebut dalam kalimat sesuai konteks.



Gambar 4. Dosen mengulas kegiatan game “Yes/No Questions”.

Tahap 3 (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi kegiatan, seluruh siswa diberikan kuisisioner yang terdiri atas 15 pertanyaan tentang pengalaman mereka mengikuti pembelajaran bahasa Inggris menggunakan metode bermain dengan *crosswords puzzle* dan *yes/no questions*. Kuisisioner disebarakan secara elektronik melalui *google form* yang dibagikan melalui group WA siswa. Seluruh siswa peserta PKM kemudian mengisi kuisisioner evaluasi tersebut dengan menggunakan *smartphone* masing-masing. Adapun hasil evaluasi pembelajaran adalah sebagai berikut:



Gambar 5. Hasil evaluasi pelaksanaan PKM

Pada gambar 5 dapat dilihat hasil evaluasi pelaksanaan PKM berdasarkan pendapat/persepsi siswa SMK Kesehatan Bali Khresna Medika. Dari total jumlah 27 siswa peserta PKM, sebagian besar siswa (17 orang) menyatakan bahwa materi yang disajikan pada PKM ini sangat sesuai dengan topik bahasa Inggris kesehatan. Sebagian besar siswa (17 orang) juga menyatakan bahwa media pembelajaran dimanfaatkan dengan sangat baik, dan metode pembelajaran yang diterapkan pada kegiatan PKM ini sangat menarik. Mayoritas siswa (17 orang) juga menyatakan bahwa mereka memperoleh banyak informasi/pengetahuan dan dapat memahami dengan mudah materi yang disampaikan, serta handout materi yang diberikan juga sangat membantu siswa untuk memahami materi yang diberikan pada kegiatan PKM ini. Selain itu, mayoritas siswa (17 orang) juga menyatakan bahwa dosen pengajar telah menjelaskan dan memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan sangat baik, serta mampu menjelaskan keterkaitan materi yang diajarkan dengan contoh yang relevan dan mampu menghidupkan suasana kelas dengan sangat baik. Mayoritas siswa (17 orang) juga menyatakan bahwa secara keseluruhan mereka sangat puas dengan mutu pembelajaran pada kegiatan PKM ini. Selain itu, ada 3 orang siswa yang merasa puas, serta 4 orang yang menyatakan cukup dengan keseluruhan kegiatan dan mutu PKM ini.

Hasil kegiatan PKM pembelajaran bahasa Inggris kesehatan dengan media *crosswords puzzle* ini sejalan dengan temuan dari peneliti lain (Anwar & Efransyah, 2018; Rahayu dkk., 2021). Anwar & Efransyah (2018) menemukan bahwa penggunaan media *crosswords puzzle* membantu dalam pengajaran bahasa Inggris dan efektif meningkatkan kosakata pada siswa SMP kelas 7 di Cimahi. Rahayu dkk. (2021) juga menemukan hasil yang serupa, dimana para siswa merasa pembelajaran dengan *crosswords puzzle* menarik dan merupakan cara yang menyenangkan (fun) belajar bahasa Inggris. (Crestiani dkk. (2024) melaksanakan PKM di SMAN 2 Luwu juga menemukan bahwa kegiatan pembelajaran melalui metode bermain tebak-tebakan dengan *body language*

membuat siswa lebih antusias dalam belajar dan bersikap positif selama pembelajaran bahasa Inggris.

Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris melalui metode bermain, seperti *crossword puzzle* dan *yes/no questions* dengan *body language* sangat bermanfaat dan mampu meningkatkan antusias dan partisipasi siswa dalam pembelajaran di kelas. Siswa juga lebih mudah memahami materi, khususnya kosakata bahasa Inggris, sehingga mampu meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Inggris, khususnya dalam bidang kesehatan.



Gambar 6. Dosen mengakhiri kegiatan PkM dan berfoto bersama siswa SMK

SIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan hasil evaluasi kegiatan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris kesehatan dengan metode *crossword puzzle* dan *yes/no questions games* merupakan pembelajaran yang menarik, sehingga siswa dapat menikmati pelajaran dan memahami materi dengan baik. Program PkM yang telah dilaksanakan terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dan pemahaman mereka terhadap kosakata terkait anggota tubuh dan masalah kesehatan. Hal ini menunjukkan bahwa materi ESP yang diajarkan dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif dapat menjadi solusi yang baik dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMK Kesehatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Y. T., & Efransyah, E. (2018). Teaching English Vocabulary Using Crossword Puzzle Game at the Seventh Grade Students. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 1(3), 235. <https://doi.org/10.22460/project.v1i3.p235-240>
- Basturkmen, H. (2019). ESP Teacher Education Needs. *Language Teaching*, 52(3), 318–330. <https://doi.org/10.1017/S0261444817000398>
- Crestiani, J., Hasby, M., Supraba, A., & Sunardin. (2024). Pelatihan Bahasa Inggris Melalui Fun English Day di SMAN 2 Luwu. *Abdimas Langkanae*, 4(1), 1–6.

<https://pusdig.web.id/abdimas/article/view/239>

- Donesch-Jezo, E., & Pachonska-Wolowska Alina. (2016). Teaching of Vocabulary to Medical Students in ESP Courses. *LangLit*, 1(1), 72-87.
- Dou, A. Q., Chan, S. H., & Win, M. T. (2023). Changing visions in ESP development and teaching: Past, present, and future vistas. *Frontiers in Psychology*, 14(April), 1-10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1140659>
- Drozdová, E. (2019). Teaching English for medical purposes: how to embrace the challenge. *ACC Journal*, 25(3), 7-20. <https://doi.org/10.15240/tul/004/2019-3-001>
- Feruza, S., Aziza, A., & Nilufar, J. (2020). Interactive learning in the medical English classroom. *Universal Journal of Educational Research*, 8(5), 1997-2004. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080537>
- Handayani, S. (2016). Pentingnya Kemampuan Berbahasa Inggris Sebagai Dalam Menyongsong Asean. *Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia (ISPI) Jawa Tengah*, 3(1), 102-106. http://ispijateng.org/wp-content/uploads/2016/05/Pentingnya-Kemampuan-Berbahasa-Inggris-Sebagai-Dalam-Menyongsong-Asean-Community-2015_Sri-Handayani.pdf
- Hidayat, R. (2018). a Needs Analysis in Learning English for Airline Staff Program. *English Education Journal (Eej)*, 9(4), 589-613. <https://jurnal.usk.ac.id/EEJ/article/view/12516>
- HomecareDiBali. (2024). *Jasa Caregiver di Bali*. <https://homecarekesehatandibali.com/jasa-caregiver-di-bali/>
- Pavel, E. (2014). Teaching English for Medical Purposes. *Bulletin of the Transilvania*, 7(2), 39-46. https://www.researchgate.net/publication/287184164_Teaching_English_for_medical_purposes
- Permenkes RI Nomor 80 Tahun 2016 (2016). <https://peraturan.bpk.go.id/Details/114645/permenkes-no-80-tahun-2016>
- Rahayu, A. C., Yosephin WL, M., & Sophia, T. C. (2021). The use of crossword puzzle in teaching english vocabulary. *English Teaching, Literature and Linguistics (Eternal)*, 1(1), 271-283. <https://conference.upgris.ac.id/index.php/etll/article/view/2730>
- Zaidoune, S., & First, H. (2020). International Arab Journal of English for Specific Purposes ESP Needs Analysis of Business Students in Razane CHROQUI ESP Needs Analysis of Business Students in Morocco ZAIDOUNE and CHROQUI. *International Arab Journal of English for Specific Purposes (IAJESP)*, 3(1), 2020. <https://revues.imist.ma/index.php/IAJESP/article/view/23537>