

Pengembangan Minat Bahasa Inggris Anggota Pramuka melalui Inovasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Hangman di Kabupaten Simalungun

Rizky Khairunnisa Sormin^{*1}, Ika Purnama Sari², Fitri Rizki³

^{1,2,3}STIKOM Tunas Bangsa

³Program Studi Teknik Informatika, Sistem Informasi Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Pematangsiantar

*e-mail: rizkykhairunnisasormin@amiktunasbangsa.ac.id¹, ikapurnamasari@amiktunasbangsa.ac.id²,
fitririzki@amiktunasbangsa.ac.id³

Nomor Handphone Untuk keperluan koordinasi : 085361722334

Abstrak

Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang penting untuk dikuasai, sebagai nilai tambah agar mampu memahami dan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan, dengan masyarakat dunia, tidak hanya terbatas di Indonesia. Penguasaan bahasa Inggris menjadi keterampilan utama di era globalisasi saat ini. Sementara itu, kegiatan kepramukaan merupakan aktivitas di luar lingkungan sekolah yang bertujuan membentuk kepribadian, keterampilan, kecerdasan, kekuatan fisik, kecakapan sosial, serta menumbuhkan rasa cinta tanah air. Kegiatan ini juga berperan dalam membangun karakter positif pada siswa, terutama dalam menanamkan mental yang kuat dan tanggung jawab dalam pengambilan keputusan. Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk meningkatkan minat anggota Pramuka di Kabupaten Simalungun terhadap pembelajaran bahasa Inggris melalui pendekatan yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Metode yang diterapkan mencakup pelatihan interaktif, sosialisasi, serta evaluasi hasil. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam minat serta kemampuan dasar bahasa Inggris di kalangan anggota pramuka, sekaligus meningkatkan kesadaran mereka akan pentingnya penguasaan bahasa Inggris di era modern.

Kata kunci: Bahasa Inggris, Sosialisasi, Anggota Pramuka, Game Edukasi, Hangman

Abstract □ Cambria, Bold, 10 pt

English is an international language that we must understand as an added value to communicate effectively,

Keywords: English, Socialization, Scouts, Education Game, Hangman

1. PENDAHULUAN □ Cambria, Bold, 11 pt

Bahasa Inggris telah menjadi bahasa global yang sangat penting dalam komunikasi internasional, pendidikan, dan dunia kerja. Penguasaan bahasa Inggris kini menjadi kebutuhan mendesak, tidak hanya bagi masyarakat kota besar, tetapi juga bagi masyarakat di daerah, termasuk Kabupaten Simalungun. Dalam menghadapi tantangan globalisasi, generasi muda perlu dibekali keterampilan berbahasa Inggris sejak dini agar mampu bersaing di tingkat nasional maupun internasional. Kegiatan kepramukaan, sebagai bagian dari pembentukan karakter generasi muda, memiliki peran penting dalam membangun kepercayaan diri, kemandirian, dan kecakapan sosial. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran bahasa Inggris belum banyak diintegrasikan secara aktif dalam kegiatan pramuka. Padahal, pendekatan yang

kreatif dan menarik dapat membuat anggota pramuka lebih termotivasi untuk belajar bahasa Inggris tanpa merasa terbebani. Salah satu metode inovatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan *game edukasi*, salah satunya *Hangman*. Game ini tidak hanya menghibur, tetapi juga melatih peserta dalam memahami kosakata, meningkatkan ejaan (spelling), serta memperkaya wawasan bahasa mereka. Dengan pendekatan berbasis permainan seperti *Hangman*, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, partisipatif, dan mampu menumbuhkan minat peserta secara alami. Melalui kegiatan ini, diharapkan anggota pramuka di Kabupaten Simalungun dapat meningkatkan minat dan kemampuan dasar dalam bahasa Inggris, serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menguasai bahasa asing untuk masa depan mereka. Pengembangan minat ini juga menjadi langkah awal untuk membentuk generasi muda yang berwawasan global, tanpa mengesampingkan nilai-nilai nasionalisme dan karakter yang kuat.

Dalam dunia pendidikan, (Siregar, 2023), (Ariansyah & Caesar, 2024), melainkan sebagai seorang pendidik kita mampu menjadikan anak didik menjadi anak didik yang berkarakter, dan berkepribadian yang baik. (Bakti Medan et al., 2023) Dalam sehari-hari kita ketahui banyak siswa yang pintar dalam berbagai keahlian di lihat pada keterampilan kognitif (pengetahuan) daripada siswa tersebut. Namun, banyak pula yang tidak memiliki karakter dan kepribadian yang baik justru akan mencelakakan, baik itu untuk dirinya sendiri maupun untuk oranglain. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang semakin penting untuk dikuasai sejak dini. Bahasa Inggris merupakan salah satu keterampilan penting dalam era globalisasi ini, sosialisasi ini bertujuan untuk meningkatkan minat anggota pramuka di Kabupaten Simalungun terhadap pembelajaran bahasa Inggris dengan pendekatan yang relevan. Pengenalan Bahasa Inggris Sosial adalah strategi yang berhasil untuk membangkitkan minat siswa karena, selain untuk memastikan bahwa negara kita siap menghadapi globalisasi dan perubahan peradaban di masa depan, juga memungkinkan kita untuk berkomunikasi dengan seluruh dunia tentang keragaman dan budaya Indonesia. (Permatasari Siringoringo et al., 2023). Menurut kamus besar bahasa Indonesia, pramuka merupakan organisasi non formal yang menyelenggarakan dalam era globalisasi kemampuan berbahasa Inggris menjadidi kebutuhan penting bagi berbagai aspek kehidupan termasuk pendidikan pekerjaan dan aktivitas keorganisasian. Anggota pramuka sebagai generasi muda yang aktif dan dinamis perlu di bekali dengan keterampilan bahasa Inggris agar lebih siap menghadapi tantangan global. namun minat belajar bahasa Inggris di kalangan anggota pramuka di Kabupaten Simalungun masih tergolong rendah. (Sari et al., 2024)

Oleh karena itu, diperlukan sosialisasi dan pelatihan yang mampu menarik minat mereka terhadap bahasa Inggris. Strategi *Hangman* dapat menjadi alternative yang patut untuk dipertimbangkan dalam proses pengajaran baik itu menulis, membaca, menyimak maupun berkomunikasi. Hal ini disebabkan oleh salah satu tantangan yang sering dihadapi siswa, yaitu rendahnya rasa percaya diri saat mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa asing. (Liza Afilia Suryani & Husni Thamrin, 2023). Strategi ini bertujuan untuk membantu peserta meningkatkan kemampuan interaksi sosial mereka secara komunikatif. Dengan begitu diharapkan mereka dapat merasa lebih santai setelah berbagi kesulitan mereka dengan orang lain, sehingga mereka lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan. (Husen et al., 2023) Adapun teknologi dan bahasa itu menjadi salah satu yang terpenting saat ini, karena perkembangan teknologi mendorong seseorang untuk memahami bahasa Inggris, karena hampir sebagian besar teknologi itu menggunakan Bahasa Inggris (Husen et al., 2023), selain itu peserta mesti memahami bahasa Inggris sebagai bahasa yang akan membawa mereka semua pada era modern

serta agar lebih matang menghadapi perkembangan globalisasi saat ini, artinya teknologi dan Bahasa asing akan selalu di butuhkan saat ini (Permatasari Siringoringo et al., 2023), Untuk itu dalam mengaplikasikan Hangman tidaklah terlalu mudah dan tidak pula sulit.

2. METODE Cambria, Bold, 11 pt

Tahapan kegiatan Pelaksanaan pengabdian ini dengan tema Bahasa Inggris yaitu *"Improve Language and Communication Skill"*.

1. Tahap Persiapan: pada tahap ini melakukan survey lokasi kegiatan untuk mengetahui situasi dan kondisi agar program serta segala jenis kegiatan yang akan dilaksanakan berlangsung dengan baik. Seperti
 - 1) Penyusunan modul permainan edukatif berbasis Hangman.
 - 2) Sosialisasi konsep dan tujuan kegiatan kepada pembina pramuka dan peserta.
 - 3) Menyiapkan alat bantu visual (flashcards, papan tulis, proyektor, atau media digital)
 - 4) Pembagian peserta kedalam kelompok kecil untuk memudahkan interaksi.
2. Tahap pelaksanaan Sosialisasi : tahap ini dilaksanakan minimal 1 (satu) hari sebelum pelaksanaan kegiatan. Dimulai dari:
 - 1) Pembukaan: sambutan dari panitia dan pembina pramuka.
 - 2) Pengenalan Bahasa Inggris: Penjelasan singkat tentang pentingnya bahasa inggris di era globalisasi.
 - 3) Pengenalan Game Hangman:
 - Menjelaskan aturann permainan.
 - Memberikan contoh sederhana menyangkut dengan permainan.
3. Sesi bermain dan belajar:
 - 1) Peserta memainkan Hangman dengan kosakata bertema dasar missal (kegiatan pramuka, alam, dan kehidupan sehari-hari)
 - 2) Variasi game nya (Hangman berbasis kelompok (team challenge), Hangman dengan waktu terbatas (time attack), atau Hangman dengan level kesulitan bertingkat.
4. Pelatihan interaktif
 - 1) Latihan percakapan dasar dengan tema kepramukaan
 - 2) Permainan edukatif seperti word games untuk melatih daya ingat vocabulary dan role-play dengan menampilkan metode *Hangman* yang tetap berfokus pada tema kepramukaan
 - 3) Penyusunan yel yel lagu pramuka yang di tampilkan dalam bahasa inggris
 - 4) Evaluasi dan refleksi
 - Memberikan penghargaan sederhana kepada peserta atau kelompok peserta yang paling aktif
 - Diskusi bersama tentang kesulitan yang ditemukan terhadap kata kata baru yang dipelajari.

5. Penutup

- 1) Penyampaian pesan motivasi tentang pentingnya terus belajar bahasa Inggris.
- 2) Dokumentasi kegiatan dan pembagian cenderamata.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN □ Cambria, Bold, 11 pt

1. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan sosialisasi dan pembelajaran Bahasa Inggris melalui game edukatif Hangman telah dilaksanakan dengan melibatkan anggota Pramuka tingkat SMP dan SMA dari beberapa gugus depan di Kabupaten Simalungun. Total peserta yang hadir sebanyak **75 orang, terdiri dari siswa aktif serta beberapa pembina Pramuka**. Meningkatkan antusiasme yakni, berdasarkan observasi langsung selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti sesi permainan Hangman. Mereka aktif menjawab, bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan ekspresi senang dan tertarik.

2. Peningkatan Kosakata Dasar Bahasa Inggris

- 1) Peserta mampu mengenali dan mengingat kosakata baru dalam Bahasa Inggris yang disajikan dalam permainan.
- 2) Tema kosakata yang digunakan meliputi: *scouting, daily activities, nature, dan basic verbs*.

3. Berdoa sebelum melakukan kegiatan

Sebelum kegiatan dimulai, peserta diajak oleh kakak senior / pemandu untuk berdoa bersama demi kelancaran sosialisasi dan pelatihan bahasa Inggris ini melalui media edukasi berupa games guna kiranya dapat membuat para anggota pramuka maupun peserta lainnya memahami apa inti dari kegiatan ini, banyak yang mengaku ingin melanjutkan pembelajaran bahasa Inggris secara lebih serius di luar kegiatan ini. Selanjutnya, doa dipimpin oleh salah seorang mahasiswa dari STIKOM Tunas Bangsa dari Tim pengabdian masyarakat dan anggota pramuka lainnya ikut berpartisipasi. Kegiatan dapat dilihat pada gambar berikut.

Tabel dan Gambar □ Cambria, Bold, 11 pt

Tabel dan gambar merupakan bagian dari naskah dan tidak dipisah dari badan naskah. Letakkanlah tabel dan gambar di tempat yang sesuai dengan narasi sehingga mereka melengkapi narasi. Tabel dan gambar diberi nomor urut berdasarkan urutan kemunculannya pada naskah. Tabel dan gambar harus diberi judul. Nomor-nomor tersebut diikuti dengan judul tabel dan gambarnya. Setelah maupun sebelum gambar dan tabel diberikan space sebanyak 1 baris, Tampilan tabel dapat dilihat pada Tabel 1.

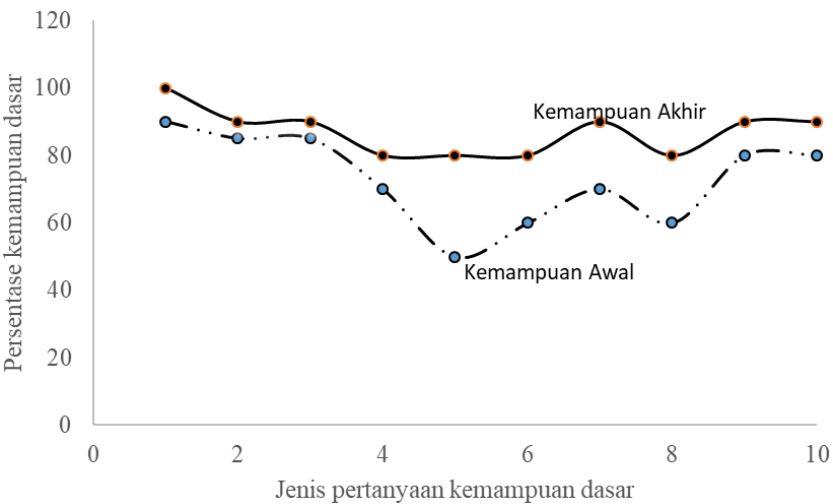
Gambar yang dicantumkan pada naskah harus dengan kualitas yang baik. Gambar tidak berdiri sendiri dan harus merupakan bagian yang relevan dari naskah. Agar diperhatikan bahwa gambar bukan merupakan dokumentasi yang tidak terkait dengan pembahasan naskah. Patikan naskah tidak menampilkan gambar yang menunjukkan identitas maupun afiliasi para penulis.



Gambar 1. Ecovitraps dalam rumah



(a) (b) (c)
Gambar 2. Ecovitraps (a) dalam rumah (b) dan luar rumah (c) khusus nyamuk dewasa



Gambar 3. Hasil test kemampuan dasar (%) peserta pelatihan petani ikan patin yang diuji pada awal dan akhir kegiatan pengabdian.

Berikan jeda spasi 1 antara tulisan paragraf dengan tabel, maupun gambar. Baik sebelum maupun sesudah tabel/gambar.

Tabel 1. Judul tabel

Heading	Heading	Heading	Heading
---------	---------	---------	---------

Data
Data
Data

Jurnal versi cetak dicetak dengan warna hitam putih, penulis sebaiknya menyesuaikan gambar dengan kondisi tersebut. Contoh peletakan serta penamaan gambar seperti pada Gambar 1, Gambar 2, dan contoh menampilkan diagram pada Gambar 3. Setelah maupun sebelum gambar dan tabel diberikan space sebanyak 1 baris

4. KESIMPULAN ¶ Cambria, Bold, 11 pt

Kesimpulan harus mengindikasikan secara jelas hasil-hasil yang diperoleh, kelebihan dan kekurangannya, serta kemungkinan pengembangan selanjutnya. Kesimpulan sebaiknya dapat berupa paragraf, tidak berbentuk point-point.

UCAPAN TERIMA KASIH (Bila Perlu) ¶ Cambria, Bold, 11 pt

Penulis mengucapkan terima kasih kepada xxx yang telah memberi dukungan **financial** terhadap pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA ¶ Cambria, Bold, 11 pt

Penulisan daftar pustaka menggunakan Format IEEE dengan urutan sesuai dengan urutan sitasi pada naskah paper. Sumber pustaka yang ditulis dalam daftar pustaka sebelumnya harus pernah diacu dalam naskah, ditulis berurutan. Disarankan menggunakan tools seperti Mendeley, Zotero maupun *reference management tools* yang lain.

Contoh daftar pustaka Jurnal adalah nomor 1, 2, dan 3. Contoh daftar pustaka Conference adalah nomor 4, 5, dan 6. Contoh daftar pustaka buku di nomor 7. Contoh daftar pustaka dari web di nomor 8. Contoh daftar pustaka skripsi/disertasi di nomor 9. Silakan

- [1] J. Ahmad, A. ul Hasan, T. Naqvi, and T. Mubeen, "A Review on Software Testing and Its Methodology," *Manag. J. Softw. Eng.*, vol. 13, no. 1, pp. 32–38, 2019, doi: 10.26634/jse.13.3.15515.
- [2] E. A. Shams and A. Rizaner, "A novel support vector machine based intrusion detection system for mobile ad hoc networks," *Wirel. Networks*, vol. 24, no. 5, pp. 1821–1829, 2018, doi: 10.1007/s11276-016-1439-0.
- [3] S. Aljawarneh, M. Aldwairi, and M. B. Yassein, "Anomaly-based intrusion detection system through feature selection analysis and building hybrid efficient model," *J. Comput. Sci.*, vol. 25, no. 1, pp. 152–160, 2018, doi: 10.1016/j.jocs.2017.03.006.
- [4] Y. I. Kurniawan, A. Rahmawati, N. Chasanah, and A. Hanifa, "Application for determining the modality preference of student learning," in *Journal of Physics: Conference Series*, 2019, vol. 1367, no. 1, pp. 1–11, doi: 10.1088/1742-6596/1367/1/012011.
- [5] Y. Guo, S. Han, Y. Li, C. Zhang, and Y. Bai, "K-Nearest Neighbor combined with guided filter for hyperspectral image classification," in *International Conference On Identification, Information and Knowledge in the Internet of Things*, 2018, pp. 159–165.
- [6] Y. I. Kurniawan, E. Soviana, and I. Yuliana, "Merging Pearson Correlation and TAN-ELR algorithm in recommender system," in *AIP Conference Proceedings*, 2018, vol. 1977, doi: 10.1063/1.5042998.
- [7] M. Sridevi, S. Aishwarya, A. Nidheesha, and D. Bokadia, *Anomaly Detection by Using CFS*

Subset and Neural Network with WEKA Tools. Springer Singapore.

- [8] C. Low, "NSL-KDD Dataset," 2015. https://github.com/defcom17/NSL_KDD (accessed Sep. 13, 2019).
- [9] D. Handoko, "Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Penentuan Penerima Beasiswa Dengan Metode Simple Additive Weighting (SAW)," Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2016.