



## **Sosialisasi dan Pelatihan Penggunaan Bahasa Inggris melalui Game Edukasi Bagi Anggota Pramuka di Kabupaten Simalungun**

### ***Socialization and Training on the Use of English through Educational Games for Scout Members in Simalungun Regency***

**Ika Purnama Sari<sup>1</sup>, Mohammad H Holle<sup>2</sup>, Anita Purba<sup>3</sup>, Iin Parlina<sup>4</sup>, Indra Gunawan<sup>5</sup>, Rizky Khairunnisa Sormin<sup>6</sup>, Epi Supriyani Siregar<sup>7</sup>**

<sup>1,4,5,6</sup>STIKOM Tunas Bangsa Pematangsiantar, <sup>2</sup>IAIN Ambon, <sup>3</sup>Universitas Simalungun,

<sup>7</sup>Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia

e-mail: [ikapurnama@amiktunasbangsa.ac.id](mailto:ikapurnama@amiktunasbangsa.ac.id)

#### **Abstract:**

*Scouting is an activity carried out outside the school environment with the aim of forming personality, skills, intelligence, strength, social knowledge and a sense of love for the homeland. Scouting is an extracurricular that can be used to instill good character in students, especially forming good and responsible personalities. English is an international language, which we must understand, as an added value for us to be able to communicate with people in the world, not only in our country. The educational game that is carried out during socialization activities in Scouting activities is the Pictionary game. This game can improve participants' ability to develop words through pictures illustrated by their friends. Participants are divided into several groups, each participant must be able to answer or guess what picture their friend made and then say it in English. Participants were very enthusiastic about taking part in this activity. It is hoped that the socialization held in this Community Service activity can contribute to improving the quality of participants, especially in their knowledge of English. With this activity, it is hoped that all participants will be able to express and develop their English knowledge and insight. The results of this Community Service activity are increasing the understanding of Scout members in learning English. This is felt to be very appropriate in training students' cohesiveness and togetherness in answering the exercises given by the instructor. This game can also hone your skills in compiling English vocabulary.*

*Keywords: Socialization, English language, game education, Pictionary, Scouting*

**Abstrak:** Pramuka merupakan suatu kegiatan yang di lakukan di luar lingkungan sekolah dengan tujuan membentuk kepribadian, keterampilan, kecerdasan, kekuatan, ilmu sosial serta rasa cinta terhadap tanah air. Kepramukaan merupakan sebuah ekstrakurikuler yang bisa digunakan untuk menanam karakter baik kepada siswa, khususnya membentuk kepribadian yang baik dan bertanggung jawab. Bahasa Inggris merupakan Bahasa internasional, dimana kita harus memahaminya, sebagai nilai tambah kita untuk mampu berkomunikasi dengan penduduk di dunia, tidak hanya di negeri kita. Adapun game edukasi yang di laksanakan pada kegiatan sosialisasi di kegiatan Kepramukaan ini adalah game Pictionary. Game ini dapat meningkatkan kemampuan peserta dalam mengembangkan kata melalui sebuah gambar yang di ilustrasikan oleh temannya. Peserta di bagi menjadi beberapa grup, setiap peserta harus mampu menjawab ataupun menebak gambar apa yang di buat oleh temannya dan kemudian menyebutkannya dalam Bahasa Inggris. Peserta sangat antusias mengikuti kegiatan ini. Sosialisasi yang diadakan dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat ini di harapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas peserta khususnya dalam pengetahuan Bahasa Inggris. Dengan adanya kegiatan ini di harapkan semua peserta mampu berekspresi dan juga



mengembangkan pengetahuan serta wawasan Bahasa Inggris mereka. Adapun hasil dari kegiatan Pengabdian Masyarakat ini yaitu peningkatan pemahaman anggota Pramuka dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hal ini di rasa sangat tepat dalam melatih kekompakan dan juga kebersamaan siswa dalam menjawab latihan – latihan yang di berikan instruktur. Games ini juga dapat mengasah kemampuan dalam menyusun kosakata Bahasa Inggris.

**Kata kunci:** Sosialisasi, Bahasa Inggris, Game Pendidikan, Pictionary, Pramuka,

## PENDAHULUAN

Dalam dunia Pendidikan, kita sebagai pendidik tidak hanya di tuntut untuk mendidik anak menjadi pintar, melainkan sebagai seorang pendidik kita harus mampu menjadikan anak didik menjadi anak didik yang berkarakter, berkepribadian baik. Dalam kehidupan sehari – hari, kita ketahui siswa yang pintar dari segi kognitif (pengetahuan) namun tidak memiliki karakter dan kepribadian yang baik justru akan mencelakakan, baik untuk dirinya sendiri maupun orang lain. Kepintaran seorang anak harus di imangi dengan karakter yang baik (akhlak mulia). Menurut (Kamaruddin, 2012), manusia pada dasarnya memiliki potensi kebajikan tetapi jika tidak di damping potensi Pendidikan dan sosialisasi setelah manusia lahir, maka orang bisa berubah menjadi binatang, bahkan lebih buruk lagi. Melalui kegiatan ekstrakurikuler pramuka. Melalui kegiatan kepramukaan, siswa juga belajar. Melalui suatu kegiatan ekstrakurikuler juga, arah Pendidikan yang dicita – citakan dapat lebih mudah di capai. Teman di kegiatan pramuka mungkin berbeda dengan teman yang ada di ruangan kelas, tetapi niat untuk belajar dan menggali ilmu bisa dari manapun dan dari siapapun, yang terpenting mampu membawa diri untuk ke arah yang lebih baik. Sebagai seorang pendidik, usaha mendidik dapat di tempuh dengan menuti siswa dan membantu siswa untuk mewujudkan diri mereka sesuai dengan martabatnya.

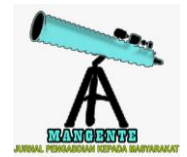
Kegiatan pramuka yang biasa kita sebut dengan *scouting* merupakan salah satu proses Pendidikan yang teraplikasi pada kegiatan yang menarik serta menyenangkan bagi seluruh peserta. Dalam kegiatan ini, ada metode khusus yang mampu meningkatkan nilai – nilai kemanusiaan siswa. Dalam kegiatan kepramukaan juga di bentuk yang namanya grup yang berguna untuk melatih kerjasama tim dalam menyelesaikan suatu misi. Kegiatan pramuka ini juga dapat meningkatkan karakter siswa yang tidak di miliki oleh Pendidikan non kurikuler lainnya. Ada pun beberapa nilai yang dianggap penting dalam kegiatan pramuka bersumber dari Tri satya, Dasadharma, kecakapan, dan keterampilan yang dikuasai oleh anggota pramuka (Sudrajad, 2010).



Berdasarkan pengalaman ketua tim Pengabdian Masyarakat sebagai Dosen mata kuliah Bahasa Inggris di STIKOM Tunas Bangsa Pematangsiantar, masih banyak beberapa siswa yang belum aktif dalam berbicara Bahasa Inggris. Pada perkembangan zaman yang begitu pesat ini, sangat dibutuhkan sekali bagi siswa untuk memahami Bahasa Inggris agar mereka mampu untuk bersaing secara global dan mendunia. Bahasa Inggris sebenarnya sudah dipelajari sejak duduk di bangku Sekolah Dasar, namun tidak menjamin mereka untuk mahir berbahasa Inggris.

Peserta yang mengikuti kegiatan kepramukaan ini adalah siswa sekolah menengah atas (SMA), peserta terdiri dari beberapa sekolah SMA yang ada di Kabupaten Simalungun. Melalui kegiatan pramuka ini juga, para tim Pengabdian Masyarakat mengadakan kegiatan sosialisasi dengan membawakan tema “Penggunaan Bahasa Inggris sebagai Game Edukasi Bagi Anggota Pramuka di Kabupaten Simalungun”. Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah mendidik peserta untuk meningkatkan rasa solidaritas kebersamaan, memupuk jiwa keanggotaan dan menjadikan peserta untuk selalu kompak dalam suatu misi tertentu. Para tim Pengabdian Masyarakat, membuat sebuah game edukasi untuk para anggota pramuka. Game edukasi tersebut adalah Pictionary Game. Sesuai namanya, Pictionary terdiri dari 2 kata yaitu “picture” dan juga “dictionary”. Picture yang kita tahu berarti gambar, dan dictionary yang berarti kamus. Jadi Pictionary game adalah permainan tebak kata yang berdasarkan gambar yang idealnya dimainkan secara berkelompok. Semua peserta dibentuk menjadi beberapa kelompok. Pertama, masing – masing kelompok akan mendapatkan sejumlah kartu yang masing – masing berisi kosakata, kemudian mereka memilih salah satu kosakata untuk digambar. Selanjutnya, seorang pemain akan berusaha menebak apa yang digambarkan oleh rekannya. Menurut (Esa, 2006) Pictionary game adalah permainan di mana siswa menggambar sebagai petunjuk kosakata bagi anggota tim untuk mengidentifikasi istilah dengan benar. Pictionary game adalah permainan *calssic quick draw* yang telah diidentifikasi sebagai salah satu permainan paling signifikan di abad terakhir (Esa, 2006). Objek permainan Pictionary adalah pembuat sketsa dan tim untuk menyampaikan ide, fakta, perkataan dan konsep tanpa komunikasi lisan atau tulisan langsung (Hinebaugh, 2009). Melalui game atau permainan ini, ada beberapa hal penting yang wajib diketahui, yaitu:

1. Permainan pictionary dapat meningkatkan ide, fakta, ucapan siswa dan konsep secara langsung tanpa komunikasi tertulis.



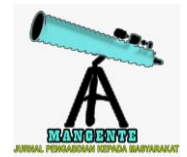
2. Permainan pictionary dapat meningkatkan kosakata dan keterampilan asosiasi.
3. Permainan pictionary dapat membantu siswa dalam kemampuan menulis dengan menggunakan kartu Pictionary dalam latihan menulis kreatif yang menyenangkan. Menurut (Esa, 2006) ada beberapa tahapan dalam menggunakan Game Pictionary, yaitu :

1. Membagi kelas menjadi beberapa tim dengan tiga atau empat siswa setiap tim. Menjelaskan bahwa tujuan setiap tim adalah menjadi yang pertama dalam suatu babak untuk mengidentifikasi istilah-istilah kosakata dengan benar.
2. Menunjuk satu siswa di setiap tim sebagai seniman. Siswa ini hanya satu yang mampu melihat daftar kata yang tertulis di papan tulis atau di atas kepala.
3. Mengidentifikasi batas waktu putaran kata pertama.
4. Menjelaskan bahwa seniman melihat kata yang akan diilustrasikan dan menggambar sketsa kasar tentang apa yang diwakili oleh kata tersebut. Ketika kata tersebut diidentifikasi oleh kelompok, artis melanjutkan ke kata berikutnya.
5. Menjelaskan bahwa setelah mengidentifikasi semua item, anggota tim mengangkat tangan menandakan berakhirnya babak pertama.
6. Putar peran artis dalam tim hingga semua berpartisipasi sebagai artis.
7. Tempatkan siswa secara berpasangan dan bukan dalam kelompok kecil jika waktu terbatas

Dengan adanya sosialisasi pelatihan Game edukasi ini, di harapkan semua para anggota Pramuka yang mengikuti kegiatan mampu memupuk kerjasama untuk menyelesaikan satu misi yang juga dapat meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris mereka. Sosialisasi ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk lebih mengembangkan ilmunya. Selain itu, kegiatan ini juga memupuk rasa kebersamaan di antara tim. Kegiatan sosialisasi dan juga pelatihan penguasaan Bahasa Inggris melalui game edukasi ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar di luar ruangan kelas, dengan suasana yang menyenangkan dan juga penuh kebersamaan tanpa ada rasa bersaing antara satu dengan yang lainnya.

## **METODE**

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat yang berupa sosialisasi dan juga Pelatihan penggunaan Bahasa Inggris bagi para peserta melalui Game edukasi pada seluruh



peserta kegiatan Pramuka se-Kabupaten Simalungun. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat diikuti sebanyak 250 Peserta. Tetapi kami dari tim pengabdian ada beberapa tim dosen. Setiap tim dosen memberikan sosialisasi ke masing – peserta yang terdiri dari 40-50 peserta. Metode kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian masyarakat ini adalah dengan menggunakan demonstrasi dan sharing. Setelah itu di lakukan kegiatan berupa pelatihan kepada masing – masing peserta. Kegiatan ini sangat memotivasi para peserta dalam meningkatkan kemampuan belajar Bahasa Inggris mereka,

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada para peserta Pramuka Se-Kabupaten Simalungun tentang pentingnya pemahaman penguasaan Bahasa Inggris dalam menghadapi era globalisasi saat ini. Bahasa Inggris merupakan Bahasa internasional dimana semua orang wajib mengetahuinya jika mereka ingin mengikuti kemajuan zaman. Kegiatan pengabdian masyarakat ini meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut.

### **1. Berdoa sebelum kegiatan**

Sebelum kegiatan di mulai, para peserta di minta untuk berdoa agar kegiatan sosialisasi dan juga pelatihan game edukasi Pictionary nantinya dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan harapan seluruh peserta. Berdoa di ikuti oleh seluruh tim pengabdian masyarakat dan seluruh anggota pramuka yang terlibat dalam kegiatan ini. Kegiatan berdoa di pimpin oleh salah satu tim pengabdian masyarakat, yaitu seorang mahasiswa STIKOM Tunas Bangsa Pematangsiantar.



Gambar 1. Berdoa bersama



## 2. Kata Sambutan Pembina Pramuka

Sebelum masuk kegiatan, ada beberapa kata sambutan yang disampaikan oleh kakak Pembina pramuka. Isi sambutan berupa motivasi untuk seluruh peserta pramuka yang mengikuti kegiatan ini dari awal sampai akhir. Para peserta juga sangat antusias mendengarkan kata sambutan yang diberikan oleh Pembina Pramuka.



Gambar 2. Pemberian Kata Sambutan oleh Pembina Pramuka

## 3. Sosialisasi

Sosialisasi melalui presentasi menggunakan demonstrasi dan sharing untuk mengenalkan betapa pentingnya memahami Bahasa Inggris. Adapun dalam sosialisasi ini, tim pengabdian masyarakat juga menjelaskan kepada para peserta tentang game edukasi bernama Pictionary. Pictionary merupakan salah satu game yang dibentuk melalui sebuah kelompok. Hal ini berguna untuk meningkatkan minat dan semangat para peserta dalam belajar Bahasa Inggris.



Gambar 3. Sosialisasi Perkenalan Game Edukasi Pictionary

#### 4. Kegiatan Pelatihan Game Edukasi Pictionary

Pictionary adalah permainan tebak kata berdasarkan gambar yang di mainkan secara berkelompok. Masing – masing kelompok mendapatkan kartu yang berisi beberapa kata. Kemudian mereka memilih satu kosakata, yang selanjutnya bagi pemain lain adalah menebak kata berdasarkan gambar yang dibuat. Dalam kegiatan ini, kelompok yang menjadi pemenang adalah yang berhasil menebak banyak kata secara benar. Hal ini sangat menantang para peserta untuk mengenal dan memahami kosakata lebih banyak, sehingga mereka akan gampang membuat suatu kalimat melalui sebuah kata. Dalam kegiatan ini peserta sangat antusias sekali mengikutinya. Seluruh peserta aktif menjawab beberapa rangkaian kegiatan yang telah dibuat.



Gambar 4. Siswa sangat antusias mengikuti Game Edukasi Pictionary

Antusias para peserta dalam mengikuti kegiatan Pengabdian masyarakat ini sangat tinggi. Hal itu di tandai dengan banyaknya siswa yang aktif dalam kegiatan tersebut. Sebelum melaksanakan pengabdian, kami dari tim ada melakukan beberapa kegiatan seperti survey tempat. Adalapun hal yang dilakukan yaitu :

1. Mengajukan surat izin kepada kepala Panitia Pelaksana Kegiatan Kepramukaan di Cadika Jln. Asahan Kabupaten Simalungun melalui via telepon dan mengunjungi tempat. Setelah mendapatkan izin, lalu membuat kesepakatan untuk jadwal pelaksanaa Kegiatan Pengabdian Masyarakat.
2. Setelah itu, kami bersama tim melakukan Sosialisasi dan Pelatihan Game edukasi Pictionary kepada para peserta / anggota Pramuka se-Kabupaten Simalungun.



Gambar 5. Peserta Game Edukasi Pictionary 1



Gambar 6. Peserta Game Edukasi Pictionary 2

Kegiatan ini memberikan dampak positif bagi semua kalangan. Pelatihan ini akan memberikan pengetahuan baru kepada para anggota pramuka dalam mengetahui dan memahami Game Edukasi Pictionary. Hal ini juga menambah semangat siswa dalam belajar Bahasa Inggris di luar Pendidikan Formal. Pengabdian ini diawali dengan pengenalan kepada seluruh anggota Pramuka. Kegiatan PKM ini sangat membantu para peserta / anggota pramuka untuk lebih aktif mengikuti kegiatan yang membuat mereka





belajar di luar jam sekolah. Selain memberikan edukasi kegiatan ini juga memberikan manfaat yang luar biasa kepada para anggota Pramuka

## **KESIMPULAN**

Seluruh peserta / anggota Pramuka di latih dan di damping dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris pada kegiatan ini. Kesimpulan yang di dapat dari kegiatan pengabdian masyarakat menunjukkan bahwa seluruh peserta (anggota Pramuka) sangat antusias mengikuti kegiatan ini. Seluruh peserta juga mampu menerapkan game ini di grup mereka masing – masing. Masing – masing peserta merasa terbantu dengan adanya kegiatan ini. Ternyata Bahasa Inggris itu sangat menyenangkan, apalagi di lakukan melalui sebuah game yang sangat menarik, jadi terkesan tidak membosankan. Dan dari kegiatan ini mereka memahami bahwa Bahasa Inggris bisa menjadi menarik jika kita mampu belajar dengan grup melalui sebuah game edukasi.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Para tim pengabdian masyarakat mengucapkan terimakasih kepada Ketua Yayasan STIKOM Tunas Bangsa, Ketua STIKOM Tunas Bangsa, LPPM STIKOM Tunas Bangsa, segenap civitas akademika STIKOM Tunas Bangsa serta Kepala / Pembina Pramuka dan seluruh anggota Pramuka.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Ayuni, D., & Setiawati, F. A. (2019). Kebun Buah Learning Media for Early Childhood Counting Ability. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–9.
- Esa, R. (2006). Strategies to Build Students' Vocabularies. *Black Hills Special Services Cooperative*. P, 16.
- Fauziati, E. (2010). *Teaching English as a foreign language (TEFL)*. Pustaka Utama.
- Hinebaugh, J. P. (2009). *A board game education*. R&L Education.
- Kamaruddin, S. A. (2012). Character education and students social behavior. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 6(4), 223–230.
- Pardede, A. G. (2014). *Pembangunan Aplikasi Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Bagi Anak Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android*. UAJY.
- Sudrajad, J. (2010). Hubungan Nilai-Nilai Kepramukaan, Karakter Disiplin, dan Kerja

*E-ISSN*: 2828-7096  
*P-ISSN*: 2962-9888

*Jurnal MANGENTE*, Vol. 3, No.2, Mei 2024



Keras terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Produktif di SMK PGRI 1  
Ngawi. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah: Jurnal Skripsi.

Wartomo, M. P. (2017). *MEMBANGUN BUDAYA LITERASI SEBAGAI UPAYA  
OPTIMALISASI PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI.*