

Pelatihan *Fun English Learning* melalui *Guessing Word Games* berbasis *Kinesthetic Style* di SMA Negeri 1 Luwu Utara

**Juwita Crestiani M¹, Muhammad Hasby², Ardhy Supraba³, Hermini⁴, Opik Dwi Indah⁵,
Reski Pilu⁶, Edi Wahyono⁷**

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Cokroaminoto Palopo, Palopo, Indonesia¹,

⁷Universitas Muhammadiyah Palopo, Palopo, Indonesia⁷

Penulis Korespondensi:

Juwita Crestiani M

juwitacrestiani@uncp.ac.id

Abstrak:

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa *Pelatihan Fun English Learning melalui Guessing Word Games berbasis Kinesthetic Style* yang dilaksanakan bagi siswa kelas XII SMA Negeri 1 Luwu Utara dengan jumlah peserta sebanyak 50 orang. Kegiatan ini bertujuan memberikan pengalaman belajar Bahasa Inggris yang menyenangkan melalui penerapan permainan edukatif yang melibatkan aktivitas fisik siswa. Pelatihan dilaksanakan dengan mengintegrasikan metode fun learning dan guessing word games berbasis kinestetik, di mana siswa belajar kosakata Bahasa Inggris melalui peragaan gerakan, kerja sama kelompok, dan aktivitas menebak kata. Pendekatan ini mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan fokus dan konsentrasi, serta membantu siswa memahami dan mengingat kosakata Bahasa Inggris dengan lebih mudah. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama 1 bulan, dimana dalam pelaksanaannya terbagi dalam beberapa tahap yaitu: (1) tahap perencanaan, (2) tahap pelaksanaan yang berlangsung selama 1 hari dan (3) tahap evaluasi. Kegiatan diawali dengan identifikasi kondisi awal siswa untuk mengetahui penguasaan kosakata Bahasa Inggris dan tingkat keaktifan siswa, serta karakteristik gaya belajar kinestetik. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, disusun materi Fun English Learning yang disesuaikan dengan kemampuan siswa dan difokuskan pada penguasaan kosakata secara sederhana dan kontekstual. Selanjutnya dirancang guessing word games berbasis kinesthetic style yang melibatkan aktivitas fisik, seperti gerakan tubuh dan ekspresi, serta dilaksanakan secara berkelompok dalam bentuk permainan berantai. Selama pelaksanaan kegiatan, dilakukan pendampingan dan penguatan materi melalui pengulangan dan klarifikasi kosakata. Kegiatan diakhiri dengan refleksi dan evaluasi melalui pengamatan, tanya jawab, dan latihan sederhana untuk mengetahui peningkatan keaktifan dan pemahaman kosakata siswa. Kegiatan *Pelatihan Fun English Learning melalui Guessing Word Games berbasis Kinesthetic Style* memberikan dampak positif terhadap pembelajaran Bahasa Inggris dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan interaktif. Penerapan guessing word games berbasis kinestetik mampu meningkatkan keaktifan, fokus, pemahaman kosakata, serta menumbuhkan sikap positif dan rasa percaya diri siswa. Pendekatan fun learning yang mengintegrasikan permainan edukatif dan gaya belajar kinestetik terbukti efektif dan relevan diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah.

Kata Kunci: *English fun learning, Guessing Word Games, Kinesthetic Style*

Pendahuluan

Bahasa Inggris memiliki peran strategis sebagai bahasa internasional yang digunakan dalam berbagai bidang kehidupan, seperti pendidikan, teknologi, ekonomi, dan komunikasi global. Penguasaan Bahasa Inggris sejak dini menjadi kebutuhan penting agar siswa mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman dan memiliki daya saing di masa depan. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris masih menjadi tantangan bagi sebagian besar siswa. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, khususnya pada aspek kosakata (*vocabulary*) yang merupakan dasar utama dalam penguasaan keterampilan berbahasa.

Kosakata merupakan aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris karena menjadi dasar bagi siswa dalam memahami dan menghasilkan komunikasi yang efektif. Alqahtani (2020) menjelaskan bahwa keterbatasan penguasaan kosakata dapat menyebabkan siswa mengalami hambatan dalam memahami teks, menyampaikan ide, serta mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu membantu siswa memperoleh kosakata melalui pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Pengajaran Bahasa Inggris harus menyenangkan. Menurut DePorter, Reardon, dan Nourie (2010, hlm. 16), pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman, aman, dan melibatkan peserta didik secara aktif sehingga mereka terdorong untuk belajar tanpa merasa tertekan.

Permasalahan yang sering dihadapi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah keterbatasan kosakata yang dikuasai, kesulitan mengingat dan memahami makna kata, serta ketidakmampuan mengaplikasikan kosakata tersebut dalam konteks sederhana. Siswa cenderung hanya menghafal kata tanpa memahami penggunaannya, sehingga pengetahuan yang diperoleh bersifat sementara dan mudah dilupakan. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris dan menurunnya kepercayaan diri untuk menggunakan Bahasa Inggris secara aktif.

Hal tersebut diperkuat oleh penelitian Zou (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran bahasa yang hanya berorientasi pada hafalan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan kosakata dalam konteks nyata. Penggunaan strategi pembelajaran yang interaktif dapat membantu siswa memahami dan mengingat kosakata dengan lebih baik karena melibatkan proses berpikir dan pengalaman langsung. Selain itu, pembelajaran Bahasa Inggris kerap dipersepsikan sebagai kegiatan yang menuntut konsentrasi tinggi, hafalan, dan pemahaman abstrak. Pola pembelajaran seperti ini tidak selalu sesuai dengan karakteristik siswa yang pada dasarnya memiliki kebutuhan untuk bergerak, berinteraksi, dan belajar melalui pengalaman langsung. Ketika pembelajaran dilakukan secara monoton dan minim aktivitas fisik, siswa mudah merasa bosan, kehilangan fokus, dan kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar. Menurut Wang dan Gan (2021), pembelajaran bahasa yang dikemas melalui aktivitas interaktif dan menyenangkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan tidak monoton.

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, salah satunya adalah gaya belajar kinestetik. Siswa dengan gaya belajar kinestetik cenderung lebih mudah memahami materi melalui aktivitas fisik, gerakan tubuh, permainan, dan keterlibatan langsung. Namun, dalam praktik pembelajaran Bahasa Inggris, kebutuhan siswa dengan

gaya belajar kinestetik sering kali belum terakomodasi secara optimal. Minimnya aktivitas yang melibatkan gerak menyebabkan siswa kesulitan dalam menyerap materi dan mempertahankan perhatian selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian Putri dan Sari (2022) menunjukkan bahwa penerapan pendekatan kinestetik dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena proses belajar dilakukan melalui aktivitas fisik, praktik langsung, dan pengalaman nyata. Siswa menjadi lebih aktif dan memiliki kesempatan lebih besar untuk memahami materi melalui kegiatan yang sesuai dengan karakteristik belajar mereka.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris membutuhkan pendekatan yang lebih variatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa. Pendekatan Fun English Learning menjadi salah satu alternatif yang relevan karena menekankan pada suasana belajar yang menyenangkan, tidak menegangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu mengurangi kecemasan siswa terhadap Bahasa Inggris serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih positif. Menurut Suyanto dan Jihad (2013, hlm. 109), pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang rileks, menarik, dan tidak menimbulkan tekanan, sehingga peserta didik terdorong untuk belajar secara aktif. Sejalan dengan penelitian Hidayati dan Prasetyo (2023), pembelajaran yang menggunakan pendekatan menyenangkan (*fun learning*) dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam belajar Bahasa Inggris karena siswa merasa lebih nyaman dalam mencoba menggunakan bahasa tanpa takut melakukan kesalahan.

Salah satu bentuk implementasi Fun English Learning yang efektif adalah penggunaan *guessing word games*. Permainan tebak kata ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar kosakata melalui aktivitas yang bersifat interaktif dan menantang. Dalam *guessing word games*, siswa dilibatkan secara langsung untuk menebak, menafsirkan, dan mengaitkan kata dengan makna tertentu melalui berbagai petunjuk. Aktivitas ini tidak hanya melatih kemampuan berpikir, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dan interaksi antarsiswa. Uno (2012, hlm. 131) menyatakan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena permainan memberikan suasana yang menyenangkan, menantang, dan memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Penelitian Zou (2020) juga menjelaskan bahwa permainan dalam pembelajaran bahasa mampu menciptakan interaksi yang lebih alami karena siswa belajar melalui tantangan, kerja sama, dan komunikasi. Dengan demikian, permainan seperti *guessing word games* dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris.

Ketika *guessing word games* dipadukan dengan pendekatan *kinesthetic style*, pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih hidup dan bermakna. Siswa tidak hanya duduk dan menerima materi, tetapi terlibat dalam aktivitas fisik seperti bergerak, menirukan gerakan, menggunakan ekspresi tubuh, atau berpindah tempat sebagai bagian dari proses menebak kata. Aktivitas kinestetik ini membantu siswa mengaitkan kosakata Bahasa Inggris dengan pengalaman konkret, sehingga memudahkan pemahaman dan meningkatkan daya ingat terhadap materi yang dipelajari. DePorter dan Hernacki (2011, hlm. 112) menjelaskan bahwa gaya belajar kinestetik adalah gaya belajar yang menekankan pada gerakan, sentuhan, dan aktivitas fisik; peserta didik dengan gaya belajar ini akan lebih mudah memahami informasi melalui pengalaman langsung.

Menurut Putri dan Sari (2022), pembelajaran yang melibatkan unsur gerakan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa tidak hanya

menerima informasi secara pasif, tetapi menghubungkan materi dengan aktivitas yang dilakukan secara langsung. Pembelajaran berbasis kinestetik melalui permainan juga memberikan ruang bagi siswa untuk menyalurkan energi secara positif. Dengan melibatkan gerakan tubuh dalam proses belajar, siswa menjadi lebih fokus, antusias, dan termotivasi. Hal ini sangat penting mengingat banyak siswa mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi dalam pembelajaran yang berlangsung secara pasif dan satu arah. Melalui permainan, proses belajar tidak lagi terasa sebagai beban, tetapi sebagai aktivitas yang menyenangkan dan dinantikan. Dimiyati dan Mudjiono (2013, hlm. 112) menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi apabila pembelajaran melibatkan aktivitas langsung dan pengalaman nyata yang sesuai dengan karakteristik belajar mereka. Sebagai tambahan menurut Uno dan Mohamad (2015, hlm. 154), pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas permainan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik karena permainan memberikan pengalaman belajar yang menantang sekaligus menyenangkan.

Guessing word games berbasis *kinesthetic style* juga memungkinkan terciptanya suasana belajar yang lebih komunikatif. Siswa belajar untuk berinteraksi, bekerja sama, dan berani mengekspresikan ide dalam Bahasa Inggris tanpa rasa takut melakukan kesalahan. Lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan ini berkontribusi pada peningkatan keterlibatan siswa serta memperkuat pengalaman belajar Bahasa Inggris secara holistik. Berdasarkan penelitian Wang dan Gan (2021), pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan interaksi sosial dan komunikasi siswa karena kegiatan belajar mendorong kolaborasi serta keterlibatan aktif antar peserta didik.

Pelatihan fun english learning melalui *guessing word games* berbasis *kinesthetic style* di Sma Negeri 1 Luwu Utara bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami dan menggunakan kosakata Bahasa Inggris, mengoptimalkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris, menciptakan pengalaman belajar Bahasa Inggris yang sesuai dengan karakteristik siswa yang belajar melalui aktivitas fisik dan gerakan, mengurangi kesan bahwa Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang sulit dengan menghadirkan suasana belajar yang interaktif dan tidak menegangkan. Menurut Isjoni (2014, hlm. 87), aktivitas belajar yang dikemas dalam bentuk permainan dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik karena permainan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama 1 (satu) bulan yang terbagi dalam beberapa tahap yaitu: (1) tahap perencanaan, (2) tahap pelaksanaan dan (3) tahap evaluasi. Pada tahap perencanaan telah ditetapkan hal-hal antara lain: tempat/lokasi kegiatan yang dipilih yaitu SMA Negeri 1 Masamba Luwu Utara. Berikut peta atau gambar lokasi:



Gambar 1. Peta Lokasi Pengabdian

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah:

A. Tahap Perencanaan

1. Identifikasi Kondisi Awal Siswa

Kegiatan diawali dengan pengamatan terhadap kondisi awal siswa terkait pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya penguasaan kosakata dan tingkat keaktifan siswa. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh gambaran umum mengenai kebutuhan dan karakteristik belajar siswa, terutama kecenderungan gaya belajar kinestetik.

2. Perancangan Materi Fun English Learning

Materi pembelajaran disusun dengan menyesuaikan tingkat kemampuan siswa serta fokus pada penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Materi dikemas secara sederhana, komunikatif, dan kontekstual agar mudah dipahami oleh siswa serta dapat diintegrasikan dengan aktivitas permainan.

3. Perancangan *Guessing Word Games* Berbasis *Kinesthetic Style*

Pada tahap ini dirancang berbagai bentuk *guessing word games* yang melibatkan aktivitas fisik, seperti gerakan tubuh, ekspresi, isyarat, dan perpindahan posisi. Permainan disesuaikan dengan materi kosakata yang akan dipelajari sehingga aktivitas fisik memiliki keterkaitan langsung dengan tujuan pembelajaran. Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengukur tingkat ketercapaian indikator keberhasilan dalam penguatan etika berbahasa dan pemahaman budaya melalui pendekatan sastra. Teknik evaluasi yang digunakan meliputi:

1) Observasi

Observasi dilakukan selama proses kegiatan berlangsung untuk melihat perubahan sikap dan perilaku peserta didik dalam menggunakan bahasa yang santun, menghargai pendapat orang lain, serta menunjukkan sikap apresiatif terhadap nilai-nilai budaya yang terdapat dalam karya sastra. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi dengan indikator penilaian etika berbahasa dan keterlibatan siswa dalam kegiatan sastra.

2) Angket atau Refleksi Siswa

Angket diberikan untuk mengetahui respons dan pengalaman siswa setelah mengikuti kegiatan. Melalui refleksi ini dapat diketahui sejauh mana pendekatan sastra membantu siswa memahami pentingnya penggunaan bahasa yang beretika serta meningkatkan kesadaran terhadap budaya.

3) Indikator Keberhasilan

Kegiatan dinyatakan berhasil apabila:

- a. Siswa menunjukkan peningkatan kemampuan menggunakan bahasa yang santun dan sesuai konteks.
- b. Siswa mampu memahami serta menjelaskan nilai budaya yang terdapat dalam karya sastra.
- c. Siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan apresiasi sastra.
- d. Terdapat peningkatan pemahaman siswa mengenai hubungan antara bahasa, sastra, dan budaya berdasarkan hasil evaluasi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil kegiatan pelatihan menunjukkan bahwa penerapan *Fun English Learning* melalui *guessing word games* berbasis *kinesthetic style* memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan respons siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan aktivitas fisik terbukti mampu mengurangi rasa canggung dan kecemasan siswa terhadap penggunaan Bahasa Inggris. Siswa merasa lebih bebas

untuk berekspresi dan mencoba menggunakan kosakata Bahasa Inggris tanpa takut melakukan kesalahan.

Penerapan *guessing word games* berbasis kinestetik sejalan dengan karakteristik siswa yang membutuhkan aktivitas fisik dalam proses belajar. Gerakan tubuh, ekspresi, dan peragaan yang dilakukan dalam permainan membantu siswa memahami kosakata secara konkret dan kontekstual. Hal ini mendukung teori gaya belajar kinestetik yang menyatakan bahwa siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat materi apabila pembelajaran melibatkan pengalaman langsung dan aktivitas fisik.



Gambar 2. Pemateri Memberikan penjelasan kepada Siswa

Selain itu, pembelajaran berbasis permainan memberikan stimulus positif terhadap motivasi belajar siswa. *Guessing word games* mendorong siswa untuk berpikir, bekerja sama, dan berpartisipasi aktif dalam kelompok. Interaksi antarsiswa yang terjadi selama permainan juga membantu menciptakan suasana belajar yang komunikatif dan kolaboratif. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Inggris tidak lagi dipandang sebagai aktivitas yang monoton, melainkan sebagai kegiatan yang menyenangkan dan menantang.

Kegiatan berlangsung dengan tertib, lancar, dan penuh antusiasme. Siswa-siswa tertawa dan bahkan melakukan gerakan-gerakan lucu untuk menebak kosakata. Kegembiraan, semangat dan antusias siswa-siswa sangat menular, membuat ruangan menjadi penuh dengan energi positif.

“Keren! Saya suka” ucap salah satu siswa.

“Lagi dong gamesnya”. Tambah siswa yang lain.

Hasil kegiatan ini juga menunjukkan bahwa fun English learning tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris. Melalui permainan yang terstruktur dan berbasis kinestetik, siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan mudah diingat. Pembelajaran seperti ini berpotensi untuk diterapkan secara berkelanjutan sebagai alternatif pendekatan pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa.

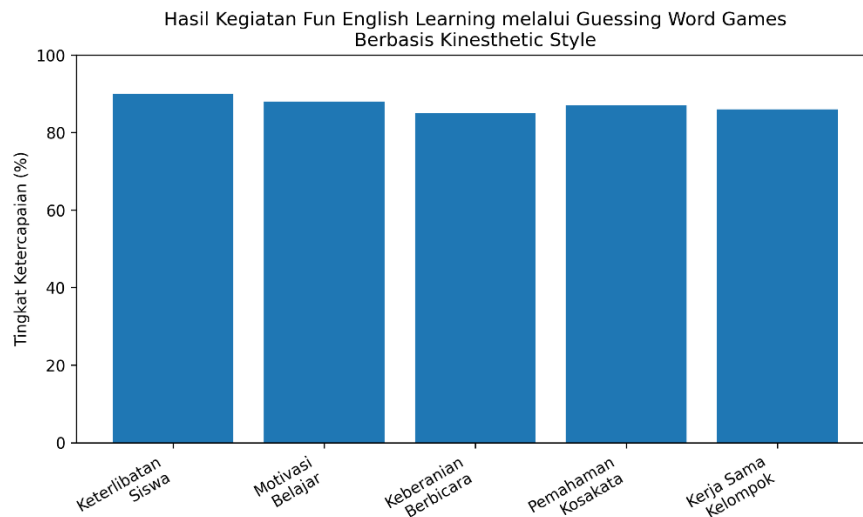


Gambar 3. Sesi Foto Bersama Para Pemateri dengan Siswa Peserta Kegiatan

Secara keseluruhan, kegiatan *Pelatihan Fun English Learning melalui Guessing Word Games berbasis Kinesthetic Style* berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Hasil dan pembahasan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dan gaya belajar kinestetik merupakan solusi yang relevan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Temuan dalam kegiatan pelatihan ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris yang memadukan unsur permainan dan gerakan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual. *Guessing word games* berbasis kinestetik memungkinkan siswa memahami kosakata tidak hanya melalui terjemahan kata, tetapi juga melalui asosiasi gerak dan visual. Proses ini membantu siswa membangun pemahaman makna secara alami, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah diingat.

Selain itu, interaksi yang terbangun selama pelaksanaan permainan berkontribusi pada peningkatan keterampilan komunikasi siswa. Siswa dilatih untuk memperhatikan, menafsirkan, dan menyampaikan informasi secara nonverbal sebelum akhirnya mengungkapkan jawaban secara lisan. Aktivitas ini secara tidak langsung melatih kemampuan berpikir kritis dan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris, yang menjadi aspek penting dalam pembelajaran bahasa. Dengan demikian, pendekatan fun learning melalui *guessing word games* berbasis *kinesthetic style* dapat dipandang sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris dan suasana belajar yang menyenangkan.



Tabel 1. Hasil kegiatan Fun English melalui *Guessing Word games* Berbasis *Kinesthetic Games*

Hasil pembahasan kegiatan ini sejalan dengan pernyataan Mulyasa (2015, hlm. 109) menyatakan bahwa strategi pembelajaran yang memanfaatkan permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong peserta didik untuk aktif serta berani mengemukakan pendapat.



Gambar 4. Foto bersama dengan Pihak Sekolah

Kegiatan ini membuktikan bahwa dengan pendekatan maupun metode yang tepat dalam pengajaran bahasa Inggris dapat menciptakan opini "*English is Fun*" sehingga membuat siswa semangat dan antusias dalam belajar bahasa Inggris serta dapat menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermanfaat bagi siswa-siswa. Pihak sekolah memberikan apresiasi terhadap pelaksanaan kegiatan ini karena dinilai mampu memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif, efektif dan menyenangkan. Diharapkan, Pelatihan *Fun English Learning* melalui *Guessing Words Games* Berbasis *Kinesthetic Style* dapat diimplementasikan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di kelas.

Simpulan

Kegiatan *Pelatihan Fun English Learning melalui Guessing Word Games berbasis Kinesthetic Style* telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa. Pelatihan ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan interaktif sehingga siswa lebih terlibat secara langsung dalam setiap kegiatan yang dilakukan. Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa penerapan *guessing word games* berbasis kinestetik dapat meningkatkan keaktifan, fokus, serta pemahaman siswa terhadap kosakata Bahasa Inggris. Melalui keterlibatan gerakan tubuh dan permainan, siswa lebih mudah mengingat kosakata dan berani mengekspresikan pemahamannya. Selain itu, kegiatan ini juga membantu menumbuhkan sikap positif dan rasa percaya diri siswa dalam belajar Bahasa Inggris.

Secara keseluruhan, pelatihan ini membuktikan bahwa pendekatan *fun learning* yang mengintegrasikan permainan edukatif dan gaya belajar kinestetik merupakan alternatif pembelajaran yang efektif dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya bagi siswa tingkat sekolah menengah. Pelaksanaan kegiatan pengabdian dengan judul "*Pelatihan Fun English Learning melalui Guessing Word Games berbasis Kinesthetic Style di SMA Negeri 1 Luwu Utara*" diharapkan dapat dilakukan secara berkelanjutan dengan mengembangkan metode pembelajaran bahasa Inggris yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Guru dan siswa diharapkan dapat memanfaatkan permainan edukatif berbasis gerak (*kinesthetic style*) sebagai alternatif dalam meningkatkan motivasi, kosakata, serta kemampuan komunikasi bahasa Inggris. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah sangat diperlukan agar kegiatan pembelajaran inovatif seperti *guessing word games* dapat diterapkan secara konsisten dalam proses belajar mengajar.

Ucapan Terimakasih

Kegiatan "*Pelatihan Fun English Learning melalui Guessing Word Games berbasis Kinesthetic Style*" di SMA Negeri 6 Palopo, SMA Negeri 16 Baebunta Luwu Utara dan SMA Negeri 1 Masamba Luwu Utara" terselenggara berkat adanya kerja sama dan dukungan serta partisipasi dari berbagai pihak, olehnya itu kami ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada Ketua LPPM, Dr. Eka Pratiwi Tenriawaru, S.Pd., M.Pd., Dekan FKIP, Dr. Paldy, M.Pd, Ketua Program Studi PGSD, Iin Dwi Aresty Putri, S.K.M., M.Kes., Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Masamba Luwu Utara, Wakil Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Masamba Luwu Utara, Seluruh pihak yang membantu dan berpartisipasi dalam kegiatan ini.

Kami menyadari bahwa kegiatan pengabdian kami ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan masukan, saran dan kritik yang sifatnya membangun demi tercapai dan terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat berikutnya.

Referensi

- DePorter, B., Reardon, M., & Nourie, S. S. (2010). *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Bandung: Kaifa.
- DePorter, B., & Hernacki, M. (2011). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Hidayat. (2021). *Pembelajaran bahasa Inggris dan Pengembangan Kosakata Siswa*. Refika Aditama.
- Isjoni. (2014). *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Alfabeta.
- Mulyasa, E. (2015). *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2021). *Menjadi guru penggerak: Merdeka belajar*. Bumi Aksara.
- Rahmawati, R., & Kurniawan, D. (2022). Penerapan pembelajaran berbasis aktivitas untuk Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Sari, F. M., & Aminatun, D. (2021). Students' Perception on English Learning and Vocabulary Development. *Indonesian Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*.
- Susanto, A. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Suyanto, & Jihad, A. (2013). *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*. Erlangga.
- Uno, H. B. (2012). *Model pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Bumi Aksara.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2015). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Bumi Aksara.
- Wulandari. (2022). Strategi Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Yuliani. (2021). Pemanfaatan Media Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*.