

## ABSTRAK

SELMA LUTHFYA TSANY. (2022). “*EFL Teachers’ Perceptions toward Game-Based Learning in Teaching Vocabulary: A Case Study in TEYL Context*”. Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui persepsi guru terhadap *Game-Based Learning (GBL)* sebagai strategi dalam mengajar kosakata di salah satu lembaga kursus di kota Tasikmalaya, Indonesia. Penelitian ini menggunakan Studi Kasus sebagai desain penelitian. Data dianalisis menggunakan teknik Tematik Analysis oleh Braun dan Clarke (2006). Data penelitian ini diperoleh melalui wawancara semi terstruktur. Data kemudian ditranskrip dan dianalisis menggunakan Analisis Tematik. Peserta penelitian ini adalah tiga orang guru yang mengajar bahasa Inggris dengan menerapkan strategi *GBL* kepada *Young Learners (YLS)* di salah satu lembaga kursus di Tasikmalaya. Berdasarkan hasil analisis data, dapat diidentifikasi persepsi guru terhadap *GBL* sebagai strategi dalam mengajarkan *vocabulary* kepada *YLS* di sebuah kursus. Hasil analisis data menunjukkan (1) Pelajar usia dini termotivasi dan tertarik mempelajari *vocabulary* melalui strategi *GBL*, (2) Pelajar usia dini dapat menguasai *vocabulary* dengan lebih mudah dengan menggunakan strategi *GBL*, (3) Terdapat beberapa tantangan yang dihadapi oleh peserta penelitian, seperti pengelolaan waktu, pengelolaan kelas dan penggunaan bahasa ibu dalam proses belajar-mengajar. Oleh karena itu, *GBL* adalah strategi yang efektif dalam mengajarkan kosa kata kepada *YLS*, bila dikendalikan dengan bijak oleh seorang guru yang terampil.

Kata Kunci: *Persepsi Guru, Pembelajaran Berbasis, Pengajaran Kosakata.*