

ABSTRAK

REZKY ARDIANSYAH PUTRA 2025 INVESTIGATING THE IMPACT OF GAME-BASED LEARNING AND GUIDED PRACTICE ON STUDENTS SPEAKING CONFIDENCE: A CASE STUDY *Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya*

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki dengan cara apa pembelajaran berbasis permainan dan pendekatan latihan terbimbing membentuk kepercayaan diri berbicara siswa di kelas EFL. Penelitian ini mencoba untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana pembelajaran berbasis permainan dan latihan terbimbing membentuk kepercayaan diri berbicara siswa di kelas internasional EFL. Oleh karena itu, parameter kepercayaan diri berbicara oleh Park dan Lee (2005) dan Smith dkk. (2022) digunakan dalam penelitian ini. Data dikumpulkan dengan wawancara semi-terstruktur dan observasi. Data dianalisis dengan analisis tematik Braun dan Clarke (2006). Temuan menunjukkan dampak pembelajaran berbasis permainan dan latihan terbimbing terhadap kepercayaan diri berbicara seperti (1) Pembelajaran berbasis permainan mengurangi kecemasan dan ketakutan siswa untuk melakukan kesalahan; (2) Latihan terbimbing meningkatkan kepercayaan diri melalui latihan; dan (3) Mengatasi tantangan pengucapan dan tata bahasa. (4) Kolaborasi peran guru dan teman sebaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif yang mendukung pengembangan kepercayaan diri. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pendekatan berbasis permainan dan latihan terbimbing dapat meningkatkan kepercayaan diri berbicara siswa dengan mengurangi kecemasan dan memberikan lebih banyak eksposur kepada siswa melalui latihan. Penelitian ini menyiratkan penggunaan pembelajaran berbasis permainan dan latihan terbimbing dapat digunakan sebagai strategi untuk mengatasi siswa yang tidak percaya diri di kelas EFL.

Kata kunci : Pembelajaran berbasis permainan, latihan terbimbing, kepercayaan diri berbicara.

ABSTRACT

REZKY ARDIANSYAH PUTRA 2025 INVESTIGATING THE IMPACT OF GAME-BASED LEARNING AND GUIDED PRACTICE ON STUDENTS SPEAKING CONFIDENCE: A CASE STUDY English Education Department. Faculty of Educational Sciences and Teacher's Training. Siliwangi University. Tasikmalaya

This research aims to investigate in what ways the game-based learning and guided practice approaches shape students' speaking confidence in an EFL classroom. This study attempts to gain an in-depth understanding of how game-based learning and guided practice shape student speaking confidence in EFL international classrooms. Therefore, the speaking confidence parameter by Park and Lee (2005) and Smith et al. (2022) was utilized in this research. Data was gathered by semi-structured interviews and observation. The data was analyzed by thematic analysis by Braun and Clarke (2006). The finding shows the impact of game-based learning and guided practice towards speaking confidence such as (1) Game-based learning in reducing students' anxiety and fear of making mistakes; (2) Guided practice role in enhancing confidence through practice; and (3) Game-based learning in overcoming the pronunciation and grammar challenges. (4) Teacher and peer role collaboration to create positive learning environments that support confidence development. This study concludes the game-based and guided practice approach could be able to improve students' speaking confidence by reducing anxiety and giving more exposure to the students through practice. This study implies the usage of game-based learning and guided practice could be used as a strategy to overcome unconfident students in EFL classroom

Keywords: Game-based learning, guided practice, speaking confidence.