

ABSTRAK

RAHMA CHAIRANI. 2026. "IMPLEMENTING GAME-BASED LEARNING IN THE EFL CLASSROOM: WHAT DO STUDENT TEACHERS DO?". Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya.

Tujuan studi kualitatif ini adalah untuk menyelidiki apa yang dilakukan calon guru saat menerapkan Pembelajaran Berbasis Permainan (GBL) di kelas Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing (EFL). Studi ini melibatkan dua calon guru dari Departemen Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Siliwangi yang mengikuti program magang berbasis sekolah (FKIP EDU) di sebuah sekolah menengah pertama di Tasikmalaya. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur. Data dianalisis menggunakan analisis tematik untuk mengidentifikasi pola dan tema yang terkait dengan tahap perencanaan, fasilitasi, dan refleksi dalam GBL. Temuan menunjukkan bahwa calon guru menerapkan GBL sebagai siklus instruksional yang terpadu dan berorientasi pedagogis, bukan sekadar aktivitas hiburan. Siklus ini terdiri dari tiga fase yang saling terkait: (1) Persiapan Instruksional Strategis, (2) Fasilitasi Adaptif Selama Permainan, dan (3) Konsolidasi Reflektif. Pembelajaran. Implikasi studi ini menunjukkan bahwa efektivitas GBL di kelas Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing (EFL) tidak ditentukan secara utama oleh permainan itu sendiri, melainkan oleh peran guru dalam mengelolanya sebagai strategi pengajaran yang terstruktur, berorientasi tujuan, dan reflektif. Oleh karena itu, persiapan yang matang dan penguatan pasca-permainan sangat penting untuk memastikan bahwa permainan tersebut menghasilkan hasil pembelajaran bahasa yang bermakna.

Kata kunci: *Pembelajaran Berbasis Permainan, Kelas Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing, Calon Guru*