

ABSTRAK

SASSY RAHMATIKA RAMDANI. 2026. “NARRATING AN ENGLISH TEACHER EXPERIENCES OF IMPLEMENTING GAME-BASED LEARNING IN JUNIOR HIGH SCHOOL”. Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi. Tasikmalaya.

Pengimplementasian metode pembelajaran inovatif memainkan peran penting dalam mendukung keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah pertama. Guru sering kali dituntut untuk beradaptasi dengan perubahan kebutuhan pembelajaran dan menemukan strategi yang mampu mengatasi rendahnya motivasi serta keterlibatan siswa dalam kelas bahasa Inggris. Studi ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana seorang guru bahasa Inggris sekolah menengah pertama mengalami dan memaknai proses implementasi Game-based Learning (GBL) dalam praktik pengajarannya, serta bagaimana pengalaman tersebut membentuk pengembangan profesional dan pengambilan keputusan pedagogis guru. Penelitian ini menggunakan pendekatan Narrative Inquiry dengan melibatkan seorang guru bahasa Inggris berpengalaman sebagai partisipan utama. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam yang divalidasi dan dianalisis menggunakan analisis tematik reflektif Braun dan Clarke (2019). Temuan penelitian mengungkapkan lima tema utama: (1) Menemukan Tantangan dalam Pembelajaran Tradisional, (2) Merefleksikan Tanggapan Siswa terhadap Penerapan Awal GBL, (3) Merancang Strategi yang Efektif untuk Penerapan GBL, (4) Mengembangkan Praktik GBL, dan (5) Mengoptimalkan Dampak Implementasi GBL. Hasil penelitian menunjukkan bahwa transformasi pedagogis guru berlangsung secara siklis, reflektif, dan adaptif, dimulai dari penggunaan permainan fisik sederhana hingga integrasi platform digital untuk menjaga kenyamanan psikologis siswa. Selain meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa, visualisasi melalui permainan juga membantu mengurangi beban kognitif siswa dalam memahami materi bahasa Inggris. Studi ini berkontribusi pada pemahaman mengenai pengalaman guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis permainan di pendidikan menengah serta mendorong guru untuk menjadi agen perubahan yang reflektif, adaptif, dan inovatif dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, aman dan menyenangkan.

Kata Kunci : Pembelajaran Bahasa Inggris, Pembelajaran Berbasis Pengalaman, Pembelajaran Berbasis Permainan, Pengalaman Guru, Penyelidikan Naratif

ABSTRACT

SASSY RAHMATIKA RAMDANI. 2026. **“NARRATING AN ENGLISH TEACHER EXPERIENCES OF IMPLEMENTING GAME-BASED LEARNING IN JUNIOR HIGH SCHOOL”**. English Education Department. Faculty of Educational Sciences and Teachers’ Training. Siliwangi University. Tasikmalaya.

The implementation of innovative learning methods plays a crucial role in supporting student engagement and motivation in English learning at the junior high school level. Teachers are often required to adapt to changing learning needs and find strategies that address low student motivation and engagement in English classes. This study aims to explore how a junior high school English teacher experiences and interprets the process of implementing Game-based Learning (GBL) in her teaching practice, and how these experiences shape the teacher's professional development and pedagogical decision-making. This study uses a Narrative Inquiry approach involving an experienced English teacher as the primary participant. Data were collected through in-depth interviews that were validated and analyzed using Braun and Clarke's (2019) reflective thematic analysis. The research findings reveal five main themes: (1) Encountering Challenges in Traditional Learning, (2) Reflecting on Students’ Responses to Early GBL Implementation, (3) Designing Effective Strategies for GBL Implementation, (4) Advancing GBL Practices, and (5) Optimizing the GBL Implementation Impact. The results of the study indicate that teachers' pedagogical transformation occurs cyclically, reflectively, and adaptively, starting from the use of simple physical games to the integration of digital platforms to maintain students' psychological well-being. In addition to increasing student motivation and active participation, visualization through games also helps reduce students' cognitive load in understanding English material. This study contributes to understanding teachers' experiences in implementing game-based learning in secondary education and encourages teachers to become reflective, adaptive, and innovative agents of change in creating interactive, safe, and enjoyable learning environments.

Keywords: English Language Learning, Experiential Learning, Game-Based Learning, Narrative Inquiry, Teacher Experiences