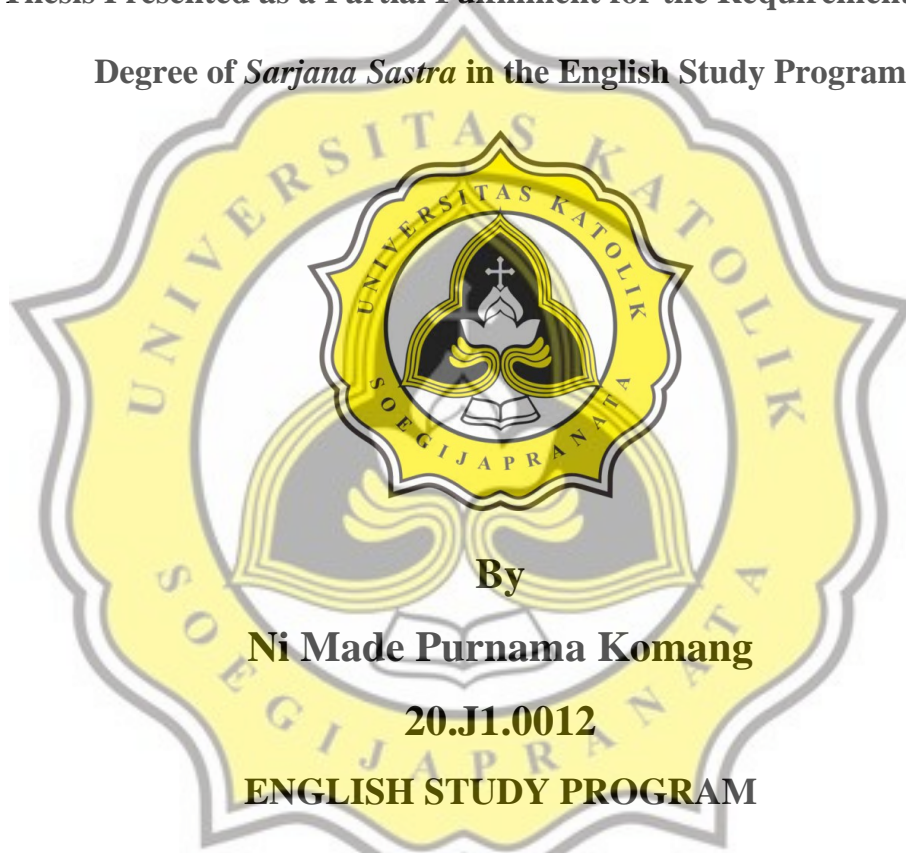


**PRE-SERVICE TEACHERS' BELIEFS AND PRACTICE  
REGARDING DIGITAL GAME-BASED LANGUAGE  
LEARNING**

**A Thesis Presented as a Partial Fulfillment for the Requirements for the  
Degree of *Sarjana Sastra* in the English Study Program**



**By**

**Ni Made Purnama Komang**

**20.J1.0012**

**ENGLISH STUDY PROGRAM**

**FACULTY OF LANGUAGE AND ARTS**

**SOEGIJAPRANATA CATHOLIC UNIVERSITY**

**SEMARANG**

**2024**

**PRE-SERVICE TEACHERS' BELIEFS AND PRACTICE  
REGARDING DIGITAL GAME-BASED LANGUAGE  
LEARNING**

**A Thesis Presented as a Partial Fulfillment for the Requirements for the  
Degree of *Sarjana Sastra* in the English Study Program**



**By**

**Ni Made Purnama Komang**

**20.J1.0012**

**ENGLISH STUDY PROGRAM**

**FACULTY OF LANGUAGE AND ARTS**

**SOEGIJAPRANATA CATHOLIC UNIVERSITY**

**SEMARANG**

**2024**

## ABSTRACT

Teachers' beliefs significantly shape their teaching practices, especially in utilizing digital games for language learning. While traditional methods may lead to disengagement, motivating students is crucial. Digital game-based learning is increasingly recognized for its potential to enhance learning outcomes. Understanding pre-service teachers' beliefs in this context is vital. This study aims to examine pre-service teachers' beliefs about digital game-based language learning and how these beliefs manifest in their teaching practices. Through a mixed-method approach involving a closed-ended questionnaire and interviews, the research reveals strong beliefs in the efficacy of digital games, with participants recognizing their ability to enhance student engagement, motivation, confidence, and understanding of complex language concepts. The participants in this study were the senior students of the English Education Program at University of PGRI Semarang. Surveys and interviews were the main instruments to collect data. Descriptive statistics analyzed the questionnaire data, while interview transcripts were coded for themes. The findings revealed pre-service teachers' beliefs about digital game-based learning often center on its capacity to enhance engagement, motivation, understanding, and retention in students. Both quantitative and qualitative data highlighted the utmost potential of digital games in creating enjoyable learning environments and aiding comprehension. In conclusion, this research underscores the positive impact of digital game-based learning on pre-service teachers' beliefs and practices in language education. It supports the integration of digital games as effective tools for enhancing student engagement and learning outcomes in language classrooms.

## ABSTRAK

Keyakinan para guru memiliki peran penting dalam membentuk praktik mengajar, khususnya dalam penggunaan permainan digital untuk pembelajaran bahasa. Sementara metode tradisional cenderung membuat siswa kehilangan minat, memotivasi siswa menjadi krusial. Pembelajaran berbasis permainan digital semakin diakui karena potensi untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Memahami keyakinan para calon guru dalam konteks ini menjadi sangat penting. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji keyakinan para calon guru tentang pembelajaran bahasa berbasis permainan digital dan bagaimana keyakinan ini tercermin dalam praktik mengajar mereka. Melalui pendekatan metode campuran yang melibatkan kuesioner tertutup dan wawancara, penelitian ini mengungkapkan keyakinan kuat akan penggunaan permainan digital, dengan peserta mengakui kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi, kepercayaan diri, dan pemahaman konsep bahasa yang kompleks. Peserta dalam penelitian ini adalah mahasiswa senior Program Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas PGRI Semarang. Survei dan wawancara adalah instrumen utama untuk mengumpulkan data. Statistik deskriptif menganalisis data kuesioner, sementara transkrip wawancara dikodekan tema. Temuan ini mengungkapkan keyakinan guru pra-jabatan tentang pembelajaran berbasis permainan digital yang sering kali berpusat pada kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, pemahaman, dan retensi siswa. Baik data kuantitatif maupun kualitatif menyoroti potensi maksimal permainan digital dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan membantu pemahaman. Secara keseluruhan, penelitian ini menekankan dampak positif pembelajaran berbasis permainan digital terhadap keyakinan dan praktik para calon guru dalam pendidikan bahasa. Ini juga mendukung integrasi permainan digital sebagai alat efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran di kelas bahasa.