ABSTRACT

Wulang, Anggreni Kaita Ana (2026). *Exploring Students Self-Efficacy in Learning Vocabulary and Pronunciation through Culturally Responsive Digital Game-Based Learning at SMP Negeri I Nggaha Ori Angu.* Thesis, English Language Education, Postgraduate Program, Ganesha University of Education.

This thesis has been supervised and approved by the First Supervisor: I Putu Indra Kusuma S.Pd, M.Pd, Ph.D and the Second Supervisor: Dr. Ni Wayan Surya Mahayanti, S.Pd, M.Pd

Keywords: *Culturally Responsive Teaching, Digital Game-Based Learning, Pronunciation, Students Self-Efficacy, Vocabulary*

This study aimed to explore students' self-efficacy in learning vocabulary and pronunciation through Culturally Responsive Digital Game-Based Learning (CRDGBL) at SMP Negeri 1 Nggaha Ori Angu. The study focused on students' experiences, responses, participation, and interactions throughout the learning process and was guided by Gay's (2002) theory of culturally responsive teaching and Bandura's (1997) theory of four sources of self-efficacy. This study employed a basic qualitative research design at SMP Negeri 1 Nggaha Ori Angu, East Sumba, during even semester of the 2025/2026 academic year. The participants were 28 seventh-grade students and seven students purposively selected for interviews. The intervention activities were conducted in six classroom meetings through Canva Interactive Quiz and organized into three intervention phases focusing on traditional Sumbanese foods, animals and symbols in Sumbanese weaving fabrics, and colors and their meanings in Sumbanese weaving fabrics. Data were collected through semi-structured interviews, classroom observations, field notes, and activity logs. The researcher served as the main instrument, supported by an interview guide and observation checklist. The data were analyzed thematically using Braun and Clarke's (2006) approach. The findings show that CRDGBL facilitated vocabulary learning through meaningful cultural connections, repeated exposure, and interactive digital activities. In contrast, pronunciation learning was supported through auditory exposure, teacher modelling, oral practice, feedback, and peer assistance. Students' self-efficacy was facilitated through mastery experiences, vicarious experiences, verbal persuasion, and positive affective engagement. Students experienced challenges involving unfamiliar vocabulary and pronunciation, difficulties with digital instructions, and technological limitations. These challenges were addressed through teacher and peer support, repeated practice, collaboration, and flexible classroom responses. Thus, CRDGBL provided a structured and culturally meaningful context for students' initial vocabulary and pronunciation learning experiences and self-efficacy. Future researcher is suggested to implement CRDGBL over a longer period, involve broader educational contexts and participants, and use complementary quantitative or longitudinal measures.

ABSTRAK

Wulang, Anggreni Kaita Ana (2026). *Mengeksplorasi Efikasi Diri Siswa dalam Pembelajaran Kosakata dan Pelafalan Melalui Pembelajaran Berbasis Permainan Digital yang Responsif terhadap Budaya di SMP Negeri 1 Nggaha Ori Angu.* Tesis, Pendidikan Bahasa Inggris, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Tesis ini telah dibimbing dan disetujui oleh Pembimbing I: I Putu Indra Kusuma, S.Pd, M.Pd, Ph.D, dan Pembimbing II: Dr. Ni Wayan Surya Mahayanti, S.Pd, M.Pd.

Kata Kunci: *Pembelajaran yang Responsif terhadap Budaya, pembelajaran Berbasis Digital, Pelafalan, Efikasi Diri Siswa, Kosakata*

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efikasi diri siswa dalam pembelajaran kosakata dan pelafalan melalui pembelajaran berbasis permainan digital yang responsif terhadap budaya di SMP Negeri 1 Nggaha Ori Angu. Penelitian ini berfokus pada pengalaman, respons, partisipasi, dan interaksi siswa selama proses pembelajaran serta berlandaskan teori pembelajaran yang responsif terhadap budaya dari Gay (2002) dan teori empat sumber efikasi diri dari Bandura (1997). Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dasar yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Nggaha Ori Angu, Sumba Timur, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Partisipan penelitian terdiri atas 28 siswa kelas VII dan tujuh siswa yang dipilih secara purposif untuk diwawancarai. Kegiatan intervensi tersebut dilaksanakan dalam enam pertemuan pembelajaran menggunakan Kuis Interactive Canva. dan dibagi menjadi tiga fase intervensi yang berfokus pada makanan tradisional Sumba, hewan dan simbol dalam kain tenun Sumba, serta warna dan maknanya dalam kain tenun Sumba. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur, observasi kelas, catatan lapangan, dan *lembar kegiatan siswa*. Peneliti berperan sebagai instrumen utama yang didukung oleh pedoman wawancara dan lembar observasi. Data dianalisis secara tematik menggunakan pendekatan Braun dan Clarke (2006). Hasil penelitian menunjukkan bahwa CRDGBL memfasilitasi pembelajaran kosakata melalui hubungan budaya yang bermakna, paparan berulang, dan aktivitas digital yang interaktif. Pembelajaran pelafalan didukung melalui paparan terhadap model pelafalan secara auditori, pemodelan oleh guru, latihan lisan, umpan balik, dan bantuan teman sebaya. Efikasi diri siswa difasilitasi melalui pengalaman keberhasilan, pengalaman vikarius, persuasi verbal, dan keterlibatan afektif yang positif. Siswa mengalami berbagai tantangan, termasuk kosakata dan pelafalan yang belum dikenal, kesulitan memahami instruksi digital, serta keterbatasan teknologi. Tantangan tersebut dihadapi melalui dukungan guru dan teman sebaya, latihan berulang, kolaborasi, dan respons pembelajaran yang fleksibel. Dengan demikian, CRDGBL menyediakan konteks pembelajaran yang terstruktur dan bermakna secara budaya bagi pengalaman awal siswa dalam mempelajari kosakata dan pelafalan serta mengembangkan efikasi diri. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan CRDGBL dalam jangka waktu yang lebih panjang, melibatkan konteks dan partisipan yang lebih luas, serta menggunakan pengukuran kuantitatif atau longitudinal sebagai pelengkap.