

ABSTRACT

Ananda Taqwa. 2020. **The Meaning of English Education Student's Lived Experience in MALL Class**. Yogyakarta: The Graduate Program in English Language Studies, Universitas Sanata Dharma.

The emergence of mobile technologies as the result of the massive technology development, both software and hardware, has been flourishing in the field of language education currently. Because of that, a new shift of learning paradigm also has emerged, namely navigational paradigm. Brown (2006) states that the stress of navigational learning is on knowledge navigation where the actions are focused on exploring, connecting, evaluating, manipulating, integrating and navigating. Also, it has very likely shaped the new way of learning, which is mobile learning incorporating mobile technologies. By incorporating mobile learning, students are offered to have borderless learning environments in ways they can navigate their learning in their flexible space such as public places or at home (Sharples, 2000). Applications for English language learning developed by the research collaborators of this study are one example on how to adapt the navigational learning. The application products from them might become a fun and flexible learning resource as a solution to promote and facilitate mobile learning.

This research was organized to expose meanings of the lived experience of students while developing application for English language learning. The question of research in this study therefore is *what does the English education student's lived experience in developing an application for English language learning mean?* Three informative students who had experienced the event were selected as the research collaborators using purposeful technique to give rich data of their authentic lived experience. Their voice of struggles, letdowns, and triumph during the event were really matters for this study. Additionally, their reflective action and awareness through their understanding, action, belief, intention, and feeling during the event was really essential to help revealing the meanings of the experience. To do so, an in-depth interview was implemented in order to collect the texts from their authentic experience in the event. Then, all the collected texts were described as well as interpreted in order to get meanings of their lived experience using the hermeneutic phenomenology approach.

The description of student's lived experience showcases the information of their stories of hard work and how they cope with challenges in developing an application for English language learning. Pre-figured themes are developed to integrate theory and its logical realization, at the same time strengthening the research trustworthiness. They are digital expectancy and digital technology adaptation. They have to be bracketed however, to ensure authentic data and their objective interpretations, such is also in the emergent themes. The emergent themes revealed are self-upgrading, self-pride, self-actualization, and betterment remarks.

Keywords: Mobile Assisted Language Learning (MALL), Mobile Application for Language Learning class (MALL Class), lived experience, students, hermeneutic phenomenology

ABSTRAK

Ananda Taqwa. 2020. **The Meaning of English Education Student's Lived Experience in MALL Class**. Yogyakarta: The Graduate Program in English Language Studies, Universitas Sanata Dharma.

Kemunculan teknologi bergerak sebagai hasil dari perkembangan teknologi yang besar di dalam bentuk perangkat keras dan juga lunak telah berkembang sangat pesat di dalam dunia Pendidikan Bahasa masa kini. Jadi, menjadi sangat penting untuk memahai dengan baik bahwa fenomena tersebut telah menciptakan pula paradigma pembelajaran baru bernama paradigma navigasi. Brown (2006) mengungkapkan bahwa inti dari paradigma pembelajaran navigasi adalah pada penavigasian ilmu pengetahuan dimana pembelajaran berfokus pada eksplorasi, koneksi, evaluasi, manipulasi, intergrasi, dan navigasi. Fenomena ini juga telah membentuk cara baru dalam pembelajaran bertajuk pembelajaran bergerak dengan melibatkan perangkat teknologi bergerak. Dengan pembelajaran bergerak, siswa ditawarkan lingkungan belajar tak terbatas dimana mereka bisa menavigasi pembelajaran dengan lebih fleksible seperti di ruang publik atau rumah (Sharples, 2000). Aplikasi untuk belajar Bahasa Inggris buatan siswa di kelas MALL merupakan salah satu contoh baik untuk beradaptasi dengan paradigma pembelajaran navigasi. Aplikasi yang mereka buat akan menjadi sumber belajar yang menyenangkan dan fleksibel dan juga menjadi cara untuk mempromosikan pembelajaran mobile.

Penelitian ini dilakukan untuk mengungkap makna-makna dari pengalaman hidup siswa dalam membuat aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris. Oleh karena itu, pertanyaan yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah “Apa makna pengalaman yang dihidupi (*lived experience*) para siswa dalam membuat aplikasi untuk pembelajaran Bahasa Inggris?”. Tiga mahasiswa terpilih melalui *purposeful technique* sebagai objek penelitian untuk memberikan informasi yang kaya tentang pengalaman hidup mereka. Perjuangan, kegagalan, serta keberhasilan yang mereka alami sangat bermanfaat untuk penelitian ini. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menelaah pemahaman, keyakinan, perasaan, tindakan, serta intensi mereka. Untuk melakukannya, pendekatan fenomenologi hermeneutic diterapkan dan wawancara mendalam untuk memperoleh teks dari pengalaman hidup siswa. Kemudian, teks yang sudah terkumpul akan dideskripsikan dan diinterpretasikan guna memperoleh pemahaman makna yang lebih baik.

Deskripsi pengalaman hidup para siswa menunjukkan informasi cerita kerja keras dan bagaimana mereka menaklukan kendala dalam proses pembuatan aplikasi tersebut. Tema-tema terduga dibentuk untuk mengintergasikan teori dan realisasi logisnya, pada saat yang sama juga menguatkan kepercayaan penelitian ini. Tema-tema terduga adalah harapan digital dan adaptasi teknologi digital. Namun, mereka harus diberi tanda kurung untuk memastikan data otentik dan interpretasi objektifnya, seperti juga dalam tema-tema munculan. Tema-tema munculannya adalah (1) pengembangan diri, (2) kebanggaan, (3) aktualisasi diri, (4) masukan perbaikan.

Kata kunci: *Mobile Assisted Language Learning (MALL)*, *Mobile Application for Language Learning class (MALL Class)* pengalaman hidup, siswa, fenomenologi hermeneutik