

## ABSTRACT

Pertiwi. Putri Dian 2016. *Students' Lived Experience in Developing An English Digital Story-Telling Project*. Yogyakarta: English Language Studies. Graduate Program. Sanata Dharma University.

There is an activity in Purikids English course for children called Creativity Class at the end of each level. Because English learning is moving to a digital era, it is best for us to follow the trend in teaching English. One of the ways is by creating digital story-telling. In this research, I tried to describe students' lived experience in creating the digital story-telling so from the experience, the institution may have better understanding and develop the activity more conceptually.

The participants of this research are students of the Junior 6 level of Purikids in the class of Junior 329 Colombo branch. The high level students of Purikids have a great English skill, but they lack of spirit in learning English. They come to the class because their parents said they have to. Although they have a good result in their test, it is important to raise their spirit even just a little.

Using narrative phenomenology method, I tried to find out the essential meaning of students' lived experience in digital story-telling. Close observation, informal conversation and in-depth interviews of the real past experiences were conducted to gather the data or texts. I also made video recording of the meeting to enrich the data or texts. The depth-interview helped the students to be more reflective about what had really happened during the process of creating digital story-telling.

From these process, I become more self-fulfilling and for the audience of the the result of this research about the experience can help the audience understand the experience without really having the experience and improve their empathic understanding. This research use thematic structure which are collaboration, honesty, autonomy, equity and obedience.

The students had a lot of fun creating digital story-telling project with friends. By having a small group the students' shared their opinions and willingness to complete the project which helped the students to be more cooperative, improve their computer and English skills at the same time. The most important the students' gain their spirit in learning English and becoming more reflective.

The findings of the research are follows. The students were impresistance and indisciplne, in some events in developing digital story-telling. The students had some arguments and displeasure in some events in developing digital story-telling, but in the end they stated that they had fun developing digital story-telling because it was something that they never made before and because they did not have to study that day.

## ABSTRAK

Pertiwi. Putri Dian 2016. *Students' Lived Experience in Developing An English Digital Story-Telling Project*. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana, Kajian Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma

Ada sebuah kegiatan di Purikids, program kursus bahasa Inggris untuk anak bernama *Creativity Class*. Karena Pembelajaran Bahasa Inggris kini menuju ke era digital, ada baiknya kita mengikiti perkembangan tersebut dalam mengajar Bahasa Inggris. Salah satu caranya adalah dengan membuat *digital story-telling*. Dalam penelitian ini saya mencoba memaparkan pengalaman hidup para siswa dari pengalaman mereka Sehingga, pihak institusi mempunyai pengetahuan yang cukup untuk mengembangkan kegiatan ini lebih lanjut.

Partisipan dari penelitian ini adalah para siswa dari Junior 6 di kelas Jun 329 cabang Colombo. Siswa-siswi di level tinggi Purikids mempunyai kemampuan Bahasa Inggris yang baik, namun mereka tidak memiliki semangat untuk belajar Bahasa Inggris. Mereka dating karena orang tua meminta mereka untuk dating dan belajar. Walaupun hasil ujian mereka memuaskan namun ada baiknya mereka juga meningkatkan semangat belajar mereka walaupun hanya sedikit.

Dengan menggunakan metode fenomeno loginarasi, saya mencoba mencari tahu arti pentingnya pengalaman hidup para siswa adalah, membuat *digital story-telling* sementara observasi tertutup, pembicaraan informal dan wawan cara mendalam tentang kejadian di masa lalu yang sesungguhnya terjadi dilaksanakan untuk mengumpulkan data atau keterangan. Saya juga membuat rekaman saat kejadian untuk mendukung data tersebut. Wawancara secara mendalam membantu para siswa untuk menjadi lebih reflektif tentang apa yang terjadi saat proses pembuatan *digital story-telling*.

Dengan menggunakan metode fenmenologi narasi, saya mencoba untuk mencari esesnsi dari pengalaman siswa dalam membuat *digital story-telling*. Obervasi terutup, pembicaraan informal, and wawancara mendalam dipakai untuk mendapatkan pengalaman masa lalu yang digunakan sebagai data. Saya juga membuat rekaman video saat penelitian terlaksana untuk memperkaya data. Interview secara mendalam membantu para siswa untuk lebih reflektif tentang kejadian-kejadian yang benar-benar terjadi saat pembuatan *digital story-telling*.

Dari proeses tersebut, saya menjadi lebih mendapatkan pemenuhan pribadi and para pembacahasildari penelititian ini bias membantu mereka merasakan pengalaman ini tanpa harus mengalami kejadian ini dan untuk merangsang rasa empati mereka. Penelitian ini menggunakan beberapa struktur tematik, diantaranya kolaborasi, kejujuran, tolerransi, kebebasan, keadilan, dan ketaatan.

Para siswa merasa senang dalam membuat *digital story-telling* bersama teman-teman. Dengan membuat kelompok kecil para siswa berbagi opini dan keinginan mereka untuk menyelesaikan proyek dimana bisa membuat para siswa dapat saling bekerjasama, dan meningkatkan kemampuan komputer serta bahasa Inggris mereka di saat yang bersamaan. Yang paling penting adalah dengan

kegiatan ini para siswa bertambah semangat dalam belajar bahasa Inggris dan mereka lebih dapat berefleksi tentang kejadian yang telah berlalu.

Berikut adalah hasil penelitian. Para siswa menjadi tidak tekun dan tidak disiplin dalam beberapa kondisi saat membuat *digital story-telling*. Para siswa juga berdebat dan mengalami kesedihan dalam beberapa kondisi saat membuat *digital story-telling*, namun pada akhirnya mereka merasa puas dan senang dengan hasil yang telah mereka kerjakan karena *digital story-telling* adalah sesuatu yang baru dan belum para siswa pernah membuatnya sebelumnya. Yang membuat mereka lebih bahagia adalah mereka tidak belajar hari itu.

