

ABSTRACT

Martanti, Ika Fathin Resti. 2015. *Fun Listening Android Application (FLAP): M-Learning Model of English Listening Comprehension for Grade X Students*. Yogyakarta: The Graduate Program in English Language Studies, Sanata Dharma University.

Listening is the most fundamental skill in language learning, moreover, it provides language inputs for learners to develop other skills. Listening comprehension is very significant for students, especially Senior High Schools, as it has been integrated in the National Examination. In fact, it lacks attention in the classroom activities. With the existence of many mobile devices around students, it is more likely to make use of them as one of learning media inside or outside the classroom. Furthermore, the use of such technologies has promoted the implementation of Mobile Learning (m-learning) which can be defined either by the mobility of the learners or by the use of mobile devices as learning tools. Thus, the researcher was interested in developing a mobile application for tenth grade students to facilitate them in practicing listening.

There were two research questions formulated in this thesis. The first question is what the Android application for English listening comprehension looks like. Then, the second question is how the application supports m-learning. To answer the research questions, an instructional model by Dick and Carey (2009) was combined with the R & D cycle by Borg and Gall (1983). The data were in the forms of quantitative and qualitative data. The quantitative data were gathered from the questionnaires, while the qualitative data were from the open-ended questions in the questionnaires and interviews. The research was done in SMAN 1 Depok Sleman.

The result of this study is the iconic model of an Android application named *Fun Listening Android Application (FLAP)*. This application consists of four main menu, namely *Focus*, *Fun*, *Final*, and *Forum*. *Focus* contains some lesson units from which the topics were taken from the syllabus of Grade X. This section consists of three parts, namely *Listen*, *Practice*, and *Review*. They provide some audios, transcriptions, exercises, and vocabulary/expression reviews. *Fun* consists of some fun listening materials, such as songs, stories, and poems, in the forms of filling blank exercises. *Final* is a listening test packaged like in the National Examination. The questions were taken from the previous National Examinations. The last is *Forum* which can facilitate students to communicate with their friends or teachers via social media. The result shows that the Android application was considered acceptable by the mean score of **0.9** out of 2 and beneficial to help students in learning listening.

According to the results of the questionnaires and interviews, this application employs some principles of m-learning proposed by Elias (2011), namely (1) equitable use, (2) flexible use, (3) simple and intuitive, (4) perceptible information, (5) tolerance of error, (6) low physical and technical effort, and (7) community of learners and support.

Keywords: FLAP, m-learning, Android, grade X students

ABSTRAK

Martanti, Ika Fathin Resti. 2015. *Fun Listening Android Application (FLAP): M-Learning Model of English Listening Comprehension for Grade X Students*. Yogyakarta: Program Pasca-Sarjana Kajian Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma.

Mendengar (*listening*) adalah kompetensi paling mendasar dalam pembelajaran bahasa dan dengan keterampilan ini siswa dapat memperoleh input untuk mengembangkan kompetensi yang lain. Penguasaan *listening* sangat penting bagi siswa, khususnya SMA, karena *listening* menjadi salah satu bagian yang diujikan dalam Ujian Nasional (UN). Akan tetapi, aktivitas pembelajaran di kelas masih belum banyak yang terfokus pada kompetensi ini. Keberadaan perangkat mobile di sekitar siswa sangat memungkinkan untuk dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Selain itu, penggunaan teknologi mobile juga dapat mendukung penerapan model pembelajaran *Mobile Learning (M-Learning)* yang bisa didefinisikan baik dari sisi mobilitas siswa maupun penggunaan perangkat mobile sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah aplikasi mobile untuk siswa kelas X yang dapat membantu mereka dalam berlatih *listening*.

Ada dua permasalahan inti dalam penelitian ini. Pokok permasalahan pertama adalah seperti apakah aplikasi Android untuk pembelajaran *listening* siswa kelas X. Permasalahan yang kedua adalah bagaimana aplikasi ini dapat mendukung penerapan model pembelajaran *m-learning*. Untuk menjawab permasalahan tersebut, model instruksional dari Dick dan Carey (2009) dikombinasikan dengan siklus Penelitian dan Pengembangan milik Borg dan Gall (1983). Terdapat dua jenis data dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil kuesioner, sedangkan data kualitatif didapat dari hasil pertanyaan terbuka dari kuesioner dan wawancara. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Depok Sleman.

Hasil penelitian ini adalah model ikonik dari aplikasi Android yang bernama *Fun Listening Android Application (FLAP)*. Aplikasi ini terdiri dari empat menu utama, yaitu *Focus*, *Fun*, *Final*, dan *Forum*. *Focus* berisi materi yang topiknya diambil dari silabus kelas X. Bagian ini terdiri dari tiga bagian, yaitu *Listen*, *Practice*, dan *Review*. Masing-masing bagian berisi audio, transkrip, soal latihan, dan latihan kosakata/ekspresi kebahasaan. *Fun* terdiri dari materi *listening* yang menyenangkan, seperti lagu, cerita, dan puisi, dalam bentuk isian. *Final* adalah tes yang dikemas seperti dalam UN. Pertanyaannya diadaptasi dari soal-soal UN tahun-tahun sebelumnya. Bagian terakhir yaitu *Forum* memfasilitasi siswa untuk dapat berkomunikasi dengan teman atau gurunya melalui sosial media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Android ini dapat diterima dengan skor rerata 0.9 dari skor maksimal 2 dan bermanfaat untuk membantu siswa berlatih *listening*.

Berdasarkan hasil kuesioner dan wawancara, aplikasi ini menerapkan prinsip-prinsip *m-learning* dari Elias (2011), seperti (1) penggunaan yang sesuai, (2) penggunaan yang fleksibel, (3) sederhana dan intuitif, (4) informasi yang jelas, (5) toleransi error, (6) pengoperasian yang mudah, dan (7) komunitas siswa dan dukungan.