

ABSTRACT

Asnadi, I Wayan Sumerta Winaya (2026), *Developing an English for Food and Beverage Service Module with AI-Generated Audio for Vocational Students*. Thesis, English Language Education Study Program, Postgraduate Program, Universitas Pendidikan Ganesha.

This thesis has been supervised and approved by Supervisor I: Prof. Dr. Ni Made Ratminingsih, M.A. and Supervisor II: Made Hery Santosa, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

Keywords: Food and Beverage Service Module, AI-Generated Audio, Vocational Students, Research and Development, ADDIE

This study aimed to develop an English for Food and Beverage Service module integrated with AI-generated audio and to evaluate its quality and students' perceptions on its use. The study employed a Research and Development (R&D) design, utilizing the ADDIE model, which consists of five phases: Analyse, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The needs analysis involved students, instructors, industry practitioners, and document analysis of the curriculum, syllabus, and existing module. The findings revealed that students required contextualized English materials focusing on authentic workplace communication, primarily listening and speaking skills. The existing module was found to have several limitations, including the absence of listening audio, limited industry-related vocabulary, insufficient authentic communication practice, and lack of integrated language-skill activities. Based on the identified needs, a twelve-unit English for Food and Beverage Service module integrated with AI-generated listening audio accessible through QR codes was developed. The module underwent expert validation involving a design material expert, a technology media expert, and two instructors. The validation results indicated that the module possessed excellent quality in terms of content relevance, instructional design, language accuracy, usability, and technological integration. The implementation involved 25 students from the Food and Beverage Service program at Jolly Roger International. The evaluation results showed that students perceived the module very positively, with an overall mean score of 4.67. Students particularly appreciated the relevance of the content, the authenticity of the listening materials, the exposure to diverse English accents, and the accessibility of the QR-code-based audio. The study concluded that the developed module was valid, practical, and effective in supporting English language learning and workplace communication readiness in the food and beverage service industry.

Asnadi, I Wayan Sumerta Winaya (2026). *Pengembangan Modul Bahasa Inggris untuk Food and Beverage Service dengan Audio Berbasis Kecerdasan Buatan (AI-Generated Audio) bagi Mahasiswa Vokasi*. Tesis, Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Tesis ini telah dibimbing dan disetujui oleh Pembimbing I: Prof. Dr. Ni Made Ratminingsih, M.A. dan Pembimbing II: Made Hery Santosa, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

Kata kunci: Modul Food and Beverage Service, Audio Berbasis Kecerdasan Buatan (AI-Generated Audio), Mahasiswa Vokasi, Penelitian dan Pengembangan, ADDIE

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul Bahasa Inggris untuk *Food and Beverage Service* yang terintegrasi dengan audio berbasis kecerdasan buatan (*AI-generated audio*) serta mengevaluasi kualitas modul dan persepsi mahasiswa terhadap penggunaannya. Penelitian ini menggunakan desain *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analyse* (analisis), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Implement* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi). Analisis kebutuhan melibatkan mahasiswa, dosen, praktisi industri, serta analisis dokumen yang mencakup kurikulum, silabus, dan modul yang telah digunakan. Hasil analisis menunjukkan bahwa mahasiswa memerlukan materi pembelajaran Bahasa Inggris yang kontekstual dengan penekanan pada komunikasi autentik di dunia kerja, khususnya keterampilan menyimak (*listening*) dan berbicara (*speaking*). Modul yang digunakan sebelumnya memiliki beberapa keterbatasan, antara lain belum tersedianya audio untuk kegiatan menyimak, terbatasnya kosakata yang relevan dengan industri, kurangnya latihan komunikasi autentik, serta belum terintegrasinya aktivitas yang mengembangkan berbagai keterampilan berbahasa. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, dikembangkan modul Bahasa Inggris untuk *Food and Beverage Service* yang terdiri atas dua belas unit pembelajaran dan terintegrasi dengan audio menyimak berbasis kecerdasan buatan yang dapat diakses melalui kode QR. Modul yang dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh seorang ahli materi dan desain pembelajaran, seorang ahli media dan teknologi pembelajaran, serta dua orang dosen pengampu mata kuliah. Hasil validasi menunjukkan bahwa modul memiliki kualitas yang sangat baik ditinjau dari aspek kesesuaian isi, desain pembelajaran, ketepatan penggunaan bahasa, kemudahan penggunaan, serta integrasi teknologi. Tahap implementasi melibatkan 25 mahasiswa Program *Food and Beverage Service* di Jolly Roger International. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan persepsi yang sangat positif terhadap penggunaan modul dengan skor rata-rata keseluruhan sebesar 4,67. Mahasiswa secara khusus mengapresiasi relevansi materi, keautentikan bahan menyimak, paparan terhadap beragam aksen bahasa Inggris, serta kemudahan akses audio melalui kode QR. Penelitian ini menyimpulkan bahwa modul yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam mendukung pembelajaran Bahasa Inggris serta meningkatkan kesiapan mahasiswa dalam berkomunikasi di lingkungan kerja industri *food and beverage service*.