

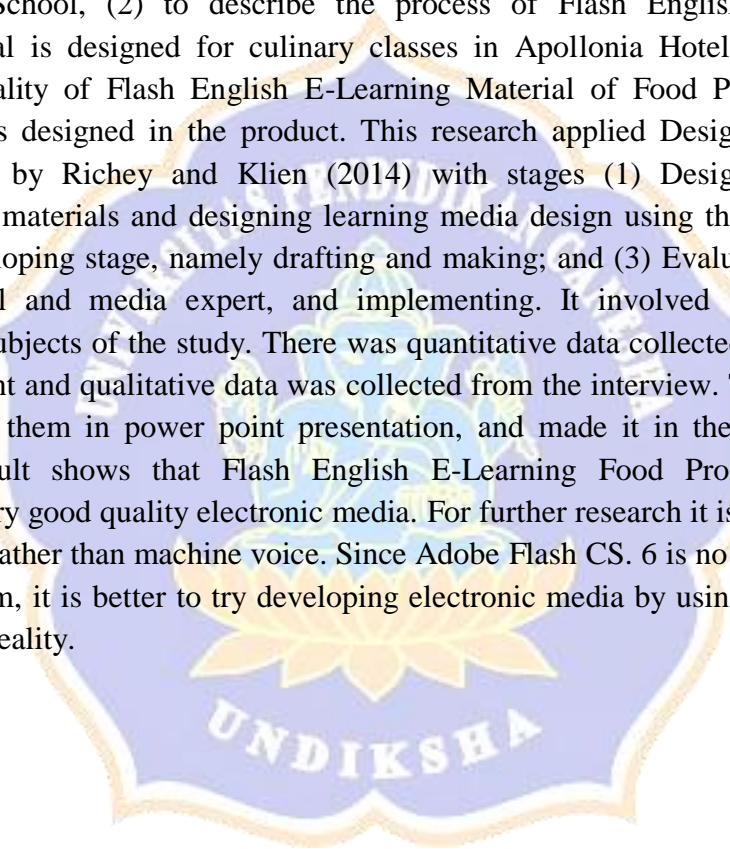
ABSTRACT

Ni Luh Putu Maya Apsari (2019). The Developing Flash English E-Learning Food Production Material for Culinary Students at Apollonia Hotel School.

This thesis has been supervised and approved by Supervisor I Prof. Dr. I Nyoman Adi Jaya Putra, M.A. and supervisor II Dr. I G A Lokita Purnamika, S.Pd., M.Pd.

Keywords: E-Learning Material, food production, DnD model, Adobe Flash CS. 6.

The aims of this study were (1) to identify the kind of E-Learning Material which is needed to be developed in order to be matched with the existing material of food production course in Apollonia Hotel School, (2) to describe the process of Flash English E-Learning Food Production Material is designed for culinary classes in Apollonia Hotel School, and (3) to distinguish the quality of Flash English E-Learning Material of Food Production Materials. There were 9 units designed in the product. This research applied Design and Development research proposed by Richey and Klien (2014) with stages (1) Designing stage, namely designing learning materials and designing learning media design using the Adobe Flash CS.6 program; (2) Developing stage, namely drafting and making; and (3) Evaluating stage, namely, evaluating material and media expert, and implementing. It involved 15 students and 10 instructors as the subjects of the study. There was quantitative data collected from questionnaire and expert judgment and qualitative data was collected from the interview. The researcher made a story board, put them in power point presentation, and made it in the adobe Flash CS. 6 program. The result shows that Flash English E-Learning Food Production Material is categorized as a very good quality electronic media. For further research it is better to use human voice in the audio rather than machine voice. Since Adobe Flash CS. 6 is no longer as the newest multimedia program, it is better to try developing electronic media by using Macromedia Flash or Augmentation Reality.



ABSTRAK

Ni Luh Putu Maya Apsari (2019). Bahan Produksi Makanan E-Learning Flash Berkembang Bahasa Inggris untuk Siswa Kuliner di Apollonia Hotel School.

Tesis ini telah diawasi dan disetujui oleh Pembimbing I Prof. Dr. I Nyoman Adi Jaya Putra, M.A. dan pembimbing II Dr. I G A Lokita Purnamika, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: Bahan E-Learning, produksi makanan, model DnD, Adobe Flash CS. 6.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengidentifikasi jenis Bahan E-Learning yang perlu dikembangkan agar sesuai dengan materi kursus produksi makanan yang ada di Apollonia Hotel School, (2) untuk menggambarkan proses dari Flash English E-Learning Bahan Produksi Makanan dirancang untuk kelas kuliner di Apollonia Hotel School, dan (3) untuk membedakan kualitas Flash English E-Learning Material dari Bahan Produksi Makanan. Ada 9 unit yang dirancang dalam produk. Penelitian ini menerapkan penelitian Desain dan Pengembangan yang diajukan oleh Richey dan Klien (2014) dengan tahapan (1) Tahap perancangan, yaitu merancang materi pembelajaran dan merancang desain media pembelajaran menggunakan program Adobe Flash CS.6; (2) Tahap pengembangan, yaitu penyusunan dan pembuatan; dan (3) Tahap evaluasi, yaitu, evaluasi ahli materi dan media, dan implementasi. Ini melibatkan 15 siswa dan 10 instruktur sebagai subjek penelitian. Ada data kuantitatif yang dikumpulkan dari kuesioner dan penilaian ahli dan data kualitatif dikumpulkan dari wawancara. Peneliti membuat papan cerita, menempatkannya di presentasi power point, dan membuatnya di adobe Flash CS. 6 program. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Flash English E-Learning Bahan Produksi Makanan dikategorikan sebagai media elektronik berkualitas sangat baik. Untuk penelitian lebih lanjut, lebih baik menggunakan suara manusia dalam audio daripada suara mesin. Sejak Adobe Flash CS. 6 tidak lagi sebagai program multimedia terbaru, lebih baik mencoba mengembangkan media elektronik dengan menggunakan Macromedia Flash atau Augmentation Reality.

UNDIKSHA