

ABSTRACT

Adlin Astridiani Juistha (01669210003)

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE CONTENT IN MOODLE-BASED E-LEARNING COURSE OF ZEN PRESENTATION

(xiv+95 pages; 18 figures; 24 tables; 6 appendices)

This research aims to produce interactive media content for the e-learning course. This interactive media is included in the e-learning course and can be used by teachers at Pandu Pertiwi Foundation to guide them in making learning presentations based on Zen presentations. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. However, the model is modified with the stages carried out, namely analysis, design, development, and implementation. At the development stage, trials were carried out on material experts, learning design experts, and learning media experts, which were carried out in two cycles. At the implementation stage, user trials were carried out on three teachers who were representatives of the product to see its suitability for user needs. Based on expert and user trials, this H5P interactive content is feasible to use.

*Keywords : Development; Learning Media; Zen Presentation.
References : 43 (2004-2023)*

ABSTRAK

Adlin Astridiani Juistha (01669210003)

PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF PADA *COURSE E-LEARNING* BERBASIS MOODLE DENGAN TOPIK PRESENTASI ZEN

(xiv+95 halaman; 18 gambar; 24 tabel; 6 lampiran)

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan konten media interaktif yang ada di dalam *course e-learning*. Media interaktif ini terdapat di dalam *course e-learning* yang dapat digunakan oleh guru di Yayasan Pandu Pertiwi untuk memandu dalam membuat presentasi pembelajaran berlandaskan presentasi zen. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model yang digunakan adalah ADDIE. Namun, model dimodifikasi dengan tahapan yang dilakukan adalah *Analyze, Design, Development, and Implementation*. Pada tahap *development*, dilakukan uji coba kepada ahli materi, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran yang dilakukan sebanyak dua kali siklus. Pada tahap *implementation*, uji cobapenggunadilakukan kepada tiga orang guru yang merupakan perwakilan untuk melihat kesesuaian produk dengan kebutuhan pengguna. Berdasarkan pada uji coba ahli dan pengguna, konten interaktif H5P ini sudah layak untuk digunakan.

Kata kunci : *Pengembangan; Media Pembelajaran; Presentasi Zen.*
Referensi : 43 (2004-2023)