



## Rancang Bangun Media Pembelajaran *Civilisation Française* Berbasis Website Menggunakan Canva

Fauzi Maulana<sup>\*1</sup>, Dadang Sunendar<sup>2</sup>, Farida Amalia<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Pendidikan Indonesia

E-mail: [uzimlna@upi.edu](mailto:uzimlna@upi.edu)

Article Info	Abstract
<p><b>Article History</b> Received: 2025-08-05 Revised: 2025-09-12 Published: 2025-10-06</p> <p><b>Keywords:</b> <i>Learning Media;</i> <i>Civilisation Française;</i> <i>Interactive Website;</i> <i>Canva;</i> <i>Learning Effectiveness.</i></p>	<p>This study aims to develop a web-based <i>Civilisation française</i> learning media using Canva as an innovative tool to enhance learning accessibility and effectiveness. The study is motivated by the limited availability of web-based media in the <i>Civilisation française</i> course, despite the significant potential of digital technology to support interactivity and learning motivation. This research employed a Research and Development (R&amp;D) method using the Richey and Klein (2007) model within the Product and Tool Research category, following the PPE (Planning, Production, Evaluation) approach. In the planning stage, a needs analysis was conducted referring to the <i>Inventaire linguistique des contenus clés des niveaux du CECRL</i> at levels A1 and A2, and a storyboard was prepared to guide the website design flow. The production stage involved collecting materials through literature review, enriched with journals and scientific articles, which were then implemented into an interactive website. Evaluation was carried out by content and media experts using the LORI 2.0 instrument. The results indicated that the learning media falls into the "very feasible" category in terms of both content quality and media design. Therefore, this media can serve as an innovative alternative to support structured, engaging, and easily accessible <i>Civilisation française</i> learning.</p>
Artikel Info	Abstrak
<p><b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2025-08-05 Direvisi: 2025-09-12 Dipublikasi: 2025-10-06</p> <p><b>Kata kunci:</b> <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Civilisation Française;</i> <i>Website Interaktif;</i> <i>Canva;</i> <i>Efektivitas Pembelajaran.</i></p>	<p>Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran <i>Civilisation française</i> berbasis website menggunakan Canva sebagai sarana inovatif untuk meningkatkan aksesibilitas dan efektivitas pembelajaran. Latar belakang penelitian ini adalah minimnya media berbasis web dalam mata kuliah <i>Civilisation française</i>, padahal teknologi digital memiliki potensi besar untuk mendukung interaktivitas dan motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&amp;D) dengan model Richey dan Klein (2007) dalam kategori Product and Tool Research melalui pendekatan PPE (Perencanaan, Produksi, Evaluasi). Pada tahap perencanaan, dilakukan analisis kebutuhan dengan merujuk pada <i>Inventaire linguistique des contenus clés des niveaux du CECRL</i> tingkat A1 dan A2, serta penyusunan storyboard sebagai panduan alur rancangan website. Tahap produksi meliputi pengumpulan materi melalui studi pustaka yang diperkuat jurnal dan artikel ilmiah, kemudian diimplementasikan ke dalam website interaktif. Evaluasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen LORI 2.0. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini termasuk kategori sangat layak, baik dari aspek kualitas materi maupun desain media. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif inovatif yang mendukung pembelajaran <i>Civilisation française</i> secara terstruktur, menarik, dan mudah diakses.</p>

### I. PENDAHULUAN

Di era digital 5.0, kemajuan teknologi membawa dampak signifikan bagi dunia pendidikan, terutama dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran guna mencapai tujuan yang diharapkan. E-learning menjadi salah satu inovasi utama, berlandaskan prinsip keterbukaan, kesetaraan, dan penguatan kompetensi digital peserta didik (Valverde-Berrocoso et al., 2020). Implementasi e-learning umumnya menggunakan situs web sebagai media pembelajaran daring, yang

memungkinkan akses materi kapan pun dan di mana pun melalui perangkat digital yang terhubung dengan internet. (Astuti, Wihardi, & Rochintaniawati, 2020).

Jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, pembelajaran berbasis web menawarkan sejumlah keunggulan, seperti interaktivitas yang lebih tinggi antara pengajar dan peserta didik, fleksibilitas waktu, ruang, ketersediaan bahan ajar, serta akses sumber belajar yang lebih luas (Setiyowati, 2021). Karena itu, penerapan media pembelajaran

berbasis web menjadi langkah strategis dalam mengatasi keterbatasan metode pembelajaran konvensional. Berbagai penelitian mengemukakan kriteria pemilihan media pembelajaran yang efektif, antara lain kesesuaian tujuan instruksional, tingkat kesulitan, efisiensi biaya, ketersediaan, fleksibilitas, kualitas teknis, dan dukungan proses belajar (Mujiono & Sarah, 2021; Muali, 2018). Media berbasis website dinilai mampu memenuhi kriteria tersebut karena karakteristiknya yang praktis, tahan lama, fleksibel, dan efisien dari segi biaya, sehingga efektif menunjang proses pembelajaran.

Dalam pengembangannya, Cook dan Dupras (2004) menguraikan sepuluh tahapan penting pembuatan media pembelajaran berbasis web, yaitu analisis kebutuhan, alokasi sumber daya, evaluasi perangkat lunak, penguatan komitmen, pengembangan konten terpadu dengan desain web, mendorong pembelajaran aktif, penyediaan fasilitas pendukung, evaluasi peserta dan sumber belajar, uji coba, serta pemeliharaan situs secara berkala. Selaras dengan itu, Hardini dan Mulyadi (2016) menjelaskan enam aspek yang digunakan untuk menilai multimedia interaktif, yakni aksesibilitas, kualitas materi, penyajian informasi evaluatif, integrasi media dari perspektif bahasa dan artistik, serta kesesuaian fungsional dengan kebutuhan pembelajar secara menyeluruh.

Sejumlah bahan ajar memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran inovatif; namun, penelitian terkait media pembelajaran berbasis web, khususnya untuk mata kuliah *Civilisation Française*, masih relatif jarang dilakukan. Berdasarkan kriteria situs web ideal menurut Suyanto (dalam Sa'ad, 2020), seperti usability, navigasi mudah, desain grafis menarik, konten relevan, kompatibilitas lintas perangkat, kecepatan akses, fungsionalitas, aksesibilitas, dan interaktivitas, penerapan prinsip-prinsip ini diyakini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kesenjangan inilah yang mendorong penelitian ini untuk merancang media pembelajaran berbasis web yang sesuai karakteristik materi *Civilisation Française* sekaligus memenuhi standar web ideal. Penelitian bertujuan mendeskripsikan langkah pengembangan media pembelajaran menggunakan Canva serta mengkaji kelayakan produk yang dihasilkan. Pendekatan ini diharapkan menyediakan materi terstruktur, mudah diakses, dan lengkap, sejalan dengan temuan Sunendar dan Damaianti (2023) Penggunaan internet sebagai sumber pembelajaran berpotensi meningkatkan minat baca,

keterampilan membaca, dan motivasi belajar peserta didik.

## II. METODE PENELITIAN

Metode Research and Development (R&D) digunakan dalam penelitian ini untuk membuat media pembelajaran *Civilisation française* berbasis website menggunakan Canva. Merujuk pada model R&D Richey dan Klein (2007) dalam Marpaung (2021), penelitian ini termasuk kategori *Product and Tool Research* dengan pendekatan PPE (*Perencanaan, Produksi, Evaluasi*) sebagaimana dijelaskan Febrista dan Efrizon (2021). Tahapannya meliputi: (1) perencanaan, yaitu merancang konsep dan desain media pembelajaran; (2) produksi, yaitu mengembangkan media pembelajaran serta membangun situs web menggunakan Canva; dan (3) evaluasi, yaitu menguji serta mengevaluasi produk melalui umpan balik dari ahli materi dan ahli media. Populasi penelitian ditentukan berdasarkan tingkat kemampuan bahasa menurut CEFR, khususnya aspek sosiolinguistik CECRL (Handayani, 2020; Sugiyono, 2018), dengan sampel *purposive* pada materi *niveau A1* dan *A2* (Sugiyono, 2016).

Data diperoleh melalui studi pustaka, dokumentasi, dan angket dengan pendekatan *multimethod* yang memadukan kualitatif dan kuantitatif Richey and Klein (2014). Data kuantitatif berupa penilaian kelayakan produk, sedangkan kualitatif berupa umpan balik. Penilaian produk dilakukan oleh dua validator, yakni, ahli materi menilai konten pembelajaran, sedangkan ahli media mengevaluasi aspek situs dan desain. Kelayakan produk diukur menggunakan LORI versi 2.0 (*Learning Object Review Instrument*) yang dikembangkan oleh Nesbit, Belfer, dan Leacock (2009), meliputi delapan aspek: (1) kualitas materi, (2) kesesuaian tujuan pembelajaran, (3) umpan balik dan adaptasi, (4) motivasi, (5) desain tampilan, (6) kemudahan penggunaan, (7) aksesibilitas, dan (8) kepatuhan terhadap standar.

Analisis kuantitatif dilakukan secara deskriptif dengan skala Likert empat kategori (Pescaroli et al., 2020), sedangkan pengolahan data mengikuti rumus yang diadaptasi dari Akbar dan Sriwijana (2010).

$$\text{Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Persentase kelayakan selanjutnya dikonversi untuk menilai tingkat kelayakan media, dengan

panduan konversi skor persentase ditampilkan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Klasifikasi Persentase Hasil Pengolahan Data (diadaptasi dari Akbar dan Sriwiyana, 2010)

Skor Rata-rata	Kategori Penilaian
00,00-25,00%	Tidak Layak
25,01%-50,00%	Cukup Layak
50,01%-75,00%	Layak
75,01%-100,00%	Sangat Layak

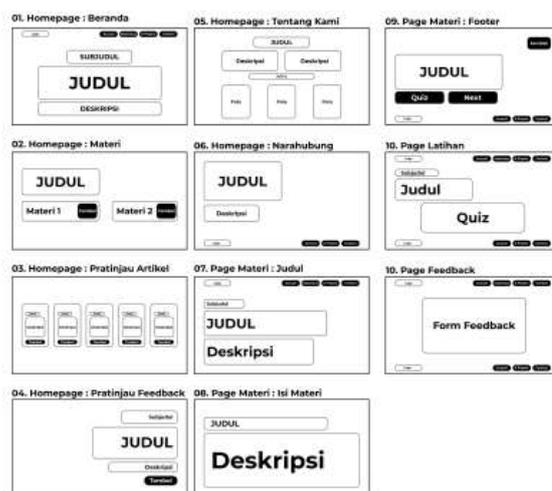
### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini dipaparkan berdasarkan tahapan model PPE (Perencanaan-Produksi-Evaluasi) sebagaimana diadaptasi dari Richey dan Klein (2007). Setiap tahap meliputi rangkaian kegiatan yang dilakukan peneliti dalam merancang, memproduksi, dan mengevaluasi media pembelajaran *Civilisation française* berbasis website.

**Perencanaan (*planning*)** Tahap perencanaan diawali dengan analisis kebutuhan yang bertujuan mengidentifikasi kompetensi dan materi pembelajaran sesuai dengan tingkat *niveau* A1 dan A2 berdasarkan *Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues* (CECRL). Analisis ini dilakukan melalui studi pustaka pada buku *Inventaire linguistique des contenus clés des niveaux du CECRL*, perangkat pembelajaran bahasa Prancis, serta penelitian terdahulu terkait media pembelajaran berbasis web.

Selanjutnya, pada tahap ini juga dilakukan pembuatan *storyboard* sebagai panduan awal dalam perancangan website. *Storyboard* berfungsi untuk memvisualisasikan ide dan alur interaksi pengguna sebelum memasuki proses produksi. Brown (2009) menegaskan bahwa *storyboard* memungkinkan desainer untuk menggambarkan ide-ide mereka dalam bentuk visual yang memudahkan pemahaman dan evaluasi oleh pihak lain. Ilustrasi *storyboard* yang dikembangkan ditampilkan pada Gambar 1.



**Produksi (*Production*)** Proses produksi dimulai dengan pengembangan materi pembelajaran berdasarkan studi pustaka buku *Inventaire linguistique des contenus clés des niveaux du CECRL*, yang mengidentifikasi tujuh topik utama untuk *niveau* A1 dan A2. Materi kemudian diperkaya melalui pencarian jurnal, artikel, dan sumber relevan lainnya sebagai data pendukung, sesuai dengan Creswell (2014) yang menegaskan pentingnya studi pustaka untuk landasan teori dan bukti empiris. Rancangan *storyboard* yang telah dibuat diimplementasikan dalam pembuatan website interaktif yang mudah diakses dan digunakan peserta didik, guna mendukung pengalaman belajar yang optimal serta menarik. Tampilan antarmuka media pembelajaran *Civilisation Française* berbasis web disajikan pada gambar berikut.



**Gambar 2.** Beranda (*Homepage*)

Gambar 2 Menunjukkan Tampilan beranda media pembelajaran *Civilisation Française* berbasis web. Beranda ini memuat pilihan materi tingkat A1 dan A2, referensi bacaan artikel, pratinjau feedback, serta pratinjau halaman *Tentang Kami* dan *Hubungi Kami*.



Gambar 3. Materi Pembelajaran

Gambar 3 memperlihatkan halaman materi pembelajaran website *Civilisation Française* dengan pembagian materi berdasarkan *niveau* A1 (warna biru) dan A2 (warna oranye). Bagian bawah halaman menyediakan tombol akses menuju latihan soal untuk masing-masing tingkat.



Gambar 4. Latihan Pembelajaran

Gambar 4 menampilkan halaman latihan soal pada website, yang dibuat menggunakan Google Form (GForm). Halaman ini juga dilengkapi tombol untuk kembali ke halaman materi pembelajaran.



Gambar 5. Feedback

Gambar 5 menunjukkan halaman feedback pada website, yang dibuat menggunakan Google Form (GForm) sebagai sarana pengumpulan penilaian terhadap media pembelajaran.

**Evaluasi (Evaluation)** Tahap evaluasi bertujuan mengukur kelayakan, efektivitas, dan kualitas media pembelajaran *Civilisation Française* berbasis website pasca produksi. Evaluasi dilakukan oleh ahli materi dan media, di mana ahli materi menilai kesesuaian konten dengan standar CECRL untuk niveau A1 dan A2, sedangkan ahli media mengevaluasi aspek teknis, desain, kemudahan penggunaan, dan aksesibilitas situs. Penilaian kelayakan menggunakan LORI versi 2.0 (*Learning Object Review Instrument*), dimana mencakup kualitas materi, kesesuaian tujuan, umpan balik, motivasi, desain tampilan, kemudahan penggunaan, aksesibilitas, dan kepatuhan terhadap standar (Nesbit, Belfer, & Leacock, 2009). Hasil validasi ahli materi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Validasi Ahli Materi (diadaptasi dari Leacock dan Nesbit, 2009)

No	Pertanyaan Kuesioner	Skor	Skor Maks	Kelayakan	Kategori Kelayakan
1	Materi disampaikan secara akurat dan tersusun dengan sistematis.	4	4	100	Sangat Layak
2	Materi diberikan dengan tingkat rincian yang sesuai.	4	4	100	Sangat Layak
3	Materi dapat dimanfaatkan kembali dalam berbagai situasi pembelajaran.	4	4	100	Sangat Layak
4	Materi yang disajikan selaras dengan tujuan pembelajaran.	4	4	100	Sangat Layak
5	Materi cocok untuk berbagai tipe dan level pengguna.	4	4	100	Sangat Layak
6	Materi mendukung pengguna dalam mencapai sasaran belajarnya.	4	4	100	Sangat Layak
7	Umpan balik dapat diakses dengan mudah dan berfungsi secara efektif.	4	4	100	Sangat Layak
8	Umpan balik mampu merangsang dan mengembangkan kemampuan pengguna.	4	4	100	Sangat Layak
9	Materi disajikan dengan cara yang menarik dan mampu	4	4	100	Sangat Layak

	memotivasi pengguna.				
10	Materi relevan dengan tujuan pembelajaran dan minat pengguna.	4	4	100	Sangat Layak
<b>Total</b>		<b>40</b>	<b>40</b>	<b>100</b>	<b>Sangat Layak</b>

Tabel 2 menyajikan hasil evaluasi materi pembelajaran oleh ahli materi menggunakan instrumen LORI versi 2.0 (*Learning Object Review Instrument*). Penilaian dilakukan pada sepuluh aspek yang meliputi kualitas materi, kesesuaian tujuan pembelajaran, serta efektivitas umpan balik dan aspek motivasi. Setiap indikator dinilai dengan skor maksimal 4, dimana seluruh aspek memperoleh skor tertinggi yakni 4.

Persentase kelayakan total mencapai 100%, menunjukkan bahwa media pembelajaran ini tergolong sangat layak digunakan. Temuan ini mengindikasikan bahwa materi yang dikembangkan telah memenuhi standar CECRL untuk niveau A1 dan A2 serta relevan dan mendukung secara efektif proses pembelajaran bahasa Prancis pada tingkat dasar. Hasil validasi media dalam produk media pembelajaran *Civilisation Française* berbasis web oleh ahli media disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Validasi Ahli Media

No	Pertanyaan Kuesioner	Skor	Skor Maks	Kelayakan	Kategori Kelayakan
1	Media yang disajikan dirancang untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.	3	4	75	Layak
2	Media menampilkan antarmuka yang berkualitas, menarik, dan mudah digunakan.	3	4	75	Layak
3	Media dilengkapi dengan media pembelajaran lainnya seperti referensi artikel bacaan.	3	4	75	Layak
4	Media memiliki elemen dekoratif yang estetis namun tidak mengganggu tujuan pembelajaran.	3	4	75	Layak
5	Antarmuka media dirancang agar	3	4	75	Layak

	pengoperasian menjadi lebih mudah, efisien, dan menarik.				
6	Media menyediakan tombol navigasi yang mempermudah pengguna dalam mengakses konten.	3	4	75	Layak
7	Fungsi antarmuka media konsisten dan dapat diprediksi oleh pengguna.	3	4	75	Layak
8	Desain, kontrol, dan format penyajian media mampu menyesuaikan dengan berbagai kondisi pengguna.	3	4	75	Layak
9	Fitur umpan balik pada media berkualitas dan mudah diakses.	3	4	75	Sangat Layak
10	Media memenuhi standar operasional pada perangkat yang umum digunakan oleh pengguna.	3	4	75	Layak
<b>Total</b>		<b>30</b>	<b>40</b>	<b>75</b>	<b>Layak</b>

Tabel 3 menunjukkan hasil validasi media pembelajaran *Civilisation Française* berbasis web oleh ahli media menggunakan instrumen Learning Object Review Instrument (LORI) versi 2.0. Penilaian mencakup sepuluh indikator yang dikelompokkan dalam empat aspek utama, yaitu: (1) Desain Tampilan (Presentation Design), (2) Kemudahan Penggunaan (Interaction Usability), (3) Aksesibilitas (Accessibility), dan (4) Kepatuhan terhadap Standar (Standards Compliance). Setiap indikator memiliki skor maksimum 4, dengan kriteria kelayakan yang dikategorikan berdasarkan persentase pencapaian. Berdasarkan hasil penilaian, seluruh indikator memperoleh skor (3) yang setara dengan persentase kelayakan 75%, sehingga secara keseluruhan media pembelajaran ini berada pada kategori "Layak" untuk digunakan. Hal ini mengindikasikan bahwa tampilan antarmuka, navigasi, konsistensi fungsi, aksesibilitas, serta kepatuhan terhadap standar teknis telah memenuhi kualitas yang disyaratkan, serta mendukung pengalaman pengguna secara optimal dalam proses pembelajaran daring. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk

media pembelajaran *Civilisation Française* berbasis web telah memenuhi validitas dari aspek materi dan aspek media, sehingga dinyatakan layak untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran. Produk ini juga dapat diakses melalui berbagai perangkat pada tautan berikut: <https://francocivis.my.canva.site/facile>.

## B. Pembahasan

Model PPE (Planning, Production, Evaluation) dari Richey dan Klein (2007) diterapkan dalam penelitian ini sebagai kerangka kerja dalam pengembangan media pembelajaran *Civilisation Française* berbasis website. Model PPE menekankan pentingnya tahapan perencanaan yang matang, produksi yang terstruktur, dan evaluasi yang sistematis guna menghasilkan produk pembelajaran yang valid dan efektif. Setiap tahap dalam penelitian ini dilaksanakan secara berurutan dan saling terkait, yang dijelaskan secara rinci berikut.

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui studi pustaka intensif terhadap materi *Civilisation Française* yang disesuaikan dengan standar CECRL, khususnya niveau A1 dan A2. Studi ini mencakup sumber resmi dan relevan, termasuk buku *Inventaire linguistique des contenus clés* dan referensi lain terkait, guna memastikan materi pembelajaran memenuhi kebutuhan kompetensi pembelajar bahasa Prancis tingkat pemula hingga menengah. Sejalan dengan Dick dan Carey (2009), analisis kebutuhan yang komprehensif merupakan fondasi utama dalam merancang media pembelajaran yang efektif dan tepat sasaran.

Selanjutnya, penyusunan storyboard dilakukan sebagai alat bantu visualisasi desain awal website, yang memuat struktur halaman, navigasi, serta alur interaksi pengguna yang diharapkan. Branch (2009) menyatakan bahwa storyboard memudahkan perancangan pengalaman belajar yang terarah dan koordinasi antar tim pengembang, sekaligus menjaga konsistensi visual dan kesesuaian media dengan prinsip pembelajaran bahasa menurut CECRL.

Tahap produksi dimulai dengan pengumpulan materi dari berbagai artikel, jurnal, dan media pembelajaran daring, sesuai prinsip *multiple sources* Heinich et al. (2002) untuk memperkaya dan memvalidasi konten. Materi kemudian diolah dan disusun secara

sistematis berdasarkan storyboard yang telah dibuat.

Pengembangan website menggunakan platform Canva memungkinkan desain visual yang responsif dan aksesibilitas lintas perangkat. Dalam pembuatan konten multimedia, diterapkan prinsip *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer, 2001) dengan integrasi teks, gambar, dan interaktivitas guna mengoptimalkan pemahaman dan mengurangi beban kognitif. Selain itu, aspek kemudahan penggunaan dan aksesibilitas juga diperhatikan sesuai pedoman WCAG (Web Content Accessibility Guidelines) agar media dapat diakses oleh pengguna dengan beragam tingkat kemampuan teknologi.

Evaluasi terhadap produk dilakukan melalui validasi oleh pakar materi dan media menggunakan LORI versi 2.0 (Nesbit, Belfer, & Leacock, 2009). Validasi ahli materi menunjukkan konten sesuai standar CECRL dan relevan bagi pembelajar niveau A1 dan A2 memenuhi kriteria kelayakan dengan kategori "Sangat Layak.". Validasi ahli media menegaskan aspek teknis, desain, dan aksesibilitas situs memenuhi kriteria kelayakan dengan kategori "Layak." Hasil ini konsisten dengan temuan Cook dan Dupras (2004) bahwa keberhasilan media pembelajaran daring sangat bergantung pada kualitas materi dan kemudahan penggunaan platform.

Temuan penelitian mengindikasikan bahwa media pembelajaran *Civilisation Française* berbasis web tidak hanya valid secara materi, tetapi juga optimal dari segi desain dan aspek teknis. Oleh karena itu, media ini berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Prancis secara mandiri maupun model *blended learning*. Pendapat ini sejalan dengan Moore, Dickson-Deane, dan Galyen (2011) yang menegaskan pentingnya media digital yang mudah diakses dan interaktif untuk memperluas akses dan kualitas pembelajaran.

Namun, keterbatasan cakupan materi yang masih terbatas pada tingkat CECRL A1 dan A2 menjadi tantangan untuk pengembangan selanjutnya. Perluasan materi hingga tingkat B1 dan B2 akan meningkatkan manfaat bagi pembelajar tingkat menengah ke atas. Selain itu, media saat ini dihosting pada platform pihak ketiga (Canva) karena keterbatasan biaya, sehingga belum menggunakan domain mandiri. Untuk mendukung aksesibilitas lebih

luas dan optimasi pencarian di mesin pencari seperti Google, pengelolaan website dengan domain mandiri sangat disarankan agar publikasi dan distribusi media pembelajaran menjadi lebih profesional dan mudah diakses.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran *Civilisation Française* berbasis website dengan menggunakan model PPE yang meliputi perencanaan, produksi, dan evaluasi. Media yang dikembangkan telah tervalidasi ahli materi dan ahli media dengan kategori hasil "Sangat Layak," menunjukkan kualitas materi, desain, dan aspek teknis yang memenuhi standar pembelajaran bahasa Prancis tingkat A1 dan A2. Media ini berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran mandiri dan blended learning bagi pengguna.

##### B. Saran

Pengembangan selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan materi hingga tingkat CECRL B1 dan B2 guna menjangkau kebutuhan pembelajar pada level lebih lanjut. Selain itu, penggunaan domain mandiri guna mendukung aksesibilitas lebih luas dan optimasi pencarian di mesin pencari seperti Google.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Astuti, R. D., Wihardi, W. & Rochintaniawati, D. (2020). Pemanfaatan e-learning sebagai media pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 26(3), 287–297.
- Cook, D. A. & Dupras, D. M. (2004). A practical guide to developing effective web-based learning. *Journal of General Internal Medicine*, 19(6), 698–707. <https://doi.org/10.1111/j.1525-1497.2004.30231.x>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Febrista, F. & Efrizon, E. (2021). Implementasi model PPE dalam pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 33–41.
- Handayani, T. (2020). Populasi dan sampel dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 12–18.
- Hardini, E. & Mulyadi, D. (2016). Penilaian multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 16(1), 1–10.
- Marpaung, R. (2021). Model penelitian dan pengembangan Richey dan Klein dalam konteks pendidikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(2), 45–53.
- Muali, M. (2018). Media pembelajaran yang efektif: Sebuah tinjauan literatur. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 45–52.
- Mujiono, A. & Sarah, N. (2021). Kriteria pemilihan media pembelajaran efektif di era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 123–134.
- Richey, R. C. & Klein, J. D. (2007). Design and development research: Methods, strategies, and issues. *Journal of Computing in Higher Education*, 19(2), 1–4. <https://doi.org/10.1007/s12528-007-9004-5>
- Sa'ad, M. I. (2020). *Desain website dan evaluasi user experience*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Setiyowati, S. (2021). Keunggulan pembelajaran berbasis web dalam meningkatkan interaktivitas peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 12(4), 67–75.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D* (Cetakan ke-21). Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D* (Cetakan ke-24). Alfabeta.
- Sunendar, D. & Damaianti, V. S. (2023). Pengaruh akses materi pembelajaran melalui internet terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 15–25.
- Suyanto (salam Sa'ad, M. I.) (2020). Kriteria situs web yang perlu dicapai untuk pengalaman pengguna optimal. Dalam: *Desain website dan evaluasi user experience*, pp. 7–9. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Valverde-Berrocoso, J., Fernandez-Munoz, J. J. & Gomez-Garcia, G. (2020). Digital competence framework for e-learning in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 1-15.  
<https://doi.org/10.1186/s41239-020-00199-6>