

FRANCOLITTERA: Development of Web-based Interactive Media for Learning French Literature

FRANCOLITTERA: Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web untuk Pembelajaran Littérature Française

Ardhan Bintang Arasy Athoriq^{1*} Dadang Sunendar² Yadi Mulyadi³

Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3}

*Corresponding author. Email: bintangarasy28@gmail.com

doi: 10.24036/jbs.v14i1.137312

Submitted: Jan 9, 2026

Revised: Mar 19, 2026

Accepted: Mar 30, 2026

Abstract

French literature education in Indonesian universities currently faces significant obstacles due to dependence on passive media (87.7%) and high linguistic barriers (77.2%) that make it difficult for students to understand the syntax and meaning of complex literary texts. This study aims to develop and test the feasibility of Francolittera, a web-based interactive learning medium designed to address these gaps. Using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), this study involved 57 students in the needs analysis stage and 25 students in a limited operational trial. The evaluation instrument was developed by adapting the Learning Object Review Instrument (LORI) 2.0 framework. The result of the development is a web platform with a hierarchical material structure (period, author, work) that integrates asynchronous reflective review features with a curation system by administrators to maintain content and interaction quality. Based on the final evaluation on a scale of 1–5, the media was categorized as Very Suitable with an overall average score of 4.38, covering material expert validation (4.50), media expert validation (4.25), and user acceptability testing (4.40). These results indicate that Francolittera has the potential to support independent learning, as reflected in the level of user acceptance of the asynchronous reflective review feature, which facilitates interpretive understanding of literary works in the context of use without direct supervision.

Key words: ADDIE model, French literature, interactive learning media, web-based learning, autonomous learning

Abstrak

Pembelajaran Sastra Prancis di perguruan tinggi Indonesia saat ini menghadapi kendala signifikan akibat ketergantungan pada media pasif (87,7%) serta tingginya hambatan linguistik (77,2%) yang mempersulit mahasiswa memahami sintaksis dan makna teks sastra yang kompleks. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan Francolittera, sebuah media pembelajaran interaktif berbasis web yang dirancang untuk menjawab kesenjangan tersebut. Menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), penelitian ini melibatkan 57 mahasiswa pada tahap analisis kebutuhan dan 25 mahasiswa dalam uji coba operasional terbatas. Instrumen evaluasi dikembangkan dengan mengadaptasi kerangka kerja *Learning Object Review Instrument* (LORI) 2.0. Hasil pengembangan berupa platform web dengan struktur materi hierarkis (periode, pengarang, karya) yang mengintegrasikan fitur ulasan reflektif asinkron dengan sistem kurasi oleh administrator untuk menjaga kualitas konten dan interaksi. Berdasarkan evaluasi akhir pada skala 1–5, media dikategorikan *Sangat Layak* dengan skor rata-rata keseluruhan 4,38, mencakup validasi ahli materi (4,50), ahli media (4,25), dan uji keberterimaan pengguna (4,40). Hasil ini mengindikasikan bahwa Francolittera berpotensi mendukung pembelajaran mandiri, sebagaimana tercermin dari tingkat penerimaan pengguna terhadap fitur ulasan reflektif asinkron yang memfasilitasi pemahaman interpretatif karya sastra dalam konteks penggunaan tanpa pendampingan langsung.

Kata kunci: model ADDIE, sastra Prancis, media pembelajaran interaktif, pembelajaran berbasis web, pembelajaran mandiri

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan pada abad ke-21 ditandai oleh perubahan besar yang terjadi pada cara bagaimana seseorang belajar, mengajar, dan juga mengakses informasi. Seiring pesatnya kemajuan teknologi, institusi pendidikan kini dituntut untuk melampaui metode pengajaran tradisional dengan mengadopsi media pembelajaran digital yang menawarkan fleksibilitas,

responsivitas, dan interaktivitas lebih tinggi untuk memenuhi kebutuhan siswa modern (Zou et al. 2025). Perubahan preferensi ini menunjukkan bahwa pelajar saat ini memerlukan pengalaman belajar yang tidak hanya informatif, melainkan juga mampu menstimulasi minat dan keterlibatan emosional, memfasilitasi pemrosesan informasi yang mendalam (*deep processing*), serta dapat diakses secara luas melalui berbagai perangkat teknologi (Schindler et al. 2017). Dalam konteks tersebut, media pembelajaran digital telah menjadi salah satu pilar dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di era teknologi digital, karena media digital mampu menghadirkan desain pembelajaran yang interaktif dan fleksibel yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik (Lindra, Budiningsih, dan Ismaniaty 2025).

Dalam konteks pembelajaran bahasa Prancis, Sastra Prancis (*Littérature Française*) memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan reseptif maupun produktif mahasiswa, juga dalam memperluas wawasan budaya mereka. Pembelajaran sastra dalam bahasa asing berimplikasi langsung pada pembentukan identitas linguistik dan budaya pembelajar, serta membangun kompetensi metalinguistik dan interkultural (Intan dan Mulyadi 2021). Temuan ini sejalan dengan penelitian Sunendar et al. (2021) yang menunjukkan bahwa kompetensi komunikasi antarbudaya merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk dapat bertahan dan berkembang (*thriving*) dalam lingkungan akademik yang baru.

Secara global, kendala kemahiran bahasa dan transisi ke budaya sasaran merupakan tantangan komunikasi dan adaptasi utama bagi mahasiswa asing di seluruh dunia (Wilczewski and Alon 2023). Oleh karena itu, dalam pembelajaran *Foreign Language Literature* yang menuntut pemahaman sintaksis kompleks, tantangan ini akan terasa semakin nyata, sehingga kasus mahasiswa di Indonesia dapat dijadikan lokus pembuktian solusi atas masalah tersebut. Namun di Indonesia sendiri, pembelajaran sastra Prancis cenderung belum optimal karena masih terpaku pada buku manual pengajaran konvensional dan sering kali dibatasi hanya untuk pembelajar dengan tingkat kompetensi kebahasaan tertentu (B1–B2), sehingga eksplorasi teks belum dilakukan secara menyeluruh (Intan dan Mulyadi 2021).

Analisis kebutuhan awal menunjukkan kesenjangan signifikan antara kompleksitas materi Sastra Prancis dengan keterbatasan media yang tersedia. Saat ini, sebanyak 87,7% mahasiswa masih bergantung pada media pasif seperti PDF yang minim navigasi terstruktur, serta 77,2% menghadapi hambatan linguistik dalam memahami sintaksis teks. Keterbatasan navigasi dan minimnya interaktivitas ini menciptakan beban kognitif berlebih yang menghambat pemahaman interpretatif dan membatasi pemrosesan informasi mendalam (*deep processing*) yang seharusnya terjadi dalam pembelajaran sastra. Selain itu, meskipun mahasiswa membutuhkan ruang diskusi, kecenderungan partisipasi pasif menuntut adanya fitur interaksi kognitif yang lebih terarah. Fitur seperti ulasan reflektif asinkron lebih dibutuhkan dibandingkan diskusi *real-time* yang berisiko tidak produktif guna memfasilitasi konstruksi pengetahuan secara mandiri.

Transisi ke media digital menjadi solusi krusial karena memfasilitasi pembelajaran mandiri (Arianti et al. 2020). Efektivitasnya di pendidikan tinggi telah dibuktikan pada bidang terapan seperti Sistem Digital (Togas et al. 2021) dan *Français des Affaires* (Suwandi et al. 2023). Pada tingkat global, pemanfaatan teknologi interaktif untuk memecahkan tantangan bacaan bahasa asing (L2) terus berkembang. Sebagai contoh, Lee (2023) membuktikan bahwa penggunaan platform metaverse interaktif yang kaya akan elemen narasi secara signifikan mampu meningkatkan pemerolehan kosakata karena sistem tersebut dapat beradaptasi dengan kebutuhan individu pembelajar. Selain itu, Zhu et al. (2024) menegaskan bahwa sistem membaca digital yang mengintegrasikan glosarium leksikal dan algoritma personalisasi sangat efektif dalam memfasilitasi pemahaman teks, karena mampu menyajikan bacaan dan mengelola beban kognitif yang sesuai dengan tingkat kemahiran bahasa siswa. Namun, kajian-kajian tersebut belum menyentuh ranah Sastra Prancis (*Littérature Française*) yang memiliki struktur naratif jauh lebih kompleks, meliputi periodisasi sejarah, biografi, dan analisis tekstual mendalam. Ketidadaan fitur reflektif asinkron pada media yang ada juga menyulitkan mahasiswa dalam mencapai pemahaman interpretatif. Oleh karena itu, integrasi Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) pada web interaktif yang secara khusus dirancang untuk mengakomodasi kompleksitas naratif Sastra Prancis merupakan kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini. Francolittera dikembangkan untuk menyelaraskan kebutuhan pedagogis tersebut dengan arsitektur kognitif mahasiswa.

Guna mengatasi kesenjangan tersebut, penelitian ini mengembangkan media web interaktif untuk memfasilitasi pemahaman teks Sastra Prancis secara mandiri. Pengembangannya menggunakan model ADDIE untuk menjamin kelayakan produk yang sistematis, fleksibel dievaluasi, dan berorientasi pada pembelajar (Octavia, Usdiyana, dan Sudihartinih 2025; Oktafiyanto dan Syaefudin 2025; Rezkia et al. 2025).

Pengembangan Francolittera juga berlandaskan pada *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) yang menekankan keselarasan desain dengan arsitektur kognitif manusia untuk mengelola beban kognitif (Mayer 2009). Prinsip *coherence* dan *redundancy* diwujudkan secara konkret melalui antarmuka minimalis yang membatasi materi hanya pada informasi esensial untuk mereduksi pemrosesan asing. Sementara itu, prinsip *signaling* diterapkan menggunakan sistem navigasi visual dan penanda tipografis yang berfungsi memandu perhatian mahasiswa pada poin kunci pembelajaran (Mayer 2009; Rahayu, Marmoah, dan Budiharto 2024). Guna mengatasi kompleksitas teks sastra, prinsip *segmenting* diimplementasikan dengan memecah konten menjadi unit-unit terpisah yang meliputi biografi pengarang, ikhtisar karya, dan analisis tekstual (Mayer 2009). Pendekatan ini memungkinkan materi diproses secara bertahap sehingga penyajian teks autentik dapat dilakukan tanpa perlu mengurangi keasliannya (Reiber-Kuijpers, Kral, dan Meijer 2021).

Secara akademik, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan kajian media pembelajaran sastra Prancis berbasis web yang dirancang berdasarkan analisis kebutuhan mahasiswa dan prinsip desain kognitif. Secara praktis, media ini diharapkan membantu mahasiswa memahami karya sastra Prancis secara lebih mendalam dan reflektif, sekaligus mendukung dosen dalam menyediakan pembelajaran yang interaktif, mudah diakses, dan relevan dengan karakteristik pembelajar modern. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah; (1) Merumuskan spesifikasi desain media pembelajaran Sastra Prancis berbasis web berdasarkan analisis kebutuhan mahasiswa dan prinsip *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML); (2) Mengembangkan *functional prototype* "Francolittera" yang mengintegrasikan materi terstruktur (periode, pengarang, karya) dan fitur ulasan reflektif asinkron untuk mendukung pembelajaran mandiri; (3) Menilai tingkat kelayakan media berdasarkan standar *Learning Object Review Instrument* (LORI) 2.0 melalui validasi ahli materi, ahli media, serta uji keberterimaan pengguna (*user acceptance*).

METODE

Penelitian ini menerapkan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web untuk mata kuliah Sastra Prancis (*Littérature Française*). Metode yang digunakan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang diterapkan secara sistematis, dengan fokus utama pada penilaian kelayakan awal media, bukan pengujian efektivitas hasil belajar secara statistik. Pendekatan ini dipilih karena memfasilitasi pengembangan produk yang disertai evaluasi formatif dan modifikasi berkelanjutan, sehingga media dapat mencapai standar kinerja maksimal sebelum digunakan dalam skala yang lebih luas (Spatioti, Kazanidis, dan Pange 2022). Kerangka kerja ini mengikuti alur ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yang terstruktur dalam perancangan hingga evaluasi produk. Model ADDIE diadopsi secara luas karena keunggulannya dalam menempatkan kebutuhan pembelajar sebagai fondasi perancangan serta menyediakan mekanisme evaluasi yang berkesinambungan (Indriyani dan Yulianto 2025).

Data penelitian diklasifikasikan menjadi data kuantitatif dan kualitatif yang dikumpulkan selaras dengan tahapan ADDIE. Pada tahap *Analysis*, data kuantitatif diperoleh melalui angket analisis kebutuhan dan data kualitatif melalui respons terbuka mahasiswa, yang menghasilkan pemetaan kebutuhan pengguna dan konteks pembelajaran sastra Prancis. Tahap *Design* menghasilkan spesifikasi kebutuhan media, struktur materi, dan alur pembelajaran (*flowchart*). Tahap *Development* merealisasikan rancangan tersebut menjadi *functional prototype* berbasis web dengan penyesuaian materi secara bertahap. Tahap *Implementation* difokuskan pada penggunaan mandiri *prototype* secara operasional.

Selanjutnya, data kuantitatif pada tahap *Evaluation* bersumber dari skor validasi ahli dan evaluasi pengguna berbasis skala Likert LORI 2.0. Sumber data secara keseluruhan melibatkan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis sebagai pengguna, serta dua validator ahli yang terdiri dari dosen dengan kepakaran materi (ahli materi) dan dosen dengan kepakaran media (ahli media). Secara spesifik, tahap *Analysis* menjangkau data dari 57 mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis semester V dan VII yang sedang menempuh mata kuliah bermuatan Sastra Prancis. Sementara itu, tahap uji coba dan evaluasi pengguna melibatkan 25 mahasiswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Kriteria inklusi penentuan subjek mengharuskan mahasiswa berasal dari semester V dan VII yang sedang menempuh mata kuliah Sastra Prancis, serta tervalidasi memiliki kompetensi bahasa Prancis tingkat menengah dan kemampuan literasi digital yang memadai untuk menyelesaikan siklus penggunaan media secara mandiri. Integrasi data ini bertujuan untuk menghasilkan gambaran yang komprehensif mengenai kebutuhan pengguna dan kelayakan media pembelajaran (Ramanda, Baderiah, dan Firman 2025).

Metode pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner dan lembar validasi ahli. Pada tahap *Analysis*, kuesioner analisis kebutuhan digunakan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran sastra Prancis, kesulitan mahasiswa, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran berbasis web. Pada tahap *Evaluation*, kuesioner evaluasi media digunakan untuk memperoleh respons pengguna terkait kemudahan navigasi, kejelasan alur pembelajaran, dan kegunaan fitur ulasan interaktif. Pengumpulan data dilakukan secara daring, dan evaluasi oleh mahasiswa dilaksanakan setelah mereka menyelesaikan pembelajaran secara mandiri tanpa pendampingan dosen (*unsupervised testing*). Selain itu, lembar validasi ahli digunakan pada tahap *Evaluation* untuk mengumpulkan penilaian akademik dan pedagogis terhadap isi materi sastra Prancis dan desain media pembelajaran.

Instrumen validasi ahli disusun dengan mengadaptasi kerangka kerja *Learning Object Review Instrument (LORI) 2.0* yang dikembangkan oleh Nesbit, Belfer, dan Leacock (2009). LORI 2.0 digunakan sebagai acuan untuk menilai kualitas media pembelajaran digital berdasarkan delapan dimensi utama, yaitu *content quality, learning goal alignment, feedback and adaptation, motivation, presentation design, interaction usability, accessibility, dan standards compliance*. Instrumen penilaian menggunakan skala Likert 5 poin (1–5) untuk memperoleh data kuantitatif mengenai tingkat kelayakan media. Penggunaan kuesioner berbasis skala Likert dengan adaptasi LORI ini sejalan dengan prosedur standar dalam evaluasi pengembangan media pembelajaran interaktif (Alfan, Faisal, dan Aprilianto 2025).

Teknik analisis data dalam penelitian ini dibedakan berdasarkan tahapan penelitian. Pada tahap analisis kebutuhan (*Analysis*), digunakan pendekatan campuran (*mixed methods*), di mana data kuantitatif yang diperoleh dari angket dan data kualitatif dari respons pertanyaan terbuka dianalisis secara terpadu untuk memetakan kebutuhan pengembangan media pembelajaran secara komprehensif. Data kualitatif dari respons terbuka mahasiswa dianalisis menggunakan metode Analisis Tematik (*Thematic Analysis*) dengan mengadaptasi tahapan Braun dan Clarke (2012). Melalui proses pengkodean terhadap narasi jawaban mahasiswa, data direduksi dan dikategorisasikan untuk menghasilkan tema-tema spesifik yang mendasari keputusan desain, seperti kebutuhan *scaffolding* kontekstual, kesadaran akan risiko diskusi terbuka, serta urgensi pengadaan fitur ulasan reflektif asinkron.

Pada tahap *Evaluation*, analisis data dilakukan sepenuhnya menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Data skor penilaian yang diperoleh dari validator ahli dan pengguna dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa skor rata-rata (*mean*) dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Untuk memperoleh nilai kelayakan media secara keseluruhan dari seluruh kelompok penilai, skor rata-rata dari masing-masing kelompok dirata-ratakan kembali sehingga diperoleh nilai rata-rata total (*grand mean*), yang dihitung dengan rumus:

$$\bar{X}_{total} = \frac{\sum X}{k}$$

Hasil skor rata-rata tersebut selanjutnya dikonversi menggunakan tabel interval kelayakan skala Likert lima poin untuk menentukan tingkat validitas media pembelajaran. Penentuan jarak interval kelayakan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$I = \frac{Skor_{maks} - Skor_{min}}{K}$$

Dengan skor maksimum sebesar 5, skor minimum sebesar 1, dan jumlah kategori kelayakan sebanyak 5, maka diperoleh nilai interval sebesar 0,80. Berdasarkan perhitungan tersebut, kriteria konversi skor rata-rata ke dalam kategori kelayakan media pembelajaran disajikan pada Tabel 1.

Table 1. Konversi Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran

Rentang Skor Rata-rata	Kategori Kelayakan
4,21 – 5,00	Sangat Baik
3,41 – 4,20	Baik
2,61 – 3,40	Cukup
1,81 – 2,60	Kurang
1,00 – 1,80	Sangat Kurang

Melalui prosedur analisis tersebut, data kuantitatif digunakan sebagai dasar objektif untuk menilai tingkat kelayakan media pembelajaran Francolittera secara sistematis dan terukur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analysis

Tahap *Analysis* difokuskan pada pemetaan kebutuhan pembelajaran, karakteristik mahasiswa, dan konteks tugas guna memastikan relevansi media dengan tuntutan materi sastra Prancis. Pengumpulan data analisis kebutuhan dilakukan melalui penyebaran angket campuran (pertanyaan tertutup dan terbuka) kepada 57 mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis UPI untuk memperoleh gambaran empiris mengenai kendala pembelajaran dan urgensi pengembangan media berbasis web. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip analisis kebutuhan dalam model pengembangan untuk mengidentifikasi kesenjangan kinerja dan menentukan solusi teknologi yang tepat (Alfan, Faisal, dan Aprilianto 2025; Lindra, Budiningsih, dan Ismaniaty 2025).

Tabel 2. Analisis Kebutuhan

Indikator Kebutuhan	Deskripsi Operasional	Persentase (%)	n
Media pasif	Mahasiswa terbiasa menggunakan media statis (PDF, e-book, buku cetak)	87,7%	57
Kesulitan kosakata dan tata bahasa	Mahasiswa mengalami hambatan pada kosakata dan struktur bahasa Prancis saat membaca teks sastra asli	77,2%	57
Kesulitan pemaknaan teks	Mahasiswa mengalami kesulitan memahami makna, konteks, dan interpretasi karya sastra	75,4%	57
Kebutuhan ulasan	Mahasiswa menyatakan perlunya fitur ulasan karya sastra sebagai sarana refleksi dan pemahaman individual	100	57
Kebutuhan diskusi	Mahasiswa menyatakan perlunya ruang diskusi untuk pertukaran perspektif dalam memahami karya sastra	86%	57
Kecenderungan partisipasi	Mahasiswa yang menyatakan kesiapan untuk aktif menulis ulasan dan berpartisipasi dalam diskusi	15,8%	57

Berdasarkan Tabel 2, tingginya ketergantungan mahasiswa pada media pasif dan besarnya hambatan linguistik menegaskan adanya kesenjangan dengan kompleksitas materi Sastra Prancis. Kondisi ini menuntut pengembangan media interaktif progresif yang menyediakan *scaffolding* kontekstual berbahasa Indonesia, dengan tetap mempertahankan terminologi asli Prancis, untuk meminimalkan beban kognitif mahasiswa.

Lebih lanjut, meskipun mahasiswa menginginkan ruang interaksi, tingginya kecenderungan partisipasi pasif dan risiko penyimpangan topik pada diskusi bebas menuntut penyesuaian desain. Oleh karena itu, konsep interaksi difokuskan pada fitur "Ulasan Reflektif" asinkron alih-alih diskusi *real-time*. Fitur ini memfasilitasi pertukaran interpretasi secara mendalam tanpa memicu beban kognitif berlebih, sejalan dengan karakteristik pembelajaran sastra yang menekankan keragaman refleksi pembaca (Permatasari, Yusriansyah, dan Mubarak 2025).

Analisis konteks pembelajaran menyoroti cakupan materi sastra Prancis yang sangat luas, terbentang dari Abad Pertengahan hingga era kontemporer abad ke-21. Mengingat kompleksitas linguistik teks asli dan terbatasnya waktu tatap muka, pencapaian pemahaman mendalam menjadi tantangan tersendiri. Kondisi ini menuntut adanya media pembelajaran sistematis dan progresif untuk mendukung proses belajar mandiri di luar kelas. Mahasiswa membutuhkan media yang secara bertahap mengintegrasikan sejarah sastra, gerakan estetika, profil pengarang, dan karya sastra dalam alur navigasi yang terstruktur. Secara kolektif, analisis pengguna dan analisis tugas menunjukkan bahwa mahasiswa tetap memerlukan bimbingan konseptual untuk menguasai konteks historis dan estetika setiap era. Hal ini menegaskan urgensi pengembangan Francolittera yang komprehensif guna memfasilitasi keterlibatan interpretatif tanpa membebani memori kerja secara berlebihan.

Mengacu pada prosedur *Thematic Analysis* (Braun & Clarke, 2012), data kualitatif dari respons mahasiswa tidak disajikan secara anekdotal, melainkan dikodekan untuk mengidentifikasi pola pemaknaan (*patterns of meaning*) yang kemudian direduksi menjadi tiga tema utama.

Tabel 3. Ringkasan Analisis Tematik Data Kualitatif Analisis Kebutuhan

Tema Utama	Kode Kualitatif	Contoh Kutipan Representatif Mahasiswa
Kebutuhan Scaffolding Kontekstual & Bantuan Linguistik	<ul style="list-style-type: none"> Integrasi materi sastra dan terjemahan Kebutuhan pemahaman konteks karya 	<ul style="list-style-type: none"> "Media yang mudah diakses, terdapat terjemahan, dan juga berisi pemahaman lebih lanjut". "Sebaiknya menyediakan koleksi buku dan terjemahannya untuk memudahkan kita para pembaca untuk memahami isinya".
Risiko dan Keterbatasan Forum Diskusi Terbuka	<ul style="list-style-type: none"> Kerentanan penyimpangan topik Preferensi penelaahan mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> "...tanpa moderasi yang baik, bisa saja diskusi menjadi kurang produktif atau menyimpang dari topik utama". "Cukup dari kolom review karena dari situ pembaca/penikmat sastra bisa menelaah sendiri".
Fungsi Didaktis Ulasan Reflektif Asinkron	<ul style="list-style-type: none"> Pelatihan daya kritis kognitif Sintesis dan penilaian mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> "Melatih daya kritis, Dengan menulis ulasan, pembaca dilatih untuk merangkum pemikiran dan memberikan penilaian objektif maupun subjektif".

Secara keseluruhan, sintesis data kualitatif pada Tabel 3 mengarahkan spesifikasi desain pada penyediaan *scaffolding* kontekstual dan bantuan linguistik. Sebelum memulai tahap interpretasi, mahasiswa secara esensial membutuhkan kemudahan akses terhadap identitas teks, translasi bilingual, serta ringkasan konteks. Lebih lanjut, meskipun minat terhadap ruang diskusi tergolong tinggi, analisis kualitatif mengungkap kekhawatiran mahasiswa terhadap risiko penyimpangan topik pada forum terbuka tanpa moderasi. Dasar empiris ini menjadi landasan untuk mengubah fokus interaksi menjadi fitur ulasan reflektif asinkron, yang dinilai lebih aman dan efektif dalam memfasilitasi kemandirian analisis serta melatih kemampuan berpikir kritis mahasiswa dibandingkan diskusi *real-time*.

Berdasarkan sintesis tersebut, tahap *Analysis* menyimpulkan bahwa media pembelajaran sastra Prancis Francolittera tidak dirancang sebagai forum sosial *real-time* yang membebani kognitif, melainkan sebagai ruang belajar terstruktur. Spesifikasi desain untuk tahap *Design* dan *Development* ditetapkan berfokus pada penyajian materi terpisah yang mencakup konteks historis dan teori sastra, serta fasilitasi keterlibatan interpretatif melalui ulasan reflektif asinkron yang dinilai lebih efektif untuk melatih daya kritis mahasiswa dibandingkan diskusi terbuka.

Tahap Design

Tahap *Design* difokuskan pada perancangan struktur konten, navigasi, dan format interaksi Francolittera. Untuk mengakomodasi kompleksitas materi, arsitektur informasi disusun secara kronologis dari Abad Pertengahan hingga abad ke-21 serta bersifat hierarkis. Setiap periode diawali dengan pemaparan kerangka konseptual, yang meliputi sejarah, gerakan, dan teori estetika sastra, sebelum menuntun mahasiswa secara bertahap menuju pendalaman profil pengarang dan karya sastra.

Pada tingkat pengarang, materi mencakup biografi, kontribusi, gaya penulisan, dan karya kunci yang berfungsi sebagai jembatan konseptual menuju pemahaman karya sastra. Selanjutnya pada tingkat karya, media menyajikan identitas teks secara lengkap beserta uraian kontekstual dalam bahasa Indonesia. Desain ini menerapkan pendekatan bilingual terbatas dengan tetap mempertahankan kutipan langsung dan istilah kunci dalam bahasa Prancis beserta terjemahannya. Strategi ini dirancang untuk menjaga keaslian estetika sastra dan akurasi terminologi teknis tanpa menghilangkan kemudahan pemahaman pembaca.

Tahap desain juga mencakup perancangan aktivitas pembelajaran melalui fitur ulasan reflektif sebagai ruang refleksi interpretatif. Interaktivitas dirancang sebagai interaksi kognitif, bukan interaksi sosial secara *real-time*. Pembatasan interaksi menjadi ulasan reflektif merupakan keputusan pedagogis yang bertujuan meminimalkan proses yang tidak relevan, sehingga fokus mahasiswa tetap tertuju pada pemahaman teks sastra.

Tahap *Design* direpresentasikan melalui contoh tampilan desain antarmuka sebagai ilustrasi desain antarmuka yang dilengkapi diagram alur navigasi. Rancangan ini memvisualisasikan hubungan antar halaman dan alur pembelajaran, mulai dari beranda, periode sastra, penulis, karya, hingga refleksi melalui fitur ulasan reflektif.

Figure 1. Contoh tampilan desain antarmuka beranda



Figure 2. Contoh tampilan desain antarmuka daftar periode



Figure 3. Diagram alur navigasi Francolittera

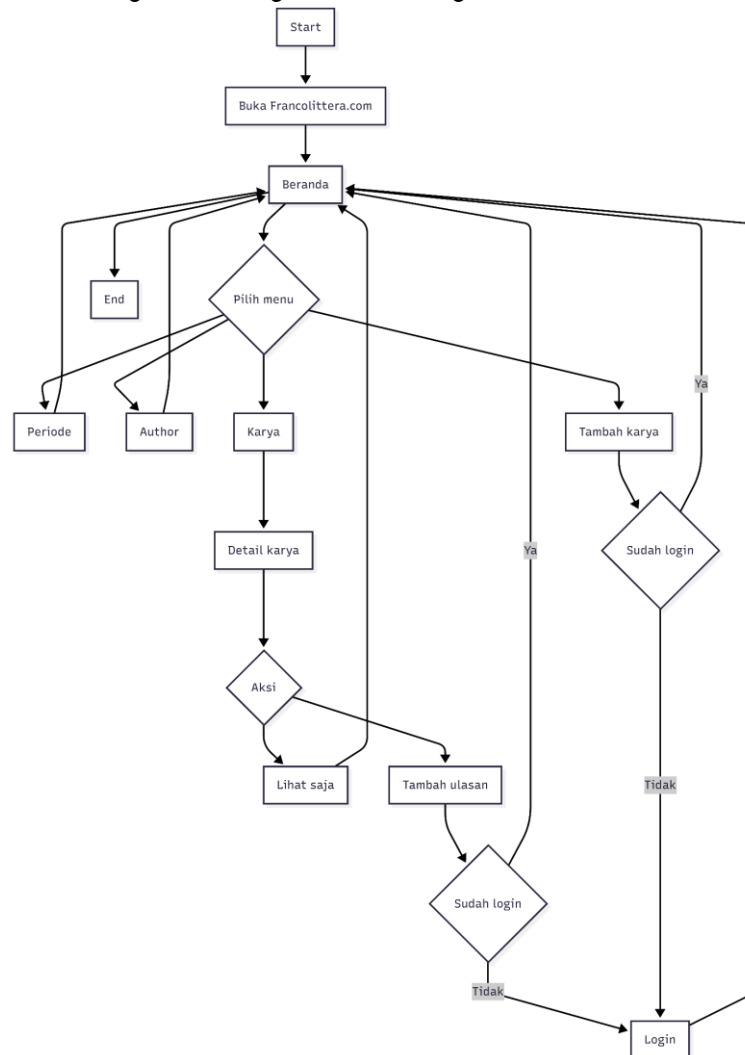


Diagram alur navigasi dan contoh tampilan beranda berfungsi sebagai representasi konseptual desain media, serta menjadi acuan utama pada tahap Development dalam mengimplementasikan struktur konten, navigasi pengguna, dan fitur interaksi ke dalam media pembelajaran berbasis web.

Tahap Development

Pada tahap *Development*, konsep desain Francolittera direalisasikan menjadi *prototype* fungsional menggunakan *Framework Yii PHP* dan dijalankan secara daring melalui *hosting*. Tahap ini berfokus pada konversi materi menjadi format web yang sistematis. Materi diadaptasi dari referensi otoritatif, yaitu *Bescherelle: Chronologie de la littérature française* (Couprie, 2014), *Littérature Progressive du Français* (Blondeau et al. 2013), dan Sastra Perancis dan Frankofon (Syaefudin, 2023), dengan verifikasi leksikal melalui *Larousse.fr* serta *Gallica*. Materi tersebut kemudian diorganisasikan secara hierarkis ke dalam periode sastra, pengarang, dan karya.

Untuk mendukung aksesibilitas, sistem navigasi dibangun melalui dua pendekatan utama. Pertama, Jalur Akses Sekuensial untuk pembacaan terpandu dari konteks sejarah hingga karya. Kedua, Jalur Akses Global untuk pencarian materi secara fleksibel. Antarmuka dikembangkan dengan filosofi desain responsif agar tata letak beradaptasi optimal pada berbagai resolusi layar, baik desktop maupun perangkat seluler. Pada aspek interaktivitas, fitur 'Ulasan Reflektif' disematkan pada setiap halaman karya sastra. Fitur ini beroperasi sebagai sistem komentar satu arah tanpa opsi balasan antar pengguna guna mendorong kemandirian interpretasi. Sistem otorisasi berjenjang diterapkan di mana administrator bertindak sebagai kurator yang memverifikasi setiap ulasan sebelum dipublikasikan. Pengguna terdaftar diberikan hak mengirimkan ulasan, sedangkan pengunjung umum hanya dapat membaca hasil publikasi tersebut.

Navigasi situs ini dirancang secara cermat untuk memastikan aksesibilitas dan kemudahan penggunaan bagi seluruh spektrum pengguna, baik yang mencari informasi spesifik maupun yang ingin menjelajah secara mendalam. Sistem navigasi dibangun di atas dua pilar teknis utama yang saling melengkapi:

1. Jalur Akses Sekuensial (*Linear Traversal Path*): Dioptimalkan untuk pembacaan terstruktur dan terpandu. Pengguna dipandu melalui alur internal linier: dari konteks sejarah/periode, ke profil Penulis, hingga akses teks Karya. Ideal untuk edukasi dan pemahaman kontekstual bertahap.
2. Jalur Akses Global (*Global Access/Random Access*): Menyediakan fleksibilitas dan kecepatan melalui menu navigasi utama yang statis. Memungkinkan akses acak (langsung melompat) ke segmen basis data manapun (periode, penulis, karya, pencarian) tanpa urutan linier. Ideal bagi pengguna berpengalaman atau yang tahu pasti tujuannya.

Antarmuka pengguna (UI) situs ini dikembangkan dengan filosofi desain responsif (*responsive design*) sebagai inti. Penerapan prinsip ini memastikan bahwa tata letak (*layout*), elemen interaktif, dan konten tekstual secara otomatis menyesuaikan diri (*adapt*) dan mengoptimalkan tampilannya pada berbagai jenis dan resolusi layar, mulai dari monitor desktop resolusi tinggi, tablet, hingga perangkat seluler.

Prioritas utama dalam desain UI dan UX, termasuk desain antarmuka responsif, tipografi yang fungsional, serta penentuan jalur navigasi sekuensial dan global, secara khusus dirancang berlandaskan pada *Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML)* dari Mayer guna mereduksi beban kognitif asing (*extraneous cognitive load*). Keputusan desain ini sangat krusial mengingat sifat konten situs yang berisi teks sastra panjang. Pemilihan font yang mudah dibaca, kontras warna yang optimal, serta pengaturan spasi ergonomis diimplementasikan bukan sekadar sebagai keputusan estetis, melainkan strategi untuk secara aktif mengurangi kelelahan mata dan pemrosesan kognitif yang tidak relevan. Desain responsif memastikan tata letak dan konten tekstual beradaptasi secara otomatis di berbagai perangkat. Sementara itu, ketersediaan jalur akses sekuensial dan global dirancang untuk memitigasi disorientasi navigasi, sehingga kapasitas memori kerja (*working memory*) mahasiswa dapat difokuskan sepenuhnya pada pemahaman teks.

Lebih lanjut, integrasi prinsip desain kognitif ini divisualisasikan secara langsung pada antarmuka media. Prinsip *Signaling* dieksekusi secara visual melalui penggunaan judul, subjudul, penanda tipografis, dan elemen navigasi (seperti tombol "Mulai") yang terlihat jelas pada desain antarmuka beranda (Figure 1) dan daftar periode (Figure 2), yang berfungsi untuk memandu perhatian mahasiswa secara langsung pada poin-poin kunci pembelajaran. Di sisi lain, prinsip *Segmenting* diwujudkan dengan memecah kompleksitas materi sastra menjadi unit-unit yang terkelola. Eksekusi visual dari prinsip ini terlihat dari pengelompokan materi sejarah yang terpisah pada Figure 2, serta dipetakan secara menyeluruh dalam diagram alur navigasi pada Figure 3. Diagram ini merepresentasikan bagaimana informasi diproses secara bertahap, mulai dari beranda, periode sastra, penulis, hingga karya sastra tunggal, yang memungkinkan mahasiswa mencerna materi

otentik tanpa mengalami kelebihan beban kognitif.

Dengan demikian, Tahap *Development* Francolittera menghasilkan *functional prototype* yang merealisasikan konsep desain Francolittera dalam bentuk sistem berbasis web. *Functional prototype* digunakan sebagai dasar untuk tahap *Implementation*, yang akan difokuskan pada uji coba terbatas terhadap fungsionalitas dan penerimaan pengguna, tanpa tujuan mengukur hasil pembelajaran.

Tahap Implementation

Tahap *Implementation* dilaksanakan dengan uji coba operasional terbatas terhadap *functional prototype* Francolittera yang dihasilkan pada tahap *development*. Fokus utama pada tahap ini adalah menguji stabilitas teknis dan keterterimaan pengguna (*user acceptance*) terhadap media saat diakses secara mandiri, tanpa batasan durasi waktu tertentu namun dengan syarat penyelesaian satu siklus penggunaan utuh. Pengujian ini memastikan bahwa mekanisme penyajian materi dan fitur interaksi yang dirancang secara teoritis dapat beroperasi secara praktikal dalam sistem web yang sesungguhnya tanpa kendala teknis yang menghambat pengalaman pengguna.

Partisipasi dalam uji coba ini melibatkan 25 pengguna sukarela yang divalidasi memiliki profil kompetensi selaras dengan temuan di tahap *analysis*, yakni menguasai bahasa prancis tingkat menengah serta kemampuan literasi digital yang memadai untuk mengoperasikan *platform* berbasis web. Pengujian dilaksanakan dengan protokol mandiri (*unsupervised testing*) secara daring, dimana partisipan mengakses media di luar lingkungan formal menggunakan perangkat lintas *platform* (*desktop* dan *mobile*). Guna memastikan validitas data penggunaan sistem tanpa bias intervensi instruktur, partisipan dibekali panduan protokol teknis yang menstandarisasi urutan akses materi dan mekanisme input ulasan reflektif sesuai spesifikasi tahap *development*. Strategi pengujian tanpa pendampingan secara langsung ini sengaja dipilih untuk membuktikan kesiapan sistem dalam memfasilitasi pengguna saat melakukan pembelajaran mandiri yang menjadi tujuan inti dari pengembangan media pembelajaran Francolittera.

Eksekusi teknis pada tahap ini memverifikasi kepatuhan alur navigasi pengguna terhadap jalur akses sekuensial (*Linear Traversal Path*) yang dirancang pada tahap *development*. Proses dimulai dengan verifikasi fitur autentikasi (*login*), yang memberikan akses terhadap fitur ulasan reflektif dan penambahan karya sastra di luar materi utama kepada pengguna. Lalu pengguna diarahkan secara linear, dimulai dari membangun pemahaman konteks melalui halaman periode, (sejarah sastra, gerakan sastra, dan teori estetika), lalu mendalami profil pengarang, hingga mencapai halaman karya. Selanjutnya, sistem diuji kemampuannya dalam memfasilitasi 'Jalur Akses Global' (*Global Access*), di mana pengguna diberikan kebebasan (*autonomy*) untuk memilih karya sastra yang akan diulas dalam basis data tanpa terikat pada urutan bacaan saat sesi uji coba. Meskipun demikian, protokol validasi tetap mensyaratkan bahwa ulasan yang diinput harus didasarkan pada pengalaman membaca teks asli (*version originale*). Siklus ini ditutup dengan keberhasilan media menangkap input ulasan reflektif pada fitur yang telah disediakan, yang dapat menjadi bukti keberhasilan bahwa struktur navigasi Francolittera mampu mengkondisikan mahasiswa untuk menghasilkan interpretasi berbasis konteks dan bukan sekedar tanggapan berupa ringkasan.

Tahap *implementation* ini menerapkan batasan metodologis yang disengaja, dimana fokus pengujian dilaksanakan pada validasi operasional sistem dan bukan pada pengukuran efektivitas pembelajaran secara empiris. Pembatasan ini bertujuan untuk memverifikasi koherensi produk dalam siklus R&D, yaitu memastikan bahwa *functional prototype* yang dibangun pada tahap *Development* telah secara presisi merealisasikan rancangan pedagogis dari tahap *design* dan menjawab kebutuhan pembelajaran yang telah diidentifikasi pada tahap *Analysis*.

Tahap Evaluation

Tahap *evaluation* bertujuan untuk menilai kelayakan akhir media pembelajaran Francolittera sebelum diterapkan dalam skala luas (Firstiary dan Susarno 2025). Evaluasi ini menggunakan pendekatan validasi kepakaran dan evaluasi pengguna. Validasi kepakaran melibatkan dua akademisi dari Universitas Pendidikan Indonesia, yakni ahli materi dan ahli media. Langkah ini krusial guna memastikan pemenuhan standar kualitas akademik dan pedagogis sebelum tahap implementasi (Hilmy dan Pradana 2021).

Instrumen evaluasi mengadopsi kerangka kerja Learning Object Review Instrument (LORI) 2.0 (Nesbit, Belfer, dan Leacock 2009) dengan skala Likert lima poin. Validasi materi difokuskan pada dimensi *content quality*, *learning goal alignment*, *motivation*, serta *feedback and adaptation* untuk menjamin akurasi konten. Sementara itu, validasi media difokuskan pada aspek *presentation design*, *interaction usability*, *accessibility*, serta *standards compliance* guna memverifikasi konsistensi antarmuka dan kejelasan navigasi.

Selain penilaian kepakaran, evaluasi pengguna dilaksanakan dengan melibatkan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis yang telah berpartisipasi pada tahap sebelumnya. Pengujian ini menggunakan kuesioner daring yang diadaptasi dari LORI 2.0 untuk mengukur tingkat penerimaan pengguna (*user acceptance*), persepsi kemudahan penggunaan (*usability*), serta efektivitas fitur ulasan reflektif dalam memfasilitasi keterlibatan interpretatif mahasiswa.

Seluruh data kuantitatif dari validator dan respons pengguna dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Analisis ini berfungsi untuk mengidentifikasi kesenjangan antara rancangan teoritis dan pengalaman praktis, serta memetakan berbagai aspek yang memerlukan penyempurnaan. Hasil akhir dari tahap ini menjadi landasan empiris untuk melakukan revisi final, sehingga prototipe *Francolittera* terbukti fungsional secara teknis dan valid secara metodologis.

Evaluasi kelayakan isi dan aspek pedagogis media pembelajaran *Francolittera* dilakukan oleh ahli materi melalui instrumen validasi yang mengadaptasi kerangka kerja *Learning Object Review Instrument (LORI) 2.0*. Penilaian ini mencakup empat dimensi utama: *Content Quality*, *Learning Goal Alignment*, *Motivation*, dan *Feedback and Adaptation*. Hasil rekapitulasi penilaian ahli materi disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Penilaian Ahli Materi

Aspek (LORI 2.0)	Indikator Penilaian	Skor	Skor Maks
Content Quality	Materi sejarah sastra Prancis disajikan secara akurat dan sesuai dengan sumber akademik yang relevan	4	5
Content Quality	Penyajian biografi penulis, kontribusi, dan karakteristik gaya penulisan relevan dengan konteks periode sastra	4	5
Content Quality	Penggunaan istilah dan konsep sastra Prancis tepat secara terminologis	4	5
Learning Goal Alignment	Materi selaras dengan capaian pembelajaran mata kuliah sastra Prancis	5	5
Learning Goal Alignment	Pembagian materi (identitas karya, biografi, kontribusi, karya) dapat mendukung pemahaman bertahap mahasiswa	5	5
Motivation	Struktur materi dapat mendorong minat mahasiswa untuk membaca dan mengeksplorasi teks sastra	5	5
Feedback and Adaptation	Fitur ulasan/interaksi memungkinkan mahasiswa merefleksikan pemahaman terhadap karya sastra	4	5
Feedback and Adaptation	Materi memungkinkan dosen atau mahasiswa memberikan tanggapan atau interpretasi secara kontekstual	5	5
Total		36	40
Rata-rata		4,50	5

Hasil validasi ahli materi menempatkan *Francolittera* pada kategori sangat layak. Capaian maksimal pada dimensi *Learning Goal Alignment* dan *Motivation* tidak hanya menunjukkan kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, tetapi juga mengindikasikan bahwa struktur hierarkis (periode, pengarang, karya) berfungsi sebagai *instructional scaffolding* yang memfasilitasi pemahaman bertahap. Temuan ini sejalan dengan prinsip *segmenting* dalam pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa materi kompleks akan lebih mudah dipahami ketika disajikan dalam unit-unit terstruktur (Mayer 2009). Selain itu, keselarasan antara struktur materi dan capaian pembelajaran juga mendukung terbentuknya pembelajaran bermakna, di mana mahasiswa tidak hanya menerima informasi, tetapi membangun relasi konseptual antar elemen sastra.

Adapun evaluasi kelayakan teknis dan desain antarmuka dilakukan oleh ahli media menggunakan adaptasi instrumen LORI 2.0. Validasi ini difokuskan pada dimensi *Presentation Design*, *Interaction Usability*, *Accessibility*, dan *Standards Compliance*, dengan rekapitulasi penilaian tersaji pada Tabel 5.

Tabel 5. Tabel Penilaian Ahli Media

Aspek (LORI 2.0)	Indikator Penilaian	Skor	Skor Maks
Presentation Design	Tata letak halaman tersusun rapi dan konsisten antarbagian	4	5
Presentation Design	Judul dan subjudul digunakan secara jelas untuk menandai struktur materi	4	5
Interaction Usability	Navigasi antar periode, penulis, dan karya mudah dipahami dan digunakan	5	5
Interaction Usability	Fitur ulasan mudah diakses dan berfungsi dengan baik	4	5

Accessibility	Teks memiliki ukuran dan kontras yang memadai untuk dibaca di berbagai perangkat	4	5
Accessibility	Media dapat diakses dengan baik melalui perangkat desktop maupun mobile	4	5
Standards Compliance	Desain media sesuai dengan prinsip dasar pengembangan media pembelajaran digital	4	5
Standards Compliance	Penyajian informasi tidak berlebihan dan tidak menimbulkan beban kognitif yang tidak perlu	5	5
Total		34	40
Rata-rata		4,25	5

Berdasarkan Tabel 5, evaluasi ahli media mengonfirmasi bahwa Francolittera telah memenuhi standar kelayakan teknis untuk mendukung pembelajaran digital mandiri. Tingginya capaian pada aspek *Interaction Usability* memvalidasi efektivitas sistem navigasi ganda (jalur sekuensial dan global) yang mampu memandu pengguna secara intuitif tanpa memicu disorientasi. Selanjutnya, evaluasi pengguna dilaksanakan terhadap mahasiswa yang telah menyelesaikan siklus uji coba mandiri pada tahap *Implementation*. Instrumen adaptasi LORI 2.0 ini difokuskan pada pengalaman belajar secara komprehensif, dengan rekapitulasi respons tersaji pada Tabel 6.

Tabel 6. Penilaian Pengguna

Aspek (LORI 2.0)	Indikator Penilaian	Rata-rata Skor	Skor Maks
Content Quality	Penjelasan konteks sejarah serta penggunaan strategi bilingual (Indonesia - Prancis) membantu saya memahami materi teks asli (version originale) dengan lebih akurat.	4,32	5
Learning Goal Alignment	Struktur materi yang berurutan (Periode > Penulis > Karya) memudahkan saya memahami hubungan antara sejarah sastra dan karya sastra yang dihasilkan.	4,44	5
Feedback & Adaptation	Fitur Ulasan Reflektif membantu saya menuangkan interpretasi pribadi terhadap karya sastra serta membandingkannya dengan pemahaman pengguna lain.	4,32	5
Motivation	Penggunaan media pembelajaran berbasis web ini membuat proses mempelajari sejarah dan karya sastra Prancis lebih menarik dibandingkan menggunakan media statis seperti PDF atau e-book.	4,32	5
Presentation Design	Pemilihan jenis huruf, tata letak, dan kontras warna membuat teks sastra yang panjang tetap nyaman dibaca tanpa melelahkan mata.	4,36	5
Interaction Usability	Navigasi website memudahkan saya mengikuti alur belajar secara berurutan maupun mencari karya tertentu secara langsung melalui menu atau fitur pencarian.	4,44	5
Accessibility	Tampilan website menyesuaikan dengan baik pada berbagai perangkat sehingga mudah digunakan baik melalui Laptop/PC maupun Smartphone.	4,48	5
Reusability	Media pembelajaran ini mampu memandu saya belajar secara mandiri di luar jam perkuliahan tanpa harus selalu didampingi oleh dosen.	4,52	5
Total		35,20	40
Rata-rata		4,40	5

Berdasarkan Tabel 6, evaluasi pengguna mencatatkan capaian dominan pada dimensi *Reusability* yang membuktikan bahwa media ini mampu mendukung pembelajaran mandiri secara praktikal. Respons positif pada aspek *Accessibility* dan *Interaction Usability* juga menegaskan bahwa desain responsif serta sistem navigasi ganda berhasil meniadakan hambatan teknis lintas perangkat. Secara pedagogis, perolehan skor tinggi pada dimensi *Learning Goal Alignment* dan *Content Quality* merefleksikan kesesuaian struktur materi beserta pendekatan bilingual. Penilaian positif pada dimensi *Motivation* dan *Feedback* turut mencerminkan tingginya kebermanfaatan fitur ulasan reflektif sebagai sarana ekspresi interpretatif. Seluruh temuan penerimaan pengguna ini kemudian direkapitulasi bersama penilaian kepakaran dari ahli materi dan ahli media guna menentukan kelayakan akhir

Francolittera. Hasil agregasi penilaian akhir tersebut disajikan secara terperinci pada Tabel 7.

Tabel 7. Tabel Penilaian Akhir

No.	Validator / Sumber Data	Skor Rata-Rata	Skor Maks	Kategori
1	Ahli Materi	4,50	5	Sangat baik
2	Ahli Media	4,25	5	Sangat baik
3	Pengguna (Mahasiswa)	4,40	5	Sangat baik
Rata-Rata Keseluruhan		4,38	5	Sangat baik

Data pada Tabel 7 merepresentasikan konvergensi positif antara validitas teoritis yang diuji oleh para ahli dan akseptabilitas empiris yang dirasakan oleh pengguna. Konsistensi penilaian yang tinggi pada seluruh aspek mengukuhkan status media Francolittera sebagai instrumen pembelajaran yang sangat layak untuk diimplementasikan. Skor rerata keseluruhan sebesar 4,38 diperoleh melalui perhitungan aritmetika dari skor ahli materi, ahli media, dan mahasiswa. Pembobotan yang setara untuk setiap sumber penilaian tersebut diterapkan guna merepresentasikan tingkat kelayakan media secara komprehensif.

Lebih lanjut, konvergensi ini memberikan bukti empiris bahwa spesifikasi teknis dan rancangan instruksional yang dibangun berhasil diterjemahkan menjadi fungsi aktual yang bermanfaat bagi peserta didik. Validasi kepakaran memastikan bahwa akurasi materi dan arsitektur sistem telah sesuai dengan standar akademik. Pada saat bersamaan, skor keterterimaan dari mahasiswa memastikan bahwa desain navigasi dan fitur ulasan reflektif sungguh memfasilitasi kemandirian belajar tanpa menimbulkan disorientasi. Keselarasan dari kedua perspektif ini memberikan landasan objektif bahwa *prototype* Francolittera telah siap secara operasional sebelum kelak diterapkan pada skala institusi yang lebih luas.

PEMBAHASAN

Data evaluasi merepresentasikan konvergensi positif antara validitas teoretis yang diuji oleh para ahli dan akseptabilitas empiris yang dirasakan oleh pengguna. Konsistensi penilaian yang tinggi mengukuhkan status Francolittera sebagai instrumen pembelajaran yang sangat layak diimplementasikan dengan skor rerata keseluruhan 4,38. Tingginya akseptabilitas ini sejalan dengan berbagai temuan studi internasional terkini dalam ranah *Computer Assisted Language Learning* serta pengajaran literatur bahasa kedua. Dari segi pedagogis, kelayakan instrumen ini ditopang oleh keberhasilan media dalam menempatkan teks sastra ke dalam bingkai budaya yang relevan. Sebagaimana dijelaskan oleh Kim (2022), pendekatan kontekstual semacam ini sangat efektif untuk mendorong mahasiswa melampaui pemahaman tekstual semata dan mulai membangun perspektif kritis dalam menganalisis realitas sosial. Ketersediaan fitur ulasan reflektif asinkron memegang peranan esensial untuk membantu pembelajar menavigasi informasi saat membaca teks kompleks, yang mana hal ini turut mengonfirmasi temuan studi Reiber-Kuijpers et al. (2021).

Temuan ini tidak hanya sejalan dengan studi sebelumnya dalam ranah *Computer Assisted Language Learning*, tetapi juga menunjukkan perluasan konteks pada pembelajaran sastra Prancis yang memiliki kompleksitas naratif lebih tinggi. Berbeda dengan penelitian yang berfokus pada peningkatan keterampilan bahasa secara umum, seperti yang ditunjukkan dalam studi Zhu et al. (2024), penelitian ini menempatkan teks sastra sebagai objek utama pembelajaran yang menuntut integrasi antara pemahaman linguistik dan interpretasi kontekstual.

Lebih lanjut, keberhasilan media dalam memfasilitasi pemahaman sejarah sastra dapat diatribusikan pada penerapan prinsip desain yang tepat. Struktur materi yang terfragmentasi melalui prinsip segmentasi serta penggunaan penanda visual terbukti mampu meminimalkan pemrosesan kognitif asing. Stabilitas teknis dan visual ini mengafirmasi temuan Rahayu, Marmoah, dan Budiharto (2024) yang menegaskan bahwa desain multimedia yang meminimalkan pemrosesan tidak relevan adalah prasyarat mutlak bagi keberhasilan transfer pengetahuan. Desain yang memprioritaskan pengurangan beban kognitif asing ini memungkinkan terjadinya pembelajaran bermakna sesuai dengan prinsip kognitif Mayer (2009).

Pada akhirnya, respons positif pengguna menandakan keberhasilan *prototype* fungsional Francolittera dalam mentransformasi pola belajar mahasiswa dari pasif menjadi mandiri. Evaluasi terhadap desain instruksional oleh Spatioti et al. (2022) menyoroti bahwa lingkungan belajar asinkron memberikan ruang bagi peserta didik untuk menjadi pembelajar yang otonom. Hal ini turut membuktikan pandangan Arianti, Wirasasmita, dan Mustamiuddin (2020) bahwa integrasi teknologi interaktif yang dirancang secara sistematis mampu mengubah paradigma pembelajaran dari

berpusat pada pendidik menjadi berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, Francolittera terbukti tidak hanya berfungsi sebagai penyaji konten digital, tetapi juga sebagai penyokong kognitif yang mendukung otonomi mahasiswa.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan. Evaluasi yang dilakukan masih terbatas pada penilaian kelayakan dan penerimaan pengguna, tanpa mengukur efektivitas hasil pembelajaran secara eksperimental. Implikasi dari keterbatasan ini adalah skor sangat layak tersebut memvalidasi bahwa sistem telah beroperasi secara praktis tanpa kendala teknis dan materi telah disajikan sesuai kaidah pedagogis. Meskipun demikian, *prototype* Francolittera ini tetap memiliki nilai ilmiah dan kepraktisan yang sangat tinggi. Penelitian ini telah menghasilkan sebuah inovasi dasar yang solid dan tervalidasi secara operasional, sehingga sangat siap untuk dieksplorasi lebih jauh pada riset skala luas di masa mendatang.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis web Francolittera yang dikembangkan melalui model ADDIE sebagai sarana pendukung pembelajaran Sastra Prancis (*Littérature Française*). Produk yang dihasilkan dirancang untuk menyajikan materi sastra secara terstruktur dan kontekstual, mencakup periode sastra, penulis, dan karya, serta dilengkapi dengan fitur ulasan reflektif sebagai ruang ekspresi interpretatif mahasiswa dalam konteks pembelajaran mandiri. Secara teoretis, rancangan antarmuka bilingual terbatas dan fitur ulasan reflektif asinkron pada Francolittera terbukti mampu mereduksi beban kognitif asing (*extraneous cognitive load*) mahasiswa saat memproses teks sastra yang kompleks. Melalui reduksi beban kognitif ini, kapasitas memori kerja mahasiswa terhindar dari kelebihan beban (*overload*) sehingga dapat dialokasikan secara maksimal untuk mencapai pemahaman interpretatif yang mendalam.

Berdasarkan hasil evaluasi kelayakan, Francolittera memperoleh kategori sangat layak dengan skor rata-rata keseluruhan 4,38 dari skala 5, yang merupakan hasil agregasi penilaian ahli materi, ahli media, dan evaluasi pengguna dengan bobot setara. Temuan ini mengindikasikan tingkat validitas akademik dan penerimaan pengguna yang tinggi, sehingga media dinilai memenuhi kriteria kelayakan sebagai produk pembelajaran berbasis web pada tahap pengembangan.

Secara praktis, hasil evaluasi pengguna menunjukkan bahwa media ini dipersepsikan mendukung pembelajaran mandiri, khususnya melalui aspek *reusability* dan *accessibility*, serta memberikan pengalaman belajar yang fleksibel di luar keterbatasan waktu tatap muka. Dengan demikian, Francolittera berpotensi dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran sastra Prancis dalam konteks perkuliahan, terutama sebagai pelengkap sumber belajar konvensional.

Sebagai langkah pengembangan ke depan, *prototype Francolittera* membuka peluang luas bagi eksplorasi penelitian selanjutnya. Studi di masa mendatang diarahkan untuk menguji efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar kognitif secara empiris melalui desain eksperimental berskala besar. Selain itu, inovasi teknologi pada media ini dapat terus disempurnakan, salah satunya dengan mengembangkan fitur diskusi kolaboratif yang terstruktur sebagai pelengkap dari fitur ulasan reflektif asinkron yang telah ada. Ekspansi penerapan media pada berbagai konteks institusi maupun jenjang pendidikan yang berbeda juga sangat direkomendasikan guna memperoleh gambaran adaptabilitas serta peta implementasi yang lebih komprehensif.

REFERENSI

- Alfan, Muhammad, Rahmat Faisal, dan Pratama Aprilianto. 2025. "Development of Interactive Web-Based Learning Media Using a Differentiated Approach in Information and Communication Technology Elements with a Problem-Based Learning Model." *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 9 (1): 1–14. <https://doi.org/10.55215/pedagonal.v9i1.21>.
- Arianti, Baiq Desi Dwi, Rasyid Hardi Wirasasmita, dan Mustamiuddin. 2020. "WILMO (Web-based Interactive Learning Module), E-learning Design for Vocational School." *Journal of Physics: Conference Series* 1539 (1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1539/1/012045>.
- Blondeau, Nicole, Ferroudja Allouache, dan Marie-Françoise Né. 2013. *Littérature Progressive du Français: Niveau débutant*. 2e édition. CLE International.
- Braun, Virginia, dan Victoria Clarke. 2012. "Thematic Analysis" *APA handbook of research methods in psychology* 2: 57–71.

- Coupré, Alain. 2014. *Bescherell: Chronologie de la littérature française: Du Moyen Âge à nos jours*. Hatier.
- Firstiary, Karina, dan Lamijan Hadi Susarno. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Struktur Lapisan Bumi Kelas VIII Di SMP Negeri 48 Surabaya." *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 14 (12).
- Hilmy, Ahmad Fachruddin, dan Hirnanda Dimas Pradana. 2021. "Pengembangan Course E-Learning Pada Mata Kuliah Multimedia Interaktif Materi Video Interaktif Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya." *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 32 (3): 167–86.
- Indriyani, Septi, dan Sigit Yulianto. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Candyo Berbasis Educandy Dan Video Animasi Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 12 (3): 889–900. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i3.5490>.
- Intan, Tania, dan Yadi Mulyadi. 2021. "Eksplorasi teks sastra frankofon dalam pengajaran bahasa Prancis sebagai bahasa asing di Indonesia." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 21 (2): 251–62. https://doi.org/10.17509/bs_jbps.v21i2.44634.
- Kim, Jungyin. 2022. "Korean EFL Students Building and Sustaining New Perspectives through Global Literary Texts." *Sustainability (Switzerland)* 14. <https://doi.org/10.3390/su14031372>.
- Lindra, Almendo Thio, C. Asri Budiningsih, dan Christina Ismanati. 2025. "Development of Google Sites-based learning media to enhance student motivation." *Inovasi Kurikulum* 22 (2): 933–50. <https://doi.org/10.17509/jik.v22i2.81886>.
- Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning Second Edition*. Cambridge University Press.
- Nesbit, John, Karen Belfer, dan Tracey Leacock. 2009. *Learning Object Review Instrument (LORI) Version 2.0: User Manual*. Burnaby. <http://www.elera.net/>.
- Octavia, Fatimatuz Zahro, Dian Usdiyana, dan Eyus Sudihartinih. 2025. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbantuan Scratch pada Materi Statistika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik." *SIGMA DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Matematika* 13 (1): 56–69. <https://doi.org/10.17509/sigmadidaktika.v13i1.89611>.
- Oktafiyanto, Muhammad Soleh, dan Mohamad Syaefudin. 2025. "Pengembangan Kartu Ar (Augmented Reality) Sejarah Prancis (Karcis) Sebagai Variasi Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Histoire De France." *Bookchapter Bahasa, Sastra dan Budaya* 5: 66–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/bsb.v1i1.403>.
- Pérez-Jorge, David, Elena Olmos-Raya, Ana Isabel González-Contreras, dan Itahisa Pérez-Pérez. 2025. "Technologies applied to education in the learning of English as a second language." *Frontiers in Education* 10 (March). <https://doi.org/10.3389/educ.2025.1481708>.
- Permatasari, Rizki Dwi, Eka Yusriansyah, dan Ahmad Mubarak. 2025. "Nilai Moral dalam Cerpen Percakapan Singkat Tentang Cinta Karya Yetti A.KA: Kajian Resepsi Sastra." *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya* 9 (3): 593–606.
- Rahayu, Puji, Sri Marmoah, dan Tri Budiharto. 2024. "Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar." *Didaktika Dwija Indria* 12 (5): 353–55. <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/90998/47597>.
- Ramanda, Yuhesti, Baderiah, dan Firman. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Materi Fiqih Berbasis Google Sites." *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* 5 (3): 1054–72. <https://doi.org/10.51574/jrip.v5i3.3946>.
- Reiber-Kuijpers, Manon, Marijke Kral, dan Paulien Meijer. 2021. "Digital reading in a second or foreign language : A systematic literature review." *Computers & Education* 163 (June 2020): 104115. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104115>.
- Rezkia, Nita Nur, Mustika Nuramalia Handayani, Maulana Noor Fajri al Hajar, dan Umar Dani. 2025. "Development of Smart Urban Agriculture E-Module for Agrosiences Course to Improve Learning Ability of Agro-Industrial Technology Education Students." *EDUFORTECH Journal* 10 (2): 92–101.

- Schindler, Laura A., Gary J. Burkholder, Osama A. Morad, dan Craig Marsh. 2017. "Computer-based technology and student engagement: a critical review of the literature." *International Journal of Educational Technology in Higher Education* 14. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0063-0>.
- Spatioti, Adamantia G., Ioannis Kazanidis, dan Jenny Pange. 2022. "A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education." *Information* 13 (9): 1–20. <https://doi.org/10.3390/info13090402>.
- Sunendar, Dadang, Dante Darmawangsa, dan Vidi Sukmayadi. 2021. "Thriving in Indonesian Academia: French Students' Intercultural Communication Competence in Studying Abroad." *Journal of Intercultural Communication* 21 (1): 80–91. <https://doi.org/10.36923/jicc.v21i1.7>.
- Suwandi, Fenita, Tri Indri Hardini, dan Yadi Mulyadi. 2023. "Rancang Bangun Media Pembelajaran Français des Affaires Berbasis Web: Pendekatan Penelitian Desain dan Pengembangan." *Jurnal Penelitian Pendidikan* Vol. 23 (0 (1): hal. 167-183. <https://doi.org/10.17509/jpp.v23i2.60722>.
- Syaefudin, Mohamad dkk. 2023. *Sastra Perancis dan Frankofon: Konsep Dasar, Tokoh, dan Karya*. Omera Pustaka.
- Togas, Peggy v., Orbanus Naharia, Hiskia Manggopa, Parabelem D. T. Rompas, dan Rolly Oroh. 2021. "Development of Web-Based Digital System Learning Media." *Asia Pacific Journal of Management and Education* 4 (3): 22–34. <https://doi.org/10.32535/apjme.v4i3.1263>.
- Wilczewski, Michał, dan Ilan Alon. 2023. "Language and communication in international students' adaptation: a bibliometric and content analysis review." *Higher Education* 85 (6): 1235–56. <https://doi.org/10.1007/s10734-022-00888-8>.
- Zhu, Tong, Yanhui Zhang, dan Derek Irwin. 2024. *Second and Foreign Language Vocabulary Learning through Digital Reading: A Meta-Analysis*. *Education and Information Technologies*, vol. 29. no. 4. Springer US. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11969-1>.
- Zou, Yumei, Florence Kuek, Wenqin Feng, dan Xiaoli Cheng. 2025. "Digital learning in the 21st century : trends , challenges , and innovations in technology integration." *Frontiers in Education* 10: 11. <https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1562391>.