

## Rancang Bangun Media Pembelajaran *Français des Affaires* Berbasis Web: Pendekatan Penelitian Desain dan Pengembangan

### *The Design of Web-Based Français des Affaires Learning Media: Design and Development Research Approach*

Fenita Suwandi<sup>1\*</sup>, Tri Indri Hardini<sup>2</sup>, Yadi Mulyadi<sup>3</sup>  
<sup>123</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia  
[fenitasuwandi@upi.edu](mailto:fenitasuwandi@upi.edu)

Naskah diterima tanggal 04/02/2023, direvisi akhir tanggal 11/03/2023, disetujui tanggal 22/06/2023

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang bangun produk media pembelajaran Bahasa Prancis untuk Bisnis (*Français des Affaires*) berbasis web menggunakan pendekatan desain dan pengembangan, serta untuk mengetahui hasil kelayakan produk media pembelajaran *Français des Affaires* berbasis web. Metode yang digunakan adalah desain dan pengembangan (D&D). Proses perancangan bangun media pembelajaran berbasis web terdiri atas tiga tahapan: (1) perencanaan; (2) produksi; dan (3) evaluasi (PPE). Temuan penelitian menunjukkan: (1) berdasarkan aspek materi, produk media pembelajaran *Français des Affaires* berbasis web sangat layak digunakan dengan persentase nilai rata-rata kelayakan produk sebesar 100% dan 95%, hasil ini menunjukkan bahwa aspek materi dalam produk yang dirancang bangun memiliki konten berkualitas, sesuai dengan tujuan pembelajaran, dapat memotivasi pengguna, serta didukung dengan konten umpan balik; dan (2) berdasarkan aspek media, produk media pembelajaran *Français des Affaires* berbasis web sangat layak digunakan dengan persentase nilai rata-rata kelayakan produk sebesar 100% dan 90%, hasil ini menunjukkan bahwa aspek media dalam produk yang dirancang bangun memiliki desain tampilan yang sangat baik, memudahkan pengguna dengan media yang disajikan begitupula dengan aksesibilitasnya, serta memenuhi standar. Melalui pendekatan desain dan pengembangan, perancangan bangun dalam penelitian ini menghasilkan produk purwarupa yang sangat layak untuk digunakan oleh pemelajar dan pembelajar dalam mempelajari *Français des Affaires*. Situs web dapat diakses melalui beragam perangkat pada tautan <https://www.francaisdesaffaires.com>.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Situs Web, *Français des Affaires*.

#### Abstract

*This research aims to produce web-based learning media for French for Business (Français des Affaires) by implementing design and development approach, and to determine the product feasibility of web-based learning media for Français des Affaires. Research methods used were design and development (D&D). The process of developing a web-based learning media consists of three steps: (1) planning; (2) production; and (3) evaluation (PPE). The research shows that: (1) based on material aspects, web-based learning media for Français des Affaires is very feasible to use with an average percentage value of product feasibility of 100% and 95%, this results revealed that the material aspects of this product has good quality content, in line with learning objectives, can motivate users, and supported by feedback features; and (2) based on media aspects, web-based learning media for Français des Affaires is very feasible to use with an average percentage value of product feasibility of 100% and 90%, this results revealed that the media aspects of this product has a good presentation design, with good interaction usability as well as accessibility, and comply with standards. Through the design and development approach, the design in this research produced a prototype product that is very feasible to use by students or teachers in learning Français des Affaires. The site can be accessed through various devices and addressed to <https://www.francaisdesaffaires.com>.*

**Keywords:** Learning Media, Website, *Français des Affaires*.

**How to cite (APA Style):** Suwandi, F., Hardini, T.I., Mulyadi, Y. (2023), Rancang Bangun Media Pembelajaran *Français des Affaires* Berbasis Web: Pendekatan Penelitian Desain dan Pengembangan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 23 (02), 167-183. DOI: <https://doi.org/10.17509/jpp.v23i2.60722>

## PENDAHULUAN

Dewasa ini, kemajuan teknologi membawa dampak yang luar biasa baik bagi dunia pendidikan, dengan kemudahannya dapat mendorong proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu produk teknologi di bidang pendidikan ialah pembelajaran elektronik (*e-learning*), sebuah konsep pendekatan pembelajaran yang dimediasi oleh

teknologi, kini menjadi salah satu bidang penelitian utama dalam teknologi pendidikan beberapa dekade terakhir (Valverde-Berrocso, *et al.*, 2020). Inovasi *e-learning* memiliki potensial yang besar, oleh karena itu masa depan *e-learning* harus dibangun di atas prinsip-prinsip keterbukaan dan kesetaraan dengan pendidikan dalam kompetensi digital (Valverde-Berrocso, *et al.*, 2020). Penerapan dari pembelajaran *e-learning* adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan situs web (*website*) sebagai media pembelajaran daring yang dapat diakses menggunakan perangkat elektronik dan koneksi internet, dan dapat diakses dimanapun dan kapanpun (Astuti, Wihardi, dan Rochintaniawati, 2020). Teknologi ini acapkali menjadi teknologi pilihan untuk pembelajaran jarak jauh, mengingat kemudahan dalam penggunaan dan keterjangkauannya dalam mengakses situs web dari beragam perangkat (Astuti, Wihardi, dan Rochintaniawati, 2020). Media pembelajaran berbasis web dapat menghubungkan pembelajaran antara pemelajar dan pembelajar dalam sebuah ruang belajar daring (Setiyowati, 2021). Jika membandingkan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis web, dapat ditinjau dari segi interaktivitas yang terbatas antara pemelajar dan pembelajar, dengan fleksibilitasnya dalam waktu, ruang, bahan ajar, serta aksesibilitas sumber materi pembelajaran (Setiyowati, 2021). Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis web dibuat untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis web yang efektif mengacu pada sepuluh langkah utama yang dikemukakan oleh Cook dan Dupras (2004, p. 699) yaitu: (1) melakukan analisis kebutuhan dengan menentukan tujuan dan sasaran; (2) menentukan sumber dan kebutuhan teknis; (3) mengevaluasi perangkat lunak yang telah ada dan menggunakannya jika dapat memenuhi kebutuhan; (4) mendapatkan komitmen dari semua partisipan, mengidentifikasi, dan mengatasi potensi hambatan pada saat implementasi; (5) mengembangkan konten yang erat dengan situs web: (a) memanfaatkan kemampuan web dengan menggunakan multimedia, pranala, serta komunikasi daring; (b) mematuhi prinsip desain halaman web yang baik; (c) menyiapkan lini masa; (6) mendorong pembelajaran yang aktif: penilaian diri, refleksi, pembelajaran mandiri, pembelajaran berbasis masalah, interaksi pembelajar, dan umpan balik; (7) memfasilitasi dan merencanakan untuk mendorong penggunaan oleh pengguna dengan: (a) membuat situs web yang dapat diakses yang ramah pengguna; (b) menyediakan waktu untuk belajar; (c) memotivasi dan mengingatkan; (8) evaluasi pada pengguna dan materi pembelajaran; (9) uji coba situs web sebelum implementasi secara penuh; serta (10) membuat rencana untuk memantau komunikasi daring, memelihara situs web dengan menyelesaikan masalah teknis yang ada, verifikasi tautan pranala secara periodik, dan membarui konten secara berkala. Suyanto (dalam Sa'ad, 2020, pp. 7-9) memaparkan beberapa kriteria dalam situs web yang perlu dicapai yaitu: (1) *usability*, pengalaman pengguna dalam berinteraksi dan mengoperasikannya dengan mudah dan cepat; (2) sistem navigasi, sistem yang dapat mempermudah pengguna ketika menjelajahi situs web; (3) desain grafis, membawa mata pengguna dapat menikmati dan menjelajah situs web melalui tata letak, warna, dan tipografi menarik; (4) konten, disajikan dengan baik, menarik, relevan, dan satu tujuan dengan target pengguna; (5) kompatibel, dapat digunakan di berbagai perangkat dan peramban; (6) waktu memuat ulang; (7) fungsional; (8) aksesibilitas, dapat digunakan oleh berbagai kondisi pengguna; serta (9) interaktivitas, melibatkan pengguna sebagai *user experience* melalui interaktivitas tombol aksi dan mekanisme umpan balik. Thorn (dalam Utami, Hardini, dan Mulyadi, 2016) memaparkan enam kriteria penilaian multimedia interaktif yaitu: (1) kemudahan akses; (2) konten pengetahuan; (3) penyajian pengetahuan dan informasi guna mengevaluasi konten program; (4) integrasi media (aspek keterampilan berbahasa serta tampilan artistik); (5) fungsi keseluruhan, yang dapat memberikan pembelajaran yang diinginkan pemelajar.

Pada implementasinya, penelitian Muhardi, *et al.* (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis web meningkatkan interaksi pembelajar dan pemelajar. Pada penelitian oleh Astuti, Wihardi, dan Rochintaniawati (2020) di bidang pembelajaran sains, hasil menunjukkan bahwa sebagian besar pemelajar menyukai pembelajaran sains setelah menggunakan situs web, dengan hadirnya konten interaktif dapat meningkatkan motivasi. Di bidang pembelajaran kesehatan, penelitian yang dilakukan oleh Youhasan, *et al.* (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis web efektif

digunakan untuk memberikan pelatihan, dan mendapat nilai evaluasi yang baik. Penelitian Barisone, *et al.* (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis web untuk mempelajari keterampilan teknis dan praktis dapat meningkatkan pembelajaran konseptual pemelajar. Di bidang bahasa, penelitian yang dilakukan oleh Fauzi, *et al.* (2022) menunjukkan bahwa media berbasis web yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan berbicara, mengatasi kecemasan karena pembelajarannya menjadi lebih menyenangkan. Pada pengembangan media pembelajaran berbasis web pada materi *Réception Écrite* yang diteliti oleh Pramuniati (2020) menunjukkan bahwa media dapat mengatasi kesulitan belajar pemelajar.

Pemaparan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis web kini banyak diterapkan di berbagai bidang pendidikan, termasuk bahasa asing. Selaras dengan kemajuan teknologi, bahasa kini menjadi jembatan komunikasi masyarakat khususnya dalam memasuki era pertukaran informasi di seluruh dunia yang kian meningkat semenjak abad ke-19. Hal ini mendorong penggunaan bahasa Internasional, salah satunya ialah bahasa Prancis atau *la langue Française*, sebagai wadah komunikasi baik secara lisan maupun tulisan di berbagai negara. Dalam memudahkan penutur asing mempelajari bahasa Prancis, terdapat Bahasa Prancis sebagai Bahasa Asing atau *Français Langue Étrangère* (FLE), yang mengacu pada *Common European Framework of Reference for Languages* (CEFR) dalam melaksanakan seluruh proses belajar mengajar, mulai dari desain hingga evaluasi (Marsyelina, Mutiarsih, dan Hardini, 2020). Empat keterampilan berbahasa Prancis yang dilatih yaitu: (1) menyimak (*compréhension de l'oral*); (2) membaca (*compréhension de l'écrit*); (3) berbicara (*production de l'oral*); dan (4) menulis (*production de l'écrit*) (Bibeau, 2022). Dalam pembelajarannya, FLE dapat menggunakan berbagai media, seperti modul, buku manual atau pegangan, dokumen audio dan visual, atau dokumen otentik (Intan dan Mulyadi, 2021). Salah satu pembelajaran bahasa Prancis ialah Bahasa Prancis untuk Tujuan Khusus atau *Français sur Objectifs Spécifiques* (FOS) (Bach dan Wagener, 2020). Pembelajaran FOS kemudian terbagi ke ranah pembelajaran yang lebih spesifik, salah satunya ialah Bahasa Prancis untuk Bisnis (*Français des Affaires*) yang mempelajari bisnis, ekonomi, dan komersial (Rakhmat, Mutiarsih, dan Mulyadi, 2012). Kini perusahaan multinasional banyak menggunakan bahasa Prancis untuk berkomunikasi baik secara lisan dan tertulis, sehingga masyarakat mulai terdorong untuk mempelajarinya. Terdapat tiga hal yang dipelajari dalam model komunikasi bisnis bahasa Prancis oleh Danilo (dalam Mulyadi, Gumilar, dan Sopiawati, 2013) yaitu: (1) bahasa bisnis; (2) interaksi bisnis; serta (3) korespondensi bisnis. *Écoles secondaires publiques de langue française de l'Ontario* (n.d.) mengungkapkan strategi pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran *Français des Affaires* sebagai berikut: (1) penampilan mandiri dan terarah (2) penulisan terarah; (3) bekerja mandiri atau tim; (4) penjelasan lisan; (5) simulasi; (6) penelitian; (7) penghafalan; (8) pembelajaran kooperatif; (9) pusat pembelajaran; (10) pertukaran; (11) diskusi; (12) presentasi lisan; (13) bermain peran; (14) curah pendapat; (15) tutor sebaya; (16) latihan atau pekerjaan rumah; (17) dialog yang disiapkan; serta (15) dialog impromptu. Bahan ajar memegang peranan penting dalam suatu proses pembelajaran, baik bagi pemelajar maupun pembelajar (Marsyelina, Mutiarsih, dan Hardini, 2020). Pembelajar dapat melakukan persiapan pembelajaran *e-learning* dengan: (1) mengikuti pelatihan mengenai pengembangan bahan belajar elektronik; (2) mengidentifikasi berbagai platform pembelajaran elektronik yang tersedia; dan (3) melakukan eksperimen tentang penggunaan platform pembelajaran elektronik (Hardini, 2007). Namun di tengah banyaknya bahan ajar yang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang inovatif, penelitian mengenai media pembelajaran berbasis web pada pembelajaran *Français des Affaires* masih sulit ditemukan, sehingga mengurangi alternatif pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengaplikasian metode desain dan pengembangan untuk merancang bangun sebuah alternatif media pembelajaran berbasis web untuk pembelajaran *Français des Affaires*.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang bangun produk media pembelajaran *Français des Affaires* berbasis web menggunakan pendekatan desain dan pengembangan, serta untuk mengetahui hasil kelayakan produk media pembelajaran *Français des Affaires* berbasis web.

## METODE PENELITIAN

Dalam merancang bangun produk media pembelajaran *Français des Affaires* berbasis web, pendekatan yang digunakan adalah metode desain (*design*) dan pengembangan (*development*) (D&D) yang dikemukakan oleh Richey dan Klein (2014), yang mendefinisikan D&D sebagai sebuah kajian sistematis mengenai proses perancangan desain, pengembangan, dan evaluasi, dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris dalam penciptaan produk, alat instruksional dan non-instruksional, serta model baru atau yang disempurnakan. Richey dan Klein (2014) memaparkan lebih lanjut bahwasanya penggunaan D&D tepat untuk mengkaji pengembangan media atau perangkat pembelajaran, baik perangkat lunak maupun aplikasi, serta banyak penelitian terbaru yang berfokus pada desain dan pengembangan produk dan alat berbasis teknologi.

Selaras dengan metode penelitian yang digunakan, desain penelitian yang menjadi dasar dalam merancang bangun produk media pembelajaran *Français des Affaires* berbasis web adalah perencanaan (*planning*), produksi (*production*), dan evaluasi (*evaluation*) (PPE) yang juga dikemukakan oleh Richey dan Klein (dalam Sugiyono, 2016). Fokus dari desain penelitian dan pengembangan dapat berupa perencanaan analisis dari awal hingga akhir, produksi, dan evaluasi (Richey dan Klein, 2014). Pendekatan ini juga dapat berpusat pada desain dan pengembangan produk dan alat atau pada pengembangan, validasi, dan penggunaan model desain dan pengembangan (Richey dan Klein, 2014).

Tiga teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu studi pustaka, dokumentasi, dan angket. Mayoritas studi desain dan pengembangan menggunakan pendekatan multimetode, khususnya memadukan metode kualitatif dan kuantitatif (Richey dan Klein, 2014). Data yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah: (1) data kuantitatif berupa skor penilaian yang diperoleh dari penilaian kelayakan produk; serta (2) data kualitatif berupa data deskriptif yang diperoleh dari umpan balik terhadap produk. Produk akan dinilai oleh dua validator ahli materi untuk menilai materi pembelajaran *Français des Affaires*, serta dua validator ahli media untuk menilai situs web dan desain web. Penilaian kelayakan produk mengacu pada penilaian pengembangan *learning object review instrument* (LORI) versi 2.0 yang dikembangkan oleh Nesbit, Belfer, dan Leacock (2009). Instrumen penilaian LORI memiliki delapan aspek yang meliputi: (1) kualitas materi (*content quality*); (2) penyelarasan tujuan pembelajaran (*learning goal alignment*); (3) umpan balik dan adaptasi (*feedback and adaptation*); (4) motivasi (*motivation*); (5) desain tampilan (*presentation design*); (6) kemudahan penggunaan (*interaction usability*); (7) aksesibilitas (*accessibility*); dan (8) memenuhi standar (*standards compliance*).

Pada tahapan pengolahan data, teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengetahui hasil kelayakan produk. Hasil penilaian yang terukur oleh skala likert dengan empat kategori yang umum digunakan untuk metode penelitian kombinasi (Pescaroli, *et al.*, 2020) dihitung menggunakan rumus berikut (diadaptasi dari Akbar dan Sriwijana, 2010):

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

Hasil persentase kelayakan tersebut kemudian dikonversikan guna mengukur tingkat kelayakan media, dengan pedoman konversi skor analisis persentase ditunjukkan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Penggolongan Persentase Pengolahan Data (diadaptasi dari Akbar dan Sriwijana, 2010)

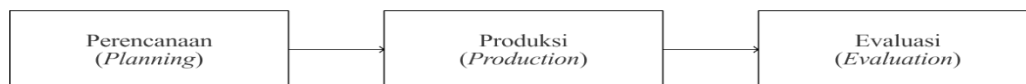
Persentase	Kategori
00,00–25,00	Tidak Layak
25,01%–50,00	Kurang Layak
50,01%–75,00	Layak
75,01%–100,00	Sangat Layak



## TEMUAN DAN PEMBAHASAN

### Temuan

Dalam perancangan bangun produk media pembelajaran *Français des Affaires* berbasis web, tiga tahapan yang menjadi dasar dalam desain dan pengembangan produk dapat dicermati pada Gambar 1.

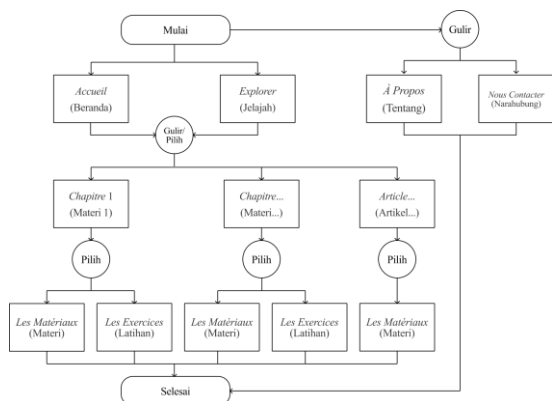


Gambar 1. Model Penelitian PPE (Richey dan Klein dalam Sugiyono, 2016)

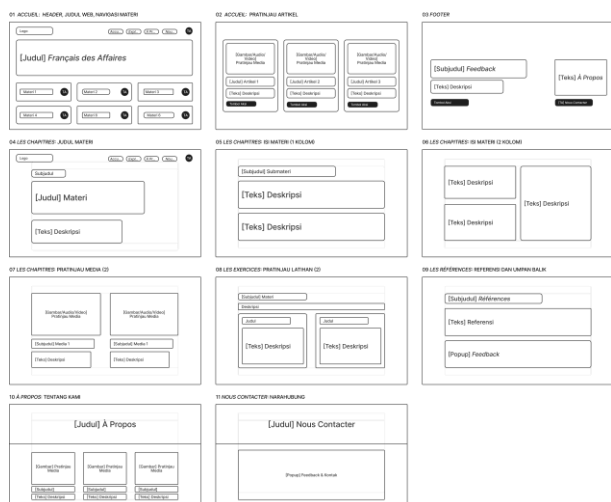
### Perencanaan (Planning)

Tahap pertama adalah perencanaan. Tahapan ini berfokus pada perencanaan produk dengan melakukan analisis kebutuhan yang diperlukan guna menunjang perancangan bangun produk, dengan kebutuhan yang dianalisis sebagai berikut: (1) materi; (2) media; (3) pengguna; serta (4) perancangan diagram alir dan papan cerita.

Pada langkah pertama, temuan analisis kebutuhan materi menunjukkan bahwa kombinasi antara media pembelajaran berbasis web dengan pembaruan materi pembelajaran *Français des Affaires* merupakan hal yang tepat untuk dikembangkan. Pada langkah kedua, analisis kebutuhan media terbagi menjadi dua: (1) analisis kebutuhan fungsional, dengan temuan sebagai berikut: (a) menyediakan layanan media pembelajaran berbasis web untuk pembelajaran *Français des Affaires* yang cepat dan mudah diakses; (b) menyediakan akses materi pembelajaran *Français des Affaires* untuk dapat dipelajari pengguna; dan (c) menyediakan akses evaluasi pembelajaran *Français des Affaires* berupa latihan untuk dapat melatih kemampuan pengguna; tiga hal tersebut dikemas dengan fitur situs web yaitu: (a) komponen situs web: *domain*, *header*, *landing page*, *body*, dan *footer*; (b) elemen situs web: *link*, *form*, *action button*, dan *text*; (2) analisis kebutuhan non-fungsional, dengan temuan sebagai berikut: (a) perangkat keras (*hardware*): gawai seperti ponsel, tablet, laptop, atau komputer; dan (b) perangkat lunak (*software*): sistem operasi Windows 10 dan/atau Windows 11; Figma untuk merancang diagram alir, papan cerita, identitas visual tampilan antarmuka, dan *wireframing*; WordPress sebagai *content management system* (CMS) untuk pembuatan situs web; dan Elementor sebagai *page builder* untuk merancang seluruh halaman situs web. Pada langkah ketiga, temuan analisis pengguna (*user*) menunjukkan bahwa produk yang dirancang bangun ditujukan kepada pemelajar yang ingin mempelajari *Français des Affaires* secara mandiri, dan juga pembelajar sebagai alternatif bahan ajar *Français des Affaires*. Pada langkah keempat, hasil perancangan diagram alir (*flowchart*) dan papan cerita (*storyboard*) dapat dilihat pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2. Diagram Alir (Flowchart)

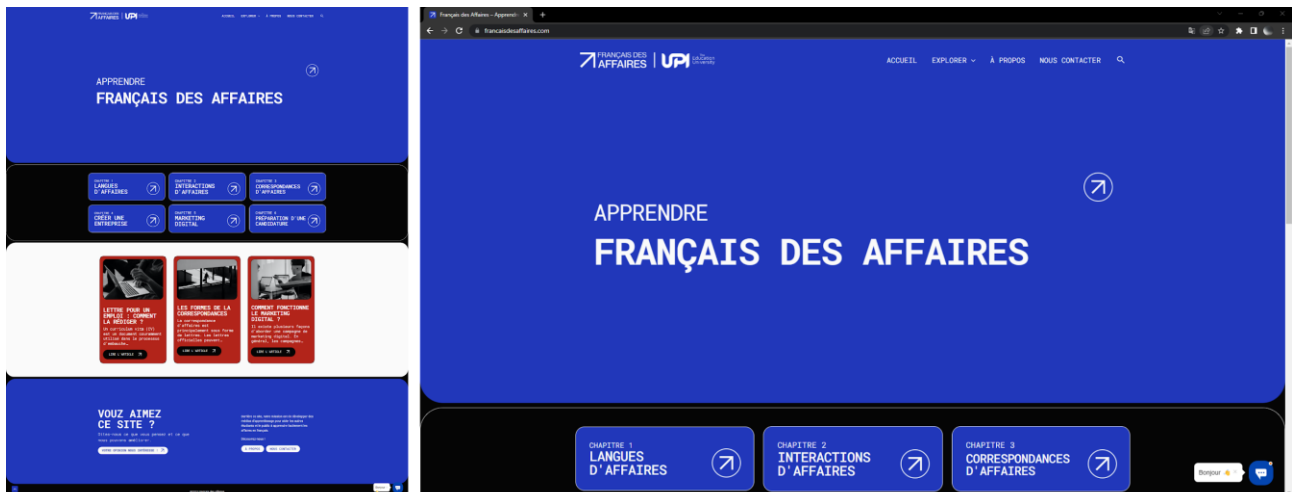


**Gambar 3.** Papan Cerita (*Storyboard*)

### **Produksi (*Production*)**

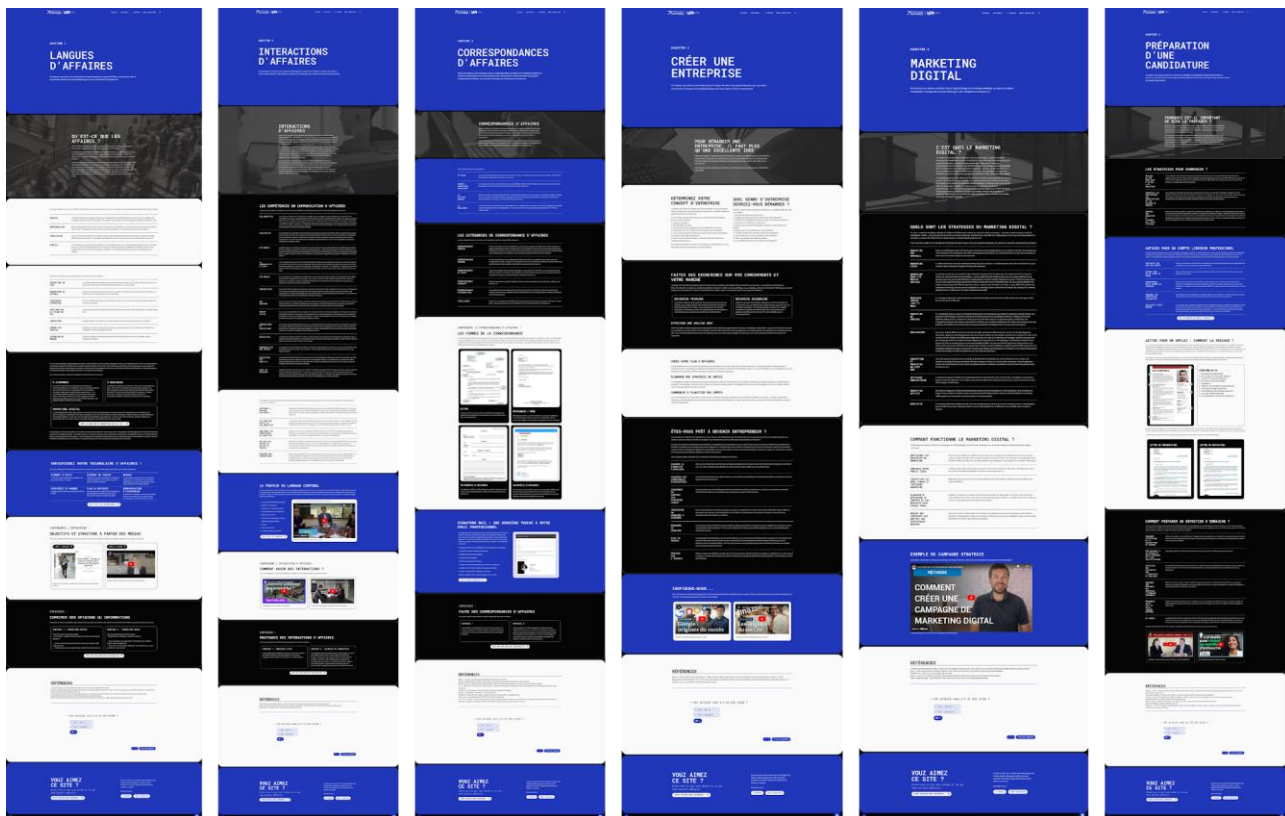
Tahap kedua adalah produksi. Setelah kebutuhan telah dianalisis, kini memasuki proses perancangan produk, yang berfokus pada tahap produksi berdasarkan perencanaan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Tahapan ini diawali dengan proses perancangan materi yaitu: (1) penyusunan struktur materi yang dijadikan kerangka dasar materi pembelajaran dalam web; dan (2) kurasi konten berdasarkan kajian studi literatur yang bersumber dari jurnal, buku, artikel, dan media pembelajaran lainnya. Pada tahapan ini menghasilkan enam materi pembelajaran (diadaptasikan dari Danilo dalam Mulyadi, Gumilar, dan Sopiawati (2013): (1) bahasa bisnis (*les langues d'affaires*), berfokus pada pengajaran bahasa dunia bisnis, mulai dari pengertian hingga kosakata; (2) interaksi bisnis (*les interactions d'affaires*), mengarah pada keterampilan lisan dalam dunia bisnis seperti strategi negosiasi atau meyakinkan rekan bisnis, serta (3) korespondensi bisnis (*les correspondances dans les affaires*), mengarah pada keterampilan tulis dalam dunia bisnis yaitu penguasaan korespondensi bisnis, (4) membangun bisnis (*créer une entreprise*), mengarah pada langkah dan strategi dalam membuat sebuah bisnis; (5) pemasaran digital (*marketing digital*), mengarah pada pengenalan *digital marketing* yang kompetensinya sangat dibutuhkan saat ini; dan (6) persiapan melamar pekerjaan (*préparation d'une candidature*), mengarah pada langkah dan strategi dalam melamar pekerjaan dengan mempersiapkan dokumen tertulis dan wawancara. Keenam materi tersebut terbagi menjadi submateri, disajikan dalam tiga bentuk yaitu: teks, gambar, dan video, dengan kegiatan pembelajarannya mengadaptasikan empat keterampilan berbahasa Prancis yaitu: (1) keterampilan menyimak (*compréhension de l'oral*); (2) keterampilan membaca (*compréhension de l'écrit*); (3) keterampilan berbicara (*production de l'oral*); dan (4) keterampilan menulis (*production de l'écrit*) (Bibeau, 2022).

Kemudian memasuki tahapan perancangan media yaitu: (1) merancang desain identitas visual web, guna menjadi acuan tema desain dari situs web sehingga tampilan akan konsisten dalam aspek warna, tulisan, bentuk, dan sebagainya; (2) merancang desain *wireframing* menggunakan platform Figma, guna mengemas bahan ajar yang telah dikumpulkan; (3) perancangan halaman umpan balik menggunakan platform Typeform, yang dimulai dari menyusun instrumen umpan balik dan desain tampilan, kemudian merancang cabang pertanyaan atau *branching logic*; (4) pembuatan domain, aktivasi situs web, dan pemasangan keamanan SSL; (5) mengembangkan situs web menggunakan platform WordPress; serta (6) merancang seluruh halaman situs web menggunakan platform Elementor. Tampilan antarmuka produk media pembelajaran *Français des Affaires* berbasis web dapat dilihat pada gambar berikut.



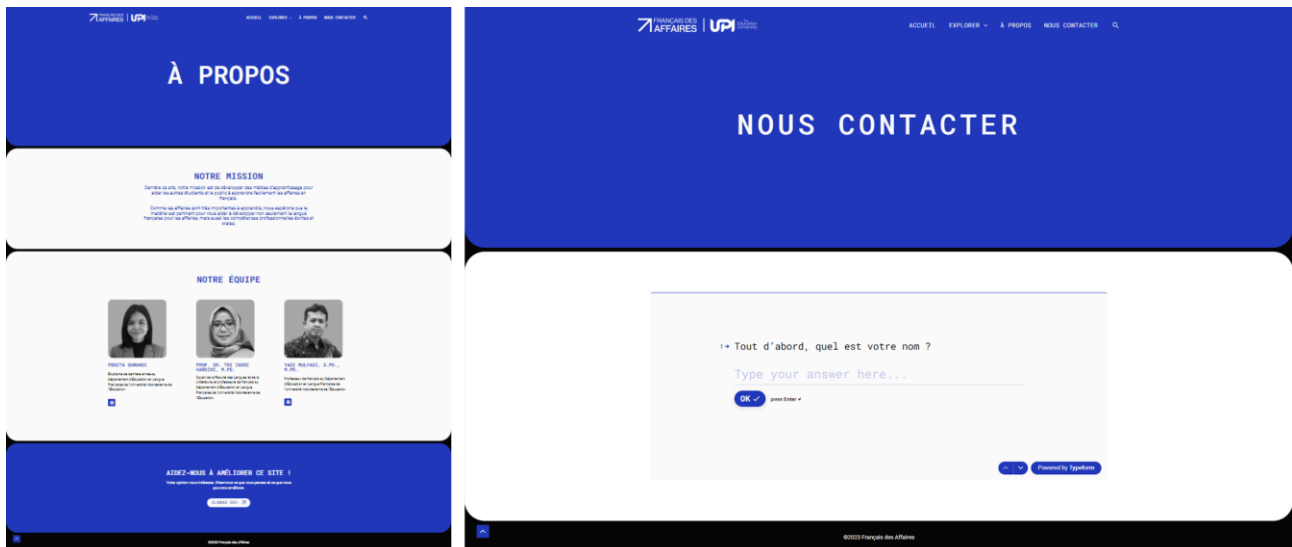
Gambar 4. Halaman Beranda (Accueil)

Gambar 4 menunjukkan halaman beranda, *landing page*, atau *Accueil*, halaman pertama yang muncul pada saat mengakses situs web. Terdapat *header* di bagian paling atas, lalu memasuki bagian tajuk berupa judul dari situs web. Kemudian, pada bagian *Explorer* yaitu enam materi pembelajaran *Français des Affaires*, terdapat enam tombol navigasi yang terdiri dari judul dan tombol berbentuk panah untuk memunculkan masing-masing halaman. Jika digulirkan terdapat halaman pratinjau media atau materi yang akan dimutakhirkan secara periodik. Pada masing-masing bagian terdapat pratinjau media (berupa gambar atau video), judul artikel, deskripsi singkat, serta tombol aksi untuk memunculkan halaman artikel tersebut.



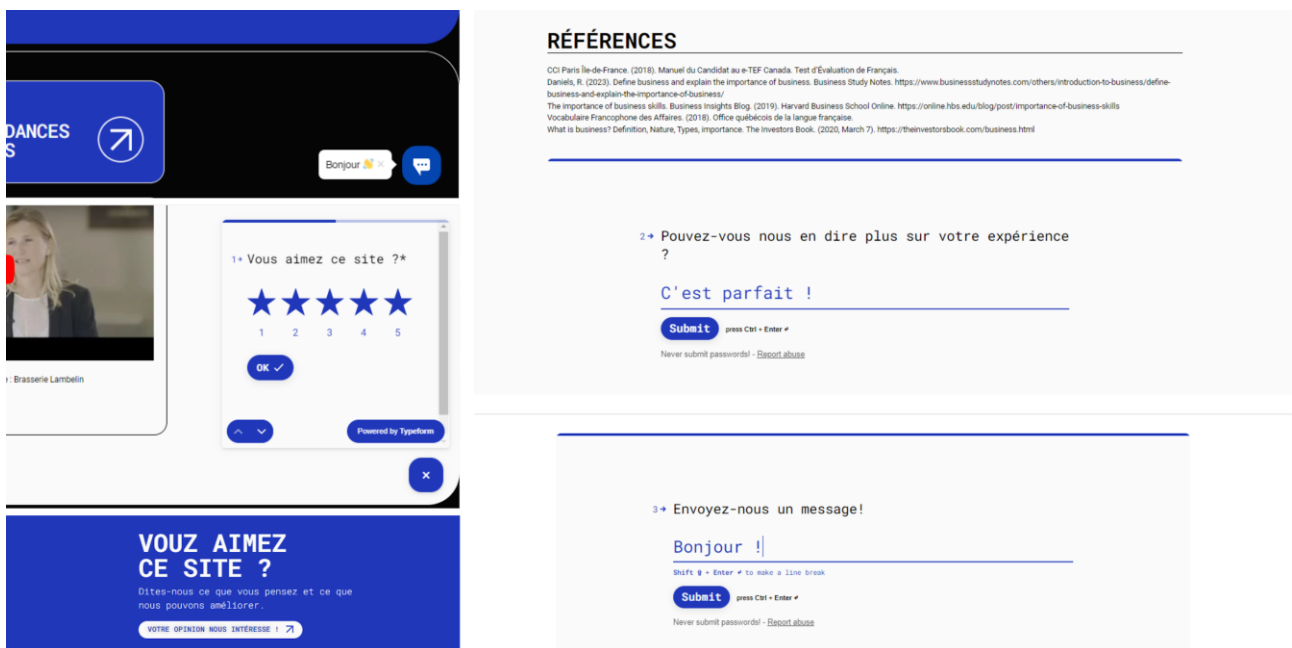
Gambar 5. Halaman Materi Pembelajaran (Les Chapitres)

Gambar 5 menunjukkan halaman materi pembelajaran, yang dapat diakses ketika pengguna mengaksesnya melalui tombol aksi pada halaman beranda atau menu navigasi *Explorer* pada *header*. Halaman materi pembelajaran ini terbagi menjadi enam halaman utama, masing-masingnya berisikan materi dan latihan pembelajaran, dalam bentuk teks, gambar, dan video pembelajaran.



Gambar 6. Halaman Tentang Kami (*À Propos*) dan Narahubung (*Nous Contacter*)

Gambar 6 menunjukkan halaman tentang kami atau *À Propos* merupakan halaman yang menunjukkan pada pengguna mengenai latar belakang singkat dari pengembangan situs web ini, yang terbagi menjadi tiga yaitu judul, isi, profil pengembang, dan tombol aksi menuju kontak pengembang. Halaman narahubung atau *Nous Contacter* merupakan halaman yang memberikan informasi kontak yang dapat dihubungi terkait situs web, serta untuk mengirim pesan atau saran dan masukan kepada pengembang terkait situs web.



Gambar 7. Halaman Umpan Balik



Gambar 7 menunjukkan halaman umpan balik atau *feedback*, halaman yang memberikan kesempatan bagi pengguna untuk memberikan tanggapan terhadap situs web guna membangun situs web menjadi lebih baik lagi. Bagian ini diintegrasikan dengan platform Typeform untuk memudahkan pengisian umpan balik, yang dapat diakses melalui: (1) *popover* yang disematkan pada pojok kanan web; (2) pranala pada bagian *footer*; (3) *popup* pada bagian bawah referensi; dan (4) halaman narahubung. Instrumennya pun sederhana, terdiri atas penilaian bintang satu hingga lima, nama, alamat surel, serta kolom komentar berupa *textfield* untuk saran dan masukan.



**Gambar 8.** Tombol Navigasi

Gambar 8 menunjukkan tombol navigasi guna memudahkan pengguna mengakses menu utama. Bagian *header* tersemat dibagian atas halaman, terdapat logo, lima tombol navigasi (*Accueil* menuju beranda, *Explorer* berbentuk menu *drop-down* menuju masing-masing halaman materi pembelajaran, *À Propos* menuju halaman tentang kami, dan *Nous Contacter* menuju halaman narahubung), serta bar pencarian berupa *textfield*. Bagian *footer* tersemat dibagian bawah halaman, terdapat redaksi singkat untuk mempersuasi pengguna memberikan umpan balik serta pranalanya, deskripsi singkat web, dan tombol navigasi menuju menu halaman *À Propos* dan *Nous Contacter*.

Produk media pembelajaran *Français des Affaires* berbasis web pun dirancang agar responsif untuk digunakan pada perangkat tablet (resolusi standar 800×1280 piksel) dan ponsel (resolusi standar 720×1280 piksel). Tampilan antarmuka dapat dilihat pada Gambar 9 dan Gambar 10.



Gambar 9. Tampilan Antarmuka Responsif untuk Perangkat Tablet



Gambar 10. Tampilan Antarmuka Responsif untuk Perangkat Ponsel

### Evaluasi (Evaluation)

Tahap ketiga adalah evaluasi. Pada tahapan terakhir berfokus pada pengujian kelayakan produk yang telah dirancang bangun, yang diuji oleh dua ahli materi dan dua ahli media sebagai *expert judgment*. Penilaian kelayakan produk diadaptasi dari teori penilaian pengembangan *Learning Object Review Instrument (LORI)* versi 2.0 yang dikembangkan oleh Nesbit, Belfer, dan Leacock (2009), terdiri dari empat aspek penilaian materi dan empat aspek penilaian media. Data kuantitatif yang telah dikumpulkan diolah untuk mengetahui hasil penilaian produk sehingga dapat dianalisis, kemudian produk melalui tahapan penyempurnaan berdasarkan data kualitatif berupa data deskriptif dari umpan balik yang diterima. Hasil validasi materi dalam produk media pembelajaran *Français des Affaires* berbasis web oleh dua ahli materi disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Validasi Materi oleh Ahli Materi

Kriteria Penilaian	Penilaian Ahli Materi 1				Penilaian Ahli Materi 2			
	Skor	Skor Maks	Kelayakan (%)	Kategori Kelayakan	Skor	Skor Maks	Kelayakan (%)	Kategori Kelayakan
<b>Kualitas Materi (<i>Content Quality</i>)</b>								
1. Materi yang disajikan akurat, teratur dalam penyajiannya.	4	4	100	Sangat Layak	3	4	75	Layak
2. Materi yang disajikan tepat dalam tingkatan detail materi.	4	4	100	Sangat Layak	4	4	100	Sangat Layak
3. Materi yang disajikan dapat digunakan kembali dalam berbagai konteks pembelajaran.	4	4	100	Sangat Layak	3	4	75	Layak
<b>Penyelarasan Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)</b>								
4. Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	4	100	Sangat Layak	4	4	100	Sangat Layak
5. Materi yang disajikan sesuai untuk berbagai tipe dan tingkat pengguna.	4	4	100	Sangat Layak	4	4	100	Sangat Layak
6. Materi yang disajikan mampu membantu pengguna mencapai tujuan belajarnya.	4	4	100	Sangat Layak	4	4	100	Sangat Layak
<b>Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)</b>								
7. Konten umpan balik dapat dijalankan dengan baik dan mudah diakses.	4	4	100	Sangat Layak	4	4	100	Sangat Layak
8. Konten umpan balik dapat menstimulasi dan membangun pengguna.	4	4	100	Sangat Layak	4	4	100	Sangat Layak
<b>Motivasi (<i>Motivation</i>)</b>								
9. Materi yang disajikan dapat memotivasi dan menarik perhatian pengguna.	4	4	100	Sangat Layak	4	4	100	Sangat Layak
10. Materi yang disajikan relevan dengan tujuan dan minat pengguna.	4	4	100	Sangat Layak	4	4	100	Sangat Layak
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>40</b>	<b>100</b>	<b>Sangat Layak</b>	<b>38</b>	<b>40</b>	<b>95</b>	<b>Sangat Layak</b>

(diadaptasi dari Leacock dan Nesbit, 2009)

Tabel di atas menunjukkan hasil penilaian terhadap aspek materi oleh ahli materi pertama dan kedua. Hasil penilaian oleh ahli materi pertama mendapatkan persentase nilai rata-rata keseluruhan kelayakan produk sebesar 100%, dan ahli materi pertama menyatakan bahwa produk yang telah dirancang bangun sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran *Français des Affaires* berbasis web. Umpan balik yang diterima adalah produk yang telah dirancang sangat inovatif dan materi dalam produk telah sesuai dengan pembelajaran. Hasil penilaian oleh ahli materi kedua mendapatkan persentase nilai rata-rata keseluruhan kelayakan produk sebesar 95%, dan ahli materi kedua menyatakan bahwa produk yang telah dirancang bangun sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran *Français des Affaires* berbasis web. Umpan balik yang diterima adalah isi materi sudah cukup lengkap dan dapat membantu pembelajar dalam pemerolehan pengetahuan bahasa Prancis terutama bidang FOS. Hasil validasi media dalam produk media pembelajaran *Français des Affaires* berbasis web oleh dua ahli media disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil Validasi Media oleh Ahli Media

Kriteria Penilaian	Penilaian Ahli Media 1				Penilaian Ahli Media 2			
	Skor	Skor Maks	Kelayakan (%)	Kategori Kelayakan	Skor	Skor Maks	Kelayakan (%)	Kategori Kelayakan
<b>Desain Tampilan (<i>Presentation Design</i>)</b>								
1. Media yang disajikan memiliki desain yang mampu meningkatkan dan mengefisienkan pembelajaran.	4	4	100	Sangat Layak	3	4	75	Layak
2. Media yang disajikan memiliki tampilan antarmuka berkualitas, efisien, dan menarik.	4	4	100	Sangat Layak	3	4	75	Layak
3. Media yang disajikan dilengkapi dengan media pembelajaran lainnya seperti gambar atau video.	4	4	100	Sangat Layak	4	4	100	Sangat Layak
4. Media yang disajikan memiliki fitur-fitur dekoratif yang menarik secara estetika serta tidak mengganggu tujuan pembelajaran.	4	4	100	Sangat Layak	3	4	75	Layak
<b>Kemudahan Penggunaan (<i>Interaction Usability</i>)</b>								
5. Media yang disajikan memiliki tampilan antarmuka yang membuat pengoperasian lebih mudah, efisien, dan menarik.	4	4	100	Sangat Layak	3	4	75	Layak
6. Media yang disajikan memiliki tombol navigasi yang memudahkan pengguna dalam menggunakan media.	4	4	100	Sangat Layak	4	4	100	Sangat Layak
7. Media yang disajikan memiliki fungsi-fungsi antarmuka yang konsisten dan dapat diprediksi.	4	4	100	Sangat Layak	4	4	100	Sangat Layak
<b>Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)</b>								
8. Media yang disajikan memiliki desain, kontrol, dan format penyajian yang dapat mengakomodasi berbagai kondisi pengguna.	4	4	100	Sangat Layak	4	4	100	Sangat Layak
9. Media yang disajikan memiliki tampilan fitur umpan balik yang berkualitas dan mudah diakses.	4	4	100	Sangat Layak	4	4	100	Sangat Layak
<b>Memenuhi Standar (<i>Standards Compliance</i>)</b>								
10. Media yang disajikan memenuhi standar atau spesifikasi pengoperasian pada perangkat yang umum digunakan.	4	4	100	Sangat Layak	4	4	100	Sangat Layak
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>40</b>	<b>100</b>	<b>Sangat Layak</b>	<b>36</b>	<b>40</b>	<b>90</b>	<b>Sangat Layak</b>

(diadaptasi dari Leacock dan Nesbit, 2009)

Tabel di atas menunjukkan hasil penilaian terhadap aspek media oleh ahli media pertama dan kedua. Hasil penilaian oleh ahli media pertama mendapatkan persentase nilai rata-rata keseluruhan kelayakan produk sebesar 100%, dan ahli media pertama menyatakan bahwa produk yang telah dirancang bangun sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran *Français des Affaires* berbasis web. Umpan balik yang diterima adalah media dalam situs web sudah sangat baik, serta saran penambahan aksesoris berwarna merah pada setiap halamannya agar dapat melengkapi tema dengan warna bendera Prancis (biru, putih, dan merah). Hasil penilaian oleh ahli media kedua mendapatkan persentase nilai rata-rata keseluruhan kelayakan produk sebesar 90%, dan ahli media kedua menyatakan bahwa produk yang telah dirancang bangun sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran *Français des Affaires* berbasis web. Umpan balik yang diterima adalah media dalam situs web sudah sangat baik, serta tampilan antarmuka dan tema yang diusung telah sesuai dengan topik pembelajaran.



Berdasarkan temuan di atas, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran *Français des Affaires* berbasis web telah memenuhi validitas dari aspek materi dan aspek media, serta sangat layak untuk digunakan. Situs web *Français des Affaires* dapat diakses melalui perangkat perangkai pada tautan <https://www.francaisdesaffaires.com>.

## Pembahasan

Dalam merancang bangun produk, desain dan pengembangan produk media pembelajaran berbasis web untuk materi *Français des Affaires* didasarkan pada tiga tahapan yaitu perencanaan (*planning*), produksi (*production*), dan evaluasi (*evaluation*) yang dikemukakan oleh Richey dan Klein (dalam Sugiyono, 2016). Dalam proses pengembangannya diadaptasikan dari tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis web yang efektif oleh Cook dan Dupras (2004).

Perancangan bangun diawali dengan tahap perencanaan, selaras dengan langkah awal dalam pengembangan situs web oleh Cook dan Dupras (2004) ialah: (1) melakukan analisis kebutuhan dan menentukan tujuan serta sasaran; (2) menentukan sumber dan kebutuhan teknis; dan (3) mengevaluasi perangkat lunak yang telah ada dan menggunakannya jika sepenuhnya memenuhi kebutuhan. Kebutuhan yang dianalisis pada tahap perencanaan sebagai berikut: (1) analisis kebutuhan materi, yang didasarkan pada pembelajaran *Français des Affaires* dapat meningkatkan komunikasi dalam bisnis baik secara lisan dan tertulis serta integrasinya dengan media pembelajaran berbasis web; (2) analisis kebutuhan media, yang diklasifikasikan oleh Eckhardt, Fernández, dan Vogelsang (2020) sebagai kebutuhan fungsional dan non-fungsional; (3) analisis pengguna (*user*); serta (4) perancangan diagram alir (*flowchart*) dan perancangan papan cerita (*storyboard*) guna menggambarkan tahapan perancangan bangun secara sistematis dan terstruktur.

Tahapan selanjutnya ialah mengembangkan media berdasarkan perencanaan yang telah dilakukan pada tahapan sebelumnya. Pemaparan sebelumnya mengenai langkah-langkah penting dalam situs web oleh Cook dan Dupras (2004) yang diadaptasikan pada proses produksi ini adalah: (1) mengembangkan konten yang erat dengan desain situs web: (a) memanfaatkan kemampuan web yang unik dengan menggunakan multimedia, pranala, serta komunikasi daring secara tepat; (b) mematuhi prinsip desain halaman web yang baik; dan (c) menyiapkan lini masa; (2) mendorong pembelajaran aktif—penilaian diri, refleksi, pembelajaran mandiri, pembelajaran berbasis masalah, interaksi pembelajar, dan umpan balik; serta (3) memfasilitasi dan merencanakan untuk mendorong penggunaan oleh pembelajar: (1) membuat situs web yang dapat diakses dengan ramah pengguna; (2) menyediakan waktu untuk belajar; (3) memotivasi dan mengingatkan. Analisis kebutuhan materi yang telah dilakukan membantu proses produksi menjadi lebih efektif dan terarah.

Pada perancangan materi, struktur pembelajaran *Français des Affaires* mengadaptasikan teori model komunikasi bisnis bahasa Prancis oleh Danilo yang kemudian dikembangkan oleh Mulyadi, Gumilar, dan Sopiawati (2013), yang terdiri atas tiga materi utama: (1) bahasa bisnis (*langues d'affaires*) berfokus pada pengajaran kosakata dan kalimat yang digunakan dalam dunia bisnis dengan memperhatikan jenis bahan yang disajikan (baik teks atau artikel bisnis); (2) interaksi bisnis (*interaction d'affaires*) mengarah pada pengenalan terhadap dokumen terkait strategi negosiasi, meyakinkan rekan bisnis, menyampaikan suatu informasi tertulis, dan sebagainya; serta (3) korespondensi bisnis (*correspondances dans les affaires*) mengarah pada penguasaan penulisan dokumen bisnis diantaranya pemahaman yang berhubungan dengan proses perekrutan pegawai (*recrutement d'employé*), menulis surat lamaran kerja (*lettre de motivation*), dan menulis riwayat hidup (*curriculum vitae*). Tiga materi tambahan yaitu: (1) membangun bisnis (*créer une entreprise*), mengarah pada strategi dalam membuat sebuah bisnis; (2) pemasaran digital (*marketing digital*), mengarah pada pengenalan *digital marketing* yang kompetensinya sangat dibutuhkan saat ini; dan (3) persiapan melamar pekerjaan (*préparation d'une candidature*), mengarah pada langkah dan strategi dalam melamar pekerjaan dengan mempersiapkan dokumen tertulis dan wawancara. Ketiganya merupakan materi pelengkap dari tiga materi utama sebelumnya, yang didasarkan pada relevansi cakupan pembelajaran *Français des Affaires* yaitu ranah bisnis, ekonomi, dan komersial. Keenam

materi tersebut kemudian terbagi menjadi submateri, dengan kegiatan pembelajarannya mengadaptasikan empat keterampilan berbahasa Prancis yaitu: (1) keterampilan menyimak (*compréhension de l'oral*); (2) keterampilan membaca (*compréhension de l'écrit*); (3) keterampilan berbicara (*production de l'oral*); dan (4) keterampilan menulis (*production de l'écrit*) (Bibeau, 2022). Setelah menyusun struktur materi, desain sistem kurasi konten pembelajaran yang digunakan berupaya membuat rancangan untuk memfasilitasi terjadinya kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan yang telah ditentukan dapat tercapai secara optimal (Munawar, *et al.*, 2022).

Pada perancangan media, salah satu tahapan yang penting ialah perancangan identitas visual web, yang merupakan wajah dari sebuah produk yang akan mudah dikenali oleh pengguna, serta memiliki makna yang membentuk identitas sebuah produk (Riandra dan Islam, 2021). Kemudian merujuk pada pembahasan sebelumnya, dalam perancangan bangun situs web ini didasarkan pada sembilan kriteria yang dipaparkan oleh Suyanto (dalam Sa'ad, 2020) untuk mengembangkan situs web yang baik, yaitu: (1) *usability*; (2) *navigation system*; (3) *graphic design*; (4) *contents*; (5) *compatibility*; (6) *loading time*; (7) *functionality*; (8) *accessibility*; dan (9) *interactivity*. Guna mewujudkan perancangan bangun berdasarkan kriteria di atas, maka tahapan pertama dalam mengembangkan produk ialah proses perancangan *wireframing*, sebuah kerangka (*framework*) sederhana yang menghubungkan komponen-komponen yang ada didalamnya, serta memungkinkan agar dapat menentukan hirarki informasi pada sebuah desain, dan membuatnya lebih mudah dipahami dalam merencanakan penataletakan struktur informasi agar sesuai dengan model informasi yang diinginkan pengguna (Segara, 2019). Untuk mendistribusikan umpan balik (*feedback*) produk, proses perancangan halaman umpan balik memanfaatkan platform Typeform, yang merupakan layanan daring untuk menyediakan fasilitas survei dan kuesioner (Grove *et al.*, 2021). Setelah fitur umpan balik dan *wireframe* produk dirancang, kemudian memasuki tahapan membangun web yaitu menggunakan sistem manajemen konten atau *content management system* (CMS), yaitu perangkat lunak komputer yang digunakan untuk mengelola pembuatan dan modifikasi konten digital (Andreas dan Peter dalam Martadinata dan Zaliman, 2021). Tidak luput dari fitur desain web yang saat ini telah berubah menjadi desain yang responsif, dengan arti bahwa situs web kini dioptimalkan dalam perangkat apapun, seperti perangkat *desktop* dan *mobile*, dan sebuah situs web yang responsif membuat tampilan situs web utuh pada ukuran layar di semua jenis perangkat yang berbeda (Wijaya dan Santiko, 2019). Oleh karena itu, guna mengoptimalkan pembelajaran, perancang bangun produk didasarkan pada desain responsif yang dapat memberikan pengalaman bagi pengguna dalam berbagai perangkat.

Tahapan terakhir proses perancangan bangun ialah evaluasi (*evaluation*). Selaras dengan langkah akhir dalam pengembangan situs web menurut Cook dan Dupras (2004) yaitu: (1) evaluasi; dan (2) uji coba situs web sebelum implementasi secara penuh, kedua tahapan tersebut digunakan dalam proses evaluasi produk. Evaluasi produk bertujuan untuk menafsirkan, mengukur, serta menilai ketercapaian suatu produk, sehingga dapat terlihat kegagalan atau keberhasilan produk yang telah dibuat, serta dianalisis dari berbagai sudut pandang, serta guna mengidentifikasi serta memberi penilaian terhadap hasil yang dicapai dari produk yang dibuat, baik dari segi proses agar mencapai sasaran dalam upaya memenuhi kebutuhan (Nurhayani dan Movitaria, 2022). Produk yang telah dirancang bangun diuji kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media, berdasarkan penilaian pengembangan *learning object review instrument* (LORI) versi 2.0 yang dikembangkan oleh Nesbit, Belfer, dan Leacock (2009). Studi-studi yang telah dilakukan oleh tim pengembang menunjukkan bahwa LORI berguna dalam model evaluasi kolaboratif, serta dengan adanya pedoman yang jelas untuk menilai kualitas akan membantu pengguna dan pengembang (Leacock dan Nesbit, 2007). Terdapat delapan aspek yang dinilai dalam instrumen penilaian LORI, penilaian aspek materi meliputi: (1) kualitas isi/materi; (2) penyelarasan tujuan pembelajaran; (3) umpan balik dan adaptasi; dan (4) motivasi; serta penilaian aspek media meliputi: (1) desain tampilan; (2) kemudahan penggunaan; (3) aksesibilitas; dan (4) memenuhi standar.

Berdasarkan aspek materi, produk media pembelajaran *Français des Affaires* berbasis web sangat layak digunakan dengan persentase nilai rata-rata kelayakan produk sebesar 100% dan 95%. Hasil ini menunjukkan bahwa aspek materi dalam produk yang dirancang bangun berkualitas, sesuai dengan tujuan pembelajaran, dapat memotivasi pengguna, serta didukung dengan konten umpan balik. Berdasarkan aspek media, produk media pembelajaran *Français des Affaires* berbasis web sangat layak digunakan dengan persentase nilai rata-rata kelayakan produk sebesar 100% dan 90%. Hasil ini menunjukkan bahwa aspek media dalam produk yang dirancang bangun memiliki desain tampilan yang sangat baik, memudahkan pengguna dengan media yang disajikan begitupula dengan aksesibilitasnya, serta memenuhi standar.

Dalam membantu pemelajar memahami materi pembelajaran, media pembelajaran yang baik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Nurbaiti dalam Setiyowati, 2021). Oleh karena itu, setelah melewati proses desain dan pengembangan, perancangan bangun media pembelajaran berbasis web pada penelitian ini menghasilkan produk purwarupa yang sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran *Français des Affaires*. Hasil dari desain dan pengembangan pada penelitian ini memberikan wawasan baru pada perkembangan media pembelajaran *Français des Affaires* khususnya media berbasis web yang dapat dijadikan alternatif pembelajaran bagi pemelajar atau pembelajar. Meskipun demikian, penelitian ini diakui masih jauh dari komprehensif sehingga studi lebih lanjut diperlukan untuk mengkaji teori yang lebih mendalam maupun penelitian yang lebih spesifik terkait motivasi atau hasil belajar terhadap pemelajar atau pembelajar dalam mengimplementasikan media pembelajaran *Français des Affaires* berbasis web.

## KESIMPULAN

Hadirnya *e-learning* atau media pembelajaran berbasis web menjadi inovasi dalam dunia pendidikan, kini banyak diterapkan salah satunya dalam pembelajaran bahasa. Namun di tengah perkembangannya, hanya segelintir penelitian media pembelajaran berbasis web pada pembelajaran *Français des Affaires*. Penelitian ini dilakukan untuk merancang bangun produk serta untuk mengetahui hasil kelayakan produk media pembelajaran *Français des Affaires* berbasis web. Melalui pendekatan desain dan pengembangan, proses perancangan bangun media pembelajaran berbasis web mengadaptasikan desain PPE: (1) perencanaan (*planning*), merencanakan produk dengan melakukan analisis kebutuhan materi, media, pengguna, serta perancangan diagram alir dan papan cerita; (2) produksi (*production*), merancang materi dan merancang media; dan (3) evaluasi (*evaluation*), menguji kelayakan produk oleh ahli materi dan ahli media. Temuan penelitian menunjukkan: (1) berdasarkan aspek materi, produk media pembelajaran *Français des Affaires* berbasis web sangat layak digunakan dengan persentase nilai rata-rata kelayakan produk sebesar 100% dan 95%, hasil ini menunjukkan bahwa aspek materi dalam produk yang dirancang bangun memiliki konten berkualitas, sesuai dengan tujuan pembelajaran, dapat memotivasi pengguna, serta didukung dengan konten umpan balik; dan (2) berdasarkan aspek media, produk media pembelajaran *Français des Affaires* berbasis web sangat layak digunakan dengan persentase nilai rata-rata kelayakan produk sebesar 100% dan 90%; hasil ini menunjukkan bahwa aspek media dalam produk yang dirancang bangun memiliki desain tampilan yang sangat baik, memudahkan pengguna dengan media yang disajikan begitupula dengan aksesibilitasnya, serta memenuhi standar. Perancangan bangun dalam penelitian ini menghasilkan produk purwarupa yang sangat layak untuk digunakan oleh pemelajar dan pembelajar dalam mempelajari *Français des Affaires*. Situs web *Français des Affaires* dapat diakses melalui beragam perangkat pada tautan <https://www.francaisdesaffaires.com>.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S., & Sriwiyana, H. (2010). Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran - Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Jakarta: Cipta Media.
- Astuti, L., Wihardi, Y., & Rochintaniawati, D. (2020). The Development of Web-Based Learning Using Interactive Media for Science Learning on Levers in Human Body Topic. *Journal of Science Learning*, 3(2), 89-98.
- Bach, M., & Wagener, A. (2020). L'apprentissage du Français sur Objectif Spécifique et le rôle de la terminologie à l'épreuve des discours de spécialité du vin. *Le Langage et l'Homme*, 54(2). <https://hal.science/hal-02457372>
- Barisone, M., Bagnasco, A., Aleo, G., Catania, G., Bona, M., Scaglia, S. G., ... & Sasso, L. (2019). The Effectiveness of Web-Based Learning in Supporting the Development of Nursing Students' Practical Skills during Clinical Placements: A Qualitative Study. *Nurse Education in Practice*, 37, 56-61. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2019.02.009>
- Bibeau, L. D. (2022). *Enjeux critiques dans les relations de pouvoir et de collaboration entre une équipe universitaire et une équipe ministérielle dans le développement d'une tâche d'évaluation des compétences langagières*. Doctoral dissertation Université d'Ottawa/University of Ottawa.
- Cook, D. A., & Dupras, D. M. (2004). A Practical Guide to Developing Effective Web-Based Learning. *Journal of General Internal Medicine*, 19, 698-707. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1525-1497.2004.30029.x>
- Écoles secondaires publiques de langue française de l'Ontario. (n.d.). Français des Affaires - Le Centre Franco. <https://ressources.cforp.ca/fichiers/esquisses-de-cours/francais/FAF4O.pdf>
- Fauzi, I., Hartono, R., Widhiyanto, W., & Pratama, H. (2022). Web-Based Language Learning: Benefits for Enhancing EFL Learners' Speaking Skill. In *International Conference on Science, Education, and Technology* (Vol. 8, pp. 192-196). <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/ISET/article/view/1749>
- Grove, T. N., Kontovounisios, C., Montgomery, A., Heniford, B. T., Windsor, A. C. J., & Warren, O. J. (2021). Perioperative Optimization in Complex Abdominal Wall Hernias: Delphi Consensus Statement. *BJS open*, 5(5), zrab082. DOI: <https://doi.org/10.1093/bjsopen/zrab082>
- Hardini, T. I. (2007). Pembelajaran Elektronik (E-Learning): Alternatif Pembelajaran Bahasa Berbasis Konsep Multimedia. *Tersedia (online)*: <http://www.apfi-pppsi.com/cadence22/cadence22-8.html>.
- Intan, T., & Mulyadi, Y. (2021). Eksplorasi Teks Sastra Frankofon dalam Pengajaran Bahasa Prancis sebagai Bahasa Asing di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 21(2). DOI: [https://doi.org/10.17509/bs\\_jpbbsp.v21i2.44634](https://doi.org/10.17509/bs_jpbbsp.v21i2.44634)
- Leacock, T. L., & Nesbit, J. C. (2007). A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources. *Journal of Educational Technology & Society*, 10(2), 44-59.
- Nesbit, J., Belfer, K., & Leacock, T. (2009). Learning Object Instrument Review (LORI). User Manual. *E-Learning Research and Assessment Network (eLera)-Portal for Online Objects in Learning (POOL)[Internet]*.
- Marsyelina, D., Mutiarsih, Y., & Hardini, T. I. (2020). Development of French Learning Module for Visually Impaired Learners. In *4th International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2020)* (pp. 172-176). Atlantis Press. DOI: <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201215.026>
- Martadinata, A. T., & Zaliman, I. (2021). Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi E-Commerce dengan Menggunakan CMS, Woocommerce dan Xendit. *Sigmata: Jurnal Manajemen Dan Informatika*, 9(1), 16-21.
- Muhardi, M., Gunawan, S. I., Irawan, Y., & Devis, Y. (2020). Design of Web Based LMS (Learning Management System) in SMAN 1 Kampar Kiri Hilir. *Journal of Applied Engineering and Technological Science (JAETS)*, 1(2), 70-76.



- Mulyadi, Y., Gumilar, D., & Sopiawati, I. (2013). Implementasi Model Komunikasi Bisnis Frankofon dalam Pembelajaran Français de la Communication Professionnelle. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 13(1), 81-91.
- Munawar, I., Munadi, Y., Suryadi, A., & Winata, W. (2022). Development of Learning Content Curation System Model on Online Courses at Syarif Hidayatullah UIN Jakarta. *Journal of Syntax Literate*, 7(2).
- Nurhayani, N., Yaswinda, Y., & Movitaria, M. A. (2022). Model Evaluasi CIPP dalam Mengevaluasi Program Pendidikan Karakter sebagai Fungsi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), 2353-2362. DOI: <https://doi.org/10.47492/jip.v2i8.1116>
- Pescaroli, G., Velazquez, O., Alcántara-Ayala, I., Galasso, C., Kostkova, P., & Alexander, D. (2020). A Likert Scale-Based Model for Benchmarking Operational Capacity, Organizational Resilience, and Disaster Risk Reduction. *International Journal of Disaster Risk Science*, 11, 404-409. DOI: <https://doi.org/10.1007/s13753-020-00276-9>
- Pramuniati, I. (2020). Development of Web-Based French Language Learning Media on Réception Écrite Courses. *Utopía y praxis latinoamericana: revista internacional de filosofía iberoamericana y teoría social*, (6), 537-553.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). Design and Development Research. In *Handbook of research on Educational Communications and Technology* (pp. 141-150): Springer. DOI: [https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5\\_12](https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_12)
- Saad, M. I. (2020). *Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment*. Elex Media Komputindo.
- Segara, A. (2019). Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada Wireframing Halaman Situs Web. *Magenta: Official Journal STMK Trisakti*, 3(1), 452-464.
- Setiyowati, R. (2021). Web-Based Learning Media of Population and Environmental Educational Subject. In *4th Sriwijaya University Learning and Education International Conference (SULE-IC 2020)* (pp. 139-145). Atlantis Press. DOI: <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201230.096>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Rakhmat, S., Mutiarsih, Y., & Mulyadi, Y. (2012). Implementasi Model Communication dans les Affaires dalam Pembelajaran Bahasa Perancis Bisnis di SMK. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 12(1). DOI: [https://doi.org/10.17509/bs\\_jpbs.v12i1.3613](https://doi.org/10.17509/bs_jpbs.v12i1.3613)
- Utami, A. D., Hardini, T. I., & Mulyadi, Y. (2016). CD-ROM Multimédia Interactif pour l'Apprentissage d'Histoire de France. *Actes de la Conférence Internationale sur le Français (CIF)*.
- Valverde-Berrocoso, J., Garrido-Arroyo, M. D. C., Burgos-Videla, C., & Morales-Cevallos, M. B. (2020). Trends in Educational Research About E-Learning: A Systematic Literature Review (2009–2018). *Sustainability*, 12(12), 5153. DOI: <https://doi.org/10.3390/su12125153>
- Vogelsang, A., Eckhardt, J., Mendez, D., & Berger, M. (2020). Views on Quality Requirements in Academia and Practice: Commonalities, Differences, and Context-Dependent Grey Areas. *Information and Software Technology*, 121, 106253. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2019.106253>
- Wijaya, A. B., & Santiko, I. (2019). Pemodelan dan Implementasi Desain Responsive Website sebagai Standar Interface pada Mobile. *Akrab Juara: Jurnal Ilmu-ilmu Sosial*, 4(1), 234-241. <http://akrabjuara.com/index.php/akrabjuara/article/view/455>
- Youhasan, P., Henning, M. A., Chen, Y., & Lyndon, M. P. (2022). Developing and Evaluating an Educational Web-Based Tool for Health Professions Education: the Flipped Classroom Navigator. *BMC Medical Education*, 22(1), 1-9. DOI: <https://doi.org/10.1186/s12909-022-03647-6>