

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *WEBSITE*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MEMBACA
BAHASA PERANCIS *NIVEAU DÉBUTANT*
(Studi pada Peserta Didik Kelas XII SMAN 16 Bandar Lampung)**

(Skripsi)

Oleh

**SENDY FI ILAN SYAH
NPM 2113044013**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *WEBISTE*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MEMBACA
BAHASA PERANCIS *NIVEAU DÉBUTANT*
(Studi pada peserta didik kelas XII SMAN 1 Bandar Lampung)**

**Oleh
SENDY FI ILAN SYAH**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

RÉSUMÉ

DÉVELOPPEMENT D'UNE BANDE DESSINÉE NUMÉRIQUE BASÉE SUR UN SITE WEB COMME MOYEN D'APPRENTISSAGE DE LA LECTURE EN FRANÇAIS NIVEAU DÉBUTANT (Étude sur les élèves de la classe XII de SMAN 16 Bandar Lampung)

Par

SENDY FI ILAN SYAH

Cette recherche se concentre sur le développement d'une bande dessinée numérique basée sur un site web pour améliorer les compétences de lecture en français au niveau débutant. Le matériel développé comprend les sous-thèmes des activités quotidiennes et de l'heure, dans le but de créer des médias intéressants et efficaces dans le processus d'apprentissage de la langue française. Cette recherche utilise le modèle ADD comme méthode principale pour développer des bandes dessinées numériques en français pour l'apprentissage de la lecture. Le modèle ADD a été choisi parce qu'il comporte des étapes efficaces dans le processus de développement des supports d'apprentissage. Grâce à l'application de ce modèle ADD, les chercheurs peuvent procéder à une analyse approfondie des besoins, concevoir un contenu d'apprentissage approprié et développer des produits de manière systématique. La bande dessinée numérique basée sur le site web a été développée à l'aide du modèle R&D et de l'approche ADD. Elle contient cinq bandes dessinées interactives destinées à améliorer les compétences de lecture en français. Les résultats des tests montrent que ce média est facile à utiliser, intéressant, facile à comprendre et amusant. Il est conseillé aux enseignants d'utiliser les bandes dessinées numériques en ligne comme support d'apprentissage contextuel, avec une assistance initiale et une connexion Internet stable. Les apprenants peuvent l'utiliser pour l'auto-apprentissage et l'auto-évaluation. D'autres chercheurs devraient ajouter une variété de matériel, créer leur propre site web et poursuivre les étapes de mise en œuvre et d'évaluation avec le modèle ADDIE dans son ensemble.

Mots-clés : BD, Outil Numérique de Lecture, Niveau Débutant, ADD.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF A WEBSITE-BASED DIGITAL COMICS AS A MEANS OF LEARNING TO READ IN FRENCH BEGINNER LEVEL (Study of students in class XII of SMAN 16 Bandar Lampung)

By

SENDY FI ILAN SYAH

This research focuses on the development of website-based digital comic media to improve French reading skills at beginner level. The material developed includes the sub-themes of *ma routine quotidienne* and *l'heure*, with the aim of creating interesting and effective media in the French language learning process. This research uses the ADD model as the main method in developing French digital comic products for reading skills. The ADD model was chosen because it has efficient stages in the learning media development process. Through the application of this ADD model, researchers can conduct in-depth needs analysis, design appropriate learning content, and develop products systematically. The website-based digital comic media was developed with the R&D model and ADD approach, containing five interactive comics to improve French reading skills. The test results show that this media is feasible to use, interesting, easy to understand, and fun. Teachers are advised to use web-based digital comics as contextual learning media, with initial assistance and a stable internet connection. Learners can utilize it for self-learning and self-evaluation. Further researchers should add a variety of materials, build their own website, and continue the implementation and evaluation stages with the ADDIE model as a whole.

Keywords: Comic Strip, Digital Reading Tool, Beginner Level, ADD.

Judul

**: PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK
DIGITAL BERBASIS *WEBSITE* SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN
MEMBACA BAHASA PERANCIS *NIVEAU
DÉBUTANT* (STUDI PADA PESERTA DIDIK
SMAN 16 BANDAR LAMPUNG)**

Nama Mahasiswa

: Sindy Fi Ilan Syah

Nomor Induk Mahasiswa

: 2113044013

Jurusan

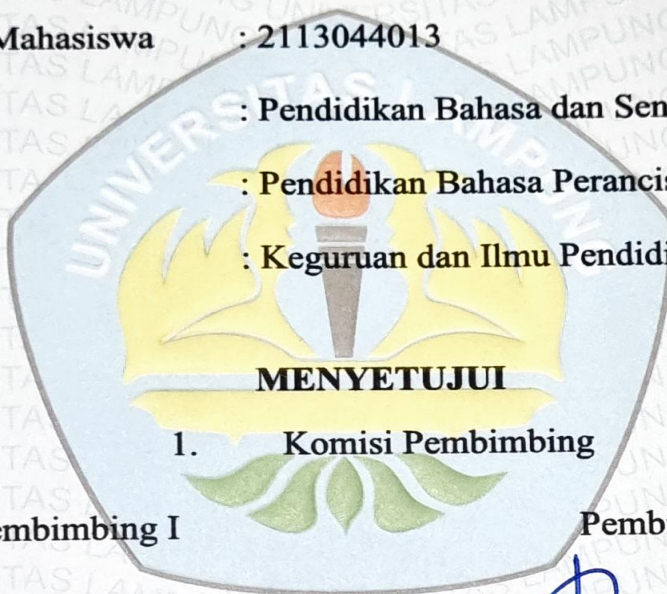
: Pendidikan Bahasa dan Seni

Program Studi

: Pendidikan Bahasa Perancis

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

**Diana Rosita, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19730512 200501 2 001**

**Setia Rini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199102 092019 032021**

2. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

**Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum.
NIP. 19700318 199403 2002**

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Diana Rosita, S.Pd., M.Pd.

Sekretaris

: Setia Rini, S.Pd., M.Pd.

Penguji

Bukan Pembimbing

: Endang Ikhtiarti, S.Pd., M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP. 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 16 Mei 2025

SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademika Universitas Lampung, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sendy Fi Ilan Syah
NPM : 2113044013
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Website*
Sebagai Media Keterampilan Membaca Bahasa Perancis
Niveau Débutant (Studi pada Peserta Didik Kelas XII
SMAN 16 Bandar Lampung)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Perancis
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa

1. Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi dari saya sendiri, tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan dosen pembimbing akademik;
2. Dalam karya tulis terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. Saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. Pernyataan ini saya buat dengan sungguh sungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang telah berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 2 Juni 2025



Sendy Fi Ilan Syah
NPM 2113044013

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Sendy Fi Ilan Syah lahir di Lampung Tengah pada 3 September 2003. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara yang terlahir dari keluarga Bapak Ngudiyono dan Ibu Dewi Maryam. Penulis memulai pendidikan di TK Satya Dharma Sudjana pada tahun 2007-2009. Kemudian melanjutkan pendidikan dasar di SDN 1 Gunung Madu pada tahun 2009-2015. Selanjutnya, penulis menempuh pendidikan menengah pertama di SMP Satya Dharma Sudjana pada tahun 2015-2018. Penulis melanjutkan pendidikan menengah atas di SMAN 1 Terusan Nunyai pada tahun 2018 dan menyelesaikan pendidikan pada tahun 2021.

Di tahun yang sama penulis terdaftar sebagai salah satu mahasiswa di Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis, FKIP, Universitas Lampung. Selama masa studi, penulis aktif terlibat dalam kegiatan dan organisasi yang membantu mengembangkan kemampuan interpersonal (*soft skill*). Sejak 2021 hingga 2022, penulis bergabung sebagai anggota aktif Ikatan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Perancis (Imasapra) dan Forum Pembinaan Pengkajian Islam (FPPI). Pada periode yang sama (2021-2023), penulis juga menjadi anggota aktif Koperasi Mahasiswa Universitas Lampung. Pada tahun 2023, penulis aktif menjadi sekretaris bidang komunikasi dan informasi Ikatan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Perancis (Imasapra). Pada tahun 2024 penulis telah melaksanakan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Tanjung, Katibung, Lampung Selatan, bersamaan dengan pelaksanaan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMAN 1 Katibung. Pada tahun yang sama penulis mendapatkan kesempatan untuk magang di Wartalampung.id.

MOTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(Q.S. Al-Baqarah, 2:286)

**“Kamu boleh menangis, kamu boleh berteriak,
tapi tidak untuk menyerah.”**

(Jeon Jungkook-BTS)

**“Sebenarnya, musuh terbesarmu bukanlah orang lain,
melainkan dirimu sendiri.”**

(Ayah)

“Jangan berhenti karena sulit, sebab disitulah cerita hebatmu dimulai”

(Sandy Fi Ilan Syah)

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah Swt atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya diberikan kesempatan serta kekuatan untuk menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana. Meskipun karya ini masih jauh dari kata sempurna, saya tetap bersyukur dan bangga karena dapat menyelesaikan tepat waktu. Dengan penuh rasa syukur, bangga, dan bahagia saya mempersembahkan karya ini kepada :

1. Diri saya sendiri,
Terima kasih atas segala perjuangan yang telah dilalui hingga saat ini. Terima kasih telah tetap semangat, bertahan dalam lelah, dan tidak menyerah meskipun langkah terasa berat. Skripsi ini menjadi bukti bahwa usaha, air mata, dan keyakinan tidak pernah sia-sia. Tetap sehat dan bahagia di mana pun berada.
2. Kedua orang tua tercinta,
Bapak Ngudiyono dan Ibu Dewi Maryam, terima kasih atas cinta, doa, dan dukungan yang tiada henti. Segala pengorbanan dan kasih sayang yang telah diberikan menjadi cahaya dalam setiap langkah. Semoga dengan karya ini menjadi wujud kecil dari rasa hormat dan cinta yang tak terhingga.
3. Kedua adik tercinta,
Alpha Anargya Rizky dan Muhamad Guntur Al-Khafi, terima kasih telah menjadi sumber semangat dan motivasi untuk terus berusaha menjadi pribadi yang patut diteladani. Kehadiran dan dukungan kalian menjadi penguat dan penghibur yang berarti dalam setiap kondisi.
4. Seluruh dosen, guru, dan pendidik,
Terima kasih atas ilmu, bimbingan, dan keteladanan yang telah diberikan selama proses pembelajaran. Saya menghaturkan apresiasi setinggi-tingginya atas dedikasi dan kesabaran dalam mendidik serta membimbing saya hingga saat ini.

SANWACANA

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Allhamdulillahirobbil alamin, Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Website* Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Perancis *Niveau Débutant* (Studi Pada Peserta Didik Kelas XII SMAN 16 Bandar Lampung)” ini dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak, penulisan ini tidak mungkin dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM., ASEAN Eng., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Dr. Sumarti, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. *Madame* Setia Rini, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis Universitas Lampung yang sekaligus dosen pembimbing akademik dan dosen pembimbing dua yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta semangat dan motivasi dari awal perkuliahan hingga akhir.
5. *Madame* Diana Rosita, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing satu sekaligus dosen yang telah membimbing saya sejak awal masa perkuliahan. Terima kasih atas segala ilmu, bimbingan, kesabaran, semangat, serta motivasi yang diberikan, baik selama proses perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.

6. *Madame* Endang Ikhtiarti, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembahas sekaligus dosen yang telah membimbing dan megajarkan ilmu selama masa perkuliahan.
7. *Madame* Indah Nevira Trisna, S.Pd., M.Pd., selaku dosen yang telah mengajar dan membimbing selama masa perkuliahan.
8. *Madame* Nani Kusrini, S.Pd., M.Pd., selaku dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis.
9. Kedua orang tua saya tercinta, terima kasih yang sebesar besarnya atas doa, dukungan, kasih sayang, dan pengorbanannya telah menjadi sumber kekuatan dan semangat dalam setiap langkah saya.
10. Kedua adik saya tercinta, yang dengan dukungan, semangat, dan kehadirannya telah menjadi kebahagiaan dan penyemangat tersendiri dalam perjalanan saya menyelesaikan studi ini.
11. Pak Adian Saputra, yang telah membimbing, mengarahkan, serta memberikan ilmu dan pengalaman berharga selama masa magang. Terima kasih atas dukungan, arahan, dan kepercayaan yang diberikan tidak hanya memperkaya wawasan, tetapi juga menguatkan mental dan kemampuan saya dalam menghadapi tantangan, baik di dunia akademik maupun dunia profesional.
12. Bapak Zusuf Amien, S.Pd., M.Pd., selaku guru bahasa Perancis di SMAN 16 Bandar Lampung, yang telah memberikan izin, dukungan, dan bantuan selama pelaksanaan penelitian ini.
13. Kakak tingkat saya, kak Ramzy Naufal, terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan dan bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini. Berkat arahan dari kakak saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
14. Selfi Khumai Rotus Suni, Himawan Bayu Aji Pamungkas, Dian Rachel Christine Sagala, Daftia Alfianti Nur, Safina Nadia Putri, Nurfat Furoh, Aulia Arifin, dan Fairuz Rizki Irawan yang telah menjadi teman seperjuangan dalam perkuliahan. Terima kasih atas segala dukungan, semangat, kebersamaan, serta doa. Kehadiran kalian menjadi bagian penting yang memberikan warna, semangat, dan kekuatan dalam menyelesaikan perkuliahan.

15. Teman seperjuangan Restu Aryandi, terima kasih atas ketersediannya dalam membantu memberikan solusi, ide dan semangat kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
16. Syifa Alyazizah, terima kasih atas ketersediaanya menjadi teman bertukar cerita, dari dulu hingga detik ini. Terima kasih tak terhingga atas motivasi, dukungan, dan semangat yang selalu diberikan. Semoga kebaikan selalu menyertai di setiap langkah yang ditempuh.
17. Shafa Athaya, dengan tulus saya ucapkan terima kasih banyak. Meskipun terpisah jarak yang jauh, selalu menjadi pendengar setia dalam suka dan duka serta tak bosan memberikan dukungan hingga saat ini.
18. Seluruh mahasiswa pendidikan bahasa Perancis angkatan 2021, kabinet *Lumière Hazard*, teman-teman KKN, dan teman-teman Kopma Unila.
19. Keluarga besar Ikatan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Perancis (Imasapra) FKIP, Universitas Lampung.
20. Kim Nam-joon, Kim Seok-jin, Min Yoon-gi, Jung Ho-seok, Park Ji-min, Kim Tae-hyung, dan Jeon Jung-kook, saya menyampaikan apresiasi mendalam atas karya-karya musikal yang senantiasa menemani selama proses penyusunan skripsi ini. Melalui musik dan pesan inspiratif yang mereka ciptakan, saya terus termotivasi untuk tidak menyerah hingga berhasil menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
21. Almamter dan Civitas Akademik Universitas Lampung.

Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bentuk doa, dukungan, dan bantuan yang telah diberikan. Penulis juga memohon maaf yang sedalam-dalamnya apabila terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan ini. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi amal baik bagi semua pihak yang telah berkontribusi.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Bandar Lampung, 2 Juni 2025

Sendy Fi Ilan Syah

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Media Pembelajaran	8
2.1.1 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	12
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	14
2.2 Komik Digital.....	15
2.3 Website	17
2.3.1 Fungsi Website	18
2.4 Membaca Pemahaman (<i>Compréhension Écrite</i>).....	19
2.5 Materi Bahasa Perancis	21
2.6 Penelitian Relevan	22
2.7 Kerangka Berpikir	23
III. METODE PENELITIAN	26
3.1 Metode Penelitian.....	26
3.2 Prosedur Penelitian.....	27
3.3 Teknik Pengumpulan Data	29
3.4 Instrumen Penelitian.....	30
3.5 Teknik Analisis Data	34
3.5.1 Skala Likert	34
3.5.2 Uji Reliabilitas.....	35

3.5.3 Uji Validitas	36
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1 Hasil Penelitian.....	37
4.1.1 Hasil Uji Validasi Ahli	45
4.1.2 Hasil Tanggapan Peserta Didik	53
4.1.3 Kesesuaian Produk dengan Penelitian Sebelumnya	58
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	60
4.2.1 Cara Mengembangkan Media Komik Digital Berbasis <i>Website</i>	61
4.2.2 Uji Kesesuaian Materi dan Kelayakan Media oleh Ahli Materi dan Ahli Media.....	68
4.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Komik Digital Berbasis <i>Website</i>	70
V. KESIMPULAN DAN SARAN	73
5. 1 Kesimpulan.....	73
5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kriteria-Kriteria dalam Membaca Tingkat A1.....	21
Tabel 2. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).....	22
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	31
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Materi	32
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Media.....	33
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Angket Tanggapan Peserta Didik	34
Tabel 7. Skala penilaian Likert	35
Tabel 8. Kategori Nilai Kappa	36
Tabel 9. Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Guru	38
Tabel 10. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	40
Tabel 11. Hasil Uji Validitas Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	41
Tabel 12. Hasil Uji Reliabilitas Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	42
Tabel 13. Desain Awal Produk	43
Tabel 14. Desain Akhir Produk.....	44
Tabel 15. Hasil Uji Validasi Ahli Materi 1	46
Tabel 16. Hasil Uji Validasi Ahli Materi 2	48
Tabel 17. Hasil Uji Validasi Ahli Media 1	50
Tabel 18. Hasil Uji Validasi Ahli Media 2	52
Tabel 19. Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik	54
Tabel 20. Hasil Uji Validitas Angket Tanggapan Peserta Didik	56
Tabel 21. Hasil Uji Reliabilitas Angket Tanggapan Peserta Didik.....	56
Tabel 22. Kelebihan dan Kekurangan Produk	57
Tabel 23. Kesesuaian Produk Akhir dengan Penelitian Sebelumnya	58
Tabel 24. Desain Awal dan Akhir Produk	63
Tabel 25. Perubahan Revisi Pertama	66
Tabel 26. Perubahan Revisi Kedua	67
Tabel 27. Kelebihan dan Kekurangan Produk	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Bangan alir kerangka berpikir	25
Gambar 2 Perubahan Ukuran Teks pada Balon Kata.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Pertanyaan Wawancara Analisis Kebutuhan Guru	80
Lampiran 2. Instrumen Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	81
Lampiran 3. Hasil Angket Analisis Kebutuhan	83
Lampiran 4. Hasil Komik Digital dan Soal Latihan	90
Lampiran 5. Tampilan <i>Website</i>	82
Lampiran 6. Hasil Uji Validitas Ahli Materi	100
Lampiran 7. Hasil Uji Validitas Ahli Media.....	112
Lampiran 8. Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik	123
Lampiran 9. Dokumentasi.....	131
Lampiran 10. Surat Izin Penelitian dan Surat Balasan.....	132
Lampiran 11. <i>Résumé en France</i>	134

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan manusia untuk menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Di dunia ini, terdapat berbagai macam bahasa yang dipelajari dan digunakan oleh masyarakat, baik sebagai bahasa ibu, bahasa kedua, maupun bahasa asing. Menurut Yuniar (2018) dari sudut pemerolehan bahasa, bahasa dikategorikan menjadi tiga yaitu bahasa ibu, bahasa kedua, dan bahasa asing. Bahasa Ibu adalah bahasa yang diperoleh seseorang pertama kali di keluarga dan biasa disebut sebagai bahasa pertama. Sementara bahasa kedua adalah bahasa yang digunakan dalam lingkup yang lebih besar contohnya bahasa Indonesia. Selanjutnya bahasa asing merupakan bahasa selain bahasa ibu dan bahasa kedua dan biasanya didapatkan melalui proses belajar.

Sejalan dengan pentingnya bahasa dalam komunikasi pemerintah Indonesia telah menetapkan peran bahasa asing dalam sistem pendidikan. Dalam pasal 7 Peraturan Pemerintah nomor 57 tahun 2014 bahwa “Bahasa asing berfungsi sebagai sarana pendukung teknologi dan seni juga sebagai sumber pengembangan bahasa Indonesia”. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya bahasa dalam membekali masyarakat Indonesia menghadapi tantangan global.

Salah satu contoh pengajaran bahasa asing di Indonesia adalah bahasa Perancis yang diajarkan di sekolah menengah atas lembaga informasi seperti *Institut Français d’Indonésie* (IFI). Di sekolah, bahasa Perancis merupakan mata pelajaran tambahan yang memberikan kesempatan peserta didik untuk memperluas wawasan dan kemampuan berbahasa mereka. Pengajaran bahasa asing, termasuk bahasa Perancis sejalan dengan tujuan pemerintah untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antar bangsa serta mendukung penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Namun, pengajaran bahasa asing, khususnya bahasa Perancis, memiliki tantangan tersendiri. Daya serap dan pemahaman peserta didik yang terbatas akibat kesulitan berkonsentrasi yang sering dipicu oleh kebosanan dalam proses pembelajaran. Hal itu terjadi karena penyajian materi yang kurang bervariasi, sehingga membuat pembelajaran menjadi kurang interaktif dan menurunkan antusiasme peserta didik. Di SMAN 16 Bandar Lampung penggunaan media pembelajaran bahasa Perancis yang hanya terbatas pada buku cetak yang diberikan oleh guru merupakan salah satu penyebab penyajian materi yang monoton. Tanpa adanya visualisasi atau interaktivitas yang memadai, peserta didik kesulitan memahami konteks atau makna teks. Akibatnya, peserta didik menjadi pasif dan kurang terdorong untuk mengeksplorasi kosakata baru, yang akhirnya mempengaruhi keterampilan membaca.

Berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) terbaru yang dirilis pada tahun 2022, tingkat literasi membaca peserta didik Indonesia masih tergolong rendah. Indonesia berada di peringkat 62 dari 79 negara peserta dengan skor rata-rata 371, jauh di bawah rata-rata *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) sebesar 487. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca dan memahami teks peserta didik Indonesia masih perlu ditingkatkan untuk bersaing di tingkat global.

Menurut informasi dari Kantor Bahasa Provinsi Lampung, literasi di provinsi Lampung masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan oleh gubernur Lampung dalam Festival dan Jambore Literasi 2022, di mana beliau menekankan pentingnya pemerintah dan masyarakat untuk meningkatkan budaya literasi di provinsi Lampung. Rendahnya tingkat literasi membaca ini dapat berdampak negatif pada prestasi akademik peserta didik, kemampuan berpikir kritis dan persiapan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan. Faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya literasi membaca di Lampung antara kurangnya akses terhadap bahan bacaan berkualitas, minimnya budaya membaca di masyarakat, serta kurangnya dukungan dari lingkungan keluarga dan sekolah yang menumbuhkan minat baca. Berdasarkan hal tersebut bahwa keterampilan membaca adalah keterampilan yang wajib dikuasai oleh peserta didik. Selain membantu dalam memahami teks, kemampuan ini penting dalam pengembangan kosakata, serta pengenalan terhadap

budaya. Pada bahasa Perancis tingkat pemula (*niveau débutant*), peserta didik mulai membangun pemahaman dasar bahasa Perancis dan mengembangkan strategi membaca untuk mengatasi tantangan awal dalam memahami teks. Pemahaman mendalam tentang kebutuhan peserta didik sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih efektif (Lestari dkk., 2024).

Dalam proses pembelajaran dalam bahasa Perancis terdapat empat keterampilan utama, yaitu keterampilan menyimak (*Compréhension Orale*), keterampilan membaca (*Compréhension Écrite*), keterampilan berbicara (*Production Orale*), dan keterampilan menulis (*Production Écrite*). Meskipun setiap keterampilan memiliki fokus yang berbeda, keempat keterampilan ini saling berkaitan dan mendukung satu sama lain dalam proses penguasaan bahasa. Sedangkan menurut Cuq & Gruca (2017) “*La capacité de lecture est un indicateur clé de la réussite dans l'apprentissage des langues étrangères, car elle favorise le développement des compétences linguistiques, culturelles et cognitives nécessaires à la maîtrise d'une nouvelle langue*”. Artinya kemampuan membaca adalah indikator kunci keberhasilan dalam pembelajaran bahasa asing, karena mendorong pengembangan keterampilan linguistik, budaya, kognitif yang diperlukan untuk menguasai bahasa baru.

Dalam konteks pembelajaran bahasa media pembelajaran berperan penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa. Kemajuan pesat teknologi informasi dan komunikasi dalam beberapa dekade terakhir telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa teknologi dalam pendidikan memberikan dampak yang signifikan pada akses, kualitas, dan proses sistem pendidikan. Menurut UNESCO (2023), teknologi dapat memfasilitasi proses belajar mengajar dengan lebih efektif jika digunakan dengan tepat, terutama dalam mengatasi rintangan. Hal ini memungkinkan pengajaran bahasa asing, termasuk bahasa Perancis, untuk diakses lebih luas melalui platform *online*, termasuk aplikasi pembelajaran dan media interaktif. Teknologi telah memberikan kesempatan untuk dunia pendidikan dapat mengadopsi berbagai bentuk media pembelajaran yang inovatif dan interaktif guna meningkatkan proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat, metode atau teknik yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien. Keberadaan media pembelajaran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Media pembelajaran dapat membantu menjelaskan konsep yang sulit dipahami oleh peserta didik hanya melalui penjelasan verbal. Dengan bantuan gambar, audio, atau video, peserta didik lebih mudah memahami materi yang abstrak. Selain itu media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik cenderung tertarik dan terlibat aktif dalam pembelajaran ketika materi disampaikan melalui media yang menarik dan interaktif. Dengan demikian media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai strategi yang dirancang khusus untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Perancis yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media komik digital berbasis *website* sebagai media pembelajaran. Komik digital merupakan bentuk revolusi dari komik tradisional yang dikemas dengan format digital dan dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau *smartphone*. Komik digital bahasa Perancis ini dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan membaca, memahami konteks, menambah kosakata baru, dan menikmati materi pelajaran dengan ilustrasi yang menarik. Menurut Nanda & Kustijono (2017), komik dapat melatih keterampilan berpikir kritis secara efektif dalam kemampuan kognitif berupa interpretasi, analisis, evaluasi, menyimpulkan, dan menjelaskan, juga dalam disposisi afektif yaitu penasaran pencari kebenaran dan analitis.

Pengembangan ini didasari oleh hasil penelusuran yang dilakukan oleh penulis bahwa komik digital berbasis *website* masih jarang digunakan untuk pembelajaran bahasa Perancis di tingkat SMA. Meskipun media pembelajaran digital semakin berkembang, pemanfaatan komik digital sebagai alat bantu pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Perancis belum dioptimalkan. Padahal komik digital memiliki potensi besar untuk menarik minat peserta didik dan memudahkan pemahaman materi melalui visualisasi yang menarik dan konteks yang relevan

dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hingga saat ini pengembangan media komik digital berbasis *website* untuk pembelajaran bahasa khusus bahasa Perancis masih jarang diteliti. Seperti penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Armiasih (2022), mengenai pengembangan keterampilan membaca namun hanya fokus pada materi *les endroits publics*. Oleh karena itu, peneliti akan melanjutkan penelitian sebelumnya untuk mengembangkan media komik digital berbasis *website* dengan cakupan materi yang lebih luas dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Perlu diketahui bahwa pada level pembelajar bahasa Perancis pemula di tingkat SMA sederajat konteks yang dipelajari hanya terbatas pada tema *la vie quotidienne* atau kehidupan sehari-hari. Jika pada penelitian sebelumnya pada tema *la vie quotidienne* dengan sub tema *les endroits publics* maka penelitian ini akan dikembangkan lebih luas dengan sub tema *ma routine quotidienne* dan *l'heure*.

Pembelajaran yang menggunakan komik digital berbasis *website*, memungkinkan peserta didik untuk mempelajari kosakata dan ekspresi dalam bahasa Perancis yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari secara lebih kontekstual dan menarik. Untuk melanjutkan penelitian tersebut, peneliti akan mengadopsi metode penelitian *Research and Development* (R&D) dalam pengembangan media komik digital berbasis *website* sebagai media pembelajaran keterampilan membaca bahasa Perancis peserta didik kelas XII SMAN 16 Bandar Lampung pada tema *la vie quotidienne* dengan sub tema *ma routine quotidienne* dan *l'heure*. Melalui penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk mengajar di kelas dengan optimal serta membantu meningkatkan antusiasme peserta didik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran bahasa Perancis di SMAN 16 Bandar Lampung masih terbatas hanya pada penggunaan buku saja.
2. Telah dibuat sebelumnya produk pengembangan berupa komik digital berbasis *website* namun materi yang dibuat masih terbatas.
3. Perlunya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Perancis yang mampu meningkatkan minat sekaligus keterampilan peserta didik.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini hanya menggunakan metode *Research and Development* (R&D) pada pengembangan media komik digital berbasis *website* untuk keterampilan membaca bahasa Perancis *niveau débutant* dengan cakupan materi yang dibuat dalam produk ini hanya mencakup sub tema *ma routine quotidienne* dan *l'heure*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media komik digital berbasis *website* sebagai media pembelajaran keterampilan membaca peserta didik kelas XII SMAN 16 Bandar Lampung pada sub tema *ma routine quotidienne* dan *l'heure*?
2. Bagaimana kelayakan produk media komik digital berbasis *website* untuk keterampilan membaca bahasa Perancis pada sub tema *ma routine quotidienne* dan *l'heure* berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media?
3. Bagaimana kelebihan dan kekurangan media komik digital berbasis *website* untuk keterampilan media komik digital berbasis *website* untuk keterampilan membaca bahasa Perancis pada sub tema *ma routine quotidienne* dan *l'heure* berdasarkan hasil penilaian responden?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan :

1. Proses pengembangan media komik digital berbasis *website* sebagai media pembelajaran keterampilan membaca peserta didik kelas XII SMAN 16 Bandar Lampung pada sub tema *ma routine quotidienne* dan *l'heure*.
2. Kelayakan produk media pembelajaran komik digital berbasis *website* untuk keterampilan membaca bahasa Perancis pada sub tema *ma routine quotidienne* dan *l'heure* berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media.
3. Kelebihan dan kekurangan media komik digital berbasis *website* untuk keterampilan membaca bahasa Perancis pada sub tema *ma routine quotidienne* dan *l'heure* berdasarkan hasil penilaian responden.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai pentingnya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Selain itu melalui hasil penelitian ini berupa komik digital berbasis *website* dapat menjadi referensi media pembelajaran di kelas untuk keterampilan membaca bahasa Perancis.

1.6.2 Manfaat Praktis

a) Bagi Pendidik

Menjadi referensi bagi guru-guru bahasa Perancis dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

b) Bagi Peserta Didik

Peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar membaca bahasa Perancis karena pengembangan media komik digital ini sangat mudah untuk diakses serta topik yang beragam. Oleh karena itu, dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan membaca bahasa Perancis.

c) Bagi Sekolah

Implementasi media komik digital berbasis *website* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dengan menyediakan alat pembelajaran yang lebih modern dan efektif.

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat diadopsi dan dikembangkan lebih lanjut oleh peneliti lain untuk menguji efektivitas, media pembelajaran ini dalam berbagai konteks pendidikan, khususnya bahasa Perancis.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Etimologi kata “media” berasal dari bahasa latin, yaitu “*medius*” yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media didefinisikan sebagai alat atau sarana komunikasi yang berfungsi sebagai penghubung atau perantara antara dua hal. Molenda (2021) mendukung pandangan ini dengan menyatakan bahwa media merupakan sarana atau alat untuk menyampaikan informasi. Lebih lanjut, Asari dkk. (2023) menjelaskan bahwa media bukanlah sekedar alat komunikasi, melainkan sistem yang melibatkan teknologi, simbol, dan kemampuan pemrosesan informasi. Dengan demikian, media dapat dipahami sebagai sarana komunikasi multidimensional yang menghubungkan pengirim dan penerima pesan melalui berbagai teknologi dan format, baik visual maupun verbal. Pemanfaatan media yang tepat tidak hanya meningkatkan komunikasi, tetapi juga berpotensi besar dalam mendukung pembelajaran.

Pembelajaran, menurut Saleh dkk. (2023) merupakan proses terjadinya transformasi informasi dan pengetahuan melalui interaksi yang efektif antara guru dan peserta didik. Menurut Asari dkk. (2023), keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada partisipasi aktif peserta didik serta kemampuan mereka dalam memahami materi yang dipelajari, sedangkan faktor lain seperti tujuan, nilai-nilai, aspirasi, dan motivasi juga menjadi komponen utama yang mendukung keberhasilan pembelajaran. Lebih lanjut, Resti (2024) teknologi menjadi komponen utama yang mendukung keberhasilan pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran dapat dipahami sebagai proses dinamis yang tidak hanya melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik, tetapi juga didukung oleh teknologi untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman peserta didik. Teknologi ini sering diwujudkan dalam bentuk media pembelajaran yang dirancang untuk

memaksimalkan pemahaman peserta didik dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Media pembelajaran telah menjadi fokus kajian berbagai peneliti dalam konteks pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rini dkk., 2024). Menurut Saleh dkk. (2023), media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik. Arsyad (2023) memperluas definisi tersebut dengan menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan berbagai alat atau sarana yang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan menyampaikan pesan dan informasi yang dapat mendorong peningkatan atensi dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Sari dkk. (2024) menambahkan media pembelajaran adalah metode yang memanfaatkan alat atau bahan untuk mendukung proses belajar dan menyampaikan materi kepada peserta didik. Lebih lanjut, Irawan (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi dan *computer*. Rini & Rosita (2019) menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif oleh pendidik dan peserta didik sebagai komponen kunci dalam proses pembelajaran. Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau perantara yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Media pembelajaran mencakup berbagai teknologi yang dirancang untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara efektif dan memfasilitasi pemahaman peserta didik.

2.1.1 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Pemahaman tentang berbagai jenis media pembelajaran penting dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran, terutama dengan pesatnya perkembangan teknologi yang menghasilkan media pembelajaran semakin beragam. Setiap jenis media memiliki karakteristik yang perlu dipahami oleh pendidik agar dapat memilih dan menerapkannya media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Safitri dkk. (2023) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi beberapa kategori, seperti

1. Media berbasis Teks/Grafis

Media berbasis teks/grafis adalah sarana komunikasi visual yang mengutamakan indera penglihatan untuk mentransfer informasi, konsep, dan ide melalui bahan tertulis baik cetak maupun digital. Media ini mencakup berbagai sumber seperti buku, artikel, laporan, ilustrasi, diagram, dan grafik yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran yang dapat diakses secara berulang.

2. Media berbasis Audio

Media berbasis audio merupakan sarana komunikasi yang mengutamakan indera pendengaran untuk mentransfer informasi, ide, dan konsep melalui berbagai sumber suara. Media ini mencakup format seperti ceramah, podcast, buku audio, dan materi rekaman lainnya.

3. Media berbasis Video

Media berbasis video merupakan gabungan dari media berbasis teks/grafis dan juga audio. Media berbasis video bersumber dari gambar bergerak, seperti film pendidikan, dokumenter, video instruksional, dan animasi. Media berbasis video dapat berupa *live action*, atau animasi dan dapat menyertakan narasi, *subtitle*, atau *overlay* teks untuk meningkatkan pemahaman.

4. Media Interaktif

Media interaktif merupakan media yang memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dengan konten, seperti simulasi, permainan, kuis, dan multimedia interaktif. Bentuk media interaktif dapat berupa digital atau fisik, dan dapat mencakup audio, video, teks, gambar, atau animasi.

5. Internet dan Media Sosial

Internet dan media sosial untuk pembelajaran mengacu pada penggunaan internet dan platform jejaring sosial, seperti beberapa aplikasi google, yahoo, zoom, quizizz, facebook, twitter, linkedin, instagram, dan platform lainnya

untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran dan meningkatkan pengalaman belajar.

6. *Virtual Reality* (VR)

Virtual Reality (VR) untuk pembelajaran mengacu pada penggunaan teknologi *immersive* yang memberi peserta didik lingkungan simulasi yang dapat mereplikasi pengalaman dunia nyata. *Virtual Reality* (VR) untuk pembelajaran dapat digunakan dalam berbagai latar pendidikan dan disiplin ilmu, seperti sains, teknik, kedokteran, dan seni.

Faiza & Wardani (2024) menambahkan jenis media pembelajaran, seperti

1. Media asli yang hidup, seperti kebun binatang dengan berbagai jenis hewan.
2. Media asli yang mati, seperti pameran hewan dan tumbuhan yang telah dikeringkan dan disusun menyerupai keadaan aslinya di alam.
3. Media asli benda mati, seperti transportasi (kereta api, pesawat, mobil), papan tulis.
4. Media asli tiruan atau model atau model, seperti bola dunia (globe), model atom, atau torso manusia.
5. Media grafis, seperti bagan, diagram, grafik, poster, gambar, foto dan lukisan.
6. Media audio, seperti program radio, tape recorder, piringan hitam, kaset, tape, pengeras suara, dan telepon.
7. Media audio visual, seperti televisi, video, film suara, dan slide bersuara.
8. Media proyeksi, seperti slide, filmstrip, dan transparansi.
9. Media cetak, seperti mencakup buku, koran, majalah, dan komik.

Menurut Armiasih (2022), Asyhar mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan penginderaan dibagi menjadi empat jenis yaitu:

1. Media Visual

Media ini hanya mengandalkan indera penglihatan peserta didik. pengalaman belajar yang diperoleh sangat bergantung pada kemampuan melihat.

2. Media Audio

Media ini hanya menggunakan indera pendengaran peserta didik. proses belajar sepenuhnya bergantung pada kemampuan mendengar.

3. Media Audio Visual

Media ini mengkombinasikan pendengaran dan penglihatan dalam satu proses. Pesan yang disampaikan dapat berupa informasi verbal maupun nonverbal yang memanfaatkan kedua indera tersebut.

4. Multimedia

Media yang memadukan berbagai jenis media perangkat secara terintegrasi dalam proses pembelajaran. Multimedia menggunakan indera penglihatan dan pendengaran melalui teks, visual diam, visual bergerak, audio, serta media interaktif berbasis teknologi komunikasi dan informasi.

Berdasarkan berbagai pendapat, media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan karakteristik dan fungsi utamanya. Setiap media pembelajaran memberikan kontribusi berbeda dalam proses pembelajaran, tergantung pada cara penyampaian dan penerimaan informasi oleh peserta didik. Media komik digital berbasis *website* termasuk dalam kategori media berbasis teks/grafis, karena mengutamakan teks dan ilustrasi untuk menyampaikan informasi secara visual. Namun, media komik digital berbasis *website* yang akan dikembangkan oleh peneliti dikategorikan sebagai media interaktif atau multimedia karena dilengkapi elemen suara atau animasi interaktif.

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Arsyad (2023) Levie & Lentz menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki empat fungsi utama yaitu:

1. Fungsi Atensi

Fungsi yang sangat penting untuk menarik perhatian peserta didik dan mengarahkan ke materi pelajaran terkait media visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2. Fungsi Afektif

Fungsi afektif untuk peserta didik menikmati kegiatan belajar (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual mempengaruhi emosi sikap peserta didik.

3. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif membantu peserta didik dalam mencapai tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan hanya dengan lambang visual atau gambar.

4. Fungsi Kompensatoris

Fungsi yang berguna untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah atau lambat dalam menerima atau memahami isi pelajaran yang disampaikan secara verbal.

Nurfadillah (2021) mengutip Sanjaya yang mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi tambahan, yaitu:

1. Fungsi Komunikatif

Berfungsi untuk memudahkan komunikasi antara pemberi pesan dan penerima pesan.

2. Fungsi Motivasi

Berfungsi untuk peserta didik lebih termotivasi dalam belajar, sehingga pembelajaran tidak hanya berisi unsur artistik tetapi dapat memudahkan peserta didik mempelajari materi pembelajaran.

3. Fungsi Kebermaknaan

Berfungsi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.

4. Fungsi Penyesuaian Persepsi

Diharapkan dapat menyesuaikan persepsi peserta didik, sehingga peserta didik memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

5. Fungsi Individualitas

Berfungsi untuk membantu kebutuhan peserta didik dengan minat dan gaya belajar yang berbeda-beda.

Safitri dkk. (2023) menekankan bahwa secara umum, media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi, mengatasi hambatan dalam proses belajar, menumbuhkan motivasi belajar, serta membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya

membantu proses penyampaian materi, tetapi juga berperan menarik perhatian, motivasi, mempermudah pemahaman, serta mendukung kebutuhan individu peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, menyeluruh dan bermakna.

2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Nurfadillah (2021) membagi manfaat media pembelajaran menjadi dua, yaitu bagi guru dan peserta didik. Manfaat bagi guru mencakup panduan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara sistematis, serta membantu meningkatkan kualitas penyampaian materi. Manfaat bagi peserta didik adalah meningkatkan motivasi dan minat belajar, membantu peserta didik berpikir kritis dan menganalisis materi dengan lebih baik, menciptakan situasi belajar yang menyenangkan, serta memudahkan pemahaman materi pelajaran.

Menurut Safitri dkk. (2023), media pembelajaran secara umum memberikan beberapa manfaat, seperti mengatasi kejenuhan dan menarik perhatian peserta didik, membuat pelajaran lebih menarik, menciptakan variasi metode mengajar, serta mengoptimalkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, media dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indera.

Arsyad (2023) menyimpulkan bahwa secara praktis,

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungan.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
 - a. Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan dapat digantikan dengan foto, slide, realita, film, radio, atau model. Sebaliknya.
 - b. Objek terlalu kecil untuk ditampilkan dapat digantikan menggunakan bantuan mikroskop.
 - c. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan melalui film, rekaman video.

- d. Objek atau proses rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan melalui film, gambar, atau simulasi komputer.
 - e. Kejadian yang membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer.
 - f. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan lama seperti kepompong menjadi kupu-kupu, dapat disajikan melalui teknik-teknik rekaman, seperti *timelapse*, film, video, slide, atau simulasi komputer.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa di lingkungan mereka.

Dapat disimpulkan media pembelajaran memiliki manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran. Media tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi yang sistematis dan meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga memotivasi peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menarik, dan mengatasi berbagai kendala dalam menyampaikan materi. Penggunaan media pembelajaran secara optimal dapat menambah variasi metode mengajar, serta memberikan pengalaman belajar menyeluruh dan menyenangkan bagi peserta didik.

2.2 Komik Digital

Secara etimologi, istilah komik berasal dari bahasa Perancis “*comique*” yang berakar dari bahasa Yunani “*komikos*”, dan secara umum mengandung makna lucu atau menghibur. Master komik dunia Will Eisner dalam buku *Comic & Art* mengungkapkan komik sebagai seni sekuensial “susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau memvisualisasikan ide” (Suparmi, 2018). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komik diartikan sebagai cerita bergambar yang lucu dan mudah dipahami. Lebih lanjut, menurut Santi dkk. (2024), komik merupakan media karya seni yang menyampaikan cerita atau pesan kepada pembaca melalui perpaduan gambar dan teks. Eva dkk. (2020) menambahkan bahwa komik adalah media visual yang mengkombinasikan gambar ilustrasi dengan cerita yang terstruktur dan jelas, sehingga memudahkan pembaca, khususnya peserta didik dalam memahami pesan yang disampaikan.

Dapat disimpulkan bahwa komik adalah media visual yang menggabungkan gambar dan teks untuk menyampaikan cerita atau pesan secara jelas, terstruktur dan mudah dipahami. Komik biasanya ditampilkan dalam bentuk panel yang disusun secara berurutan, pada setiap panel menggambarkan satu adegan dari cerita. Jee & Anggoro mengemukakan bahwa komik umumnya dibagi menjadi tiga kategori: strip, buku, dan komik daring (Dewanty dkk., 2022). Suparmi (2018) menambahkan bahwa elemen komik dapat dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu panel, balon kaca, narasi, dan efek suara. Genre dalam komik sangat beragam mencakup petualangan, fantasi, horor, humor, dan lainnya. Selain itu komik dapat diterbitkan dalam berbagai format seperti strip komik di surat kabar, buku komik dan novel grafis (Lase & Hutahaeen, 2024).

Komik telah lama dikenal oleh masyarakat sebagai media penyampaian informasi dalam bentuk cetak (Gunawan & Sujarwo, 2022). Namun, dengan kemajuan teknologi yang pesat, komik kini telah berkembang dari bentuk cetak menjadi komik digital. Menurut Lase & Hutahaeen (2024), komik digital merupakan versi elektronik dari komik tradisional yang dapat diterbitkan dan diakses melalui perangkat digital seperti komputer, tablet, dan *smartphone*. Lebih lanjut, Khoiron dkk. (2024), komik digital menggunakan teknologi untuk menyajikan cerita bergambar yang lebih interaktif dengan dukungan elemen multimedia seperti audio, video, dan animasi, sehingga meningkatkan pengalaman membaca.

Tidak hanya menjadi media hiburan, komik juga telah berkembang menjadi alat inovatif dalam pendidikan. Gunanto & Sujarwo (2022) menjelaskan bahwa meskipun pada awalnya komik hanya bersifat hiburan dan fiksi, seiring kemajuan masyarakat, muncul jenis komik baru yang memiliki unsur pembelajaran, seperti pendidikan dan fakta-fakta informasi. Hal ini diperkuat oleh Musdalifah (2019), yang menyatakan bahwa komik dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan pesan instruksional yang menarik dan disukai peserta didik.

Oleh karena itu, pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan komik digital berbahasa Perancis yang sebelumnya telah dilakukan oleh Armiasih (2022) dengan materi *les endroits publics*. Pengembangan ini akan difokuskan pada materi *ma routine quotidienne* dan *l'heure* guna memperluas cakupan pembelajaran bahasa

Perancis melalui komik digital. Dengan mempertimbangkan berbagai teori yang telah dijelaskan, komik digital ini dirancang agar lebih interaktif dengan memanfaatkan elemen multimedia seperti animasi dan audio untuk meningkatkan keterlibatan serta pemahaman peserta didik. Melalui penelitian ini, diharapkan komik digital dapat menjadi media pembelajaran inovatif yang efektif dalam membantu peserta didik memahami materi bahasa Perancis dalam konteks kehidupan sehari-hari.

2.3 Website

Website atau situs web merupakan kumpulan informasi yang terdiri dari halaman web yang saling terhubung dan disediakan oleh individu, kelompok, atau organisasi (Rochmawati, 2019). Menurut Susilawati dkk. (2020) *website* adalah sebuah media yang berisi halaman-halaman yang berisi informasi yang dapat diakses melalui internet dan dinikmati secara global. Yuhefizaer (2021) menambahkan *website* adalah media yang menyajikan informasi di internet dalam bentuk teks, gambar, video, suara, serta fitur interaktif, yang saling terhubung melalui *hypertext* dan dapat diakses menggunakan *browser*. Dapat disimpulkan bahwa *website* adalah platform digital yang menyajikan informasi dalam berbagai format, seperti teks, gambar, video, dan suara, yang saling terhubung dan dapat diakses secara global melalui internet.

Alviano dkk. (2023) menggolongkan *website* secara umum, yaitu *website* statis, *website* dinamis, dan *website* interaktif. *Website* statis adalah suatu *website* yang mempunyai halaman yang tidak berubah, artinya untuk melakukan perubahan pada *website* harus dilakukan secara manual dengan mengedit *source code* yang menjadi struktur dari *website* tersebut. *Website* dinamis yaitu *website* yang secara struktur diperuntukkan di-*update* sesering mungkin. Sedangkan *website* interaktif suatu *website* yang diperuntukkan untuk berinteraksi dengan orang lain secara online. Dalam *website* terdapat *homepage* atau biasa disebut halaman depan atau halaman pertama. Dari halaman ini pengguna dapat mengklik *hyperlink* untuk menuju halaman lain di *website* tersebut. Menurut Cahyadi (2021) Mico mengatakan bahwa istilah web atau *homepage* juga digunakan untuk menggambarkan alamat internet atau *Uniform Resource Locator*. Untuk dapat membuat sebuah *website*, maka harus

tersedia unsur-unsur pendukungnya, yaitu nama domain (*Uniform Resource Locator*), rumah tempat *website* (web hosting), bahasa program (*scripts* program), dan desain *website*.

2.3.1 Fungsi Website

Armiasih (2022) mengelompokan *website* berdasarkan fungsinya menjadi beberapa bagian sebagai berikut.

1. *Personal website*, *website* yang hanya berisi informasi tentang kehidupan pribadi seseorang.
2. *Commercial website*, yang hanya dimiliki oleh perusahaan bisnis.
3. *Government website*, *website* yang dimiliki oleh lembaga pemerintahan, seperti lembaga pendidikan yang menyediakan layanan kepada pengguna.
4. *Non-profit organization*, situs web ini dimiliki oleh organisasi yang tidak berbisnis atau non-profit.

Sedangkan Yuhefizah (2021) mengemukakan secara umum fungsi *website* sebagai berikut:

1. Fungsi Komunikasi

Pada umumnya yang memiliki fungsi ini adalah situs web dinamis, situs web ini dibuat menggunakan pemrograman web (server side), dan dilengkapi dengan fasilitas yang memungkinkan komunikasi, seperti email web, kontak peternakan, formulir chat, dan lainnya.

2. Fungsi Informasi

Pada umumnya, situs web yang berisi informasi berfokus pada kualitas kontennya karena tujuan situs tersebut adalah untuk menyampaikan informasi. Situs seperti itu berisi teks dan grafik yang dapat diunduh dengan cepat. Yang menyediakan fungsi informasi seperti berita, profil perusahaan, library, dan lain lain.

3. Fungsi Entertainment

Situs web ini dapat berfungsi sebagai sarana hiburan. Situs web dapat dikatakan berfungsi sebagai hiburan jika, adanya penggunaan animasi gambar dan elemen bergerak dapat meningkatkan kualitas presentasi desainnya, tetapi

perlu diperhatikan kecepatan download. Beberapa fasilitas yang memberikan fungsi hiburan adalah game online, film online, music online dan sebagainya.

4. Fungsi Transaksi

Situs web dapat digunakan untuk transaksi barang dan jasa. Situs web ini memungkinkan transaksi elektronik antara bisnis, konsumen, dan komunitas tertentu. Pembayaran bisa menggunakan *cash on delivery*, atau dengan kartu kredit maupun debit.

Dapat disimpulkan bahwa *website* memiliki fungsi yang beragam. *Website* tidak hanya sekadar media digital, melainkan platform multifungsi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan berbagai pihak. *Website* telah menjadi bagian penting dalam kehidupan digital modern, memfasilitasi berbagai kegiatan mulai dari komunikasi personal hingga transaksi bisnis global. Pada intinya *website* bukan hanya sekadar halaman web, melainkan platform digital yang kompleks yang mampu memenuhi beragam kebutuhan komunikasi, informasi, hiburan, dan transaksi di era digital saat ini.

2.4 Membaca Pemahaman (*Compréhension Écrite*)

Menurut Nafisah dkk. (2024), Taringan mendefinisikan membaca adalah proses memperoleh informasi dari teks dengan cara memahami, menafsirkan, dan mengevaluasi isi bacaan. Selanjutnya, Harianto (2020) membaca adalah proses berpikir yang melibatkan pemahaman, penceritaan, dan penafsiran makna dari lambang-lambang tertulis dengan melibatkan penglihatan, gerak mata, pembicaraan batin, dan ingatan. Lebih lanjut, Riyanti (2021) menyatakan bahwa membaca mencakup tiga keterampilan dasar: *recording*, *decoding*, dan *meaning*. *Recording* berarti merekam tulisan penulis, *decoding* adalah proses membaca kode-kode tulisan, sedangkan *meaning* mengacu pada pemahaman bacaan. Selain itu, pemilihan kata, tanda baca, struktur bahasa, serta pengalaman pembaca berperan penting dalam meningkatkan pemahaman saat membaca. Riyanti (2021) juga menambahkan bahwa membaca juga melibatkan aspek emosional dan intelektual, yang membuat pembaca mampu menghubungkan teks dengan pengalaman pribadinya. Adapun tujuan membaca, menurut Riyanti (2021) adalah untuk mendapatkan suatu informasi, memperoleh pemahaman, memperoleh keterangan

tentang sesuatu yang khusus dan problematis, memberikan penilaian kritis terhadap karya tulis seseorang, memperoleh kenikmatan emosi dan mengisi waktu luang.

Secara keseluruhan, membaca bukan hanya sekadar mengenali huruf dan kata, tetapi juga memahami isi serta pesan yang ingin disampaikan oleh penulis. Membaca melibatkan berbagai keterampilan kognitif, seperti memahami makna, menafsirkan informasi, serta menghubungkan bacaan dengan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki pembaca. Dengan demikian, membaca menjadi proses aktif membantu seseorang memperoleh wawasan, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, serta mendalam pemahaman terhadap sesuatu.

Salah satu dari beberapa macam membaca yang lebih mendalam adalah membaca pemahaman yang juga dikenal sebagai membaca intensif atau membaca cermat. Kholiq & Luthfiyati (2020) menyatakan bahwa membaca pemahaman dikategorikan sebagai membaca tingkat tinggi karena berusaha mencari isi yang tersurat dan tersirat dalam bacaan. Sejalan dengan hal tersebut, Riyanti (2021) mendefinisikan membaca pemahaman merupakan proses aktif dalam memahami dan menginterpretasi makna dan teks, ketika pembaca berinteraksi dengan bahasa untuk menemukan pesan yang ingin disampaikan. Dalam perkembangannya, Laily mengklasifikasikan membaca pemahaman menjadi empat tingkatan yang sejalan dengan taksonomi Bloom tentang tingkatan kognitif peserta didik, yaitu membaca pemahaman literal, membaca pemahaman inferensial, membaca pemahaman kritis, dan membaca pemahaman kreatif (Riyanti, 2021).

Berikut adalah kriteria dalam membaca tingkatan *Niveau A1* menurut *Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues* (CECRL).

Tabel 1. Kriteria-Kriteria dalam Membaca Tingkat A1

Pemahaman Membaca Secara Umum	Dapat memahami teks-teks yang sangat pendek dan sangat sederhana, kalimat demi kalimat yang berkaitan dengan kata benda, kata-kata familiar atau yang dikenal, ekspresi yang mendasar serta membaca ulang jika diperlukan.
Memahami Korespondensi	Dapat memahami pesan-pesan pendek dan sederhana melalui kartu pos.
Membaca untuk Penyesuaian	Dapat mengenal kata benda dan ekspresi yang paling umum dalam kehidupan sehari-hari
Membaca untuk Sarana Informasi dan Diskusi	Dapat memperoleh ide atau gambar melalui teks informatif yang sederhana, terutama jika dilengkapi dengan dokumen visual.
Membaca untuk Perintah	Dapat mengikuti petunjuk singkat dan sederhana (misal; pergi dari satu titik ke titik yang lain).

Berdasarkan acuan *Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues* (CECRL) *niveau A1* khususnya untuk keterampilan membaca pemahaman, terdapat lima aspek yang menjadi indikator tercapainya pembelajaran. Untuk aspek pertama, membaca secara umum, pembaca dapat memahami teks pendek dan sederhana dengan membaca kalimat demi kalimat yang berisi kata benda yang familiar. Aspek kedua, memahami korespondensi, yaitu mampu memahami pesan sederhana dalam kartu pos. Pada aspek membaca penyesuaian, mereka mampu mengenali kata benda dan ekspresi umum dalam konteks sehari-hari. Sementara itu, aspek membaca untuk sarana informasi dan diskusi meliputi kemampuan mendapatkan informasi dari teks sederhana yang didukung visual. Yang terakhir, aspek membaca untuk perintah, pembaca dapat mengikuti petunjuk singkat dan sederhana.

2.5 Materi Bahasa Perancis

Saat ini, pembelajaran bahasa Perancis di tingkat SMA mengikuti Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang diterapkan di SMAN 16 Bandar Lampung. rincian tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Capaian Pembelajaran	Memahami informasi terkait dengan ungkapan-ungkapan komunikatif sehari-hari, hal-hal konkrit dan rutin dalam kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar, yang bersumber dari teks tulis sederhana.
Alur Tujuan Pembelajaran	12.1 Peserta didik mengidentifikasi bentuk dan tema teks tulis sederhana tentang kehidupan lingkungan sekitar.
	12.2 Peserta didik menafsirkan makna kosakata, kalimat dan ungkapan komunikatif yang terdapat pada teks tulis sederhana tentang kehidupan lingkungan sekitar.
	12.3 Memahami informasi umum, selektif dan atau rinci dari teks tulis sederhana tentang kehidupan lingkungan sekitar.
Kata/Frasa Kunci	12.1 Mengidentifikasi bentuk dan tema teks.
	12.2 Menafsirkan makna kosakata, kalimat dan ungkapan komunikatif.
	12.3 Memahami informasi umum, selektif dan atau rinci.
Rekomendasi Materi	Memahami teks secara umum dan rinci tentang tema ungkapan-ungkapan yang sesuai dengan bidangnya. Contoh : tentang diri sendiri, keluarga, lingkungan sekitar (aktivitas sehari-hari, jam, hobi, sekolah), jual beli, geografi lokal, dan pekerjaan.

Media komik digital berbasis *website* yang dibuat oleh peneliti merujuk pada alur tujuan pembelajaran (ATP) bahasa Perancis kelas XII SMA pada bab *la vie quotidienne* (kehidupan sehari-hari) tetapi peneliti memfokuskan pada *ma routine quotidienne* (kegiatan sehari-hari/rutinitas) dan *l'heure* (jam). Dalam penelitian ini dimasukkan dialog-dialog sederhana ke dalam komik digital, serta beberapa pertanyaan yang menunjang pembelajaran.

2.6 Penelitian Relevan

Untuk memastikan bahwa masalah yang dibahas dalam penelitian ini terkait satu sama lain, peneliti menggunakan beberapa penelitian yang relevan sebagai dasar kajian sebagai berikut:

Armiasih (2022), dari Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis, Universitas Lampung, mengembangkan media komik digital berbasis *website* sebagai media pembelajaran keterampilan membaca bahasa Perancis kelas X SMAN 16 Bandar Lampung. Hasil penelitian ini menghasilkan media komik digital berbasis *website* dengan materi *les endroits publics*. Pada penelitian tersebut menghasilkan media pembelajaran komik digital yang layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk keterampilan membaca bahasa Perancis.

Muhammad Harits Syihab (2019), dari Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis, Universitas Negeri Yogyakarta. mengembangkan Media Komik cetak untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Perancis Siswa Kelas X SMAN 9 Yogyakarta. Hasil penelitian tersebut menghasilkan media komik cetak berukuran A5 dengan materi *décrire quelque chose*. Pada penelitian tersebut menghasilkan media pembelajaran komik cetak layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk keterampilan membaca bahasa Perancis.

Riza Nurhaliza (2019), dari Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis, Universitas Negeri Medan. Mengembangkan komik strip berbasis webtoon dalam pembelajaran bahasa Perancis di SMAN 7 Binjai. Hasil penelitian tersebut menghasilkan media komik berbasis webtoon yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman bahasa Perancis peserta didik SMA. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik berbasis webtoon dapat meningkatkan minat belajar siswa dan efektivitas pemahaman kosakata bahasa Perancis.

Berdasarkan penelitian relevan yang telah dilakukan sebelumnya, pengembangan media komik digital berbasis *website* interaktif dengan materi *l'heure* dan *ma routine quotidienne* menjadi inovasi yang signifikan. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan Armiasih (2022) yang berfokus pada materi *les endroits publics*, Syihab (2019) dengan komik cetak tentang *décrire quelque chose* dan Nurhaliza (2019) dengan komik strip berbasis webtoon. Pengembangan ini memiliki perbedaan dari segi konten pembelajaran, visualisasi dengan ilustrasi komik yang lebih dinamis dan modern, serta platform *website* responsif yang memungkinkan adanya pengembangan yang berkelanjutan. Sistem evaluasi berupa latihan soal membaca pemahaman dengan kunci jawaban dan fitur penilaian otomatis yang memberikan skor langsung setelah peserta didik menyelesaikan latihan, sehingga memudahkan pemantauan kemajuan belajar secara mandiri dan meningkatkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran bahasa Perancis.

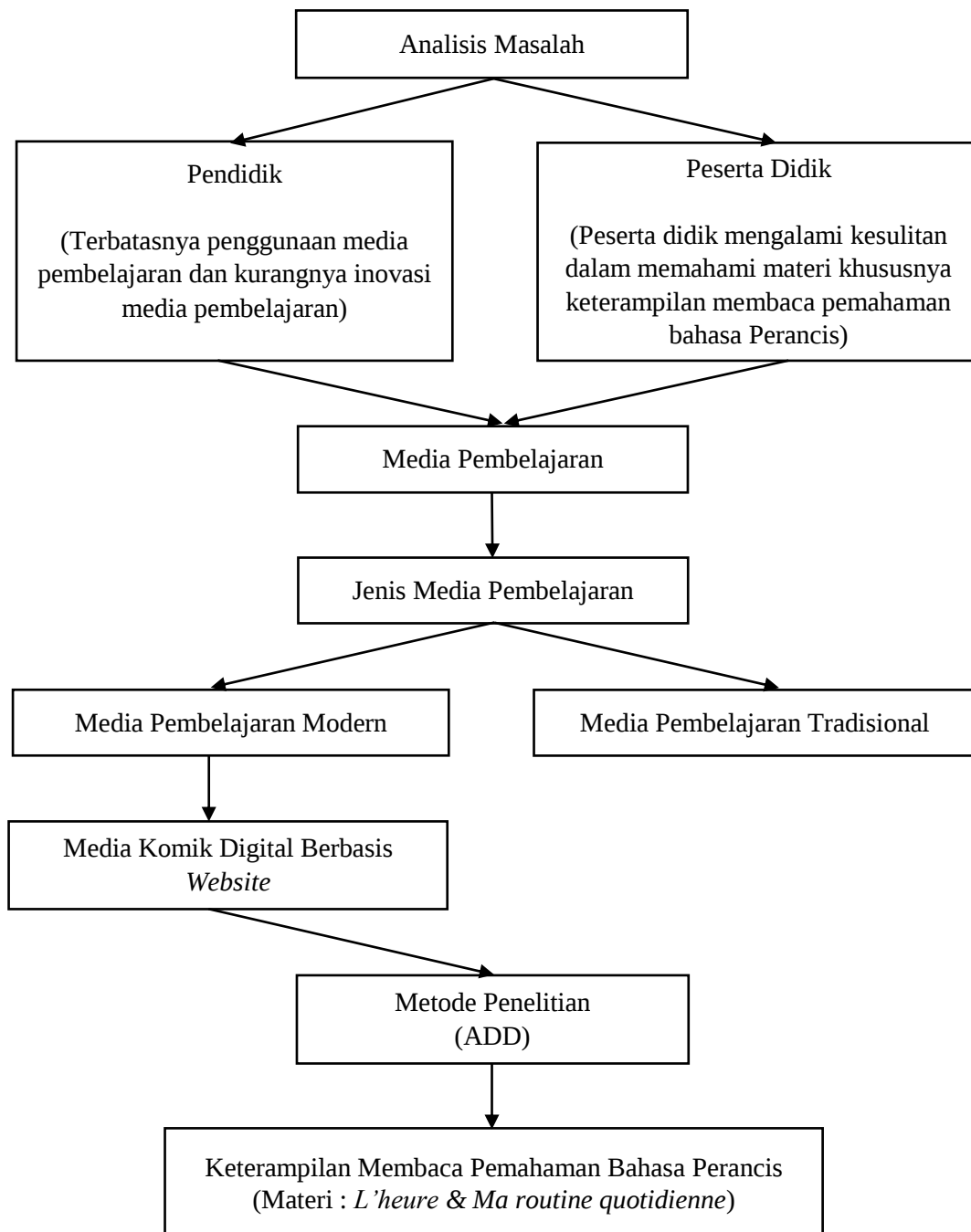
2.7 Kerangka Berpikir

Pada dasarnya media pembelajaran adalah perantara antara pendidik dan peserta didik untuk menyampaikan materi atau informasi. Media pembelajaran yang menarik dapat mendukung proses belajar. Selain itu, dengan media pembelajaran

yang menarik juga dapat menarik peserta didik untuk aktif dalam proses belajar sehingga menciptakan kegiatan belajar yang interaktif. Dengan menggunakan media pembelajaran juga dapat menyampaikan materi dengan efektif dan efisien. Dengan begitu media pembelajaran sangat dibutuhkan, terutama dalam pembelajaran bahasa khususnya bahasa Perancis.

Komik digital merupakan salah satu pilihan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media pembelajaran komik digital berbasis website bahasa Perancis di SMAN 16 Bandar Lampung, sudah pernah dilakukan, namun hanya berfokus pada satu materi saja sehingga penyampaian materi yang kurang maksimal. Maka dari itu peneliti akan melanjutkan pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *website* yang sudah ada dengan materi yang berbeda dan fitur yang lebih lengkap dari sebelumnya. Pengembangan media komik digital dengan tema yang baru ini dapat diharapkan membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar, fokus pada materi yang disajikan, memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan, mendorong peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dan lain-lain. Media komik digital diadopsi supaya dalam pembelajaran lebih komunikatif dan interaktif. Selain itu, mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, dan mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Berikut merupakan gambar bagan dari kerangka berpikir



Gambar 1. Bagan Alir Kerangka Berpikir

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Adapun penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019). Sejalan dengan pendapat Waruwu (2024) bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan secara terencana, sistematis, dan berdasarkan analisis masalah untuk mengembangkan inovasi baru berupa produk atau model tepat guna bagi masyarakat yang dapat diuji dan efektif kelayakannya secara ilmiah.

Penelitian dan pengembangan memiliki beberapa jenis prosedur, di antaranya model Borg dan Gall, model ADDIE dan lain-lain (Waruwu, 2024). Model pengembangan Borg dan Gall mencakup sepuluh tahapan, yaitu pengumpulan informasi (*research and information collecting*), perencanaan (*planning*), pengemabangan bentuk awal produk (*development of preliminary form of product*), uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), revisi produk (*main product revision*), uji coba lapangan utama (*main field testing*), revisi produk operasional (*operational product revision*), uji coba lapangan operasional (*operational field testing*), revisi produk akhir (*final product revision*), menyebarluaskan produk (*dissemination and implementation*). Selanjutnya, model ADDIE meliputi lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi/penerapan (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menciptakan atau meningkatkan suatu produk agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode ini digunakan karena didasarkan pada pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain

pembelajaran. Metode ini disusun secara terstruktur dengan urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya memecahkan masalah belajar yang terkait dengan sumber belajar. Mengenai hal tersebut, pada penelitian ini menggunakan model ADD (*analyze, design, development*) sebagai metode utama dalam mengembangkan produk komik digital bahasa Perancis untuk keterampilan membaca. Model ADD dipilih karena memiliki tahapan yang efisien dalam proses pengembangan media pembelajaran. Melalui penerapan model ADD ini, peneliti dapat melakukan analisis kebutuhan yang mendalam, mendesain konten pembelajaran yang sesuai, dan mengembangkan produk dengan sistematis. Adapun produk yang dihasilkan adalah komik berbahasa Perancis dengan materi *ma routine quotidienne* dan *l'heure*.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dalam pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADD (*analyze, design, development*) sebagai pendekatan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan batasan penelitian tingkat sarjana. Dalam penelitian ini, mencakup penelitian hanya sampai tahap pengembangan atau *development*, tanpa melanjutkan ke tahap penerapan dan evaluasi. Hal ini dilakukan sesuai dengan standar umum penelitian tingkat sarjana yang menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Selain itu, berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi bahwa penelitian tingkat sarjana berfokus pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta penerapannya yang selaras dengan kebutuhan masyarakat dan industri. Pembatasan hingga tahap pengembangan juga mempertimbangkan keterbatasan waktu dan biaya. Oleh karena itu, tahap pengembangan dianggap sebagai batas yang tepat dalam penelitian ini, karena masih berada dalam cakupan yang sesuai dengan tingkat pendidikan sarjana.

Selanjutnya tahapan model pengembangan ADD dalam pengembangan media komik digital berbasis *website* pada materi *ma routine quotidienne* dan *l'heure* untuk pembelajaran *niveau débutant*.

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan tahapan pertama yang dilakukan bertujuan untuk menganalisis kebutuhan dari peserta didik. Pada tahap ini, peneliti harus mengumpulkan informasi tentang faktor-faktor yang menyebabkan kesulitan belajar peserta didik, serta jenis media pembelajaran yang cocok untuk mendukung proses belajar peserta didik (Batubara, 2020). Pada tahap ini, peneliti juga melakukan analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara dan penggunaan kuesioner dengan responden penelitian peserta didik SMAN 16 Bandar Lampung. Ada beberapa hal yang akan dianalisis, yaitu :

- a. Proses pembelajaran keterampilan membaca
- b. Media yang digunakan pada pembelajaran keterampilan membaca
- c. Kendala yang dihadapi dalam pembelajaran keterampilan membaca

Berdasarkan analisis kebutuhan dan temuan wawancara, ditemukan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu mereka. Oleh karena itu, pengembangan komik digital yang dapat diakses melalui *website* dipilih sebagai media pembelajaran untuk materi *ma routine quotidienne* dan *l'heure*. Dengan penggunaan media ini diharapkan peserta didik mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan penguasaan materi.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, produk yang akan dikembangkan dirancang. Rancangan produk ini tetap bersifat konseptual dan berfungsi sebagai dasar untuk proses pengembangan di tahap selanjutnya (Waruwu, 2024). Dalam proses ini, termasuk membuat deskripsi yang memberikan gambaran umum tentang produk, seperti, membuat flowchart yang menunjukkan alur pembuatan produk, dan membuat storyboard yang menjelaskan setiap tampilan dan konten yang akan ditampilkan. Untuk memastikan pengembangan media memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, spesifikasi produk dan deskripsi khusus juga dijelaskan secara menyeluruh. Untuk memberikan kerangka kerja yang jelas untuk proses pengembangan media pembelajaran, komponen desain ini disusun secara sistematis.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan produk, media pembelajaran dibuat berdasarkan desain atau rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Bersamaan dengan itu, instrumen penilaian media dirancang untuk mengukur kualitas produk secara komprehensif. Setelah produk awal berhasil dikembangkan, tim pakar melakukan validasi untuk menilai kelayakan media pembelajaran tersebut. Terdapat sejumlah tahapan penting yang perlu diperhatikan dan dilaksanakan secara seksama oleh peneliti untuk memastikan produk hasil pengembangan dapat melalui proses penilaian atau validasi oleh ahli materi dan ahli media. Langkah-langkah yang harus diperhatikan dalam proses ini meliputi:

1. Mengidentifikasi dan menetapkan konsep utama atau tema komik digital yang akan dikembangkan.
2. Mengumpulkan dan menyeleksi konten serta referensi yang relevan untuk pengembangan komik digital.
3. Menyusun struktur dan alur cerita komik dalam bentuk kerangka yang terorganisir.
4. Menentukan estetika visual, skema warna, dan jenis huruf yang sesuai dengan tema komik.
5. Merancang komik digital dengan memanfaatkan aplikasi *canva* untuk kemudian diintegrasikan dalam *website*.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, peneliti menerapkan berbagai teknik pengumpulan data. Adapun metode yang digunakan dalam model penelitian pengembangan ini meliputi:

1. Wawancara

Dalam teknik wawancara, peneliti meyakini bahwa responden adalah individu yang paling mengerti tentang kondisi, pengalaman, dan keadaan dirinya sendiri. Selain itu teknik wawancara juga digunakan untuk menjadi penguat dari teknik observasi. Pada penelitian ini, wawancara dilakukan kepada guru dan peserta kelas XII SMAN 16 Bandar Lampung untuk mengetahui proses pembelajaran, media yang digunakan, serta kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran bahasa

Perancis, khususnya pada keterampilan membaca. Melalui wawancara ini, peneliti mendapatkan informasi langsung dari perspektif siswa mengenai pembelajaran bahasa Perancis serta kebutuhan mereka terhadap media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

2. Kuesioner

Penelitian ini menerapkan empat jenis kuesioner, mencakup kuesioner menganalisis kebutuhan, kuesioner untuk validasi dari ahli media dan materi, serta kuesioner penilaian tanggapan peserta didik. Selain itu, kuesioner juga digunakan untuk memperdalam dari teknik wawancara atau observasi. Kuesioner analisis kebutuhan ini disebarkan kepada peserta didik siswa kelas 12 SMA 16 Bandar Lampung untuk mengumpulkan data yang lebih terstruktur mengenai proses pembelajaran bahasa Perancis. Selain itu, kuesioner juga digunakan untuk melakukan penilaian media pembelajaran yang dikembangkan oleh ahli media dan ahli materi serta tanggapan respon peserta didik.

3.4 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian dan pengembangan, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan alat ukur yang dikenal sebagai instrumen penelitian. Pada penelitian instrumen yang akan digunakan meliputi : analisis kebutuhan, penilaian ahli materi dan ahli media, penilaian peserta didik.

1. Kisi-kisi instrumen angket analisis kebutuhan

Sebagai langkah pendahuluan, peneliti melakukan wawancara dengan guru dan peserta didik, serta memberikan angket yang bertujuan menganalisis kebutuhan peserta didik.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Butir Soal
1.	Pembelajaran Bahasa Perancis	Kesulitan dalam pembelajaran bahasa Perancis	1,2	2
2.	Media Pembelajaran	Penggunaan media dalam pembelajaran dan Kebutuhan media pembelajaran	3,4,5,6	4
3.	Komik Digital	Minat terhadap komik dan Ketertarikan terhadap media komik digital	7,8,9,10	4

Berdasarkan kisi kisi instrumen kuesioner analisis kebutuhan, peneliti akan melaksanakan studi pendahuluan untuk mendukung penelitian ini dengan menyebarkan kuesioner kepada peserta didik yang tengah mempelajari bahasa Perancis. Kuesioner tersebut mencakup berbagai aspek, seperti pembelajaran bahasa Perancis, media pembelajaran, komik digital. Melalui instrumen ini, peneliti bertujuan mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran bahasa Perancis, khususnya dalam keterampilan membaca, memahami preferensi peserta didik terhadap media pembelajaran, mengukur minat peserta didik terhadap komik digital, serta menemukan solusi yang sesuai guna mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

2. Kisi-kisi instrumen penilaian kualitas materi oleh ahli materi

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal
1	Pembelajaran	Kesesuaian Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dengan Tujuan Pembelajaran (TP)	1, 2, 3	3
2	Motivasi	Dapat mendorong motivasi belajar peserta didik	4, 5	2
3	Pemahaman	Materi mudah dipahami, tidak multitafsir	6, 7	2
4	Evaluasi	Evaluasi sesuai dengan tujuan, materi, dan mengukur capaian belajar	8, 9, 10	3
5	Materi	Kesesuaian materi dengan TP dan kedalaman isi	11–15	5
6	Interaksi	Materi mendorong keterlibatan aktif peserta didik	16, 17	2
7	Umpan Balik	Memberikan umpan balik yang membangun dan jelas	18, 19	2
8	Kebahasaan	Bahasa komunikatif, baku, dan sesuai jenjang peserta didik	20	1

Sumber: Dimodifikasi dari Syihab (2019) dan Wahono (2006)

Melalui instrumen kuesioner yang telah dirancang secara sistematis, peneliti akan menghadirkan ahli materi yang berkompeten dan berpengalaman dibidangnya untuk mengevaluasi kualitas media komik digital berbasis *website*. Evaluasi ini mencakup berbagai aspek dari segi materi guna menilai kesesuaian media dengan pembelajaran bahasa Perancis, khususnya dalam keterampilan membaca pemahaman. Proses penilaian ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang disajikan relevan, efektif, dan mendukung tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

3. Kisi-kisi instrumen penilaian kualitas media oleh ahli media

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah
1	Tampilan Visual	Ketepatan warna dan kesesuaian dengan isi komik serta kualitas gambar dalam mendukung isi dan narasi	1,2,3,4,5,6,7	7
2	Tipografi	Kejelasan jenis huruf, ukuran, dan keterbacaan	8,9,10	3
3	Teknis	Ketepatan media, aksesibilitas, dan kemudahan navigasi	11,12,13,14	4
4	Motivasi Belajar	Komik digital mampu menumbuhkan motivasi belajar	15,16,17	3
5	Keterampilan Membaca	Komik digital mendukung keterampilan membaca pemahaman peserta didik	18,19,20	3

Sumber: Dimodifikasi dari Syihab (2019) dan Wahono (2006)

Peneliti akan melibatkan ahli media yang berpengalaman dalam bidang ini untuk mengevaluasi kualitas media komik digital berbasis *website* dengan menggunakan instrumen kuesioner yang telah dirancang dengan cermat. Ketepatan warna, tipografi, visual. Tujuan dari proses penilaian ini untuk memastikan bahwa tampilan dan elemen desain komik digital ini sesuai dengan standar yang mendukung pengalaman belajar yang optimal bagi peserta didik. Dengan demikian komik digital dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran bahasa Perancis.

4. Kisi-kisi instrumen penilaian tanggapan peserta didik

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Angket Tanggapan Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Butir Soal
1	Pembelajaran	Kecakupan alat evaluasi dan motivasi belajar	1, 2, 3,4	4
2	Penyajian Materi	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran (TP) dan kemudahan untuk dipahami	6, 7, 8, 9	4
3	Media	Visualisasi media (layout, desain, tipografi, warna) dan kaitannya dengan media komik serta keterampilan membaca	10,11,12,13,14, 15,16,17,18,19	11

Sumber : Dimodifikasi dari Syihab (2019) dan Wahono (2006)

Melalui instrumen kuesioner yang telah dirancang, peneliti akan mengumpulkan tanggapan atau respon peserta didik mengenai media komik digital berbasis *website*. Dengan mencakup aspek pembelajaran, seperti kecakupan alat evaluasi dan pemberian motivasi belajar, serta penyajian materi yang mencakup kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan kemudahan pemahaman. Selain itu, aspek media juga dinilai berdasarkan visualisasi, termasuk layout, desain, tipografi, dan warna. Penilaian ini bertujuan untuk memahami tanggapan atau respon peserta didik terhadap media komik digital tersebut, serta mengetahui sejauh mana media ini menarik dan berpotensi mendukung pembelajaran bahasa Perancis, khususnya dalam keterampilan membaca pemahaman.

3.5 Teknik Analisis Data

3.5.1 Skala Likert

Teknik analisis data diperlukan untuk menjabarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian. Penilaian yang diberikan oleh para ahli dideskripsikan menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (2019) dalam menilai bagaimana seseorang atau kelompok masyarakat menyikapi, berpendapat, dan memandang fenomena sosial, digunakanlah skala Likert. Interval yang digunakan dalam skala

Likert adalah 1-4. Berikut merupakan rentan skala Likert yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data kuesioner :

Tabel 7. Skala penilaian Likert

Kriteria	Skala
Sangat baik	4
Baik	3
Kurang baik	2
Tidak Baik	1

Setelah data diperoleh selanjutnya akan dilakukan perhitungan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Setelah peneliti memberikan kuesioner, peneliti akan menafsirkan data kuantitatif menjadi kualitatif menggunakan acuan Sugiyono (2019) adalah sebagai berikut:

Tidak Baik	Kurang Baik	Baik	Sangat Baik	
0%	25%	50%	75%	100%

Keterangan :

0% - 25% = Tidak Baik

26% - 50% = Kurang Baik

51% - 75% = Baik

76%-100% = Sangat Baik

3.5.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk memastikan instrumen atau alat ukur yang digunakan dapat memberikan hasil yang stabil atau konsisten. Menurut Ramadhani (2024), reliabilitas mencerminkan sejauh mana sebuah instrumen mampu memberikan hasil yang stabil dan konsisten sesuai dengan tujuan pengukuran tertentu. Sejalan dengan itu Wulandari dkk. (2020) menegaskan bahwa uji

reliabilitas digunakan untuk menilai apakah instrumen dapat konsisten atau reliabel. Sesuai dengan kajian McHugh (2012), Ramadhani (2024), nilai koefisien kappa telah dikategorikan dalam beberapa kelompok.

Tabel 8. Kategori Nilai Kappa

Nilai Kappa	Kategori
0,00-0,20	Buruk
0,21-0,39	Kurang
0,40-0,59	Lemah
0,60-0,79	Sedang
0,80-0,90	Kuat
>0,90	Hampir Sempurna

3.5.3 Uji Validitas

Uji validasi instrumen sangat penting untuk memastikan bahwa alat ukur benar-benar mampu menilai apa yang seharusnya diukur. Menurut Arikunto (2010), validitas instrumen adalah proses untuk mengetahui sejauh mana alat tersebut mampu mengukur konstruk tertentu secara tepat. Untuk instrumen kuesioner pada analisis kebutuhan, validasi diuji dengan metode korelasi Pearson yang dapat diproses menggunakan software SPSS 25. Kriteria penilaian validitas jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,05, maka item tersebut dikatakan valid, jika nilai signifikansi > 0,05, maka item tersebut tidak valid (Sugiyono, 2017).

V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media komik digital berbasis *website* sebagai media pembelajaran keterampilan membaca bahasa Perancis *niveau débutant*, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan media komik digital berbasis website telah dikembangkan menggunakan model *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan *Analyze, Design, Development* (ADD). Produk akhir terdiri dari lima komik digital yang interaktif dan dirancang khusus untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas XII SMAN 16 Bandar Lampung. media komik digital berbasis *website* dapat diakses melalui tautan berikut <https://deepend-pink-quail-688986.hostingersite.com/courses/komik/>
2. Hasil uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Perancis.
3. Berdasarkan penilaian responden, media ini memiliki beberapa kelebihan, antara lain menarik perhatian peserta didik, membantu pemahaman membaca, menyenangkan, mudah dipahami, dan hemat ruang penyimpanan. Namun, terdapat kekurangan seperti ketergantungan pada koneksi internet, keterbatasan cerita, kebingungan saat akses awal karena tidak adanya petunjuk penggunaan. Meskipun demikian, media ini tetap efektif dan relevan digunakan dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Perancis *niveau débutant*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media komik digital berbasis *website* sebagai media pembelajaran keterampilan membaca bahasa Perancis

niveau débutant yang telah dilakukan, peneliti menyusun beberapa saran yang ditujukan kepada pengajar, peserta didik, peneliti selanjutnya. Saran ini diharapkan dapat mendukung media secara optimal serta menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut di masa mendatang.

1. Bagi Pengajar

Disarankan agar guru dapat memanfaatkan media komik digital berbasis *website* sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual, terutama untuk materi *ma routine quotidienne* dan *l'heure*, namun guru perlu memberikan arahan atau pendampingan di awal penggunaan untuk menghindari kebingungan peserta didik dalam mengakses media ini. Dan sebaiknya penggunaan dilakukan di lingkungan dengan koneksi internet stabil.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat menggunakan media ini sebagai sarana belajar mandiri guna memperkuat pemahaman bacaan bahasa Perancis dan latihan soal yang tersedia juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi diri untuk mengetahui sejauh mana kemampuan memahami isi teks.

3. Bagi Peneliti Lain

- a. Dapat mengembangkan lebih banyak materi atau tema dalam komik agar variasi konten lebih luas dan menarik. Namun harus mempertimbangkan pembuatan dan pengelolaan *website* sendiri, supaya komik digital dapat terus dikembangkan secara berkelanjutan dan fleksibel, baik dari segi fitur maupun pendukung lainnya.
- b. Dapat melanjutkan pada tahap *implementasi* dan *evaluasi* dengan menggunakan model ADDIE secara lengkap untuk mengukur dampak penggunaan secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Armiasih., Rosita, D., Rini, S. (2022). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Website sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Perancis Siswa Kelas X SMAN 16 Bandar Lampung*. Universitas Lampung.
- Arsyad, A. (2023). *Media Pembelajaran*. Raja Wali Pers.
- Asari, A., Purba, S., Fitri, R., Genua, V., Silvia, E., Herlina, ..., Sukwika, T., & Darmada, I. M. (2023). *Media pembelajaran era digital*. CV. Istana Agency.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. "*Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) daring*." Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>. Diakses pada [14 November 2024].
- Batubara, H. H. (2020). *Model penelitian dan pengembangan media pembelajaran*. Fatawa Publishing.
<https://www.researchgate.net/publication/346496336>
- Cahyadi, A. (2021). *Esensi pengembangan pembelajaran berbasis multimedia*. CV Mahata (Magna Raharja Tama).
- Cuq, J.-P., & Gruca, I. (2017). *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde (4e éd.)*. Presses Universitaires de Grenoble.
- Dewanty, V.L., Kusri, D., & Putri, R.A. (2022). Literature Review: Penggunaan Komik dalam Pembelajaran Bahasa Asing untuk Pengembangan Media Ajar Bahasa Jepang Berfokus pada Bentuk dan Tampilan Komik. *Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching*.
- Eva, R. P. V. B., Sumantri, M. S., & Winarsih, M. (2020). *Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Transformasi
- Faiza, N. N., & Wardhani, I. S. (2024). *Media pembelajaran abad 21: Membangun generasi digital yang adaptif*. *Jurnal Media Akademik*, 2(12).
<https://doi.org/10.62281/mp78cj26>
- Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). Pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran sejarah dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Journal of History Education and Historiography*, 6(1).
- Harianto, E. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa . *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 1-8.
<https://doi.org/10.58230/27454312.2>

- Indonesia. (2014). *Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2014 tentang Pengembangan, Pembinaan, dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, serta Peningkatan Fungsi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia.
- Irawan, R. (2022). *Konsep media dan teknologi pembelajaran*. Eureka Media Aksara.
- Kantor Bahasa Provinsi Lampung. (2022). *Gubernur Lampung meresmikan Festival dan Jambore Literasi Provinsi Lampung tahun 2022*. Kantor Bahasa Provinsi Lampung.
<https://kantorbahasalampung.kemdikbud.go.id/gubernur-lampung-meresmikan-festival-dan-jambore-literasi-provinsi-lampung-tahun-2022/>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi*.
<https://peraturan.bpk.go.id/Details/163703/permendikbud-no-3-tahun-2020>
- Kholiq, A., & Luthfiyati, D. (2020). *Tingkat membaca pemahaman siswa SMA Kabupaten Lamongan. Kredo: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*.
- Landis, J. R., & Koch, G. G. (1977). The Measurement of Observer Agreement for Categorical Data. *Biometrics*, 33(1), 159–174.
<https://doi.org/10.2307/2529310>
- Lase, T., & Hutahaeen, R. (2024, Juni 29). *Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Drama. Dalam Prosiding Seminar. IKIP PGRI Bojonegoro*.
- Lestari, C. R., Fahmy, Z., Wati, M. L. K., Wagiran, Subyantoro (2024). *Tinjauan Holistik Pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing di UIN Walisongo: Pendekatan Inovatif dengan Model CIPP*, 12(1), 179-192.
[https://doi.org/10.25299/geram.2024.vol12\(1\).17232](https://doi.org/10.25299/geram.2024.vol12(1).17232)
- Molenda, M. (2021). *Media and Technology in Education. Journal of Educational Technology*, 45(3), 112-128.
- Musdalifah (2019) *Pengembangan media komik digital pada pembelajaran Matematika materi Pengolahan Data di kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang*. Masters thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Nafisah, A., Rosita, D., & Trisna, I. N. (2024). *Optimalisasi membaca nyaring dalam bahasa Perancis: Dampak Iletaitunehistoire.com di SMA Negeri 16 Bandar Lampung. Pranala: Jurnal Pendidikan Bahasa Perancis*.
- Najih, A. (2020). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Webtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Perancis Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas XI Dengan Tema La Vie Quotidienne. Skripsi. Semarang: Program Sarjana Pendidikan UNNES*.
- Nanda, T. D., & Kustijono, R. (2017). *Efektivitas penggunaan komik untuk melatih keterampilan berpikir kritis*. Universitas Negeri Surabaya.

- Nurfadhillah, S., & 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang. (2021). *Media pembelajaran: Pengertian media pembelajaran, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran, dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurhaliza, R. (2019). *Mengembangkan komik strip berbasis webtoon dalam pembelajaran bahasa Perancis di SMAN 7 Binjai* [Skripsi, Universitas Negeri Medan]. Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis, Universitas Negeri Medan.
- OECD (2023), *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*, PISA, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>.
- Pendidikan Menyongsong SDM Di Era Society 5.0, 3. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpd/article/view/17744>
- Perancis, P. B., & Yuniar, A. F. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Perancis Berbasis Web Dalam Keterampilan Membaca Pada Siswa SMA Kelas X*. *UNY-Fle*, 7(4), 1-9.
- Ramadhani, D. (2024). Pengaruh model learning cycle 7E terhadap keterampilan literasi sains siswa pada materi suhu dan kalor (Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta). <http://repository.uinjkt.ac.id>
- Resti. Wati, R, A., Ma'arif, S., & Syarifuddin. (2024). *Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar*. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3). <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Rini, S., & Rosita, D. (2019). Pengembangan kamus daring Perancis-Indonesia bidang pariwisata sebagai media pembelajaran interaktif program studi pendidikan bahasa Perancis FKIP Universitas Lampung.
- Riyanti, A. (2021). *Keterampilan membaca*. K-Media.
- Rochmawati, I. (2019). Analisis user interface situs web IWEARUP.COM. *Visualita: Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 7(2), 31-44. [https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article /view/1459](https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article/view/1459)
- Safitri, M., Sarman, F., Rosadi, A., Hidayah, N., Kalifah, D. R. N., Dailami, Dewi, M., Setiawan, E., Tuerah, P. R., & Atikah, C. (2023). **Pengembangan Media Pembelajaran**. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). *Media pembelajaran*. CV Eureka Media Aksara
- Santi, R.C., Eniyati, S., Sugiyamta, S., & Kurniaji, A. (2024). Metode Cosine Similarity Untuk Rekomendasi Judul Komik. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*.
- Sari, F. R. K., & Utomo, A. C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Hak dan Kewajiban untuk Meningkatkan Kerja Sama Peserta Didik

- Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 12(1). doi: <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v12i1.3090>
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparmi. (2018). Penggunaan media komik dalam pembelajaran IPA di sekolah. *JNSI: Journal of Natural Science and Integration*, 1(1), 62–68.
- Susilawati, T., Yuliansyah, F., Romzi, M., & Aryani, R. (2020). Membangun website toko online pempek nthree menggunakan PHP dan MySQL. *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 3(1), 35-44.
- Syihab, M. H. (2019). *Pengembangan media komik untuk pembelajaran keterampilan membaca bahasa Perancis siswa kelas X di SMA Negeri 9 Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report, 2023: Technology in Education: A Tool on Whose Terms?*. UNESCO.
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wulandari, A., Rosita, D., & Kusrini, N. (2022). Teknik permainan simulasi dalam keterampilan berbicara bahasa Perancis siswa kelas XI di SMA Negeri 9 Bandarlampung. *PRANALA: Jurnal Pendidikan Bahasa Perancis*, 3(1), 1–11. <https://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PRANALA>
- Yuhefizaer. 2021. Perancangan website sebagai media informasi dan promosi batik khas kabupaten kulonprogo. AMIK BSI Yogyakarta. Vol. 3, No. 2
- Yuliarti Mutiarsih, Darmawangsa, D., & Racmadhany, A. (2022). *Super Français 1: Untuk SMA/MA Kelas XI Fase F*. Penerbit Erlangga.