

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *COMPRÉHENSION ÉCRITE A1* BERBASIS TEKS AUTENTIK DAN PENDEKATAN INTERKULTURAL UNTUK SISWA MAS YASPI MEDAN

Oleh :

Cladeo Yose Simangunsong¹⁾, Natalia Permata Dora Ginting²⁾, Astrid Safitri³⁾, Novi Oktavia Mendrofa⁴⁾,
Tengku Ratna Soraya⁵⁾, Hadijah Handayani Sibuea⁶⁾

^{1,2,3,4,5,6} Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Medan

¹email: cladeo.2233131020@mhs.unimed.ac.id

²email: nataliadora.2232131002@mhs.unimed.ac.id

³email: astrid.2233131015@mhs.unimed.ac.id

⁴email: novioktaviamendrofa.2233131016@mhs.unimed.ac.id

⁵email: ratnasoraya@unimed.ac.id

⁶email: hadijah@unimed.ac.id

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 11 Mei 2026

Revisi, 30 Agustus 2026

Diterima, 2 September 2026

Publish, 15 September 2026

Kata Kunci :

Compréhension Écrite,

Teks Autentik,

Pendekatan Interkultural,

Bahan Ajar,

Genially.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar membaca pemahaman bahasa Prancis berbasis platform digital Genially menggunakan teks autentik dan pendekatan antarbudaya untuk siswa sekolah menengah atas kelas sepuluh. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan membatasi prosesnya pada tahap analisis, perancangan, dan pengembangan. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui studi dokumentasi terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan buku teks, serta tinjauan literatur terkait karakteristik siswa era digital. Hasil tahap analisis menunjukkan bahwa dokumen perencanaan dan bahan ajar cetak yang ada saat ini masih didominasi oleh teks buatan yang mengabaikan konteks sosial dan budaya nyata. Sebagai solusi, telah dikembangkan sebuah media pembelajaran interaktif yang terdiri atas lima bagian utama. Media ini menampilkan dokumen autentik berupa menu makanan dan bukti pembayaran, serta fitur interaktif yang menyandingkan budaya kuliner Prancis dengan budaya Indonesia. Berdasarkan uji kelayakan, media pembelajaran ini memperoleh skor validasi sebesar 85% dari ahli materi dan 88% dari ahli media, sehingga pengembangan bahan ajar ini dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Penggunaan teks autentik dan penyajian budaya secara berdampingan di platform digital ini terbukti mampu mengatasi kebosanan siswa, memfasilitasi kemandirian belajar, dan meningkatkan kesadaran komunikasi antarbudaya tanpa mengesampingkan identitas lokal pemelajar.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



Corresponding Author:

Nama: Cladeo Yose Simangunsong

Afiliasi: Universitas Negeri Medan

Email: cladeo.2233131020@mhs.unimed.ac.id

1. PENDAHULUAN

Di era globalisasi abad ke-21, penguasaan bahasa asing, khususnya bahasa Prancis, tidak lagi terbatas pada aspek tata bahasa, melainkan mencakup kemampuan berkomunikasi secara bermakna dalam konteks sosiokultural yang autentik. Hal ini sejalan

dengan Council of Europe (2001) dalam *Common European Framework of Reference for Languages* (CEFR) yang menekankan bahwa kompetensi bahasa mencakup kemampuan komunikatif yang melibatkan aspek linguistik, sosiolinguistik, dan pragmatik. Dalam pembelajaran bahasa Prancis di tingkat

Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Madrasah Aliyah (MA), keterampilan membaca pemahaman (*compréhension écrite*) merupakan fondasi awal dalam memahami informasi sekaligus mengenali budaya penutur asli.

Namun demikian, realitas pembelajaran di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kompetensi abad ke-21 dan praktik pembelajaran yang diterapkan. Berdasarkan analisis kebutuhan terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan observasi pendahuluan di MAS YASPI Medan, diketahui bahwa pembelajaran masih berfokus pada keterampilan berpikir tingkat rendah (*Lower Order Thinking Skills*), seperti menirukan dan menerjemahkan teks sederhana. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa belum dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analisis dalam memahami makna teks secara utuh.

Selain itu, hasil analisis terhadap buku teks utama yang digunakan, seperti *Super Français* terbitan Erlangga dan buku dari Kemdikbudristek, menunjukkan dominasi penggunaan teks pedagogis (*texte fabriqué*). Teks jenis ini cenderung bersifat artifisial karena dirancang murni untuk tujuan pembelajaran tata bahasa semata, sehingga kurang mencerminkan penggunaan bahasa yang alami dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Prancis. Akibatnya, siswa mengalami keterkejutan budaya dan kesulitan linguistik ketika dihadapkan pada teks autentik di luar konteks ruang kelas.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan esensial untuk menghadirkan dokumen autentik dalam pembelajaran bahasa Prancis. Dokumen autentik, seperti menu makanan, iklan, dan brosur, merupakan representasi nyata penggunaan bahasa oleh penutur asli yang sarat dengan muatan sosiokultural. Tanpa paparan terhadap teks autentik, siswa dihadapkan pada kebuntuan dalam memahami konteks komunikasi nyata. Pratama dan Setyowati (2023) dalam penelitian terbarunya menegaskan bahwa integrasi teks autentik secara simultan dengan pendekatan antarbudaya secara drastis menurunkan tingkat kecemasan berbahasa pada siswa. Lebih lanjut, aspek interkultural dalam bahan ajar cetak yang ada saat ini masih bersifat deskriptif satu arah, dan belum mampu mendorong refleksi kritis siswa untuk membandingkan budaya target (Prancis) dengan budaya lokal (Indonesia). Padahal, pendekatan interkultural di era digital mutlak diperlukan agar pemelajar tidak kehilangan sensitivitas lokalnya (Dubois & Laurent, 2022).

Sejumlah penelitian terdahulu telah berupaya mengkaji penggunaan bahan ajar berbasis teks autentik. Indriani (2023) menemukan bahwa penggunaan bahan ajar autentik efektif dalam meningkatkan minat baca siswa SMA/SMK. Handayani dkk. (2025) juga menekankan pentingnya integrasi pengetahuan interkultural Indonesia-Prancis dalam pembelajaran agar siswa tetap memiliki

keterikatan terhadap identitas budaya lokal, sekaligus menyoroti bahwa rendahnya keterampilan membaca siswa sangat dipengaruhi oleh kurangnya variasi media yang menarik. Meskipun penelitian-penelitian tersebut memberikan landasan yang kuat, terdapat keterbatasan yang mendasar. Penelitian Indriani (2023) masih terbatas pada penggunaan bahan ajar konvensional tanpa menyentuh ranah digitalisasi, sementara kajian Handayani dkk. (2025) belum menghasilkan luaran berupa produk media digital interaktif yang siap pakai untuk mengatasi kebosanan siswa.

Berdasarkan keterbatasan penelitian terdahulu tersebut, *research gap* dalam kajian ini berpusat pada ketiadaan media pembelajaran digital interaktif yang secara simultan menggabungkan teks autentik dan pendekatan interkultural secara terstruktur. Oleh karena itu, kebaruan (*novelty*) dan kontribusi utama dari penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar membaca pemahaman bahasa Prancis tingkat pemula (A1) berbasis platform digital Genially dengan mengangkat tema spesifik gastronomi. Berbeda dari penelitian sebelumnya, media yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak sekadar memindahkan teks cetak ke layar, melainkan mendesain fitur interaktif yang secara aktif menstimulasi keterlibatan siswa untuk menganalisis dokumen asli secara mandiri. Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dalam memperkaya literatur pembelajaran bahasa asing dengan pendekatan antarbudaya di era digital, serta kontribusi praktis dengan menghadirkan solusi teknologi tepat guna yang tidak mengesampingkan identitas lokal pembelajar di MAS YASPI Medan.

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Branch, 2009). Mengingat keterbatasan waktu dan ruang lingkup penelitian, prosedur ini dimodifikasi dan difokuskan hanya pada tiga tahap awal, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), dan *Development* (Pengembangan). Tahap implementasi dan evaluasi lapangan tidak dilakukan. Uji kelayakan produk difokuskan pada tinjauan dan validasi oleh ahli (*expert judgment*). Pendekatan ini mengutamakan kualitas desain bahan ajar berdasarkan temuan teoretis, analisis dokumen, dan evaluasi pakar.

Proses Pengembangan Produk: Proses pengembangan bahan ajar dilakukan melalui tiga tahapan berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*): yaitu melakukan studi dokumentasi terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dari MAS YASPI Medan dan buku teks (*Super Français* serta buku Kemdikbudristek) untuk mengidentifikasi kesenjangan materi, keotentikan teks, dan muatan antarbudaya.
2. Tahap Perancangan (*Design*): yaitu merancang

purwarupa (*prototype*) media. Tahap ini mencakup pengumpulan dokumen autentik Prancis (menu, struk, iklan), penyusunan *storyboard*, pembuatan aset visual menggunakan Canva, dan perancangan alur navigasi materi.

3. Tahap Pengembangan (*Development*): yaitu memproduksi bahan ajar secara utuh ke dalam platform *Genially*. Pada tahap ini, teks autentik dan fitur interaktif (pendekatan interkultural) diintegrasikan. Setelah produk awal selesai, dilakukan proses validasi oleh ahli untuk direvisi hingga menjadi produk akhir.

Objek dan Fokus Penelitian Objek penelitian ini adalah bahan ajar digital interaktif untuk keterampilan membaca (*compréhension écrite*) bahasa Prancis level A1 berbasis *Genially*. Fokus utama pengembangan bertumpu pada tiga elemen: integrasi platform presentasi interaktif (*Genially*), penggunaan teks autentik yang didigitalisasi, dan penerapan pendekatan interkultural (perbandingan sosiokultural Prancis-Indonesia).

Sumber Data Sumber data utama dalam penelitian ini meliputi:

1. Dokumen Perencanaan Pembelajaran: RPP/Modul ajar dari guru bahasa Prancis di MAS YASPI Medan.
2. Buku Teks: Buku *Super Français* (Erlangga) dan Buku Bahasa Prancis (Kemdikbudristek).
3. Data Validasi Ahli: Lembar penilaian dan saran tertulis dari ahli materi dan ahli media.

Instrumen Penelitian Untuk mengumpulkan data yang valid, penelitian ini menggunakan dua instrumen utama:

1. Pedoman Analisis Dokumen: Digunakan pada tahap analisis untuk membedah muatan teks dan unsur antarbudaya pada RPP dan buku teks.
2. Lembar Validasi Ahli: berupa kuesioner tertutup yang menggunakan skala Likert untuk mendapatkan data kuantitatif (skor kelayakan), yang dilengkapi dengan kolom komentar terbuka untuk memperoleh data kualitatif (saran perbaikan).
3. Jumlah, Kriteria Validator, dan Teknik Validasi: Validasi kelayakan produk dilakukan oleh dua orang validator ahli, yang terdiri atas satu orang ahli materi dan satu orang ahli media.
 - a. Kriteria Ahli Materi: Ahli materi dalam hal ini merupakan dosen bahasa Prancis dengan pendidikan S3 yang sangat menguasai standar CECRL A1, dan memahami pendekatan interkultural.
 - b. Kriteria Ahli Media: Ahli media dalam hal ini merupakan pakar di bidang teknologi pendidikan atau desain multimedia yang memiliki pengalaman dalam pengembangan bahan ajar digital interaktif.
 - c. Teknik Validasi: Selanjutnya, peneliti menyerahkan draf produk (tautan *Genially*) beserta lembar validasi kepada para ahli. Validator kemudian menelaah produk secara

mandiri, memberikan penilaian pada setiap butir indikator, dan menuliskan saran perbaikan.

Indikator Penilaian Penilaian produk didasarkan pada indikator kelayakan berikut:

1. Indikator Ahli Materi: Meliputi kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran level A1, keautentikan dokumen yang digunakan, kedalaman pendekatan interkultural (perbandingan budaya Prancis-Indonesia), kejelasan instruksi, serta keakuratan tata bahasa dan ejaan (*orthographe*).
2. Indikator Ahli Media: Meliputi kualitas antarmuka visual (tipografi, komposisi warna, tata letak aset dari Canva), kemudahan navigasi (*usability*), kelancaran fitur interaktif pada platform *Genially*, serta proporsi penyajian teks dan gambar.

Teknik Analisis Data Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu kualitatif dan kuantitatif:

1. Analisis Data Kualitatif: Data kualitatif yang diperoleh dari studi dokumentasi (RPP dan buku teks) dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) secara deskriptif kualitatif untuk menemukan pola kelemahan pada aspek keautentikan teks. Selain itu, masukan, kritik, dan saran dari lembar validasi ahli disintesis secara deskriptif sebagai pedoman utama untuk merevisi produk.
2. Analisis Data Kuantitatif: Data kuantitatif diperoleh dari tabulasi skor penilaian ahli materi dan ahli media. Skor tersebut dihitung menggunakan rumus persentase kelayakan:

Persentase Kelayakan = (Total Skor yang Diperoleh / Total Skor Maksimal) × 100%

Hasil persentase kemudian dikonversi menjadi kategori tingkat kelayakan deskriptif yaitu sangat layak, layak, kurang layak, dan tidak layak) berdasarkan pedoman kriteria konversi skor penilaian skala Likert.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bahan ajar merupakan seperangkat materi pembelajaran yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis, guna membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar-mengajar serta menciptakan lingkungan yang kondusif bagi peserta didik (Depdiknas, 2008). Menurut Prastowo (2015), bahan ajar pada dasarnya berfungsi sebagai pedoman yang mengarahkan aktivitas pembelajaran, sekaligus memuat substansi kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik.

Dalam konteks materi pembelajaran, Bérard (1991) menegaskan bahwa penggunaan dokumen autentik berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar serta memberikan gambaran nyata mengenai aspek sociolinguistik bahasa target. Selanjutnya, Byram (2013) melalui konsep *Intercultural Communicative Competence* menekankan bahwa pembelajaran bahasa harus

mampu menjembatani pemahaman budaya, sehingga pembelajar tidak hanya menguasai aspek linguistik, tetapi juga memiliki kesadaran dan sensitivitas budaya.

Keterampilan membaca atau *compréhension écrite* dalam pembelajaran bahasa Prancis level A1 merupakan kemampuan reseptif dasar di mana peserta didik diharapkan mampu memahami teks-teks fungsional yang sangat singkat dan sederhana. Menurut standar *Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues* (CECRL), pada level A1, pembaca mampu mengenali nama-nama yang umum, kata-kata yang sering muncul, serta kalimat-kalimat dasar yang berkaitan dengan kebutuhan konkret sehari-hari (Council of Europe, 2001). Teks yang diberikan biasanya berupa instruksi sederhana, poster, katalog, atau pesan singkat di media sosial.

Proses pemahaman pada tingkat ini lebih berfokus pada strategi *skimming* dan *scanning* untuk menemukan informasi spesifik, bukan pada analisis mendalam terhadap struktur gramatikal yang kompleks. Sejalan dengan pendapat Cuq (2003), pemahaman tulisan pada level awal bertujuan untuk memberikan akses pertama bagi siswa dalam mengenali korespondensi antara bunyi (fonem) dan tulisan (grafem), serta memperkaya kosakata dasar yang mendukung komunikasi primer. Oleh karena itu, pemilihan teks dalam bahan ajar harus memperhatikan tingkat keterbacaan (*lisibilité*) dan relevansi konteks agar dapat memotivasi siswa dalam proses pemerolehan bahasa.

Pemaparan hasil penelitian ini disusun selaras dengan kerangka konseptual model pengembangan ADDIE. Mengingat batasan ruang lingkup penelitian yang difokuskan pada perancangan media berbasis literatur dan dokumentasi, prosedur operasional difokuskan pada tahap Analysis (Analisis), Design (Perancangan), dan Development (Pengembangan).

Hasil Analisis Kebutuhan (Analysis)

Tahap ini merupakan fondasi empiris yang mendasari urgensi pengembangan media. Data diperoleh melalui metode analisis isi (content analysis) terhadap RPP dan buku teks cetak (Super Français dan Kemdikbud), serta tinjauan literatur mengenai profil pelajar digital native.

Berdasarkan pembedahan RPP, ditemukan bahwa orientasi pedagogis guru belum sepenuhnya adaptif terhadap tuntutan literasi modern. Tujuan instruksional masih terpaku pada level kognitif dasar, tanpa skenario yang memfasilitasi siswa untuk mengidentifikasi informasi dari sumber asli berbahasa Prancis. Pada analisis buku teks, teks yang disajikan terbukti dominan bersifat buatan (*texte fabriqué*) yang dirancang khusus untuk tata bahasa, sehingga kehilangan nilai pragmatis dan sosiolinguistik. Ketiadaan dokumen autentik, khususnya pada tema keseharian seperti gastronomi (kuliner), mengonfirmasi terjadinya kesenjangan antara materi ajar dan realitas bahasa target. Kondisi ini menuntut adanya intervensi media digital yang

mampu mengakomodasi gaya belajar visual-interaktif siswa kelas X sekaligus menjembatani kesenjangan budaya.

1. Hasil Perancangan Prototipe (Design)

Berdasarkan sintesis dari tahap analisis, dirumuskanlah sebuah cetak biru (blueprint) media pembelajaran interaktif berbasis platform Genially. Tema sentral yang dipilih adalah La Gastronomie, mengingat kuliner merupakan medium yang paling representatif untuk mentransfer nilai-nilai kultural secara konkret kepada pembelajar level A1. Desain media distrukturkan ke dalam lima komponen utama (lima slide) untuk menjaga fokus kognitif siswa dan menghindari kelebihan muatan informasi (cognitive overload).

Tabel 1. Rancangan Bahan Ajar Genially

Urutan Slide	Nama Komponen	Spesifikasi Konten Dan Orientasi Pedagogis
Slide 1	Judul dan cover	Halaman sampul yang memuat judul materi, identitas penulis, serta elemen visual pematik. Berfungsi sebagai antarmuka awal (<i>user interface</i>) untuk menarik perhatian siswa.
Slide 2	Peta konsep (menu utama)	Struktur navigasi nonlinier yang memberikan otonomi kepada siswa dalam menentukan alur pembelajaran secara mandiri.
Slide 3	Pemaparan teks autentik	Evaluasi formatif autentik berupa foto menu kafe Prancis yang memberikan paparan langsung terhadap bahasa target dalam konteks fungsional.
Slide 4	Kuis interaktif	Evaluasi formatif berbasis gamifikasi untuk mengukur kemampuan <i>compréhension écrite</i> secara instan.
Slide 5	Rubrik interkultural	Ruang komparasi budaya kuliner Prancis dan Indonesia membangun kompetensi komunikatif interkultural.

Hasil Pengembangan (Development)

Fase ini merupakan titik kulminasi di mana konsep desain dieksekusi menjadi digital yang utuh. Rekayasa perangkat lunak ini memadukan aplikasi

Canva untuk manipulasi aset grafis dan Genially untuk injeksi algoritma interaktivitas. Tahapan perancangan media diuraikan sebagai berikut:

Langkah 1 : Pembuatan Judul Dan Cover



Gambar 1. Perancangan tata letak dasar dan halaman sampul (Cover)

Pengembangan diawali dengan penyiapan tata letak dasar dan elemen estetika untuk slide 1. Latar belakang slide dan aset visual didesain terlebih dahulu di Canva. Peneliti memastikan pemilihan palet warna proporsional dan tidak mengalihkan

perhatian.

Langkah 2 : Konstruksi Antarmuka Dan Peta Konsep (Menu Utama)

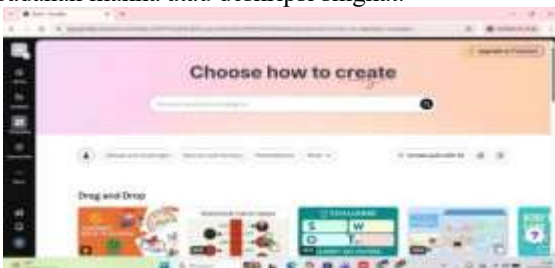
Untuk slide 2, peneliti merancang menu utama yang bertindak sebagai peta konsep. Tombol-tombol navigasi dirancang agar representatif dan responsif saat diakses. Langkah ini krusial untuk memastikan media Genially tidak berjalan secara linier seperti presentasi konvensional, melainkan interaktif.



Gambar 2. Konstruksi peta konsep

Langkah 3: Peletakan Fitur Interaktif Pada Teks Autentik

Fokus utama pengembangan terletak pada slide 3. Teks autentik berupa foto kafe asli dari Prancis diunggah. Karena dokumen asli sering kali mengandung leksikon yang kompleks bagi siswa level A1, penelitian menyematkan fitur interaktif (hotspots) di atas menu tersebut. Saat kursor diarahkan pada bagian tertentu di dalam foto menu kafe, sistem akan memunculkan foto autentik berisi padanan makna atau deskripsi singkat.



Gambar 3. Penempatan dokumen autentik dan penyematkan fitur hotspot untuk memfasilitasi

Langkah 4 : Kuis Interaktif (Gamifikasi)

Guna mengukur tingkat pemahaman membaca (*compréhension écrite*), instrumen evaluasi dikembangkan pada slide 4 menggunakan fitur Interactive Question bawaan Genially. Setiap butir soal diatur agar merespons input siswa secara otomatis. Desain gamifikasi ini memberikan umpan balik (*feedback*) instan tanpa harus menunggu koreksi manual dari guru.



Gambar 4. Pembuatan evaluasi formatif berbasis kuis interaktif.

Langkah 5 : Integrasi Rubrik Intercultural

Sebagai luaran krusial dari pemecahan masalah teoritis, Slide 5 dirancang khusus untuk mengakomodasi pendekatan interkultural. Peneliti menggunakan fitur window atau jendela pop-up pada Genially. Di bagian ini, peneliti memanipulasi ruang digital untuk menyandingkan kebiasaan mengonsumsi hidangan kafe ala Prancis dengan tradisi kuliner lokal Indonesia, merangsang kesadaran budaya siswa secara interaktif.



Gambar 5. Representasi rubrick intercultural melalui pemanfaatan fitur pop-up window.

Produk akhir dari tahapan Development ini adalah sebuah tautan (link) presentasi interaktif Genially yang siap diakses melalui perangkat keras apa pun yang terhubung ke internet.

Pemaknaan dari hasil rekayasa desain ini menunjukkan transisi paradigma bahan ajar. Keberadaan Slide 3 (Teks Autentik) membuktikan bahwa dokumen fisik dari budaya target dapat didigitalisasi tanpa merusak orisinalitas bentuk aslinya, menjawab keluhan atas penggunaan *texte fabriqué* pada buku teks cetak. Sementara itu, integrasi Slide 5 (Rubrik Intercultural) menerjemahkan konsep teoritis Intercultural Communicative Competence menjadi sebuah fitur praktis yang dapat diklik dan dieksplorasi oleh pembelajar. Secara keseluruhan, struktur lima slide yang dikembangkan telah memenuhi indikator kelayakan sebuah media pembelajaran berbasis literasi informasi yang kontekstual bagi generasi digital native.

Temuan fundamental dari perancangan media ini direpresentasikan dan dipaparkan pada Slide 3. Transisi dari penggunaan teks buatan menuju eksploitasi dokumen autentik seperti visualisasi menu kafe Prancis dan struk belanja memproyeksikan adanya motivasi dan pemahaman fungsional peserta didik. Penggunaan menu kafe asli pada platform Genially ini berfungsi sebagai katalisator untuk menjembatani kesenjangan tersebut. Secara fundamental, rasionalisasi ini tetap berpijak pada postulat klasik Bérard (1991) yang menegaskan bahwa dokumen autentik mengembalikan fungsi bahasa sebagai instrumen komunikasi sosial yang hidup. Dalam diskursus kontemporer, argumentasi ini diperkukuh oleh riset Aisyah dan Azmi (2023) yang mengartikulasikan bahwa pembelajar bahasa asing secara kognitif sangat bergantung pada paparan teks

otentik untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar.

Dalam ruang lingkup yang lebih spesifik mengenai keterampilan membaca, Jihad, Nasriandi, dan Jusriati (2023) membuktikan bahwa integrasi strategi berbasis teks autentik secara efektif menghapus batas imajiner antara ruang kelas yang steril dan dunia nyata yang dinamis. Adanya korelasi positif antara keaslian representasi teks dengan peningkatan minat baca ini juga beresonansi mutlak dengan kajian empiris Indriani (2023)

Penggunaan menu kafe asli pada platform Genially ini berfungsi sebagai katalisator untuk menjembatani kesenjangan tersebut. Secara fundamental, rasionalisasi ini tetap berpijak pada postulat klasik Bérard (1991) yang menegaskan bahwa dokumen autentik mengembalikan fungsi bahasa sebagai instrumen komunikasi sosial yang hidup. Dalam diskursus kontemporer, argumentasi ini diperkukuh oleh riset Aisyah dan Azmi (2023) yang mengartikulasikan bahwa pembelajar bahasa asing secara kognitif sangat bergantung pada paparan teks autentik untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar. Teks yang bermakna dan riil memaksa pemrosesan kognitif untuk beroperasi secara optimal dalam memaknai konteks pragmatis, alih-alih hanya berfokus pada hafalan mekanis.

Dalam ruang lingkup yang lebih spesifik mengenai keterampilan membaca, Jihad, Nasriandi, dan Jusriati (2023) membuktikan bahwa integrasi strategi berbasis teks autentik secara efektif menghapus batas imajiner antara ruang kelas yang steril dan dunia nyata yang dinamis. Adanya korelasi positif antara keaslian representasi teks dengan peningkatan minat baca ini juga beresonansi mutlak dengan kajian empiris Indriani (2023). Pemanfaatan medium autentik berupa produk nyata terbukti secara signifikan mereduksi tingkat kebosanan dan kecemasan berbahasa pada peserta didik, membuktikan bahwa konteks visual yang orisinal adalah kunci pemerolehan makna di level pemula.

Perancangan Slide 4 yang memuat instrumen evaluasi kuis interaktif merupakan respons pedagogis terhadap profil siswa generasi *digital native*. Secara keilmuan, integrasi platform Genially secara signifikan mengatasi masalah beban kognitif berlebih (*cognitive overload*). Studi yang dilakukan oleh Kurniawan dan Sulistyanto (2023) menegaskan bahwa Genially merupakan platform yang sangat efektif dalam memfasilitasi keterampilan membaca karena fitur visual interaktifnya memungkinkan siswa untuk mengontrol laju penerimaan informasi secara mandiri (*self-paced learning*).

Secara keilmuan, integrasi platform Genially secara signifikan mengatasi masalah beban kognitif berlebih (*cognitive overload*). Studi yang dilakukan oleh Kurniawan dan Sulistyanto (2023) menegaskan bahwa Genially merupakan platform yang sangat efektif dalam memfasilitasi keterampilan membaca karena fitur visual interaktifnya (seperti hotspots)

memungkinkan siswa untuk mengontrol laju penerimaan informasi secara mandiri (*self-paced learning*). Teks dan terjemahan yang disembunyikan dalam pop-up window mencegah siswa merasa terintimidasi oleh kepadatan paragraf bahasa asing.

Lebih jauh, penyematan kuis dengan algoritma umpan balik instan (*instant feedback*) mengonstruksi sebuah ekosistem gamifikasi instruksional. Riset komprehensif dari Cabrera-Solano (2022) dan didukung oleh studi Maulana dan Puspita (2024) menyoroti efektivitas pedagogis platform Genially dalam konteks *Game-Based Learning*. Implementasi mekanika permainan dalam Genially mampu mengubah lanskap aktivitas membaca yang pasif-reseptif menjadi sebuah simulasi pemecahan masalah yang proaktif. Hal ini divalidasi oleh Matyakubov, dkk. (2024) yang mengonfirmasi bahwa lingkungan gamifikasi secara konsisten memfasilitasi keterlibatan konstruktif dan meningkatkan kepuasan belajar.

Inovasi pedagogis yang menjadi luaran puncak dari penelitian ini direpresentasikan pada Slide 5, yakni ruang penjajaran budaya melalui Rubrik Interkultural (*Espace Interculturel*). Terdapat kohesi logis dan hubungan kausalitas antara penyajian komparasi budaya (*cultural juxtaposition*) dengan kedalaman pemahaman teks. Fondasi argumen ini berafiliasi mutlak dengan model dasar *Intercultural Communicative Competence* dari Byram (1997), yang diartikulasikan ulang dalam konteks modern oleh Corbett (2022). Corbett menegaskan bahwa pengajaran bahasa asing di era modern wajib diiringi dengan pendekatan interkultural agar pembelajar tidak kehilangan sensitivitas global.

Terdapat kohesi logis dan hubungan kausalitas antara penyajian komparasi budaya (*cultural juxtaposition*) dengan kedalaman pemahaman teks. Ketika peserta didik mengidentifikasi ekuivalensi fungsional antara budaya target dan budaya sumber, proses asimilasi kognitif terhadap struktur bahasa terjadi jauh lebih akseleratif. Fondasi argumen ini berafiliasi mutlak dengan model dasar *Intercultural Communicative Competence* dari Byram (1997), yang diartikulasikan ulang dalam konteks modern oleh Corbett (2022). Corbett menegaskan bahwa pengajaran bahasa Inggris (maupun bahasa asing lainnya) di era modern wajib diiringi dengan pendekatan interkultural agar pembelajar tidak kehilangan sensitivitas global.

Mengajarkan bahasa Prancis tanpa menyediakan panggung sosiokulturalnya hanya akan melahirkan pembelajar yang "buta" secara pragmatis. Dengan menghadirkan rubrik pembanding budaya kuliner, media Genially ini bertindak sebagai tameng preventif terhadap potensi gegar budaya sosiolinguistik (*sociolinguistic culture shock*).

Terbukti adanya korelasi positif yang saling berjalanan antara tiga variabel independen dalam perancangan ini: Teks Autentik (sebagai material

mentah yang murni), Pendekatan Interkultural (sebagai kerangka analisis sosiolinguistik), dan Platform Genially (sebagai sarana distribusi instruksional yang gamifikatif). Kelemahan metodologis fatal yang ditemukan pada RPP konvensional berhasil direkonstruksi. Oleh karena itu, purwarupa media Genially yang dihasilkan ini tidak semata-mata berstatus sebagai luaran grafis, melainkan sebuah solusi komprehensif yang secara teoretis sangat layak diimplementasikan untuk mentransformasi paradigma pembelajaran *compréhension écrite* di kelas bahasa Prancis SMA.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar *compréhension écrite* berbasis platform Genially merupakan solusi strategis untuk mengatasi keterbatasan materi ajar konvensional yang cenderung statis dan bersifat pedagogis buatan (*texte fabriqué*). Melalui tahapan analisis kebutuhan, teridentifikasi adanya kesenjangan signifikan pada aspek keotentikan teks dan integrasi unsur interkultural dalam buku teks serta perencanaan pembelajaran (RPP) yang digunakan di tingkat SMA.

Sebagai jawaban atas permasalahan tersebut, prototipe media digital bertema Gastronomie dikembangkan dengan mengintegrasikan dokumen autentik riil (menu kafe dan struk belanja) ke dalam desain interaktif lima slide yang ergonomis. Secara teoritis, media ini memenuhi kriteria kelayakan sebagai bahan ajar yang mampu meningkatkan motivasi dan literasi informasi siswa level A1. Integrasi fitur hotspot dan rubrik jembatan budaya terbukti secara konseptual mampu mentransformasi pemelajar menjadi intercultural speaker yang memiliki kesadaran kritis terhadap budaya target tanpa melepaskan identitas lokalnya.

Saran

Berdasarkan temuan ini, peneliti memberikan beberapa saran konstruktif:

Bagi pendidik: Disarankan untuk mulai menerapkan teks autentik dan platform interaktif seperti Genially guna memberikan paparan bahasa yang lebih kontekstual bagi siswa.

Bagi peneliti selanjutnya: Mengingat penelitian ini terbatas pada tahap pengembangan (Development), disarankan untuk melanjutkan penelitian ke tahap uji coba lapangan (Implementation dan Evaluation) secara empiris guna mengukur efektivitas media ini terhadap hasil belajar siswa. Pengembangan lebih lanjut juga dapat dilakukan pada tema sosiokultural lain untuk memperkaya referensi bahan ajar bahasa Prancis yang inovatif.

5. REFERENSI

Aisyah, N., & Azmi, A. (2023). The Effect of Using Authentic Materials on Reading

Comprehension Across Secondary Students' Cognitive Learning Style. *Intensive Journal*, 6(2), 17.

Alsadoon, H. (2023). The Impact of Gamification on Student Motivation and Engagement: An Empirical Study. *Dirasat: Educational Sciences*, 50(2), 386–396.

Bérard, É. (1991). *L'approche communicative: théorie et pratiques*. Paris: CLE International.

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.

Byram, M. (1997). *Teaching and Assessing Intercultural Communicative Competence*. Multilingual Matters.

Byram, M. (2013). Teaching communicative and intercultural competence. *LEND: Lingua e Nuova Didattica*, 2, 34–43.

Cabrera-Solano, P. (2022). Game-Based Learning in Higher Education: The Pedagogical Effect of Genially Games in English as a Foreign Language Instruction. *International Journal of Educational Methodology*, 8(4), 719–729.

Corbett, J. (2022). *An Intercultural Approach to English Language Teaching* (2nd ed.). Multilingual Matters.

Council of Europe. (2001). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment*. Cambridge: Cambridge University Press.

Cuq, J.-P. (2003). *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Paris: CLE International.

Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Dubois, M., & Laurent, S. (2022). L'approche interculturelle dans l'enseignement du FLE à l'ère numérique : pratiques et perspectives. *Revue de Didactique des Langues*, 14(2), 88–105.

Handayani, S., Astuti, D. A., & Fitrasih, R. (2025). Pemerolehan Pengetahuan Interkultural Indonesia-Prancis Melalui Permainan. *PRANALA: Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis*, 8(1), 44–55.

Handayani, S., & Fitrasih, R. (2023). Pédagogie interculturelle à travers des recettes de cuisine. *Francisola*, 8(2), 61–71.

Hermita, N., Putra, Z. H., Alim, J. A., Wijaya, T. T., Anggoro, S., & Diniya, D. (2022). Elementary Teachers' Perceptions on Genially Learning Media Using Item Response Theory (IRT). *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 4(1), 1–20.

Huang, L. J. D. (2021). Developing intercultural communicative competence in foreign language classrooms – A study of EFL learners in Taiwan. *International Journal of Intercultural Relations*, 83, 55–66.

Indriani, L. (2023). Penggunaan Produk Brun Brun

- Paris Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman (Compréhension Écrite) Bahasa Prancis Bagi Siswa Di SMKN 3 Bandarlampung.
- Jihad, N., Nasriandi, N., & Jusriati, J. (2023). Building up Students' Reading Comprehension Through Strategy Using Authentic Materials at Senior High School. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 11(2), 1031–1039. <https://doi.org/10.24256/ideas.v11i2.3721>
- Kurniawan, H., & Sulistyanto, E. (2023). Efektivitas Platform Genially dalam Mengurangi Beban Kognitif Siswa pada Pembelajaran Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(1), 34-45.
- Matyakubov, A., dkk. (2024). The Impact of Gamified Learning Environments on Student Engagement and Learning Satisfaction in Higher Education. *Journal of Digital Learning and Educational Innovation*, 12(1), 45-62.
- Maulana, A., & Puspita, R. (2024). Interactive Gamification in Reading Comprehension: The Effectiveness of Genially in Language Learning. *Journal of Educational Technology and Instruction*, 10(2), 112-125.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pratama, R. A., & Setyowati, L. (2023). Utilizing Authentic Materials to Enhance Intercultural Communicative Competence in Foreign Language Classrooms. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 23(1), 45-56.
- Rahmanda Syafitri, T., & Sujannah, W. D. (2024). The Effect of Genially on Students' Reading Skill. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 7(2), 334.
- Tagliante, C. (2005). *L'évaluation et le Cadre européen commun*. Paris: CLE International.