QOSIM : Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora
http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/qosim
Volume 4 Nomor 3, 2026
DOI: https://doi.org/10.61104/jq.v4i3.6555
e-ISSN 2987-713X
p-ISSN 3025-5163

Pengembangan E-book Cerita Bergambar Revolusi Prancis Sebagai Variasi Media Pembelajaran Histoire de France

Malfaliya Hafiza Fajriati[1], Mohamad Syaefudin[2]
Universitas Negeri Semarang, Indonesia[1-2]
Email Korespondensi: malfaliyapcy22@students.unnes.ac.id[1], m_syaefudin@mail.unnes.ac.id[2]

Article received: 22 Maret 2026, Review process: 11 April 2026
Article Accepted: 02 Mei 2026, Article published: 30 Mei 2026

ABSTRACT
This study is motivated by the use of digital learning media in the form of e-comics for the history of France, which still have limitations in presenting historical narratives in a coherent sequence. Therefore, a digital learning medium is needed that focuses more on delivering material in narrative form while still presenting historical illustrations. This study aims to develop an illustrated French Revolution story in the form of an e-book. The research employs Sugiyono's Research and Development method, which includes five stages: identifying potential and problems, collecting data, designing the product, validating the design, and revising the design. The developed media demonstrated an 87.5% validation score for media consistency and 97.5% for material validity. Therefore, it can be concluded that the illustrated e-book on the French Revolution is highly suitable for use in learning.
Keywords: *E-Book, Illustrated Story, Variation, Media, French Revolution.*

ABSTRAK
Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran digital berupa e-komik pada Histoire de France yang masih memiliki keterbatasan dalam penyajian narasi sejarah secara runtut. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran digital yang lebih berfokus pada penyampaian materi dalam bentuk narasi, namun tetap menampilkan visual gambar seperti komik. Penelitian ini berfokus pada pengembangan cerita bergambar Revolusi Prancis dalam bentuk e-book. Penelitian ini menerapkan metode Reseacrh and Development milik Sugiyono yang terdiri dari lima tahapan yaitu, potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain. Media yang dikembangkan menunjukkan kelayakan 87,5% untuk media sedangkan kelayakan materi sebesar 97,5%. Kesimpulannya, bahwa media e-book cerita bergambar Revolusi Prancis sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
Kata Kunci: *E-Book, Cerita Bergambar, Variasi, Media, Revolusi Prancis.*

PENDAHULUAN

Sejarah merupakan sebuah kejadian nyata yang berlangsung di masa lampau. Setiap peristiwa memiliki sifat unik karena hanya terjadi satu kali dan tidak bisa diulang persis sama. Sejarah juga memberikan gambaran tentang berbagai pengalaman dan peristiwa yang pernah dialami manusia di masa lalu (Hane, 2024).

Pembelajaran sejarah adalah suatu proses untuk memperoleh pengetahuan yang membahas tentang kehidupan manusia dan berbagai peristiwa yang terjadi di masa lampau (Syamsuridhawati & Bahri, 2025). Sebagai bagian dari pembelajaran sejarah, pembelajaran sejarah juga mengkaji berbagai bidang, seperti politik, budaya, sosial, dan ekonomi (Akbar, Nuzu, 2023). Melalui pembelajaran sejarah, generasi

Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0)

Copyright; Malfaliya Hafiza Fajriati[1], Mohamad Syaefudin[2]

muda dibimbing untuk menghargai warisan dan nilai-nilai luhur yang ditinggalkan para pendahulu, sekaligus memahami proses panjang yang telah dilalui bangsa dalam meraih kemerdekaan dan mempertahankan kedaulatan (Sumardin & Henri, 2024). Oleh karena itu, mempelajari sejarah menjadi penting karena berperan dalam membentuk pola pikir yang kritis, sikap reflektif, serta karakter yang berlandaskan pada pengalaman dan nilai-nilai masa lalu. Pemahaman tersebut juga berlaku dalam pembelajaran bahasa asing. Ketika mempelajari suatu bahasa, pembelajar tidak hanya berhadapan dengan kosakata dan tata bahasa, tetapi juga dengan latar sejarah yang membentuk bahasa itu sendiri. Oleh sebab itu, pembelajaran sejarah Prancis menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari studi bahasa Prancis. Dengan mempelajari sejarah Prancis, pembelajar dapat memahami perkembangan bahasa, dinamika sosial, serta peristiwa-peristiwa penting yang berperan dalam membentuk identitas bangsa Prancis. Pembelajar sejarah Prancis di Universitas Negeri Semarang pada Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, mempelajari materi mulai dari masa prasejarah hingga masa Prancis modern. Pembelajaran ini mengintergrasikan bahasa, budaya, dan sejarah agar mahasiswa memahami perkembangan sosial, budaya, dan politik Prancis dari masa ke masa. Berdasarkan penelitian awal yang diperoleh, materi Revolusi Prancis menjadi topik yang paling dianggap sulit oleh mahasiswa, dengan persentase sebesar 63%. Hal ini menunjukkan bahwa lebih dari setengah responden mengalami kesulitan untuk memahami materi tersebut.

Berdasarkan berbagai peristiwa sejarah modern, Revolusi Prancis menjadi salah satu peristiwa sejarah yang paling berpengaruh di dunia. Revolusi Prancis merupakan salah satu peristiwa paling terkenal dalam sejarah Prancis (Unida, 2022). Revolusi ini berlangsung sejak tahun 1789 hingga tahun 1799. Periode ini ditandai dengan runtuhnya rezim monarki, yang berpuncak pada eksekusi raja Louis XVI dan istrinya. Setelah ada ketidastabilan politik, Napoleon Bonaparte mengakhiri pemerintahan direktori dan kemudian mengangkat dirinya sebagai konsul pertama Prancis (Toruan, 2025). Peristiwa Revolusi Prancis ini bersifat kompleks dan memiliki banyak dimensi, dengan dampak yang bersifat positif maupun negatif (Trails, 2023). Dalam era pendidikan modern, pembelajaran sejarah belum sepenuhnya berjalan optimal. Sebagian pengajar masih menitikberatkan pembelajaran sejarah pada penyampaian materi saja, sehingga peserta didik kerap menganggap pelajaran sejarah membosankan (Maulidan & Tarunasena, 2024). Pendekatan pengajaran yang masih bersifat konvensional ini, belum sepenuhnya mampu membantu mahasiswa dalam memahami materi. Untuk mengatasi kelemahan tersebut, diperlukan variasi media pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan mahasiswa.

Variasi media pembelajaran merupakan pemanfaatan berbagai jenis media dengan bentuk yang berbeda-beda untuk menyampaikan materi pemebelajaran (RimahDani et al., 2023). Dalam pembelajaran sejarah, penggunaan media yang bervariasi diperlukan untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Oleh karena itu, pemanfaatan media digital digunakan untuk membantu pengajar dalam penyampaian materi agar lebih menarik dan mudah dipahami. Purnamasari et al (2024), merinci beberapa media pembelajaran sejarah meliputi media visual berupa peta, grafik, dan ilustrasi; media auditori seperti

Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0)

Copyright; Malfaliya Hafiza Fajriati[1], Mohamad Syaefudin[2]

rekaman suara dan video; serta media kinestetik seperti *role play* dan penggunaan alat peraga. Ada pula penggunaan multimedia interaktif yang menggabungkan unsur audio, visual, dan animasi, media pembelajaran digital berbasis aplikasi, teknologi Augmented Reality (AR), serta permainan atau game edukatif berbasis sejarah sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang mendukung keterlibatan dan pemahaman siswa. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan media digital dalam pembelajaran sejarah memberikan dampak positif. Farhan & Jauhari, (2024) dalam penelitiannya tentang pengembangan *e-book* materi Revolusi Prancis menunjukkan bahwa media tersebut valid dan layak digunakan serta mampu meningkatkan efektivitas dan kemandirian belajar. Oktafiyanto & Syaefudin (2025) mengembangkan media berbasis teknologi AR dalam pembelajaran sejarah Prancis dan membuktikan bahwa penggunaan teknologi interaktif dapat meningkatkan minat serta pemahaman pembelajar terhadap materi. Namun demikian, implementasi Augmented Reality dalam pembelajaran menghadapi berbagai keterbatasan. Tidak semua pendidik mampu menerapkannya dikarenakan keterbatasan kemampuan, fasilitas, akses internet, serta kekhawatiran terhadap dampaknya (Syamsudin & Chusna, 2022). Kondisi ini mendorong penggunaan media pembelajaran alternatif yang juga memberikan tampilan visual, lebih mudah diakses dan diterapkan dalam berbagai situasi pembelajaran.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang diterima secara luas adalah media komik digital. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran sejarah dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Gunawan & Sujarwo, 2022). Namun, media ini juga memiliki kelemahan, seperti terlalu mudah dibaca, didominasi oleh percakapan, serta penyampaian materi yang cenderung terlalu sederhana (Haqiqi & Permadi, 2022). Selain itu, komik menggunakan bahasa yang kurang tepat, serta adanya unsur kekerasan atau perilaku yang kurang pantas dalam isinya (Yuniati, 2018). Pentingnya penelitian ini berangkat dari kebutuhan variasi media pembelajaran sejarah guna membantu pembelajar memahami materi Revolusi Prancis secara mudah. Hal ini ditunjukkan oleh, belum tersedianya media pembelajaran berupa cerita bergambar berbasis *e-book* pada pembelajaran sejarah Prancis untuk materi Revolusi Prancis. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran digital yang tidak hanya menampilkan visual menarik seperti komik, tetapi juga mampu menyajikan materi melalui sebuah narasi secara lebih runtut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berupa *e-book* cerita bergambar pada materi Revolusi Prancis. Dengan demikian, pengembangan *e-book* cerita bergambar ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam memperkaya variasi media pembelajaran materi sejarah sejalan dengan perkembangan teknologi digital.

METODE

Penelitian ini menerapkan *Research and Development*. Metode R&D ini berfokus pada proses pengembangan yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu. Fokus utamanya adalah menghasilkan produk baru yang valid, baik

Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0)

Copyright; Malfaliya Hafiza Fajriati[1], Mohamad Syaefudin[2]

melalui penciptaan baru maupun modifikasi seperti modul, buku alat bantu, atau media pembelajaran. Proses penelitian ini mengikuti alur pengembangan Sugiyono (2023) yang terdiri dari: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain Produk, (4) Validasi desain, dan (5) Revisi desain.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket analisis kebutuhan, uji validasi ahli dan studi literatur. Angket analisis kebutuhan diberikan kepada 21 responden untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran. Angket validasi ahli diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian kelayakan yang mencakup aspek kesesuaian materi, kebahasaan, desain, ilustrasi, tekniks dan fungsional. Hasil penilaian validator digunakan sebagai tolak ukur produk media yang telah dikembangkan. Selanjutnya, temuan yang bersumber dari studi literatur digunakan sebagai acuan dasar dalam menyusun materi agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Analisis potensi dan masalah: Penelitian diawali dengan analisis kebutuhan unuk mengidentifikasi potensi dan permasalahan dalam pembelajaran sejarah Prancis. Pengumpulan data: Data dikumpulkan melalui studi literatur, untuk memperoleh informasi terkait materi yang dikembangkan. Desain produk: Merancang dan mengembangkan media pembelajaran *e-book* cerita bergambar menggunakan aplikasi fitur studio ajaib Canva. Pada tahap ini peneliti menyusun materi Revolusi Prancis menjadi sebuah narasi cerita. Selanjutnya, gambar dalam *e-book* didesain sesuai dengan narasi yang disajikan. Validasi desain: Produk yang dirancang kemudia dinilai oleh validator untuk mengetahui kelayakannya. Revisi desain: Saran dan komentar dari validator digunakan sebagai bahan dasar perbaikan untuk menyempurnakan produk.

Data primer dan sekunder digunakan dalam sumber data penelitian ini. Data primer diperoleh langsung dari responden melalui angket kebutuhan mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah *Histoire de France*. Data sekunder diperoleh melalui studi pustaka, yaitu dengan mengkaji buku Sejarah Prancis : Pergulatan Peradapan Dunia Biru (Syaefudin et al., 2020).

Hasil nilai validasi media dan materi yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Hasil validasi ahli diolah secara kuantitatif dengan cara menghitung skor kelayakan media yang dikembangkan. Penilaian dalam angket validasi menggunakan skala likert.

Tabel 1: Skala Likert

No	Kriteria	Skor
1.	Sangat Baik	4
2.	Baik	3
3.	Kurang	2
4.	Sangat Kurang	1

Selanjutnya, data yang diperoleh dikonversikan menjadi skor dan dihitung untuk memperoleh nilai persentase(%) dengan menggunakan rumus berdasarkan acuan dari Sugiyono (2023).

Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0)

Copyright; Malfaliya Hafiza Fajriati[1], Mohamad Syaefudin[2]

$$\text{Persentase} = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ skor\ ideal} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa *e-book* cerita bergambar Revolusi Prancis. Media ini dikembangkan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa yang mempelajari Histoire de France untuk mempermudah pemahaman isi didalamnya. Pengembangan *e-book* dilakukan melalui tahapan penelitian *Research and Development* (R&D), mulai dari analisis hasil potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, hingga revisi desain.

1. **Tahap Analisis Potensi dan Masalah**

Tahap pertama adalah mengidentifikasi potensi yang ada dan masalah dengan melakukan memberikan angket analisis kebutuhan terhadap mahasiswa. Hasil angket menunjukkan bahwa mahasiswa menganggap materi Revolusi Prancis sulit untuk dipahami. Kesulitan tersebut terutama terletak pada periode peristiwa yang panjang sehingga sulit untuk dipahami secara garis besarnya. Disamping itu, media pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi dan didominasi oleh bahan ajar berbasis teks dan video youtube, sehingga kurang membantu dalam menvisualisasikan peristiwa sejarah. Disamping permasalahan tersebut terdapat potensi yang dapat dikembangkan, yaitu adanya kebutuhan dan ketertarikan mahasiswa terhadap media pembelajaran digital yang berbasis visual. Berikut diagram lingkaran hasil angket analisis potensi dan masalah:

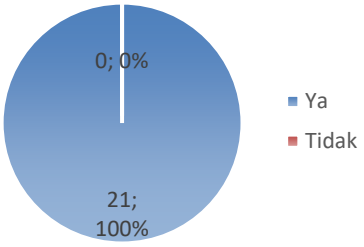


Diagram 1: Keikutsertaan Mata Kuliah Histoire de France

Berdasarkan hasil diagram lingkaran diatas, dapat disimpulkan bahwa, 100% responden telah mengikut mata kuliah *Histoire de France*. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh data diperoleh langsung dari mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis yang telah menempuh mata kuliah tersebut.

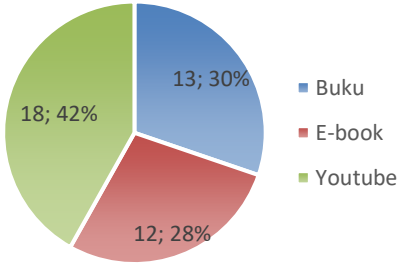


Diagram 2: Jenis Media Pembelajaran yang Digunakan

Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0)

Copyright; Malfaliya Hafiza Fajriati[1], Mohamad Syaefudin[2]

Media pembelajaran yang paling banyak digunakan adalah youtube (18%), diikuti oleh *e-book* (28%%). Data ini menunjukkan bahwa media audio-visual sudah dimanfaatkan, namun media berbasis teks masih cukup dominan digunakan.

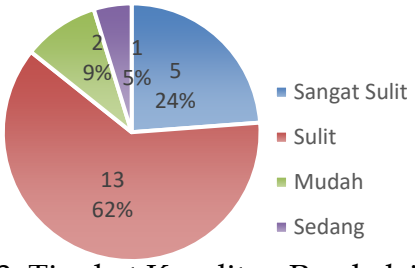


Diagram 3: Tingkat Kesulitan Pembelajaran

Sebanyak 62% responden menyatakan bahwa materi sejarah Prancis tergolong sulitt, dan 24% menyatakan sangat sulit, Hal ini menunjukkan bahwa pemahamam mahasiswa terhadap materi masih belum optimal.

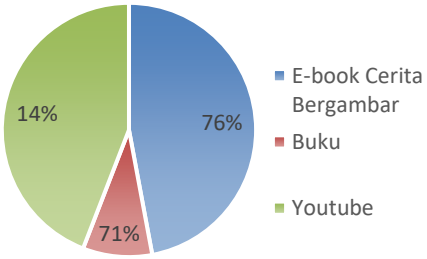


Diagram 4: Jenis Media Pembejaran yang Menarik

Sebanyak 76% responden memilih *e-book* cerita bergambar sebagai media pembelajaran yang menarik, disusul oleh youtube sebanyak 71%. Data ini menunjukkan bahwa mahasiswa lebih menyukai media yang bersifat visual dibandingkan dengan teks biasa.

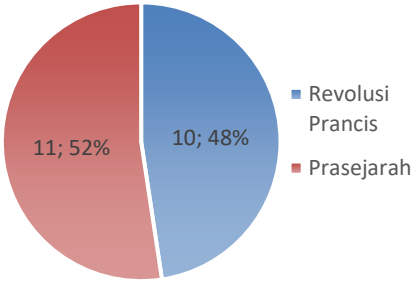


Diagram 5: Materi Sejarah yang Sulit

Materi Revolusi Prancis terpilih menjadi materi yang paling dianggap sulit oleh mahasiswa dengan persentase 52%. Sedangkan, 48% responden memilih materi prasejarah. Hal ini menunjukkan bahwa materi Revolusi Prancis masih menjadi kendala utama dalam pembelajaran.

Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0)

Copyright; Malfaliya Hafiza Fajriati[1], Mohamad Syaefudin[2]

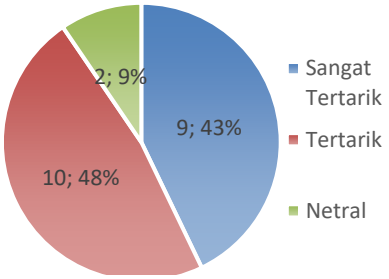


Diagram 6: Ketertarikan *E-book* Cerita Bergambar

Sebanyak 43% responden menyatakan sangat tertarik dan 48% tertarik terhadap pengembangan *e-book* cerita bergambar sebagai variasi media pembelajaran. Dengan demikian, sekitar 91% responden memberikan respon positif terhadap inovasi media tersebut.

2. Tahap Pengumpulan Data

Selain melalui angket, pengumpulan data dalam penelitian ini juga dilakukan melalui studi pustaka. Studi pustaka bertujuan untuk memperoleh materi yang relevan dengan pengembangan *e-book* cerita bergambar

Berdasarkan hasil studi pustaka, materi Revolusi Prancis disusun dalam bentuk narasi cerita kronologis. Peneliti menggunakan bahasa sederhana, ringkas, dan minim teks agar mahasiswa mudah memahami isi dari materi tersebut. Sebagai gambaran implementasi dari pengumpulan data, berikut disajikan beberapa cuplikan bab yang terdapat didalam produk.

Tabel 1: Cuplikan Materi Revolusi Prancis

Bab	Narasi	Keterangan
1.	Pada akhir abad ke-18 Prancis adalah negara besar dengan raja yang sangat berkuasa. Raja Louis XVI memerintah dengan sistem monarki absolut, artinya semua keputusan ada ditangan raja.	Raja Louis XVI berada di depan istana.
2.	Pada akhir abad ke-18, Prancis adalah negara besar dengan raja yang sangat berkuasa. Raja Louis XVI memerintah dengan sistem monarki absolut, artinya semua keputusan ada di tangan raja	Kapal perang dengan bendera amerika yang berkibar, lalu dibawah terdapat beberapa rakyat Prancis.

3. Tahap Desain Produk

Pada tahap ini, peneliti mulai membuat produk berdasarkan narasi yang telah dibuat sebelumnya. Hal ini dilakukan setelah analisis kebutuhan dan studi literatur dilaksanakan. Berikut tahapan dalam desain produk.

Perancangan Konsep Produk

Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0)

Copyright; Malfaliya Hafiza Fajriati[1], Mohamad Syaefudin[2]

Produk yang dikembangkan berbentuk *e-book* yang menggunakan gambar ilustrasi visual. Konsep utama *e-book* ini adalah menyajikan materi Revolusi Prancis dalam bentuk narasi cerita kronologis yang runtut dan ringkas, sehingga memudahkan mahasiswa dalam memahami alur peristiwa materi ini.

Materi disusun berdasarkan hasil kajian literatur terhadap buku sejarah Prancis, kemudian dirangkum dan disajikan dengan bahasa yang lebih sederhana.Pada tahap ini, peneliti menentukan konsep visual, tata letak halaman, tipografi, serta komposisi antara teks dan gambar.

Penyusunan Narasi Cerita

Alur cerita ini disusun kedalam 17 bab yang mempresentasikan tahapan perkembangan Revolusi Prancis secara bertahap dari fase awal hingga fase akhir. Berikut merupakan 17 bab pembagian subjudul dalam *e-book* cerita bergambar.

Tabel 2: Struktur Subjudul Revolusi Prancis

Bab	Judul Bab
1.	Latar Belakang dan Penyebab Revolusi
2.	Awal Mula Revolusi.
3.	Penyerbuan Bastille.
4.	Penghapusan Feodalisme.
5.	Deklarasi Hak Asasi Manusia.
6.	Hak Asasi Perempuan dan Budak
7.	Revolusi Gereja
8.	Malam Pelarian Raja
9.	Majelis Legislatif dan Krisis Monarki
10.	Krisis dan Pemberontakan Musim Panas 1792
11.	Konvensi Nasional dan Awal Republik
12.	Eksekusi Raja Louis XVI
13.	Pemerintahan Teror
14.	Perselisihan Girondin dan Jacobin
15.	Ketika Kelas Bawah Tak Lagi Didengar
16.	Pemerintahan Direktori
17.	Kudeta 18 Fructidor V dan Berakhirnya Revolusi Prancis

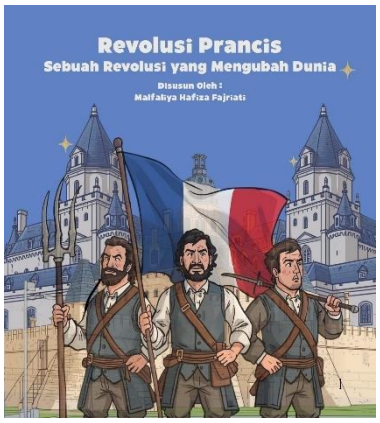
Dengan pembagian menjadi 17 bab tersebut, alur cerita tidak hanya tersusun secara kronologis, tetapi juga terstruktur secara tematis. Hal ini memungkinkan mahasiswa memahami Revolusi Prancis sebagai proses historis yang berkembang secara berkesninambungan. Struktur ini juga mendukung fungsi *e-book* sebagai media pembelajaran yang memudahkan pembelajar dalam memahami kronologi sejarah secara utuh dan kontekstual.

Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0)

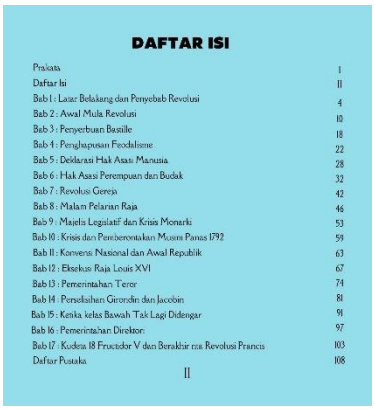
Copyright; Malfaliya Hafiza Fajriati[1], Mohamad Syaefudin[2]

Hasil Desain Produk

Pada tahap ini, peneliti memanfaatkan fitur studio ajaib untuk mendesain ilustrasi dan tata letak *e-book* cerita bergambar menggunakan aplikasi Canva sebagai alat bantu. Canva dipilih karena menyediakan berbagai template *e-book*, elemen ilustrasi, pembuatan gambar otomatis, pilihan font, serta fitur desain lainnya. Berikut hasil dari desain produk.

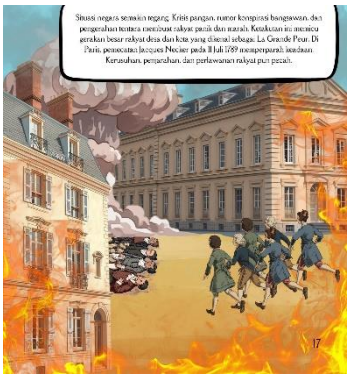


Gambar 4: Tampilan sampul depan



Gambar 1: Tampilan Daftar Isi

Gambar 2: Tampilan Materi Bab 2



Gambar 3: Tampilan Materi Bab 4

4. Tahap Validasi Desain

Validasi desain telah dilakukan pada tanggal 25 maret 2026, oleh Dr. Dra. Diah Vitri Widayanti, DEA. selaku dosen Pendidikan Bahasa Prancis. Penilaian tersebut bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berupa *e-book* cerita bergambar Revolusi Prancis sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah memperoleh hasil penilaian, total skor dalam bentuk persentase, tingkat kelayakan produk dapat ditentukan melalui interpretasi berdasarkan skor yang dihasilkan.

Tabel 3: Deskripsi Kelayakan Produk

No	Skor	Kriteria
1.	80-100	Sangat Layak
2.	60-80	Layak

Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0)

Copyright; Malfaliya Hafiza Fajriati[1], Mohamad Syaefudin[2]

3.	40-60	Cukup Layak
4.	20-40	Kurang Layak
5.	0-10	Tidak Layak

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi atau pengujian oleh ahli media dilaksanakan sebagai bentuk penilaian kelayakan *e-book* cerita bergambar. Berikut tabel hasil penilaian yang telah dilakukan.

No	Indikator Penilaian	Skor
1.	Desain cover menarik dan sesuai dengan tema produk.	4
2.	Tata letak desain rapi dan menarik.	4
3.	Pemilihan warna harmonis dan nyaman dilihat.	4
4.	Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca.	3
5.	Tampilan keseluruhan *e-book* cergam menarik.	4
6.	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi.	3
7.	Kejelasan gambar.	3
8.	Ilustrasi membantu peristiwa.	3
9.	Proporsi gambar dan teks.	4
10.	Media ini mudah diakses dimana saja.	3
11.	Media ini mudah digunakan.	3
12.	Media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.	4
	Total Skor	**42**

$$\text{Persentase} = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ skor\ ideal} \times 100$$
$$= \frac{42}{48} \times 100$$
$$= 87{,}5\%$$

Mengacu pada hasil validasi media diatas, Dr. Dra. Diah Vitri Widayanti, DEA. sebagai ahli media memberikan penilaian sebesar 87,5% terhadap desain produk media *e-book* cerita bergambar ini. Penilaian tersebut memenuhi skor dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Validasi Ahli Materi

Tujuan dari dilakukannya validasi ahli materi adalah agar kualitas dan kelayakan isi materi dalam produk layak untuk digunakan. Berikut tabel hasil penilaian yang telah dilakukan

No	Indikator Penilaian	Skor

Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0)

Copyright; Malfaliya Hafiza Fajriati[1], Mohamad Syaefudin[2]

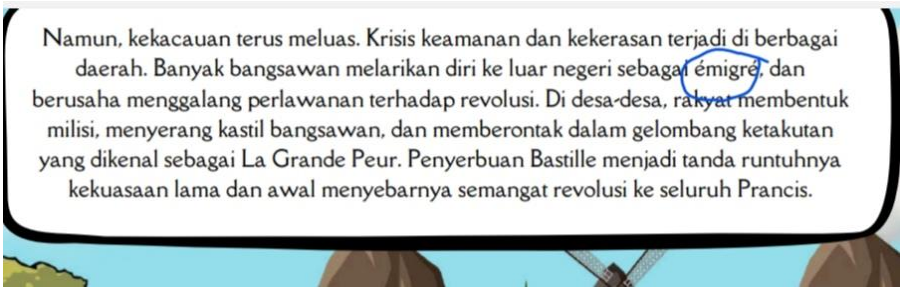
1.	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran mata kuliah *Histoire de France.*	4
2.	Materi sesuai dengan tema Revolusi Prancis.	4
3.	Materi relevan dengan kebutuhan mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis.	4
4.	Materi tidak menyimpang dari ruang lingkup pembahasan.	4
5.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami.	3
6.	Kalimat disusun secara jelas dan efektif.	4
7.	Narasi cerita runtut dan mudah dipahami.	4
8.	Materi disajikan secara sistematis dan terstruktur.	4
9.	Alur cerita membantu mahasiswa dalam memahami urutan kronologi Revolusi Prancis	4
10.	Penyajian materi menarik.	4
	Total Skor	**39**

$$\text{Persentase} = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ skor\ ideal} \times 100$$
$$= \frac{39}{40} \times 100$$
$$= 97{,}5\%$$

Berdasarkan tabel diatas, Dr. Dra. Diah Vitri Widayanti, DEA. selaku ahli materi memberikan penilaian sebesar 97,5% terhadap materi revolusi Prancis dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan dan disajikan oleh peneliti sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Adapun masukan dan saran dari ahli materi akan dijadikan dasar dalam tahap revisi desain.

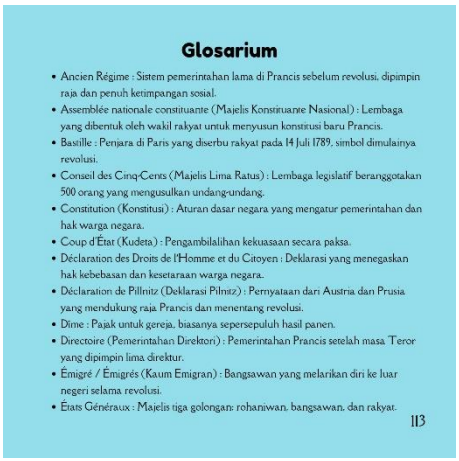
5. Tahap Revisi Desain

Tahap revisi desain dilakukan sebagai tindak lanjut dari validasi produk yang dilakukan oleh validator. Revisi desain bertujuan untuk menyempurnakan produk ini agar lebih layak digunakan dan sesuai dengan masukan ahli.



Gambar 5: Tampilan Sebelum Revisi

Copyright; Malfaliya Hafiza Fajriati[1], Mohamad Syaefudin[2]



Peneliti memperbaiki penggunaan istilah-istilah yang dianggap sulit dipahami oleh mahasiswa dengan menambahkan glosarium pada bagian akhir *e-book*. Glosarium tersebut berisi penjelasan mengenai istilah-istilah penting yang berkaitan dengan Revolusi Prancis. Penambahan glosarium bertujuan untuk membantu mahasiswa memahami makna istilah tanpa harus mencari penjelasan dari sumber lain, sehingga proses membaca dan memahami materi menjadi lebih efektif.

Pembahasan

Prosedur pengembangan media pembelajaran ini mengikuti metode *Reseacrh and Development* menurut Sugiyono, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain.

Tahap Potensi dan Masalah

Pada tahap analisis potensi dan masalah, hasil angket analisis kebutuhan menunjukkan 63% mahasiswa merasa kesulitan dengan materi Revolusi Prancis. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah Prancis memerlukan media belajar yang tidak hanya menyampaikan informasi dalam bentuk teks, tetapi juga mampu mendukung pembelajar dalam memahami hubungan antarperistiwa secara runtut. Penggunaan bahan ajar yang masih didominasi oleh buku dan *e-book* berbasis teks menyebabkan mahasiswa kesulitan membangun visualisasi terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menggabungkan narasi sejarah secara runtut dan kronologis dengan visual gambar, agar materi Revolusi Prancis dapat dipahami dengan lebih mudah. Media visual berperan penting guna membantu pemahaman materi karena mampu menyajikan gambaran konkret yang mudah diterima melalui indera penglihatan (Imeldasari et al., 2025).

Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data, peneliti mengumpulkan materi Revolusi Prancis berdasarkan RPS dan buku Sejarah Prancis. Materi yang telah dikumpulkan kemudian disusun kembali ke dalam bentuk narasi cerita yang lebih sederhana dan runtut agar mudah dipahami. Penyusunan materi secara kronologis menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah akan lebih efektif apabila materi disajikan secara

Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0)

Copyright; Malfaliya Hafiza Fajriati[1], Mohamad Syaefudin[2]

terstruktur dan tidak hanya berupa kumpulan fakta sejarah. Selain itu, penyajian materi dalam bentuk narasi juga mendukung pemahaman berpikir historis secara lebih kontekstual (Pangestu et al., 2026). Hal ini menunjukkan bahwa penyajian materi dalam bentuk narasi membantu pembelajar memahami hubungan sebab akibat dari setiap peristiwa Revolusi Prancis.

Tahap Desain Produk

Pada tahap desain produk, peneliti menyusun narasi cerita berdasarkan materi Revolusi Prancis yang telah dikumpulkan sebelumnya. Materi disusun menjadi 17 bab yang menceritakan peristiwa Revolusi Prancis secara runtut, dimulai dari latar belakang terjadinya revolusi hingga berakhirnya Revolusi Prancis. Setelah penyusunan narasi selesai, peneliti mulai merancang desain produk *e-book*. Langkah awal yang dilakukan yaitu menentukan ukuran halaman *e-book* sebesar 8 inch x 8 inch. Selanjutnya, peneliti menyusun tata letak dengan menempatkan elemen ilustrasi dan teks sesuai dengan isi narasi pada setiap bab. Setiap halaman dirancang dengan memperhatikan keseimbangan antara visual gambar dan teks agar keduanya dapat saling mendukung dalam penyampaian materi sejarah. Ilustrasi disesuaikan dengan peristiwa yang dibahas pada masing-masing bab. Dalam tata letak desain, komposisi gambar, serta penyajian visual dalam pengembangan produk ini terinspirasi dari buku *Histoire de France Cours Élemantaire et Moyen* (Bonafacio & Maréchal, 1970) dan *Encylopedia French Revolution* (Britannica, 2026). Kedua sumber tersebut memberikan gambaran dan referensi bagi peneliti dalam mendesain gambarnya. Melalui acuan tersebut, peneliti dapat mengembangkan desain produknya sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Setelah seluruh tujuh belas bab selesai dirancang, file kemudian diekspor dalam format PDF, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajan digital cerita bergambar berupa *e-book*.

Penggunaan ilustrasi bertujuan untuk membantu pembelajar memvisualisasikan peristiwa sejarah yang dipelajari sehingga materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, kombinasi gambar dan teks juga membantu mengurangi kesan monoton pada pembelajaran sejarah yang umumnya didominasi oleh bacaan panjang. Pengembangan desain visual dalam media pembelajaran menunjukkan bahwa unsur ilustrasi memiliki peran penting dalam meningkatkan perhatian dan minat belajar mahasiswa. Dalam kegiatan pembelajaran, pemanfaatan media visual berupa gambar terbukti mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar secara lebih efektif (Salam & Sholehuddin, 2025). Salah satu manfaatnya yaitu, dapat membantu pembelajar dalam mempercepat pemahaman terhadap materi pembelajaran, khususnya dalam memahami konsep-konsep abstrak yang sulit dijelaskan hanya melalui kata-kata (Handayani, 2023).

Tahap Validasi Desain

Pada tahap ini, media yang dikembangkan dinilai oleh validator untuk memastikan tingkat kelayakan produk sebelum diterapkan dalam proses belajar mengajar. Validasi materi dan media dilakukan pada aspek isi materi, kebahasaan,

Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0)

Copyright; Malfaliya Hafiza Fajriati[1], Mohamad Syaefudin[2]

penyajian, tampilan visual, dan kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran. Kelayakan isi materi pada media ini dinyatakan pada kategori sangat layak dengan persentase sebesar 97.5%. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa isi materi Revolusi Prancis telah memenuhi standar dalam pembelajaran Histoire de France, materi tersusun secara runtut, dan mudah dipahami.

Hasil penilaian kelayakan materi pembelajaran *e-book* cerita bergambar Revolusi Prancis ini juga selaras dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Farhan & Jauhari, (2024). Hasil validasi ahli materi pada penelitian tersebut menunjukkan persentase sebesar 86% dengan kategori sangat layak. Perbandingan tersebut menunjukkan bahwa kedua penelitian sama-sama menghasilkan materi yang layak digunakan, namun media yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki tingkat kelayakan materi yang lebih tinggi sehingga menunjukkan adanya peningkatan kualitas pada aspek materi.

Sementara itu, penilaian validasi ahli media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 87,5% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa tampilan visual, ilustrasi, tata letak, dan desain *e-book* sudah menarik serta sesuai digunakan sebagai media pembelajaran digital. Namun, validator tetap memberikan beberapa saran perbaikan pada aspek ilustrasi, tata letak, dan penggunaan istilah agar media menjadi lebih optimal. Proses validasi ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran memerlukan evaluasi sebelum digunakan agar kualitas produk menjadi lebih baik.

Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran *e-book* cerita bergambar Revolusi Prancis ini juga selaras dengan penelitian oleh Asi & Fauzi, (2023). Penelitian tersebut sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbentuk *e-book* bergambar yang memadukan unsur visual dan narasi untuk membantu proses pembelajaran. Perbedaannya terletak pada materi yang dikembangkan, dimana penelitian Asi berfokus pada cerita rakyat berbahasa Inggris dalam pembelajaran teks naratif, sedangkan penelitian ini berfokus pada materi Revolusi Prancis dalam mata kuliah *Histoire de France.*

Tahap Revisi Desain

Pada tahap revisi desain, peneliti melakukan perbaikan produk berdasarkan saran dari ahli materi dan media, agar media pembelajaran ini lebih relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Perbaikan pertama dilakukan pada aspek kebahasaan, seperti memperbaiki kesalahan pengetikan, penggunaan tanda baca, serta mengubah subjudul materi dari Kudeta 18 Fructidor menjadi Kudeta 18 Brumaire agar sesuai dengan fakta sejarah. Selanjutnya, peneliti menambahkan glosarium yang berisi penjelasan istilah-istilah sulit dalam materi Revolusi Prancis untuk membantu mahasiswa memahami isi materi dengan lebih mudah. Pada aspek ilustrasi, peneliti merevisi beberapa gambar yang sebelumnya lebih banyak menampilkan tentara menjadi representasi rakyat agar sesuai dengan peristiwa sejarah yang digambarkan. Selain itu, peneliti juga menambahkan halaman berisi tokoh-tokoh penting dalam Revolusi Prancis serta *timeline* atau urutan peristiwa untuk membantu mahasiswa memahami urutan peristiwa secara lebih runtut dan kronologis.

Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0)

Copyright; Malfaliya Hafiza Fajriati[1], Mohamad Syaefudin[2]

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran *e-book* cerita bergambar pada materi Revolusi Prancis. Prose engembangan media diawali dengan identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini memperoleh nilai kelayakan media sebesar 87,5% dan nilai kelayakan materi sebesar 97,5% dengan kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Kesimpulan penelitian ini menegaskan, bahwa *e-book* cerita bergambar memiliki potensi dalam mendukung pembelajaran sejarah agar lebih bervariasi dan tidak monoton. Namun penelitian ini belum melakukan uji keefektifan produk terhadap hasil belajar pembelajar, sehingga penggunaan media masih terbatas pada kelayakan produk. Dengan demikian, penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji keefektifan media ini. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat dapat menambahkan fitur interaktif lainnya, agar media belajar berbantuan teknologi digital menjadi lebih inovatif dan berhasil dalam mendukung proses belajar.

DAFTAR RUJUKAN

Akbar, Nuzu, C. (2023). Pentingnya Pendidikan Sejarah Guna Memperkuat Identitas Nasional Bangsa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *3*(3), 2541–7207.

Asi, N., & Fauzi, I. (2023). Pengembangan eBook Bergambar Cerita Rakyat Berbahasa Inggris untuk Mendukung Pembelajaran Teks Naratif Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, *12*(1), 61–81. https://doi.org/10.31571/bahasa.v12i1.5487

Bonafacio, A., & Maréchal, P. (1970). *Histoire de France Cours Élemantaire et Moyen*.

Britannica, E. (2026, January 16). *French Revolution*. Encyclopedia Britannica. https://www.britannica.com/event/French-Revolution/The-new-regime

Farhan, M., & Jauhari, N. (2024). *Pengembangan bahan ajar electronic historical revolution book (E-HIROBO) berbasis Heyzine materi Revolusi Prancis untuk kelas XI IPS SMA Nasional Malang*.

Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). *Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. *6*(1).

Handayani, R. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. In *JSES: Jurnal Sultra Elementary School* (Vol. 4, Issue 2).

Hane, A. R. (2024). Peristiwa Sejarah Dalam Memamhami Konsep Ruang Dan Waktu Aristoteles. *Human Narratives*, *6*(1). https://doi.org/10.30998/hnr.v6i1.1913

Haqiqi, N., & Permadi, B. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I Di Mi The Noor. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, *2*(1), 164–172. https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.274

Imeldasari, Salentina, T. U., & Yani, F. (2025). Pemanfaatan Media Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah*

Copyright; Malfaliya Hafiza Fajriati[1], Mohamad Syaefudin[2]

Penelitian Mahasiswa, *3*.

Maulidan, A. C., & Tarunasena. (2024). Peranan Pembelajaran Sejarah Sebagai Upaya Membentuk Karakter Peserta DidikPada Kurikulum Merdeka. *Visi Sosial Humaniora (VSH)*, *5*(1).

Oktafiyanto, M. S., & Syaefudin, M. (2025). Pengembangan Kartu AR (Augmented Reality) Sejarah Prancis (KARCIS) Sebagai Variasi Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Histoire de France. *Bookchapter Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 66–80. https://doi.org/10.15294/bsb.v1i1.403

Pangestu, R., Zakira, M. Z., Putri, H. M., Syarifuddin, S., & Oktapiani, R. (2026). Implementasi Digital Storytelling sebagai Inovasi Pembelajaran Sejarah dalam Menstimulasi Kemampuan Interpretasi dan Analisis Kritis. *RISOMA : Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, *4*(2), 226–238. https://doi.org/10.62383/risoma.v4i2.1607

Purnamasari, I., Aulia, T., Wisabla, N., Khalizah, N., & Ndururu, S. (2024). Jenis - Jenis Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, *8*(12), 2246–6111.

RimahDani, D. E., Shaleh, S., & Nurlaeli, N. (2023). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *7*(1), 372. https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829

Salam, S. D., & Sholehuddin. (2025). Penggunaan Media Gambar Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Materi Sumber Daya Alam pada Siswa Kelas V SDN Bambu Apus 01. https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (5th ed.). Alfabeta. www.cvalfabeta.com

Sumardin, O., & Henri. (2024). Pentingnya Pendidikan Sejarah Dalam Pembentukan IdentitasBangsa. *Desember*, *2*, 27–33.

Syaefudin, M., Pudjitriherwanti, A., & Asikin, S. (2020). *Sejarah Prancis Pergulatan Peradaban Benua Biru*. Penerbit Samudra Biru.

Syamsudin, A. S., & Chusna, C. (2022). Dilemma Between The Use Of Augmented Reality And The Influence Of Work In Learning. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, *6*(1), 43–51.

Syamsuridhawati, & Bahri. (2025). Pendekatan Pembelajaran Dalam Mata Pelajaran SejarahPada Kurikulum Merdeka. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, *4*(2). https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jupenji

Toruan, R. C. (2025, July 15). *Menguak Revolusi Prancis: Latar Belakang hingga Efeknya*. Tempo. https://www.tempo.co/internasional/menguak-revolusi-prancis-latar-belakang-hingga-efeknya-2005715

Trails, T. (2023, May 15). *French Revolution: The Untold Dark Side Of History*. Medium. https://medium.com/illumination/french-revolution-the-untold-side-of-history-94d9d24263f5

Yuniati, E. (2018). *Kelemahan Media Komik*. http://eprints.umg.ac.id/747/2/BAB II.pdf

Lisensi: Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License (CC BY SA 4.0)

Copyright; Malfaliya Hafiza Fajriati[1], Mohamad Syaefudin[2]