

## Analisis Materi Bahasa Prancis Perhotelan dan Restorasi pada Laman *LingoHut* untuk Mata Kuliah Français de l'Hôtellerie et de la Restauration

Azilia Sawitri<sup>1</sup>, Iim Siti Karimah<sup>2</sup> Yadi Mulyadi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Pendidikan Indonesia

Email correspondensi: [sawitriazilia@gmail.com](mailto:sawitriazilia@gmail.com)

### Article Info

#### Article history:

Received : 20 Agust 2025

Revised : 22 Agust 2025

Accepted : 24 Agust 2025

#### keywords:

*LingoHut, Français de l'Hôtellerie et de la Restauration, Multimedia Learning Theory*

### ABSTRACT

*This study aims to evaluate the suitability of the LingoHut language learning website as a self-learning medium for students of Français de l'Hôtellerie et de la Restauration. This is motivated by the need for verified learning media, given that popular websites may not necessarily meet professional standards. This study uses a qualitative descriptive method with a two-layer content analysis design. The research data source is the LingoHut website, while data collection techniques were conducted through observation and documentation of the available content and features. Data analysis was carried out systematically. First, the website content was mapped against the DFP (Diplôme de Français Professionnel) Tourism-Hospitality-Catering competency standards to assess the scope of the material. Second, the website's presentation design was analyzed for its alignment with the principles of Mayer's Multimedia Learning Theory, particularly regarding cognitive efficiency. The results of the study indicate that LingoHut's content support is partial, limited to basic vocabulary enrichment, and thus does not cover all the required competencies. The multimedia design has positive potential in terms of user control (Segmentation Principle), but is limited in cognitive efficiency due to violating the Redundancy Principle. As data validation, these findings confirm that LingoHut has potential as a supplementary medium but is insufficient as the primary learning source to achieve comprehensive French language competencies in the hospitality and restaurant industry.*

### PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran bahasa asing menjadi semakin penting dan relevan. Kemajuan teknologi informasi telah menghadirkan berbagai media pembelajaran daring yang inovatif, salah satunya berupa situs pembelajaran bahasa yang dinilai mampu mendukung proses belajar yang lebih fleksibel, interaktif, dan mudah diakses kapan pun serta di mana pun (Gani et al., 2024). Media pembelajaran merupakan alat yang dapat merangsang pikiran dan minat peserta didik, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif (Heinich et al., 2002; Tafonao, 2018; Wulandari et al., 2023; Mustaqim, 2016). Salah satu platform yang menyediakan pembelajaran bahasa secara daring adalah *LingoHut*. Situs ini menawarkan pembelajaran kosakata dalam lebih dari 50 bahasa, termasuk bahasa Prancis, dengan fitur utama seperti audio dari penutur asli dan pengulangan visual-audio. Dalam konteks mata kuliah *Français*

*de l'Hôtellerie et de la Restauration*, penguasaan kosakata menjadi langkah awal yang fundamental bagi mahasiswa yang dipersiapkan untuk berkomunikasi dalam konteks profesional.

Permasalahan yang muncul adalah adanya kesenjangan antara kebutuhan mahasiswa *Français de l'Hôtellerie et de la Restauration* akan media pembelajaran mandiri yang efektif dengan ketidakpastian mengenai kualitas platform yang tersedia. Mahasiswa membutuhkan sumber belajar tambahan untuk menguasai kosakata esensial di luar jam perkuliahan, dan situs seperti *LingoHut* yang gratis dan interaktif tampak menjadi solusi yang menjanjikan. Namun, muncul dua pertanyaan krusial yang belum terjawab. Pertama, belum ada analisis yang memastikan apakah konten materi di *LingoHut* yang bersifat umum ini benar-benar selaras dengan kebutuhan spesifik dan standar kompetensi internasional untuk bidang perhotelan dan restorasi. Kedua, dan yang lebih penting, belum diketahui apakah desain penyajian multimedia pada situs tersebut benar-benar mendukung proses belajar secara pedagogis atau justru berpotensi menambah beban kognitif mahasiswa.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji pemanfaatan situs pembelajaran daring untuk mata kuliah FOS. Penelitian Wulansari (2019) menganalisis laman *metiers-hotel-resto.fr* menyimpulkan bahwa situs tersebut lebih berfungsi sebagai sumber informasi umum daripada media pembelajaran yang komunikatif dan kontekstual. Selain itu, penelitian relevan lainnya juga menemukan bahwa laman [www.lepointdufle.net](http://www.lepointdufle.net) memiliki materi yang cukup relevan secara tematik untuk mendukung pembelajaran *Français de l'Hôtellerie et de la Restauration* secara mandiri (Adiani, Karimah, & Amalia, 2024). Adapun dari sisi analisis fitur, penelitian seperti oleh Pebriana et al., (2023) menunjukkan bahwa fitur interaktif seperti kuis pada aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Meskipun penelitian-penelitian sebelumnya telah mengevaluasi relevansi konten pada berbagai situs, belum ada analisis yang secara spesifik mengkaji desain penyajian multimedia pada situs *LingoHut*, yang memiliki pendekatan berbeda dengan fokus pada repetisi audio-visual. Celah inilah yang menjadi justifikasi utama mengapa penelitian ini sangat penting untuk dilakukan. Alasannya, tanpa adanya analisis desain, mahasiswa dan pengajar hanya bisa menilai sebuah media dari "permukaannya" saja, yaitu ketersediaan konten. Mereka tidak memiliki dasar untuk mengetahui apakah cara penyajian materi di Laman *LingoHut* benar-benar dirancang untuk memfasilitasi proses belajar atau justru berpotensi menghambatnya karena tidak selaras dengan prinsip-prinsip kognitif.

Melihat permasalahan tersebut dan celah dari penelitian sebelumnya, maka penelitian ini menjadi krusial untuk memberikan evaluasi yang lebih holistik. Penelitian ini tidak hanya akan mengisi kekosongan dalam literatur, tetapi juga akan memberikan panduan praktis bagi para pengguna akhir. Hasilnya akan membantu mahasiswa dalam memilih dan memanfaatkan media secara lebih strategis, serta membekali pengajar dengan dasar yang kuat untuk memberikan rekomendasi yang terinformasi. Oleh karena itu, untuk menganalisis situs *LingoHut* secara mendalam, penelitian ini tidak hanya akan mengkaji kesesuaian kontennya dengan standar kompetensi *Diplôme de Français Professionnel Tourisme-Hôtellerie-Restaurant* dari CCIP (*Chambre de Commerce et d'Industrie de Paris*), tetapi juga akan menggunakan Teori Pembelajaran Multimedia dari Richard E. Mayer sebagai kerangka kerja utama untuk menganalisis keselarasan desain penyajian materinya dengan prinsip-prinsip kognitif. Pendekatan ini dipilih karena dapat menilai apakah sebuah media pembelajaran dirancang dengan baik untuk mendukung proses belajar, bukan hanya sekadar menyajikan konten secara digital.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pendekatan evaluasi ganda yang komprehensif. Berbeda dengan kajian yang hanya berfokus pada analisis isi atau desain secara terpisah, penelitian ini menggabungkan kedua kerangka analisis, yaitu analisis konten berbasis standar kompetensi profesional dan analisis desain berbasis teori kognitif pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengevaluasi "apa" yang disajikan oleh *LingoHut*, tetapi juga "bagaimana" materi tersebut disajikan, serta dampaknya terhadap proses kognitif pembelajar. Analisis mendalam ini memberikan temuan yang lebih holistik dan praktis, sehingga mampu memberikan rekomendasi yang lebih kuat dan akurat tentang kelayakan *LingoHut* sebagai media pembelajaran mandiri.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk memahami dan menafsirkan konten serta desain laman *LingoHut* secara mendalam dan kontekstual. Pendekatan ini, sebagaimana dijelaskan oleh Creswell (2014), digunakan untuk memahami suatu fenomena dari sudut pandang partisipan dalam konteks yang alami. Secara spesifik, metode yang digunakan adalah analisis konten, yakni sebuah teknik sistematis untuk menarik inferensi yang dapat dipercaya dari data tekstual maupun visual guna menggali makna dalam proses komunikasi (Krippendorff, 2004). Desain ini dipilih agar peneliti dapat menganalisis secara terarah materi pada laman *LingoHut* dan menilai keselarasan konten serta desainnya dengan standar dan teori yang relevan. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari sumber primer dan sekunder. Sumber

data primer adalah laman *LingoHut* ([www.lingobut.com](http://www.lingobut.com)), yang dipilih karena popularitasnya sebagai media pembelajaran mandiri berbasis multimedia yang fokus pada penguasaan kosakata. Selain itu, untuk memperkuat hasil analisis secara keseluruhan, digunakan pula sumber data sekunder yaitu dokumen standar kompetensi DFP (*Diplôme de Français Professionnel*) *Tourisme-Hôtellerie-Restaurantion*. Dokumen yang dikeluarkan oleh CCIP (*Chambre de Commerce et d'Industrie de Paris*) ini berfungsi sebagai tolok ukur atau acuan resmi berstandar internasional yang valid untuk menilai kesesuaian dan relevansi materi yang ada di *LingoHut*. Data yang dikumpulkan dari laman *LingoHut* meliputi daftar topik dan kosakata, tangkapan layar antarmuka dan fitur, serta catatan observasi terhadap elemen multimedia. Sementara itu, data dari standar DFP berupa daftar kompetensi komunikatif dan deskripsi tugas-tugas profesional. Penggunaan kedua sumber data secara bersamaan memungkinkan penelitian ini memberikan evaluasi yang holistik, yang tidak hanya melihat aspek konten tetapi juga kualitas desain penyajiannya.

Data dikumpulkan melalui teknik dokumentasi dengan cara menelusuri, mencatat, dan mengarsipkan konten serta fitur-fitur dari sumber data. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri (*human instrument*) (Moleong, 2017), yang dibantu oleh dua pedoman analisis berbentuk tabel. Instrumen pertama adalah tabel analisis kesesuaian konten dengan 8 kompetensi utama dari standar DFP. Instrumen kedua adalah tabel analisis desain multimedia yang didasarkan pada 6 prinsip kunci dari Teori Pembelajaran Multimedia Mayer. Teknik analisis data mengadaptasi model interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldaña (2014), yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Prosesnya dilakukan secara dua lapis: pertama, data konten dari *LingoHut* yang telah direduksi disajikan dalam tabel untuk dipetakan kesesuaiannya dengan standar DFP; kedua, data desain dari materi yang relevan disajikan dan dianalisis menggunakan tabel prinsip-prinsip Mayer. Tahap akhir adalah melakukan sintesis dari kedua hasil analisis tersebut untuk menarik kesimpulan holistik mengenai potensi dan keterbatasan laman *LingoHut* sebagai media pembelajaran pendukung.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini menganalisis laman pembelajaran bahasa asing *LingoHut* ([www.lingobut.com](http://www.lingobut.com)) sebagai objek penelitian **utama**. Platform daring gratis ini berfokus pada penguasaan kosakata melalui format kartu kosakata (*flashcard*) yang didukung oleh audio dari penutur asli dan kuis sederhana. Untuk menganalisis kelayakan kontennya, penelitian ini menggunakan standar kompetensi DFP (*Diplôme de Français Professionnel*) *Tourisme-Hôtellerie-Restaurantion* dari CCIP

sebagai tolok ukur utama. Standar ini dipilih karena merupakan acuan profesional berstandar internasional yang selaras dengan tujuan pembelajaran pada mata kuliah *Français de l'Hôtellerie et de la Restauration*.

Proses analisis dilakukan dengan cara memetakan delapan kompetensi komunikatif utama dari standar DFP terhadap konten yang disajikan dalam unit-unit pembelajaran di *LingoHut*. Hasil pemetaan disajikan pada tabel 1 berikut.

TABEL 1.  
Tabel Analisis Kesesuaian Konten dengan Standar Kompetensi DFP (*Diplôme de Français Professionnel*)

No	Kompetensi Komunikatif (Standar DFP)	Laman <i>LingoHut</i>		Deskripsi Singkat	Tautan
		Ada	Tidak		
<b>Bidang Perhotelan (<i>Hôtellerie</i>)</b>					
1	<i>Accueillir un client à l'hôtel</i> (Menyambut tamu di hotel)	Ada (Sebagian)		<i>Lingo Hut</i> menyediakan ungkapan sapaan dasar ( <i>Bonjour, Bienvenue</i> ), namun tidak menyediakan frasa fungsional untuk menanyakan reservasi atau identitas tamu.	<a href="https://www.lingohut.com/id/v613738/pelajaran-bahasa-prancis-bertemu-seseorang">https://www.lingohut.com/id/v613738/pelajaran-bahasa-prancis-bertemu-seseorang</a> <a href="https://www.lingohut.com/id/v613739/pelajaran-bahasa-prancis-ia-dan-terima-kasih">https://www.lingohut.com/id/v613739/pelajaran-bahasa-prancis-ia-dan-terima-kasih</a>
2	<i>Prendre une réservation de chambre</i> (Menerima reservasi kamar)	Ada (Sebagian)		Mendukung kosakata esensial (angka, hari, waktu), namun tidak menyediakan kosakata jenis kamar atau alur dialog reservasi.	<a href="https://www.lingohut.com/id/v613745/pelajaran-bahasa-prancis-nomor-1-hingga-10">https://www.lingohut.com/id/v613745/pelajaran-bahasa-prancis-nomor-1-hingga-10</a> <a href="https://www.lingohut.com/id/v613743/pelajaran-bahasa-prancis-hari-hari-dalam-seminggu">https://www.lingohut.com/id/v613743/pelajaran-bahasa-prancis-hari-hari-dalam-seminggu</a> <a href="https://www.lingohut.com/id/v613744/pelajaran-bahasa-prancis-bulan-dalam-setahun">https://www.lingohut.com/id/v613744/pelajaran-bahasa-prancis-bulan-dalam-setahun</a>
3	<i>Présenter les caractéristiques de l'hôtel</i> (Menjelaskan)		Tidak Ada	Tidak ditemukan kosakata spesifik terkait fasilitas hotel.	

	karakteristik hotel)				
4	<i>Gérer une réclamation simple</i> (Menangani keluhan sederhana)		Tidak Ada	Tidak tersedia kosakata atau frasa yang dibutuhkan untuk memahami atau merespons keluhan sederhana dari tamu.	
<b>Bidang Restoran (<i>Restauration</i>)</b>					
5	<i>Accueillir les clients au restaurant</i> (Menyambut tamu di restoran)	Ada (Sebagian)		Sama seperti di hotel, hanya menyediakan sapaan dasar, tidak ada frasa untuk mengantar ke meja atau menanyakan jumlah tamu.	<a href="https://www.lingohut.com/id/v613738/pelajaran-bahasa-prancis-bertemu-seseorang">https://www.lingohut.com/id/v613738/pelajaran-bahasa-prancis-bertemu-seseorang</a> <a href="https://www.lingohut.com/id/v613739/pelajaran-bahasa-prancis-ya-dan-terima-kasih">https://www.lingohut.com/id/v613739/pelajaran-bahasa-prancis-ya-dan-terima-kasih</a>
6	<i>Prendre une commande</i> (Menerima Pesanan)	Ada (Sebagian)		Kuat pada kosakata nama makanan dan minuman, namun tidak menyediakan frasa interaktif yang digunakan pelayan untuk mengambil pesanan.	<a href="https://www.lingohut.com/id/v613809/pelajaran-bahasa-prancis-menu">https://www.lingohut.com/id/v613809/pelajaran-bahasa-prancis-menu</a> <a href="https://www.lingohut.com/id/v613789/pelajaran-bahasa-prancis-makanan">https://www.lingohut.com/id/v613789/pelajaran-bahasa-prancis-makanan</a> <a href="https://www.lingohut.com/id/v613807/pelajaran-bahasa-prancis-minuman">https://www.lingohut.com/id/v613807/pelajaran-bahasa-prancis-minuman</a> <a href="https://www.lingohut.com/id/v613798/pelajaran-bahasa-prancis-buah-buahan">https://www.lingohut.com/id/v613798/pelajaran-bahasa-prancis-buah-buahan</a>
7	<i>Présenter un plat ou une boisson</i> (Mempresentasikan hidangan atau minuman)	Ada (Sebagian)		Menyediakan nama-nama bahan makanan, namun tidak ada kosakata deskriptif (rasa, tekstur, cara masak) untuk menjelaskan sebuah hidangan.	<a href="https://www.lingohut.com/id/v613809/pelajaran-bahasa-prancis-menu">https://www.lingohut.com/id/v613809/pelajaran-bahasa-prancis-menu</a> <a href="https://www.lingohut.com/id/v613789/pelajaran-bahasa-prancis-makanan">https://www.lingohut.com/id/v613789/pelajaran-bahasa-prancis-makanan</a> <a href="https://www.lingohut.com/id/v613807">https://www.lingohut.com/id/v613807</a>

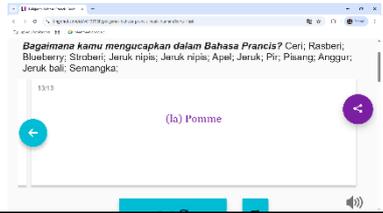
					<a href="#">/pelajaran-bahasa-prancis-minuman</a> <a href="https://www.lingohut.com/id/v613798">https://www.lingohut.com/id/v613798</a> <a href="#">/pelajaran-bahasa-prancis-buah-buahan</a>
8	<i>Gérer l'addition et le paiement</i> (Mengelola tagihan dan pembayaran)	Ada (Sebagian)		Mendukung penguasaan angka untuk menyebutkan harga, namun tidak ada frasa fungsional untuk proses pembayaran.	<a href="https://www.lingohut.com/id/v613813">https://www.lingohut.com/id/v613813</a> <a href="#">/pelajaran-bahasa-prancis-membayar-bon</a> <a href="https://www.lingohut.com/id/v613745">https://www.lingohut.com/id/v613745</a> <a href="#">/pelajaran-bahasa-prancis-nomor-1-hingga-10</a> <a href="https://www.lingohut.com/id/v613746">https://www.lingohut.com/id/v613746</a> <a href="#">/pelajaran-bahasa-prancis-nomor-11-hingga-20</a> <a href="https://www.lingohut.com/id/v613747">https://www.lingohut.com/id/v613747</a> <a href="#">/pelajaran-bahasa-prancis-nomor-21-hingga-30</a> <a href="https://www.lingohut.com/id/v613748">https://www.lingohut.com/id/v613748</a> <a href="#">/pelajaran-bahasa-prancis-nomor-10-hingga-100</a> <a href="https://www.lingohut.com/id/v613749">https://www.lingohut.com/id/v613749</a> <a href="#">/pelajaran-bahasa-prancis-nomor-100-hingga-1000</a> <a href="https://www.lingohut.com/id/v613750">https://www.lingohut.com/id/v613750</a> <a href="#">/pelajaran-bahasa-prancis-nomor-1000-hingga-10000</a>

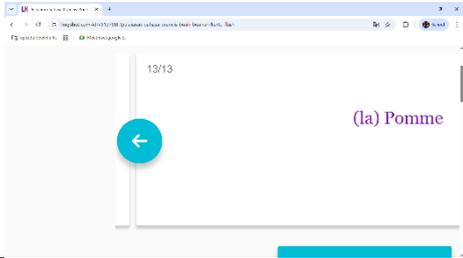
Hasil analisis yang disajikan pada Tabel 1 menunjukkan bahwa *LingoHut* hanya memberikan dukungan parsial terhadap standar kompetensi DFP. Dari delapan kompetensi komunikatif utama yang menjadi acuan, ditemukan bahwa mayoritas kompetensi hanya didukung

pada level leksikal, yakni sebatas penyediaan kosakata dan frasa dasar. Sementara itu, kompetensi yang menuntut pemahaman kontekstual dan interaktif yang lebih kompleks tidak ditemukan padanannya sama sekali. Hal ini mengindikasikan bahwa dukungan *LingoHut* terfokus pada pengenalan kosakata, bukan pada praktik kompetensi komunikatif yang utuh sesuai kebutuhan industri.

Analisis selanjutnya berfokus pada desain penyajian materi yang relevan tersebut, ditinjau dari prinsip-prinsip Teori Pembelajaran Multimedia Mayer.

TABEL 2. Tabel Analisis Desain Multimedia

No	Prinsip Multimedia (Mayer)	Indikator Kunci	Temuan pada <i>Lingo Hut</i>
1	Prinsip Koherensi	Apakah ada gambar, teks, atau suara yang tidak relevan (hiasan semata) yang berpotensi mengganggu?	<b>Sesuai.</b> Tampilan <i>Lingo Hut</i> sangat minimalis. Tidak ada musik latar, animasi, atau gambar yang tidak relevan dengan materi yang sedang diajarkan. Ini membantu pengguna fokus pada kosakata yang disajikan. <b>Bukti :</b> 
2	Prinsip Modalitas	Ketika ada gambar/visual, apakah penjelasan disajikan melalui narasi audio atau melalui teks panjang di layar?	<b>Sesuai.</b> <i>Lingo Hut</i> menyajikan gambar dan teks kosakata (contoh: ' <i>la pomme</i> '), lalu ada teks penjelasannya (pelafalan) disajikan melalui narasi audio dari penutur asli. Tidak ada teks penjelasan panjang yang membebani saluran visual pengguna. <b>Bukti:</b> 
3	Prinsip Redundansi	Apakah ada teks di layar yang hanya mengulang persis yang diucapkan oleh narrator audio secara bersamaan?	<b>Tidak Sesuai.</b> Laman ini menampilkan teks kosakata dan secara bersamaan narator membacakan teks yang sama tersebut. Menurut Mayer, ini bisa menyebabkan beban kognitif berlebih, meskipun untuk

			pemula bisa membantu menghubungkan tulisan dan bunyi.
4	Prinsip Personalisasi	Apakah gaya bahasa yang digunakan terasa komunikatif dan personal atau kaku dan formal?	<b>Kurang Sesuai.</b> Interaksi sangat minim instruksi. Laman tidak menggunakan sapaan personal (“Anda” atau “Selamat beajar!”). Interaksi terasa mekanis dan fungsional, tidak komunikatif.
5	Prinsip Segmentasi	Apakah materi pelajaran disajikan dalam segmen pendek yang dapat dikontrol oleh pengguna?	<b>Sangat Sesuai.</b> Setiap pelajaran dipecah menjadi unit-unit per kata atau per frasa. Pengguna memiliki control penuh untuk maju, mundur, atau mengulang setiap segmen audio dengan mengklik tombol. <b>Bukti:</b> 
6	Prinsip Signaling	Apakah ada isyarat atau penekanan visual (warna, tebal, dll.) untuk menyorot informasi penting?	<b>Kurang Sesuai.</b> Tidak ada isyarat visual yang digunakan. Semua teks disajikan dalam format yang sama. Pengguna tidak dibantu fokus pada bagian kata atau frasa yang paling penting.

Berdasarkan analisis konten dan desain multimedia, LingoHut memiliki keunggulan dan keterbatasan sebagai media pendukung mata kuliah Bahasa Prancis untuk Perhotelan dan Restoran (Français de l’Hôtellerie et de la Restauration). *LingoHut* dirancang dengan tampilan yang bersih dan minimalis, sehingga membantu pengguna fokus pada pembelajaran sesuai dengan Prinsip Koherensi. Selain itu, media ini sangat efektif untuk melatih pelafalan karena menggabungkan audio dari penutur asli dengan teks, sejalan dengan Prinsip Modalitas. Pengguna juga dapat belajar secara mandiri dan fleksibel karena materi disusun dalam segmen-segmen terpisah, memungkinkan mereka untuk mengatur kecepatan belajar sendiri sesuai dengan Prinsip Segmentasi. Meskipun demikian, konten yang disajikan *LingoHut* masih bersifat umum dan belum spesifik untuk memenuhi standar kompetensi yang diperlukan dalam DFP. Desainnya juga dinilai kurang optimal dan personal, sebab terjadi pengulangan informasi yang berpotensi membebani kognitif pengguna. Ditambah lagi, penggunaan gaya bahasa yang kaku dapat mengurangi keterlibatan emosional pengguna. Kekurangan terbesar lainnya adalah fokusnya yang terbatas pada kosakata saja. *LingoHut* tidak menyediakan fitur untuk latihan dialog atau keterampilan

produktif lainnya, padahal hal-hal tersebut merupakan inti dari kompetensi Bahasa Prancis untuk Perhotelan dan Restoran.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *LingoHut* memiliki potensi sebagai media pendukung namun dengan keterbatasan yang signifikan untuk mata kuliah *Français de l'Hôtellerie et de la Restauration*. Potensinya terletak pada desain pembelajaran yang berpusat pada pengguna, seperti antarmuka yang minimalis dan fokus (sesuai Prinsip Koherensi), kombinasi audio-visual yang baik untuk latihan lafal (sesuai Prinsip Modalitas), dan struktur materi yang tersegmentasi yang memberikan kontrol penuh kepada pembelajar (sesuai Prinsip Segmentasi). Namun, keterbatasan utamanya adalah konten yang bersifat umum dan tidak mencukupi untuk kebutuhan spesifik standar DFP, serta beberapa aspek desainnya seperti redundansi informasi dan gaya bahasa yang kurang personal yang berpotensi kurang optimal untuk pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Wulansari (2019) dan Adiani, et al., (2024), yang juga mengidentifikasi bahwa laman pembelajaran umum cenderung tidak sepenuhnya memenuhi standar FOS. Namun, penelitian ini memberikan wawasan baru dengan menganalisis dari sisi desain kognitif. Analisis ini mengungkap adanya ketegangan antara teori pembelajaran murni dengan implementasi praktis di lapangan. Pelanggaran terhadap Prinsip Redundansi, misalnya, tampaknya merupakan pilihan desain yang disengaja untuk membantu pembelajar tingkat pemula mengasosiasikan ejaan dan bunyi, sebuah praktik umum dalam aplikasi bahasa populer.

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi praktis bagi para pihak terkait dalam pembelajaran *Français de l'Hôtellerie et de la Restauration*. Bagi mahasiswa dan pengajar, temuan ini menggarisbawahi peran *LingoHut* sebagai alat bantu tambahan yang baik untuk pengayaan kosakata dasar, bukan sebagai sumber belajar utama. Penggunaannya disarankan secara strategis di awal pembelajaran, dengan kesadaran bahwa untuk mencapai kompetensi dialogis, diperlukan sumber belajar lain yang lebih interaktif. Sementara itu, bagi pengembang laman, penelitian ini menawarkan masukan konkret berbasis teori kognitif untuk meningkatkan potensi pedagogis situs, seperti dengan menambahkan jalur pembelajaran khusus untuk FOS atau memberikan opsi untuk mengurangi redundansi bagi pengguna tingkat lanjut.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa *LingoHut* berpotensi sebagai media pendukung, namun dengan keterbatasan substansial untuk mata kuliah *Français de l'Hôtellerie et de la Restauration*. Keterbatasan utamanya terletak pada konten yang bersifat umum, hanya memberikan dukungan parsial pada level leksikal, sehingga tidak selaras dengan tuntutan kompetensi komunikatif fungsional dari standar DFP. Selain itu, beberapa aspek desainnya juga ditemukan belum optimal karena tidak sepenuhnya sejalan dengan prinsip efisiensi kognitif dan personalisasi dari Teori Pembelajaran Multimedia Mayer. Meskipun demikian, potensi utama laman ini terletak pada desainnya yang berpusat pada pengguna, yang sangat efektif mendukung proses belajar kosakata secara mandiri. Implikasi dari temuan ini adalah *LingoHut* dapat direkomendasikan sebagai alat bantu tambahan untuk pengayaan kosakata, tetapi tidak memadai sebagai sumber pembelajaran utama. Hal ini memberikan panduan praktis bagi pengajar dan pengembang media, sekaligus berkontribusi pada pengembangan teoretis di bidang pembelajaran bahasa berbantuan komputer.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiani, S., Karimah, I. S., & Amalia, F. (2024). Analisis Materi Pembelajaran Français de l'Hôtellerie dalam Laman <https://www.lepointdufle.net>. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 15641-15650. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.24151>
- Azahra, I. A., Karimah, I. S., & Racmadhany, A. (2024). Analisis kebutuhan bahan ajar pada mata kuliah Français de l'Hôtellerie et de la Restauration. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 216–223. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i4.916>
- Gani, R. H. A., Supratmi, N., Wijaya, H., & Ernawati, T. (2024). Integrasi Teknologi Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Era Digital di SMP NWDI, Suralaga. *JNANALOKA*, 63–74.
- Hardini, T. I., Karimah, I. S., & Amalia, F. (2017). Jeux de rôles-actes de parole basés sur La sagesse locale: technique alternative Pour l'enseignement du français De l'hôtellerie et de la restauration. In *Actes de la conférence internationale sur le français «Intelligence Linguistique et Littéraire à l'Ère Informatique* (pp. 219-230).
- Harianja, N., & Fibriasari, H. (2019, October). *The Effectiveness of the Use of TV5Monde Website as a Learning Media on Increasing Vocabulary of French Language Students in Medan State University. Proceedings of The 5<sup>th</sup> Annual International Seminar on Trends in Science and Science Education (AISTSSE 2018)*. EAI. <https://doi.org/10.4108/eai.18-10-2018.2287312>

- Krippendorff, K. (2004). *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology* (2nd ed.). Sage Publications.
- Medina, C. (2022). *Perspective actionnelle et évolution didactique du FOS*. Dalam *Le FOS aujourd'hui: État de la recherche en Français sur Objectif Spécifique*. Peter Lang. ASJP+5Peter Lang+5icar.cnrs.fr+5
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan*, 13(2), 174-183.
- Pebriana, H., Wijaya, H., & Arsyad, M. (2023). Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Mataram. *ALINEA: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, 3(2), 393-404.
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis web google sites pada pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6088-6096.
- Seminari, et al. (2022). *Normes du Dfp (Diplôme De Français Professionnel) Tourisme-Hôtellerie-Restaurant*. Peter Lang. ASJP+2icar.cnrs.fr+2pt.scribd.com+2Suhartono. (2013). *Pembelajaran bahasa asing untuk tujuan khusus (Français sur Objectif Spécifique)*. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 1(2), 90-100.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihah, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (n.d.). *Memahami media untuk efektivitas pembelajaran*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Wulansari. (2019). *Analisis materi Français de l'Hôtellerie et de la Restauration dalam laman métiers-hotel-resto.fr* [Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia]. Repository Universitas Pendidikan Indonesia.