
Pengembangan Media Pembelajaran Tipografi berbasis *Website* pada Materi *Kingdom Plantae*

Arham¹, Andi Maulana², Syahrani^{3*}

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Jl. H.M. Yasin Limpo No. 36 Samata, Gowa, Indonesia. 92118
arhamdzantoz@gmail.com¹, maulanaandi1221@gmail.com², syahrani.rahman@uin-alauddin.ac.id^{3*}

Abstrak

Pembelajaran biologi di sekolah masih banyak menggunakan media konvensional seperti buku paket dan *PowerPoint* yang kurang menarik bagi peserta didik. Materi yang bersifat abstrak dan padat, seperti *Kingdom Plantae*, sering kali sulit dipahami sehingga menghambat efektivitas pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran tipografi berbasis *website* pada materi *Kingdom Plantae* peserta didik kelas X yang bersifat valid, praktis dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran tipografi berbasis *website*. Untuk menguji kualitas produk, dilakukan tiga tahap pengujian, yaitu uji validitas oleh ahli materi dan media, uji kepraktisan oleh guru dan peserta didik, serta uji keefektifan melalui hasil belajar siswa. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 20 peserta didik kelas X. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran tipografi berbasis *website* yang dikembangkan media yang dikembangkan memenuhi kriteria layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tipografi berbasis *website* dapat menjadi alternatif inovatif yang mendukung pembelajaran biologi lebih interaktif, memudahkan guru dalam menyampaikan materi, serta mendorong kemandirian belajar peserta didik.

Kata Kunci: media pembelajaran; penelitian dan pengembangan; tipografi; *website*

Abstract

Biology learning in schools still uses conventional media such as textbooks and *PowerPoint*, which are less interesting for students. Abstract and dense materials, such as *Kingdom Plantae*, are often difficult to understand, thus inhibiting the effectiveness of learning. This condition indicates the need for the development of more innovative learning media that are in accordance with technological developments to help students understand the material more optimally. This study aims to develop *website*-based typography learning media on *Kingdom Plantae* material for grade X students that are valid, practical, and effective. This study is a research and development (*Research and Development*) using the ADDIE model, which consists of five stages, namely: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation*. The product developed is a *website*-based typography learning media. To test the quality of the product, three stages of testing were carried out, namely validity testing by material and media experts, practicality testing by teachers and students, and effectiveness testing through student learning outcomes. The subjects of the trial in this study were 20 grade X students. The results of the study indicate that the *website*-based typography learning media developed by the media meets the criteria for being suitable for use in the learning process because it meets the criteria of being valid, practical, and effective. The implications of this study indicate that

website-based typography learning media can be an innovative alternative that supports more interactive biology learning, makes it easier for teachers to deliver materials, and encourages students' learning independence.

Keywords: *learning media; research and development; typography; website*

Article History: *Submitted 21 June 2025; Revised 2 July 2025; Accepted 3 July 2025*

How to Cite: Arham, Maulana, A., & Syahrani. (2025). Pengembangan media pembelajaran tipografi berbasis *website* pada materi kingdom plantae. *Al asma: Journal of Islamic Education*, 7(2), 184-195. <https://doi.org/10.24252/asma.v7i2.58288>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses mengembangkan wawasan, budaya, dan nilai-nilai dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pendidikan tidak hanya tentang penyampaian pengetahuan, tetapi juga mencakup perubahan budaya dan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat (Sanusi & Suryadi 2017). Pendidikan dilaksanakan dalam bentuk kegiatan belajar mengajar yang biasanya dilakukan di dalam kelas oleh satuan pendidikan pada jalur formal (Hanafi dkk., 2020).

Pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang dilaksanakan oleh guru untuk membimbing, mengajarkan dan mengarahkan kegiatan belajar peserta didik (Hakim & Windayana, 2016). Proses pembelajaran berlangsung dengan baik jika menggunakan strategi yang baik pula. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah dengan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu pendidik untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media yang mudah diakses seperti website dengan desain yang menarik (Tafonao, 2018).

Proses penyampaian materi pelajaran membutuhkan suatu perantara agar tercipta transfer ilmu yang sesuai dan tepat pada sasaran. Perantara yang dimaksud adalah media pembelajaran sebagai penunjang keberhasilan belajar peserta didik (Hamid, Abi dkk., 2020). Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat diperlukan untuk meningkatkan efektivitas belajar. Tujuannya adalah agar pembelajaran tidak terasa monoton, kurang menarik, atau membosankan, sehingga tidak menghambat proses penyampaian ilmu dan pengetahuan (Audie, 2019).

Media dalam proses belajar mengajar difungsikan sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan atau materi yang diberikan oleh pendidik. Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran tipografi. Media pembelajaran tipografi adalah sebuah teknik seni dalam mengatur huruf dan teks dalam ruang yang tersedia sehingga dapat menciptakan visual yang menarik sehingga menjadi nyaman jika dilihat dan dibaca orang. Tipografi menekankan penggunaan bentuk huruf untuk mengkomunikasikan secara visual suatu bahasa verbal. Dalam konteks tipografi kawasan, huruf sebagai fokus perhatian tipografi, dipandang dari segi bentuk (karakter visual), karakter non fisiknya (aura huruf), hingga aspek teknis dan konseptualnya (Noordyanto, 2017). Media tipografi ini juga tersusun atas unsur readability (keterbacaan), clarity (kejelasan), visibility (dapat dilihat), legibility (kejelasan visual) (Sumadewa & Hasbullah, 2021).

Berdasarkan hasil observasi, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis website untuk materi Kingdom Plantae sebagai respon terhadap rendahnya antusiasme dan motivasi belajar siswa akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik. Mayoritas peserta didik memiliki gaya belajar visual dan membutuhkan media yang menarik secara tampilan, namun media yang digunakan masih terbatas pada buku dan PowerPoint. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif yang mampu menyajikan materi secara visual dan interaktif, serta relevan dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media tipografi berbasis website dapat membantu menyediakan informasi visual yang jelas, menarik, dan mudah diakses, sehingga memudahkan peserta didik dan peneliti dalam mengenali serta memahami karakteristik tumbuhan lumut dan paku tanpa harus menemukannya langsung di alam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) berdasarkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima langkah yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation* yang dikemas dan disesuaikan dengan rancangan penelitian (Sugiyono, 2013). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran tipografi berbasis website pada materi Kingdom Plantae peserta didik kelas X. Model pengembangan ADDIE adalah salah satu model pembelajaran yang sering digunakan dalam penelitian dan pengembangan (Spatioti dkk., 2022).

Peserta didik kelas X merupakan subjek dalam penelitian ini. Penelitian pengembangan media pembelajaran tipografi berbasis website ini dilakukan dengan uji coba pada peserta didik sebanyak 20 peserta didik kelas X. Sebelumnya, produk telah divalidasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi untuk memastikan kevalidannya sebelum diuji coba pada situasi nyata dalam (Asep, 2018).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar validasi, angket respon guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar. Data yang diperoleh dari penilaian validator kemudian dianalisis secara deskriptif. Sebagai contoh, pada tahap analisis kevalidan digunakan Rumus 1 yang dikemukakan oleh (Prusdianto dkk., 2019).

$$\bar{X} = \frac{\sum_i^n = 1A_{ij}}{n} \dots \dots \dots \text{Rumus 1}$$

Keterangan :

X = nilai rata-rata total semua aspek
A_{ij} = rata-rata nilai untuk aspek ke-i
n = banyaknya aspek

Selanjutnya, menentukan kriteria validitas setiap kategori dengan menyamakan rata-rata kategori, rata-rata aspek dan rata-rata total dengan validitas yang telah ditentukan kriteria. Kriteria validitas setiap kategori dirinci dalam Tabel 1.

Tabel 1. Kategori Tingkat Kevalidan

No	Interval Skor	Kriteria
1.	$v \leq 3,5$	Sangat Valid
2.	$2,9 \leq v < 3,4$	Valid
3.	$2,3 \leq v < 2,8$	Cukup Valid
4.	$1,7 \leq v < 2,2$	Kurang Valid
5.	$v \leq 1,6$	Tidak Valid

(Hartanto, 2020)

Selanjutnya, dilakukan analisis untuk kriteria kepraktisan media dari data yang diperoleh dari angket respon peserta didik dan pendidik. Data ini dihitung dengan menggunakan rumus 1, nilai rata-rata pada interval untuk menentukan tingkat kepraktisan media terdapat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kategori Tingkat Kepraktisan

No	Rentang Nilai	Kriteria
1.	$3,5 \leq X \leq 4$	Sangat Praktis
2.	$2,5 \leq X \leq 3,5$	Praktis
3.	$1,5 \leq X \leq 2,5$	Cukup Praktis
4.	$0 \leq X < 1,5$	Tidak Praktis

(Nurdin, 2016)

Hasil belajar peserta didik dapat dihitung menggunakan Rumus 2 dari (Hasan dkk., 2021). Data keefektifan hasil belajar peserta didik yang telah dihitung kemudian dikategorikan berdasarkan Tabel 3.

$$N \frac{w}{n} \times 100\% \dots \dots \dots \text{Rumus 2}$$

Keterangan :

N = Nilai yang diperoleh peserta didik

W = Banyaknya jawaban benar

n = Banyaknya item soal

Tabel 3. Kategori Tingkat Keefektifan

No	Presentasi (%)	Kriteria Keefektifan
1.	84-100	Sangat Efektif
2.	71-83	Efektif
3.	61-70	Cukup Efektif
4.	41-60	Kurang Efektif
5.	0-40	Tidak Efektif

(Arifin, 2009)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran tipografi berbasis *website* ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan. Model ADDIE adalah model pengembangan yang terstruktur, disusun secara sistematis untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran dengan menyesuaikan sumber belajar dan karakteristik peserta didik. Model ini sering digunakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran karena bersifat iteratif dan siklikal, memungkinkan evaluasi pada setiap tahap sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya (Hanafi dkk., 2020).



Gambar 1. Desain Situs Web



Gambar 2. Isi Media Pembelajaran Tipografi

Tahap pertama adalah tahap analisis (*analysis*) yang dilakukan dengan wawancara kepada pendidik dan peserta didik. Tahap ini terdiri dari analisis kebutuhan yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dan merumuskan solusi dari masalah yang telah didapatkan. Setelah itu dilakukan analisis peserta didik yang bertujuan untuk memperoleh gambaran karakteristik peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung, setelah itu dilakukan analisis materi untuk menetapkan suatu materi yang akan digunakan dalam

media pembelajaran ini yaitu materi *Kingdom Plantae* sub materi tumbuhan lumut (*Bryophyta*) dan tumbuhan paku (*Pteridophyta*) karena pada tumbuhan lumut dan paku tumbuh di lingkungan tertentu seperti daerah lembap atau tempat teduh dengan kelembapan tinggi, kebanyakan tumbuhannya berukuran kecil. Oleh karena itu, pengembangan media tipografi berbasis *website* dapat membantu menyediakan informasi visual yang jelas, menarik, dan mudah diakses, sehingga memudahkan peserta didik dan peneliti dalam mengenali serta memahami karakteristik tumbuhan lumut dan paku tanpa harus menemukannya langsung di alam. Hasil analisis digunakan untuk menjadi acuan dalam melangkah ke tahapan selanjutnya.

Tahap kedua adalah tahap perancangan (*design*) yang dilakukan dengan membuat rancangan awal media dalam bentuk kerangka konseptual (*prototype*) sesuai dengan hasil analisis pada tahap sebelumnya. Tahap ini terdiri dari kegiatan pemilihan media yang bertujuan untuk menentukan media yang ingin dikembangkan. Setelah itu dilakukan pemilihan format media dan format media yang dipilih adalah media pembelajaran visual. Pada kegiatan ini membuat rancangan awal media (*prototype*), kegiatan pada tahap ini meliputi penentuan jumlah dan ukuran desain tipografi, pemilihan warna, tata letak (*layout*), foto asli tumbuhan, mendesain dan mengeksplor serta mengunggah ke dalam website. Hasil pada tahap ini berupa rancangan awal media yang akan diajukan kepada validator untuk diberikan penilaian terhadap kevalidan media yang dikembangkan.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan (*development*) yang dilakukan dengan mengembangkan rancangan awal (*prototype*) menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan. Tahap ini peneliti melakukan revisi terhadap media berdasarkan saran dan masukan dari validator. Pada penelitian ini, revisi media dilakukan sebanyak 2-3 kali sampai produk dinyatakan valid oleh validator dan dapat diimplementasikan. Hasil akhir dari tahap ini adalah produk pengembangan media pembelajaran tipografi berbasis *website* yang valid.

Tahap keempat yaitu adalah tahap implementasi (*implementation*) yang dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran pada situasi yang nyata di dalam kelas. Pada tahap ini meliputi 2 (dua) kegiatan yakni pemberian angket respon pendidik dan peserta didik untuk mengukur tingkat kepraktisan media dan pemberian tes hasil belajar untuk mengukur tingkat hasil belajar. Hasil akhir dari tahap ini yaitu data tingkat kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

Tahap kelima adalah tahap evaluasi (*evaluation*) yang dilakukan dengan melakukan analisis data dan analisis terhadap kekurangan dan kelebihan media yang dikembangkan setelah melalui tahap implementasi (*implementation*).

Berdasarkan pada uraian sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa pada proses mengembangkan produk yang dihasilkan dari media pembelajaran tipografi berbasis website memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Media pembelajaran tipografi berbasis website diharapkan menunjang keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan pendidik dan peserta didik di dalam kelas. Penggunaan media tipografi dapat mempermudah tenaga pendidik dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik dengan mudah memahami dan mengingat materi yang diberikan. Mereka dapat melihat secara langsung gambar pada desain tipografi yang dipenuhi dengan kombinasi huruf, tata letak (*layout*), warna dan foto asli tumbuhan yang menarik sehingga tidak membawa suasana yang membosankan dalam belajar (Nurfadhillah dkk., 2021).

Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran Tipografi berbasis *Website*

Tingkat validitas diperoleh pada tahap pengembangan berdasarkan penilaian validator, seperti pada Tabel 4. Berdasarkan hasil dari analisis dengan menggunakan uji tingkat kevalidan media yang telah dilakukan peneliti, media pembelajaran tipografi berbasis *website* memperoleh nilai rata-rata dari keseluruhan aspek sebesar 3,00 atau berada dalam kategori valid sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran tipografi berbasis *website* pada materi *Kingdom Plantae* layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa jika nilai rata-rata hasil uji kevalidan media lebih besar dari 2,9 ($2,9 \leq v < 3,4$) maka media berada dalam kategori valid (Riduwan, 2003).

Tabel 4. Hasil Analisis Data Validitas Media

No.	Aspek Penilaian	Penilaian	Kategori
1.	Aspek Tampilan	3,37	Valid
2.	Isi Media Tipografi	3,5	Sangat Valid
3.	Kualitas Teknis	3,5	Sangat Valid
4.	Ukuran	3	Valid
5.	Bahasa dan Komunikatif	3,5	Sangat Valid
6.	Kesesuaian Pengguna Istilah	3,25	Valid
	Rata-rata	3,00	Valid

Media pembelajaran tipografi berbasis *website* dinyatakan valid disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah memiliki tampilan desain yang menarik, materi ajar yang disisipkan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator, menggunakan bahasa yang komunikatif dan istilah yang tidak menimbulkan makna ganda serta sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi. Hal ini sesuai dengan teori bahwa media yang pembelajaran memenuhi kriteria valid apabila format media sesuai dengan aturan penulisan, materi ajar sesuai dengan kompetensi dasar dan memiliki batasan-batasan materi yang jelas, serta isi/konten media dipaparkan dengan jelas dan sesuai dengan topik yang ada. Kevalidan media juga merujuk pada tata letak dan bahasa yang dapat mengintegrasikan elemen warna, jenis huruf, gambar, dan konten secara proporsional (Leacock & Nesbit, 2007).

Mukminan dalam Tejo Nurseto mengatakan bahwa media pembelajaran yang layak perlu memperhatikan prinsip "VISUALS" (*Visible, Intersesting, Simple, Useful, Accurate, Legitimate, and Structured*) untuk dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang baik. Prinsip ini terdiri dari (1) mudah dilihat, (2) menarik, (3) sederhana, (4) isinya berguna/bermanfaat, (5) benar (dapat dipertanggungjawabkan), (6) masuk akal/sah, dan (7) terstruktur/tersusun dengan baik (Nurseto, 2011).

Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran Tipografi berbasis *Website*

Tingkat kepraktisan media diketahui pada tahap implementasi dengan memberikan angket respon pendidik dan peserta didik setelah diterapkan pada proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan Tabel 5, presentase hasil analisis uji kepraktisan memperoleh nilai 3,60 dari angket respon peserta didik dengan kategori sangat praktis dan nilai 3,75 dari angket respon pendidik atau berada dalam kategori sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran tipografi berbasis *website* praktis digunakan dalam proses

pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa jika nilai rata-rata hasil uji kepraktisan media lebih besar dari 3,5 ($3,5 \leq X \leq 4$) maka media berada dalam kategori sangat praktis (Nurdin, 2016).

Tabel 5. Hasil Analisis Data Kepraktisan Media

No	Jenis Penilaian	Rata-rata	Kriteria Penilaian
1.	Respon Pendidik	3,75	Sangat Praktis
2.	Respon Peserta Didik	3,60	Sangat Praktis

Media pembelajaran tipografi berbasis *website* mendapatkan kriteria sangat praktis karena media pembelajaran mendapatkan respon positif dari pendidik dan peserta didik berdasarkan aspek tampilan media, kemudahan menggunakan media, dan pencapaian terhadap tujuan pembelajaran dengan menggunakan media. Menurut Pramita & Agustini, (2016), media pembelajaran berada dalam kategori praktis apabila hasil responden praktikalitas memberikan respon baik atau sangat baik. Pendapat diatas diperkuat oleh Irawan & Hakim, (2021) bahwa media pembelajaran dikatakan praktis jika guru dan peserta didik mempertimbangkan perangkat yang mudah digunakan di dalam kelas.

Media pembelajaran berbasis *website* mudah digunakan dan mendukung proses belajar secara efisien. Menurut Nafilah dkk., (2017), media yang dapat meningkatkan pengalaman belajar dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia secara optimal dan (Alamsyah dkk., (2022) mengatakan bahwa media pembelajaran yang praktis merupakan media yang dapat memperjelas penyajian informasi, meningkatkan dan mengarahkan perhatian, serta mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Website sebagai media pembelajaran harus dirancang agar mudah diakses oleh semua pengguna, baik peserta didik maupun pengajar, tanpa memerlukan perangkat atau perangkat lunak tambahan yang kompleks. Selain itu, penggunaan *website* harus bersifat ekonomis, baik dari segi biaya pengembangan maupun pemeliharaan, sehingga tidak membebani pengguna. Efisiensi waktu juga menjadi faktor utama, di mana *website* harus memungkinkan peserta didik dan guru untuk mengakses materi dengan cepat, menghemat waktu dalam pencarian informasi, serta mendukung kelancaran proses pembelajaran tanpa hambatan teknis yang signifikan.

Tingkat Keefektifan Media Pembelajaran Tipografi berbasis *Website*

Tingkat keefektifan media ini diketahui pada tahap implementasi dengan memberikan tes setelah proses pembelajaran. Keefektifan media diukur berdasarkan peningkatan hasil belajar peserta didik, yang mencerminkan tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan menggunakan media tersebut. Tes hasil belajar terdiri dari 20 soal pilihan ganda, dengan subjek penelitian sebanyak 20 peserta didik kelas X.

Tabel 6. Hasil Analisis Data Keefektifan Media

No.	Skor	Ketuntasan Peserta Didik	Jumlah	Presentase %
1.	70-100	Peserta yang tuntas	18 Peserta didik	90%
2.	0-70	Peserta yang tidak tuntas	2 Peserta didik	10%
		Jumlah	20	100%

Berdasarkan hasil analisis uji keefektifan setelah perhitungan nilai tes hasil belajar terhadap 20 peserta didik yang menjadi subjek penelitian, diperoleh persentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 90%. Rinciannya, 18 peserta didik mencapai nilai di atas KKM (tuntas), sementara 2 peserta didik memperoleh nilai di bawah KKM (tidak tuntas). Dengan persentase ketuntasan belajar yang melebihi 80%, media pembelajaran tipografi berbasis website dinyatakan sangat efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa suatu media pembelajaran dianggap efektif apabila minimal 80% peserta didik memperoleh nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) (Widiyoko, 2017).

Media pembelajaran tipografi berbasis website termasuk media yang sangat efektif karena membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Haviz, 2016), suatu media dikatakan efektif jika hasilnya sesuai dengan tujuan pembelajaran, yang dapat dilihat dari tes hasil belajar peserta didik. Selain itu, media ini memiliki tampilan menarik dengan warna dan *font* yang dapat meningkatkan semangat belajar. Hal ini juga berpengaruh pada daya ingat peserta didik. Menurut Alamsyah & Palennari, (2025), basis visual yaitu gambar pada sebuah desain akan membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar, membuat peserta didik tertarik untuk belajar dan mengurangi kebosanan saat belajar. Menurut Nasution dkk., (2021) juga mengatakan bahwa warna berperan penting dalam membantu sistem kognitif manusia dan dapat meningkatkan kemampuan mengingat.

Warna yang dominan pada media pembelajaran tipografi berbasis *website* adalah warna hijau yang dapat berpengaruh terhadap psikologi peserta didik menyebabkan peningkatan hasil belajar terhadap peserta didik. Menurut Damayanti dkk., (2020), warna hijau menimbulkan efek santai, ceria, dan tenang sehingga membuat peserta didik menjadi nyaman dan gembira. Dalam media pembelajaran tipografi, pemilihan jenis huruf yang tepat sangat penting untuk memastikan pesan dapat tersampaikan secara efektif. (Carina, (2019) mengatakan bahwa tipografi yang baik mampu meningkatkan daya tarik visual dan mempermudah komunikasi dalam pembelajaran. Penggunaan huruf dekoratif dalam media pembelajaran tipografi berperan sebagai elemen visual yang menarik perhatian, sehingga cocok digunakan sebagai *display text*, misalnya pada judul atau elemen penekanan dalam materi pembelajaran.

Media pembelajaran yang efektif adalah media yang mampu membuat peserta didik berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, Tingkat keefektifan media pembelajaran ini diketahui melalui data uji keefektifan yang diperoleh melalui pemberian tes hasil belajar pada tahap implementasi (*implementation*) yang terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda dengan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan sebesar 70 (Damopolii dkk., 2020).

Hasil penelitian berupa media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri dan lebih termotivasi. Bagi pendidik, media ini dapat mempermudah penyampaian materi biologi, khususnya materi *Kingdom Plantae* untuk kelas X. Selain itu, media pembelajaran tipografi berbasis *website* ini mudah digunakan dan dapat diakses baik secara *offline* maupun *online* dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Media pembelajaran tipografi berbasis *website* pada materi *Kingdom Plantae* kelas X MIA MAS Mursyidut Thullab Lembanna dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat kevalidan dengan nilai rata-rata sebesar 3,00 yang termasuk dalam kategori valid. Selain itu, tingkat kepraktisan berdasarkan angket respon pendidik memperoleh nilai rata-rata 3,75, sedangkan dari respon peserta didik mencapai 3,60 sehingga keduanya dikategorikan sangat praktis. Media ini juga terbukti sangat efektif dalam pembelajaran dengan persentase ketuntasan belajar peserta didik mencapai 90%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini, termasuk pihak yang memberikan dukungan pendanaan, mereka yang membantu dalam proses pengambilan data, serta semua pihak yang turut berpartisipasi dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, N., Adnan, & Palennari, M. (2025) The effect of different types of infographics on students' learning motivation in learning biology. *Bio-Inoved : Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*, 7(1), 116-124. <https://doi.org/10.20527/bino.v7i1.21589>.
- Alamsyah, N., Taufiq, A. U., & Rivai, A. T. O. (2022). Development of website-based e-poster learning media on the digestive system material of class XI MA Madani Alauddin Pao-Pao students. *Bio-Inoved : Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*, 4(3), 351-359. <https://doi.org/10.20527/bino.v4i3.14322>
- Amilia P., & Rudiana A. (2016). Pengembangan media permainan ular tangga pada materi senyawa hidrokarbon kelas XI SMA untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Unesa Journal of Chemical Education*, 5(2), 336-344. <https://doi.org/10.26740/ujced.v5n2.p%25p>
- Arifin, Z. (2009). *Membangun kompetensi pedagogis guru matematika : landasan filosofi, histori, dan psikologi*. Surabaya: Lentera Cendikia.
- Arsyad, N. (2016). *Model pembelajaran matematika yang menumbuhkan kemampuan metakognitif untuk menguasai bahan ajar*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Asep, K. (2018). *Buku Metodologi-min.pdf* (p. 401). <http://repository.syekh Nurjati.ac.id/3334/>
- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586-595.
- Carina, R. (2019). Penggunaan huruf dekoratif dalam tipografi kinetis. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 4(1), 17-32. <https://doi.org/10.25105/jdd.v4i1.4558>
- Damayanti, E., Alamsyah, N., & Taufiq, A. U. (2020). Penggunaan warna terhadap memori jangka pendek: pendekatan biopsikologi dalam pembelajaran. *Guidena: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling*, 10(2) 99-112. <http://dx.doi.org/10.24127/gdn.v10i2.2993>

-
- Damopolii, V., Bito, N., & Resmawan, R. (2020). Efektivitas media pembelajaran berbasis multimedia pada materi segiempat. *Algoritma: Journal of Mathematics Education*, 1(2), 74–85. <https://doi.org/10.15408/ajme.v1i2.14069>
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2827>
- Hamid, Abi, M., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaluddin, & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Hanafi, Y., Murtadho, N. M., Ikhsan, A., & Diyana, T. N. (2020). Reinforcing public university student's worship education by developing and implementing mobile-learning management system in the ADDIE instructional design model. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(2), 215–241. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i02.11380>
- Hartanto, S. (2020). *Mobalean maning (model pembelajaran berbasis lean manufacturing)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hasan, M., Khasanah, B. A., Patriyani, R. E. H., Nahriana, Hidayati, H. T., Ridha, Z., Umami, R., Rahmatullah, Rahmah, N., Nurmitasari, Inanna, Masdiana, Mainuddin, Astuti, R., Harahap, T. K., & Mulati, T. S.. (2021). *Pengembangan media pembelajaran*. Penerbit Tahta Media. Retrieved from <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/24>
- Haviz, M. (2016). Research and development: penelitian di bidang kependidikan yang inovatif, produktif dan bermakna. *Ta'dib*, 16(1). <https://doi.org/10.31958/jt.v16i1.235>
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan media pembelajaran komik matematika pada materi himpunan kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>
- Leacock, T. L., & Nesbit, J. C. (2007). A framework for evaluating the quality of multimedia learning resources- special issue on “quality research for learning, education, and training.” *Journal of Educational Technology & Society*, 10(2), 44–59. <http://www.sfu.ca/~jcn Nesbit/articles/LeacockNesbit2007.pdf>
- Nafilah, Asyiah, I.N., & Fikri, K. (2017). Kajian etnobotani tanaman singkong yang berpotensi sebagai obat oleh masyarakat kabupaten Bondowoso. *Jurnal Pendidikan Fisika Undhiksha*, 19(2), 43-54.
- Nasution, N., Sari, P. R., & Sastra, S. (2021). Pengaruh warna terhadap short term memory pada anggota UKM creative minority. *Jurnal Psikologi Terapan (JPT)*, 2(2), 1-7. <https://doi.org/10.29103/jpt.v2i2.3629>
- Noordyanto, N. (2017). Studi tipografi kawasan di Yogyakarta. *DeKaVe*, 9(1), 65–84. <https://doi.org/10.24821/dkv.v9i1.1659>
- Nurfadhillah, S., Pertiwi, D., Pratiwi, D. I., Dewi, E. P., Saidah, M., & Nurhaliza, S. (2021). Pengembangan media poster dalam pembelajaran IPA kelas IVB SD Negeri Cikokol 3. *Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 313–322. [10.36088/bintang.v3i2.1357](https://doi.org/10.36088/bintang.v3i2.1357)
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
-

- Prusdianto, P., Hamrin, & Faisal, F. (2019). Perancangan perangkat pembelajaran drama radio/ televisi berbasis cerita rakyat sulawesi selatan. *Jurnal Imajinasi*, 3(2), 1-14. <https://doi.org/10.26858/i.v3i2.10390>
- Riduwan. (2003). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sanusi, U., & Suryadi, R.A. (2017). *Ilmu pendidikan Islam*. Yogyakarta: Deepublish.
- Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A comparative study of the ADDIE instructional design model in distance education. *Information (Switzerland)*, 13(9), 1–20. <https://doi.org/10.3390/info13090402>
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumadewa, I. N. Y., & Hasbullah, H. (2021). Transformasi pada corak kain songket sasak lombok sebagai tipografi identitas. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, 23(2), 394-406. <https://doi.org/10.26887/ekspresi.v23i2.1751>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Widiyoko, P.E. (2017). *Evaluasi program pembelajaran: Panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.