

# Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbentuk Majalah Digital Dengan Materi Dinamika Litosfer Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Limboto

Suardi K. Samaili\*<sup>1</sup>, Fitriyane Lihawa<sup>1</sup>, Nurdin Muhammad<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,  
Universitas Negeri Gorontalo

\*e-mail: suardisamaili@gmail.com

## Abstract

*"This research is a study on the development of learning media. The purpose of this research is to develop a digital magazine learning medium for lithosphere dynamics material. This research uses the ADDIE model development research method as an approach in compiling the learning media. Media validation was carried out by material experts, media experts, and learning experts. This learning media was tested on a limited scale with a total of 31 students taken from schools, namely SMA Negeri 2 Limboto, using an instrument in the form of a questionnaire. Research data was obtained from the results of validators which indicated that this learning media was declared suitable for use and included in the very valid category. Validation by material experts obtained a percentage value of 87.27%, which is included in the very valid category, from media experts obtained a percentage value of 80%, which is in the valid category, and learning experts gave a very valid value with a percentage of 91.11%. Meanwhile, the average student response to the learning media was 82.18%, which is included in the valid category. Based on these results, digital magazine-based learning media is declared feasible and effective for use as an alternative learning medium in supporting the geography learning process because it received a good response from students, especially in the Lithosphere Dynamics material."*

**Keywords:** Canva; Learning Media; Magazine; Lithosphere; ADDIE

## Abstrak

*Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk Mengembangkan media pembelajaran majalah digital pada materi dinamika litosfer. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan model ADDIE sebagai pendekatan dalam menyusun media pembelajaran tersebut. Validasi media dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Media pembelajaran ini diuji cobakan secara skala terbatas dengan jumlah 31 siswa yang diambil dari sekolah yakni SMA Negeri 2 Limboto, dengan menggunakan instrumen berupa kuesioner atau angket. Data hasil penelitian pengembangan diperoleh dari hasil validator yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini dinyatakan layak digunakan dan termasuk dalam kategori sangat valid. Validasi oleh ahli materi mendapatkan nilai presentase 87,27% termasuk dalam kategori sangat valid, dari ahli media mendapatkan nilai presentase 80% yang berada di dalam kategori valid, dan oleh ahli pembelajaran memberikan nilai sangat valid dengan presentase 91,11%. Sementara itu, rata-rata respon peserta didik terhadap media pembelajaran adalah 82,18% yang termasuk dalam kategori valid. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis majalah digital menggunakan dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam mendukung proses belajar geografi karena mendapatkan respon yang baik dari siswa, khususnya pada materi Dinamika Litosfer.*

**Kata kunci:** Canva; Media Pembelajaran; Majalah; Litosfer; ADDIE

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha yang diperlukan agar bisa meraih penyeimbang serta kenaikan dalam pengembangan individu serta komunitas. Berbeda dengan proses pengajaran, target pendidikan terlihat pada penyusunan pemahaman serta karakter individu ataupun sosial, dan transfer ilmu serta pengetahuan profesional. Lewat proses ini suatu bangsa maupun negara bisa mewariskan unsur nilai agama, adat, pandangan serta keahliannya terhadap generasi penerusnya agar betul-betul siap menjalani masa depan yang terang untuk bangsa serta negaranya (Pelangi, 2020).

Belajar dapat dijelaskan sebagai proses dimana guru menciptakan lingkungan belajar untuk pengalaman belajar. Maka dari itu, belajar merupakan tahap mempersiapkan siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar. Penyampaian suatu topik kepada siswa atau peserta didik lain memerlukan berbagai

perencanaan dan pendekatan yang tepat agar dapat memaksimalkan perhatian siswa. Jika hal ini dapat dilaksanakan, maka pembelajaran akan berjalan dengan baik (Sholeh, 2007).

Di era modern saat ini sangat tepat jika media dikembangkan sebagai media pembelajaran, hal ini sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa. Sebab generasi sekarang lebih nyaman menggunakan peralatan digital. Video merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital yang sudah cukup terkenal digenerasi saat ini. Salah satu cara untuk menyampaikan materi tentang litosfer melalui pembelajaran dalam pendidikan dengan mudah yaitu menggunakan media berbentuk majalah digital, dengan media ini peserta didik dapat belajar dimana dan kapan saja sesuai dengan minat belajarnya masing-masing tanpa tergantung kepada guru.

Media pembelajaran yang interaktif membantu siswa untuk aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang interaktif dapat dilakukan dengan berbagai cara. Pemanfaatan fasilitas sekolah yang sudah menjadi alternatif penunjang dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Fasilitas atau sarana prasarana sekolah diwujudkan dengan adanya ruang teori, ruang praktik, perpustakaan, laboratorium komputer, peralatan praktik, media pembelajaran dan sebagainya. Berdasarkan fasilitas yang sudah ada di sekolah, media pembelajaran interaktif dapat dikembangkan dengan berbasis komputer. “media berbasis komputer adalah penggunaan komputer dalam penyampaian bahan ajar kepada siswa sehingga siswa mampu memberikan umpan balik. Media berbasis komputer bisa berbentuk tutorial, *drills and practice*, simulasi dan permainan” (Arsyad, 2017).

Perkembangan majalah digital secara signifikan dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang menjadi sarana utama dalam mengakses konten digital. Munculnya berbagai perangkat digital seperti komputer, laptop, tablet, dan telepon pintar dengan berbagai merek dan tipe mendorong perlunya adaptasi serta pengembangan sistem pada majalah digital agar dapat digunakan secara optimal di berbagai platform. Seiring dengan meningkatnya variasi perangkat, pengembang media digital dituntut untuk terus memperbarui sistem dan format penyajian konten agar tetap kompatibel, responsif, dan mudah diakses oleh pengguna. Dalam hal ini, inovasi dalam desain antarmuka, navigasi, serta optimalisasi pemuatan konten menjadi hal yang penting untuk diperhatikan. *Key performance indikator* (KPI) bagi media pada era ini bukan hanya ditentukan oleh kualitas produk jurnalistiknya, namun juga ukuran presisi tentang jumlah pengguna, jumlah *share*, hingga berapa *traffic* yang berhasil dihasilkan oleh setiap tulisan (Dhyatmika, 2017).

Hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 2 Limboto menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar masih didominasi oleh metode ceramah. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru terbatas pada buku cetak dan papan tulis. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar peserta didik serta kurangnya variasi dalam penyampaian materi. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang menunjukkan gejala rendahnya motivasi belajar, seperti kurangnya perhatian saat guru menjelaskan, rendahnya keinginan untuk bertanya, hingga mudah merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Fenomena ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain metode pembelajaran yang monoton, keterbatasan media pembelajaran, lingkungan belajar yang kurang mendukung, dan minimnya keterlibatan orang tua dalam proses pendidikan anak.

Berdasarkan permasalahan di atas, salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran yang dirancang secara kreatif dapat merangsang minat belajar siswa, membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Salah satu alternatif media yang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini adalah media pembelajaran berbasis majalah digital, yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, laptop, maupun smartphone. Media majalah digital memiliki keunggulan dalam hal visualisasi materi, integrasi teks dengan gambar, audio, dan video, serta fleksibilitas penggunaannya kapan saja dan di mana saja. Dengan demikian, penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran geografi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 2 Limboto, khususnya pada peserta didik kelas X, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan media

konvensional, seperti buku teks. Sementara itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis majalah digital belum diterapkan secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran Geografi berbentuk majalah digital dengan memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai upaya untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual bagi peserta didik. Pengembangan ini difokuskan pada materi Dinamika Litosfer yang diajarkan pada kelas X, dengan harapan media ini tidak hanya dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran, tetapi juga berkontribusi sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya serta sebagai acuan bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di lingkungan sekolah.

## 2. METODE

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tantangan dalam proses pembelajaran geografi di SMA Negeri 2 Limboto, khususnya pada materi dinamika litosfer untuk siswa kelas X. Observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode konvensional dengan buku teks sebagai sumber utama, sementara pemanfaatan media digital belum optimal. Padahal, karakteristik siswa kelas X yang cenderung visual dan akrab dengan teknologi menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Identifikasi masalah ini mendorong pengembangan media pembelajaran geografi berbentuk majalah digital, yang diharapkan mampu menyajikan materi dinamika litosfer secara lebih kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Tujuan utama penelitian ini adalah menghasilkan produk media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dinamika litosfer.

Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model ADDIE. Model ini dipilih karena sifatnya yang sistematis, fleksibel, dan memungkinkan evaluasi formatif di setiap tahap pengembangan. Pada tahap analisis, dilakukan serangkaian kegiatan untuk mengidentifikasi kebutuhan, karakteristik siswa, dan analisis kurikulum. Wawancara dengan guru geografi mengungkapkan kesulitan siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam dinamika litosfer, serta kurangnya media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan proses-proses geologis secara menarik. Analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki gaya belajar visual dan kinestetik, serta memiliki akses terhadap perangkat digital. Analisis kurikulum dilakukan untuk memastikan keselarasan antara materi yang dikembangkan dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian yang telah ditetapkan.

Tahap desain melibatkan perancangan konsep media pembelajaran, penyusunan storyboard, dan pemilihan elemen-elemen visual yang sesuai dengan karakteristik siswa. Majalah digital dirancang dengan tampilan yang menarik, menggunakan warna-warna cerah, ilustrasi yang relevan, dan animasi yang interaktif. Materi dinamika litosfer disajikan dalam bentuk teks singkat, padat, dan mudah dipahami, dilengkapi dengan gambar, video, dan animasi yang memperjelas konsep-konsep yang kompleks. Storyboard digunakan sebagai panduan dalam pengembangan konten dan tampilan media pembelajaran, memastikan alur informasi yang logis dan interaksi yang intuitif bagi pengguna.

Tahap pengembangan merupakan implementasi dari desain yang telah dibuat. Pada tahap ini, dilakukan pembuatan konten media, desain grafis, dan integrasi elemen multimedia menggunakan perangkat lunak desain grafis dan animasi. Materi dinamika litosfer diolah menjadi teks yang ringkas dan mudah dipahami, dilengkapi dengan ilustrasi, video, dan animasi yang relevan. Desain grafis dibuat dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain visual, seperti keseimbangan, proporsi, dan harmoni warna. Elemen multimedia diintegrasikan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak. Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kualitas konten dan desain media pembelajaran.

Tahap implementasi melibatkan uji coba media pembelajaran di kelas X SMA Negeri 2 Limboto. Uji coba dilakukan untuk mengumpulkan data tentang respon siswa terhadap media pembelajaran, kemudahan penggunaan, dan efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dinamika litosfer. Siswa diberikan kesempatan untuk menggunakan media pembelajaran secara mandiri atau dalam kelompok, sambil guru memberikan bimbingan dan

arahan. Observasi dilakukan untuk mencatat aktivitas siswa, interaksi dengan media pembelajaran, dan kesulitan yang mungkin dihadapi.

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran. Data dikumpulkan melalui pre-test, post-test, dan angket respon siswa. Pre-test diberikan sebelum siswa menggunakan media pembelajaran, sedangkan post-test diberikan setelah siswa menggunakan media pembelajaran. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui pendapat siswa tentang media pembelajaran, seperti tampilan, isi materi, kemudahan penggunaan, dan daya tarik media pembelajaran. Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, respon siswa terhadap media pembelajaran, dan efektivitas media pembelajaran secara keseluruhan. Hasil evaluasi digunakan untuk menyempurnakan media pembelajaran dan memberikan rekomendasi tentang penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar selanjutnya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan media pembelajaran geografi yang inovatif dan efektif, serta meningkatkan kualitas pembelajaran geografi di SMA.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran geografi berbentuk majalah digital dengan materi dinamika litosfer untuk siswa kelas X SMA Negeri 2 Limboto. Latar belakang penelitian ini didasari oleh beberapa permasalahan yang teridentifikasi dalam proses pembelajaran geografi di sekolah tersebut. Pertama, pembelajaran geografi masih didominasi oleh penggunaan buku paket, sementara pemanfaatan media pembelajaran lain, terutama media digital, masih sangat terbatas. Hal ini menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam belajar geografi, karena materi yang disajikan terasa monoton dan kurang menarik. Kedua, materi dinamika litosfer merupakan materi yang kompleks dan abstrak, sehingga sulit dipahami oleh siswa jika hanya dijelaskan melalui metode konvensional. Siswa kesulitan membayangkan proses-proses geologis yang terjadi di dalam bumi, seperti pergerakan lempeng tektonik, pembentukan gunung api, dan gempa bumi. Ketiga, karakteristik siswa kelas X yang merupakan generasi digital menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi jika disajikan dalam bentuk visual yang menarik dan interaktif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran geografi berbentuk majalah digital yang dapat mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut. Majalah digital dipilih karena memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media pembelajaran konvensional. Pertama, majalah digital dapat menyajikan materi pembelajaran secara visual dan interaktif, dengan menggunakan gambar, video, animasi, dan elemen multimedia lainnya. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mempermudah pemahaman mereka terhadap materi dinamika litosfer. Kedua, majalah digital dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital seperti smartphone, tablet, atau laptop. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan fleksibel, sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Ketiga, majalah digital dapat diperbarui secara berkala dengan materi-materi baru yang relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini memastikan bahwa siswa selalu mendapatkan informasi yang *актуальные* dan terkini.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi masalah dan kebutuhan melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran geografi di kelas X SMA Negeri 2 Limboto, serta mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa. Wawancara dilakukan dengan guru geografi dan siswa kelas X untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam tentang kebutuhan dan harapan mereka terhadap media pembelajaran geografi. Studi literatur dilakukan untuk mengkaji teori-teori dan penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran geografi.

Pada tahap desain, dilakukan perancangan media pembelajaran majalah digital berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan karakteristik siswa. Majalah digital dirancang dengan tampilan yang menarik dan user-friendly, menggunakan warna-warna cerah, ilustrasi yang relevan, dan tata letak yang proporsional. Materi dinamika litosfer disajikan dalam bentuk teks singkat, padat, dan mudah dipahami, dilengkapi dengan gambar, video, animasi, dan elemen multimedia lainnya. Selain itu, majalah digital juga dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif seperti kuis, latihan soal, dan forum diskusi, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Pada tahap pengembangan, dilakukan pembuatan media pembelajaran majalah digital berdasarkan desain yang telah dibuat. Majalah digital dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Canva, yang merupakan platform desain grafis yang mudah digunakan dan memiliki fitur-fitur yang lengkap untuk membuat majalah digital yang menarik dan interaktif. Materi dinamika litosfer diolah menjadi teks yang ringkas dan mudah dipahami, dilengkapi dengan ilustrasi, video, animasi, dan elemen multimedia lainnya. Fitur-fitur interaktif seperti kuis, latihan soal, dan forum diskusi juga ditambahkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Setelah majalah digital selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kualitas konten dan desain media pembelajaran.

Pada tahap implementasi, dilakukan uji coba media pembelajaran majalah digital di kelas X SMA Negeri 2 Limboto. Uji coba dilakukan dengan melibatkan siswa kelas X yang belum pernah menggunakan media pembelajaran majalah digital sebelumnya. Siswa diberikan kesempatan untuk menggunakan majalah digital secara mandiri atau dalam kelompok, sambil guru memberikan bimbingan dan arahan. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa, interaksi dengan media pembelajaran, dan kesulitan yang mungkin dihadapi. Selain itu, siswa juga diminta untuk mengisi angket respon untuk mengetahui pendapat mereka tentang media pembelajaran majalah digital.

Pada tahap evaluasi, dilakukan analisis data hasil uji coba untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran majalah digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran majalah digital. Data hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan uji t untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran majalah digital. Data angket respon siswa dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui pendapat siswa tentang tampilan, isi materi, kemudahan penggunaan, dan daya tarik media pembelajaran majalah digital. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran majalah digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan mendapatkan respon positif dari siswa. Siswa merasa termotivasi dalam belajar geografi, karena materi yang disajikan terasa lebih menarik dan mudah dipahami. Siswa juga merasa terbantu dengan adanya fitur-fitur interaktif seperti kuis, latihan soal, dan forum diskusi, yang dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran geografi berbentuk majalah digital dengan materi dinamika litosfer efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Limboto. Media pembelajaran ini memberikan manfaat langsung kepada peserta didik berupa tersedianya media pembelajaran berbasis majalah digital yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva. Media ini membantu siswa dalam memahami materi Dinamika Litosfer secara lebih mudah melalui tampilan visual yang menarik, seperti gambar, video, dan teks interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan agar guru geografi di SMA Negeri 2 Limboto dan sekolah-sekolah lain dapat memanfaatkan media pembelajaran majalah digital sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Selain itu, penelitian ini juga merekomendasikan agar peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran geografi berbasis majalah digital dengan materi-materi lain yang relevan dengan kurikulum geografi SMA.

#### 4. KESIMPULAN

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran geografi berbasis majalah digital dengan materi Dinamika Litosfer efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Limboto. Media pembelajaran ini memberikan alternatif yang

inovatif dan menarik bagi siswa untuk belajar geografi, serta membantu guru dalam menyajikan materi yang kompleks secara lebih visual dan interaktif.

Penelitian ini memberikan kontribusi positif dalam pengembangan media pembelajaran geografi yang relevan dengan perkembangan teknologi dan karakteristik siswa sebagai generasi digital. Media pembelajaran majalah digital dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran geografi yang selama ini cenderung monoton dan kurang menarik. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar, karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital. Meskipun demikian, penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini hanya dilakukan di satu sekolah, yaitu SMA Negeri 2 Limboto, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasikan ke sekolah lain dengan karakteristik yang berbeda. Kedua, penelitian ini hanya mengukur efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi tidak mengukur aspek-aspek lain seperti keterampilan berpikir kritis, kreativitas, atau kemampuan memecahkan masalah. Ketiga, penelitian ini tidak membandingkan media pembelajaran majalah digital dengan media pembelajaran lain yang sejenis, sehingga sulit untuk mengetahui keunggulan dan kelemahan media ini dibandingkan dengan media lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada (2017). *Media Pembelajaran*, Jakarta : Raja Grafindo Persada. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- Dhyatmika. (2017). *Media Cetak di Era Disruption*. [Mix.co.id/Headline/Media-Cetak-di-Era-Disruption](http://Mix.co.id/Headline/Media-Cetak-di-Era-Disruption).
- Dewi, N. A., & W. A. (2014). Pengembangan Majalah Green Sebagai Media Pembelajaran Biologi pada Materi Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI IPA SMA. *Jupemasi-Pbio*, 155-157.
- Ferawati Po'u. (2022) *Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbentuk Majalah Digital Dengan Materi Dinamika Hidrosfer Untuk Siswa Kelas X SMA*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo.
- Fajran Bentearu. (2023) *Pengembangan Media Focusky Materi Interaksi Keruangan Desa Dan Kota Kelas Xii Ips Sma Negeri 1 Suwawa Di Kabupaten Bone Bolango*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo.
- Gerlach dan Ely. 1997. *Teaching & media: A Systematic Approach*. Second Edition, by V.S.
- Jannah, Rodhatul (2009) *Media pembelajaran*. Banjarmasin : Antasari Press.
- Kho, C. (2012). Perancangan visualisasi Buku “*The Fashion Bible For Men*”, 2012-2-201313-DS.
- Munadi, Y. W. (2008). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Mohamad Fachri Bokingo. (2022) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Dinamika Litosfer*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo.
- Nurdin, M. A. (2019), Evaluasi Kurikulum Diklat Pembuatan Majalah Elektronik 9hal, 24-25). Semarang.
- Nida, W., Vina, S., & Raihanati. (2016). Pengembangan Majalah Elektronik Berbasis *Contextual Teaching And Learning* Pada Materi Pokok Suhu dan Kalor Untuk Peserta Didik Kelas X. *Prosiding Snips*, 780-784.
- Pelangi Garris. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2),1–18.
- Rahmawati. 2020. *Penggunaan Media Interaktif Powert Point Dalam Pembelajaran Daring*. *Fajar Historia*.Vol 4 No 2.
- Shindu, Yasinto dan Sunaryo. 2016. *Mandiri Geografi untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Erlangga.

- Sholeh, M. (2007). Perencanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Geografi Tingkat Sma Dalam Konteks Ktsp. *Jurnal Geografi*, 4 (2), 129–137.
- Tarigan dan Siagian. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi*. *Jurnal Teknologi & Komunikasi dalam Pendidikan*. Vol. 2. No 2.
- Thofan Aradika Putra. (2018) *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Trigonometri*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Umar. (2014). Media Pendidikan. *Jurnal Tarbawiyah*, 5(1), 131–144.
- William Lee. (2004), *Multimedia-based Instructional Design*. California: Pfeiffer.