

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa yang valid, praktis dan efektif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik yang digunakan teknik komunikasi tidak langsung dan pengukuran. Alat pengumpul data yang digunakan berupa lembar validasi, angket, dan tes. Sampel dalam penelitian diambil dengan menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh populasi siswa kelas XI SMA Borneo Bengkayang. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) hasil perhitungan tingkat kevalidan produk yang dianalisis dengan dua instrument yaitu lembar validasi media dan materi, pada instrumen media diperoleh rata-rata 85 % dengan kriteria sangat valid dan instrument materi diperoleh rata-rata 82 % dengan kriteria sangat valid. 2) hasil perhitungan tingkat kepraktisan produk diperoleh hasil rata-rata 83,66 % dengan kriteria sangat praktis. 3) hasil perhitungan tingkat keefektifan didapatkan hasil persentase ketuntasan siswa 82,85 % dengan kriteria sangat efektif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem pencernaan di kelas XI SMA Borneo Bengkayang.

Kata kunci: komik digital, PBL, kemampuan berpikir kreatif, materi sistem pencernaan