

ABSTRAK

ALIFIA ANGGA SAPUTRI: “Pengembangan *E-Comic* Interaktif Menggunakan Canva Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Ekosistem”

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan gambaran kebutuhan, menganalisis hasil validasi, menganalisis peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa, dan menganalisis respon siswa terhadap pengembangan *e-comic* interaktif menggunakan Canva terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi ekosistem. Metode yang digunakan yakni metode *Research and Development* dengan model pengembangan dibatasi 4D yang dibatasi dengan tahap *Define, Design, Develop* (3D). Populasi penelitian adalah siswa kelas X IPA 2 SMA Muhammadiyah 4 Bandung. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar wawancara, tes (*pretest* dan *posttest*), dan kuesioner. Analisis data dilakukan dengan mengubah data skala *Likert* menggunakan rumus persentase yang disesuaikan dengan tabel kategori kevalidan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase uji kevalidan oleh validator ahli media sebesar 78% dengan kategori cukup valid dengan revisi, uji validasi oleh validator ahli materi sebesar 75% dengan kategori cukup valid dengan revisi, dan uji validasi oleh guru biologi sebesar 94% dengan kategori sangat valid dengan revisi. Rata-rata persentase angket respon siswa sebesar 93% dengan kategori sangat baik. Rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa sebesar 0,71 dengan kategori tinggi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media *e-comic* interaktif layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran, siswa merespon dengan positif, dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kata Kunci : Ekosistem, *E-Comic* Interaktif, Kemampuan Berpikir Kreatif.



ABSTRACT

ALIFIA ANGGA SAPUTRI: “The Development of Interactive E-Comic Using Canva on Students' Creative Thinking Abilities on Ecosystem Material”

This research aims to describe the description of needs, analyze validation results, analyze the increase in students' creative thinking abilities, and analyze students' responses to the development of interactive e-comic using Canva on students' creative thinking abilities on ecosystem material. The method used is the Research and Development method with a development model limited to 4D which is limited to the Define, Design, Develop (3D) stages. The research population was students of class X Science 2 at Muhammadiyah 4 High School Bandung. The research instruments used were interview sheets, tests (pretest and posttest), and questionnaires. Data analysis was carried out by changing the Likert scale data using a percentage formula adjusted to the validity category table. The research results show that the average percentage of validity tests by media expert validators is 78% with the "fairly valid" category with revisions, validation tests by material expert validators is 75% with the "fairly valid" category with revisions, and validation tests by biology teachers of 94% with the "very valid" category with revisions. The average percentage of student responses to the questionnaire was 93% in the "very good" category. The average increase in students' creative thinking abilities was 0.71 in the "high" category. Based on the research conducted, it can be concluded that interactive e-comic media is suitable for use as a learning medium, students respond positively, and can improve students' creative thinking abilities.

Keywords: *Ecosystem, Interactive E-Comic, Creative Thinking Ability*

