

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengembagkan media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah yang valid, praktis, dan efektif terhadap hasil belajar siswa pada materi statistika di kelas XII SMA Negeri 1 Sungai Laur. Metode yang digunakan adalah metode ADDIE. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas XII SMA Negeri 1 Sungai Laur sebanyak 29 orang, 3 orang ahli materi dan media. Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media, angket respon guru, angket respon siswa dan soal *post-test* berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil validasi media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah memiliki tingkat kevalidan sebesar 91,22% dengan kriteria sangat valid, tingkat kepraktisan media pembelajaran sebesar 89,60% dengan kriteria sangat praktis dan tingkat keefektifan media pembelajaran sebesar 93,10 % dengan kriteria sangat efektif.

Kata Kunci : *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah.