

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah diuraikan, dapat disimpulkan secara umum bahwa media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi statistika di kelas XII SMA Negeri 1 Sungai Laur. Dengan menggunakan rancangan ADDIE, yaitu: analysis (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implementation (implementasi) dan evaluation (evaluasi).

Adapun hasil dari rumusan sub-sub masalah yang ditentukan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi statistika di kelas XII SMA Negeri 1 Sungai Laur mencapai tingkat kevalidan dengan rata-rata persentase 91,22% dengan kriteria sangat valid.
2. Media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi statistika di kelas XII SMA Negeri 1 Sungai Laur mencapai tingkat kepraktisan dengan rata-rata persentase 89,60% dengan kriteria sangat praktis.
3. Media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi statistika di kelas XII SMA Negeri 1 Sungai Laur mencapai tingkat keefektifan dengan rata-rata persentase 93,10% dengan kriteria sangat efektif.
4. Media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi statistika di kelas XII SMA Negeri 1 Sungai Laur dapat digunakan sebagai media pembelajaran setelah peneliti melakukan validasi dan implementasi.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang telah diuraikan sebelumnya, saran bagi pembaca dan peneliti berikutnya agar menjadi tinjauan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *E-Comic* juga perlu dikembangkan pada materi lain.
2. Peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk belajar secara mandiri.