

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Bahan ajar komik berbasis *Role Playing* pada tema 6 cita-citaku kelas IV di MI Adabiyah II Palembang, dapat digunakan untuk di uji validitasnya yang dilaksanakan pada tahap *Expert Review* dan *One to One*. Hal ini terlihat dari penilaian pada tahap *self evaluation* berupa komentar dan saran yang digunakan untuk merevisi bahan ajar untuk dijadikan *prototype I* sehingga dapat diuji validitasnya pada tahap berikutnya.
2. Bahan ajar komik berbasis *Role Playing* pada tema 6 cita-citaku kelas IV di MI Adabiyah II Palembang, terkategori sangat valid. Hal ini terlihat dari penilaian hasil angket validasi yang dilakukan pada tahap *Expert Review* dan *One to One* berupa skor dengan rata-rata sebesar 94 dan komentar beserta saran yang berguna untuk revisi bahan ajar menjadi *prototype II*. Dengan demikian, maka dapat dikatakan bahwa bahan ajar tematik yang dikembangkan tersebut memenuhi kriteria valid.
3. Bahan ajar komik berbasis *Role Playing* pada tema 6 cita-citaku kelas IV di MI Adabiyah II Palembang terkategori sangat praktis. Hal ini terlihat dari penilaian hasil angket kepraktisan yang dilakukan pada *Small Group* berupa skor dengan rata-rata sebesar 92. Dengan demikian, maka dapat dikatakan bahwa bahan ajar tematik yang dikembangkan tersebut memenuhi kriteria praktis.

#### **B. Saran**

Adapun saran yang dapat peneliti berikan dari hasil penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Peneliti sendiri, hendaknya dapat dijadikan acuan atau kajian selanjutnya untuk meneliti dan mengembangkan hal yang baru dan nantinya pengembangan ini dapat menjadi penelitian yang sempurna karena penelitian ini belum sampai pada tahap *field test*.

2. Bagi guru, hendaknya dapat menggunakan bahan ajar komik berbasis *Role Playing* pada tema 6 cita-citaku kelas IV di MI Adabiyah II Palembang ini sebagai sumber pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, analisis dan memecahkan masalah peserta didik.
3. Bagi peserta didik, hendaknya dapat menggunakan bahan ajar komik berbasis *Role Playing* pada tema 6 cita-citaku kelas IV di MI Adabiyah II Palembang sebagai sumber belajar untuk meningkatkan kemampuan dalam berpikir kritis, analisis dan memecahkan masalah.
4. Bagi sekolah, hendaknya dapat digunakan sebagai bahan ajar pendukung sehingga diharapkan dapat memotivasi guru serta dapat meningkatkan mutu dan kualitas sekolah.