

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat peningkatan perilaku sosial siswa melalui perlakuan permainan *softgame*.
2. Tidak terdapat peningkatan perilaku sosial siswa pada kelompok kontrol.
3. Permainan *Softgame* lebih meningkatkan perilaku sosial siswa dibandingkan dengan kelompok kontrol.

B. Saran

1. Bagi guru agar lebih memahami tentang penerapan permainan *softgame* dalam melakukan kegiatan mengajar atau melatih. Selanjutnya diharapkan dapat berguna untuk menyajikan salah satu alternatif atau sajian yang baik sebagai upaya untuk mengatasi masalah yang dihadapi guru berkenaan dengan aktifitas pembelajaran.
2. Bagi rekan mahasiswa yang akan mengadakan penelitian selanjutnya tentang perilaku sosial agar lebih menggali lagi permainan *softgame* yang dapat meningkatkan perilaku sosial siswa di sekolah. Selain itu, gunakan metode, model, dan pendekatan lain yang menunjang perilaku sosial siswa dalam pembelajaran.
3. Bagi sekolah, agar mengaplikasikan ekstrakurikuler sebagai pendidikan karakter sebagai usaha pencapaian tujuan pendidikan nasional. Dengan adanya permainan *softgame* menjembatani siswa untuk berperilaku sosial yang sesuai agar dapat diaplikasikan pada kegiatan sehari-hari.