

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, dapat di ambil kesimpulan bahwa *cue* mampu mendorong partisipan untuk lebih sering melaksanakan sholat di dalam *game* dan pemberian *cue* sebanyak 2 kali memberikan hasil yang lebih stabil terhadap perubahan jumlah sholat partisipan daripada hanya diberikan 1 kali *cue* saja, meskipun *game* dibuat lebih menantang dan diberikan penambahan *event*, *cue* tetap memberikan efek yang signifikan terhadap perubahan jumlah sholat partisipan serta dapat diambil kesimpulan juga bahwa keberadaan suara adzan di dalam *game* mampu memancing keinginan partisipan untuk datang ke masjid.

#### **5.2 Saran**

Hasil analisis terhadap data wawancara menunjukkan bahwa semua partisipan menyadari keberadaan *cue* kedua, akan tetapi tidak untuk *cue* pertama. Hal ini menunjukkan bahwa *cue* kedua memiliki kemampuan untuk lebih disadari oleh partisipan. Namun, kondisi *cue* kedua dalam penelitian hanya membandingkan antara ada atau tidak adanya pemberian poster tentang sholat. Sehingga, akan lebih menarik apabila pada penelitian selanjutnya pemberian *cue* kedua dilakukan untuk membandingkan antara poster tentang sholat dengan poster tentang *game center* ataupun poster tentang tempat-tempat lainnya yang tersedia di dalam *game*.