

**LITERASI EKONOMI DIGITAL DAN INDUSTRI HALAL MELALUI
PENGEMBANGAN PERMAINAN NOVEL VISUAL PADA GENERASI Z
(STUDI TERHADAP MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ANTASARI DAN UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT)**

SKRIPSI

**Oleh:
FADIL UMAR ISLAMY
210105010142**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
BANJARMASIN
2025 M / 1447 H**

**LITERASI EKONOMI DIGITAL DAN INDUSTRI HALAL MELALUI
PENGEMBANGAN PERMAINAN NOVEL VISUAL PADA GENERASI Z
(STUDI TERHADAP MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ANTASARI DAN UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT)**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana
dalam Ilmu Ekonomi Syariah**

**Oleh:
FADIL UMAR ISLAMY
210105010142**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
PROGRAM STUDI EKONOMI SYARIAH
BANJARMASIN
2025 M / 1447 H**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fadil Umar Islamy
NIM : 210105010142
Tempat/Tgl. Lahir : Trenggalek, 5 Oktober 2002
Jurusan : Ekonomi Syariah
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain secara keseluruhan atau sebagian besar, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Banjarmasin, 21 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,

Tanda Tangan



Fadil Umar Islamy

PENETAPAN BEBAS PLAGIASI

Nomor : B - 149/Un. 14/III.5/ES.S1/PP.00.9/6/2025

Memperhatikan surat permohonan Saudara (i) dan hasil Rapat Tim Pemeriksa Plagiasi Tugas Akhir/ Skripsi Mahasiswa Jurusan Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Antasari Banjarmasin, maka kami dapat memberikan Surat Keterangan Bebas Plagiasi skripsi atas nama Saudara (i):

Nama	: Fadil Umar Islamy
NIM	: 210105010142
Program Studi	: Ekonomi Syariah
Judul Skripsi	: Literasi Ekonomi Digital Dan Industri Halal Melalui Pengembangan Permainan Novel Visual Pada Generasi Z (Studi Terhadap Mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari dan Universitas Lambung Mangkurat)

Dengan demikian, skripsi Saudara (i) dinyatakan:

BEBAS PLAGIASI
Dengan Persentase Indikasi Plagiat: 25%

Demikian penetapan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan dengan semestinya.

Banjarmasin, 18 Juni 2025
Ketua Jurusan



Rohana Faridah

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul : Literasi Ekonomi Digital Dan Industri Halal Melalui Pengembangan Permainan Novel Visual Pada Generasi Z (Studi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Dan Universitas Lambung Mangkurat)

Ditulis oleh : Fadil Umar Islamy

NIM : 210105010142

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Program : Strata Satu (S-1)

Program Studi : Ekonomi Syariah

Tahun Akademik : 2024/2025

Tempat Tanggal Lahir : Trenggalek, 5 Oktober 2002

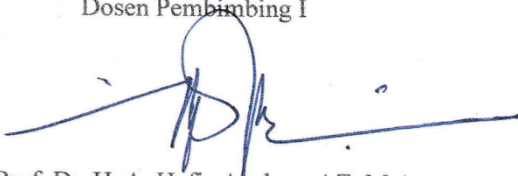
Alamat : Komp. Griya Ulin Permai, Jln. Asabri II Blok BB No.6, Kelurahan Landasan Ulin Timur, Kecamatan Landasan Ulin, Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan, 70721

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, kami dapat menyetejuinya untuk dipertahankan di depan Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Antasari Banjarmasin

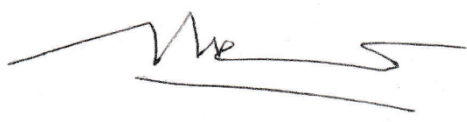
Banjarmasin, 21 Mei 2025

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I


Prof. Dr. H. A. Hafiz Anshary AZ, M.A.
NIP. 195608141982031005

Dosen Pembimbing II


Dra. Hj. Noorwahidah Haisy, M.Ag.
NIP. 196106251986032003

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ekonomi Syariah
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
UIN Antasari Banjarmasin


Rohanah Faridah, S.E., M.M.
NIP. 197804272009012010

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Literasi Ekonomi Digital Dan Industri Halal Melalui Pengembangan Permainan Novel Visual Pada Generasi Z (Studi Terhadap Mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Dan Universitas Lambung Mangkurat)”, ditulis oleh Fadil Umar Islamy, telah diujikan dalam Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Antasari Banjarmasin pada:

Hari : Jum’at

Tanggal : 11 Juli 2025

Dinyatakan LULUS dengan predikat : 91 (A+)

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam

UIN Antasari Banjarmasin



Dr. H. Sukarni, M. Ag

NIP. 19630417199021001

TIM PENGUJI

No	Nama	Tanda Tangan	
1	Prof. Dr. H. A. Hafiz Anshary, AZ, M.A.	1.	
2	Dra. Hj. Noorwahidah Haisy, M.Ag.	2.	
3	Muhammad Rizali, M.H	3.	
4	Difi Dahliana, S.E.I., M.E.I.	4.	

ABSTRAK

Fadil Umar Islamy. 2025. *Literasi Ekonomi Digital dan Industri Halal melalui Pengembangan Permainan Novel Visual pada Generasi Z (Studi Terhadap Mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari dan Universitas Lambung Mangkurat)*. Skripsi, Program Studi Ekonomi Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam. Pembimbing: Prof. Dr. H. A. Hafiz Anshary AZ, M.A., Dra. Hj. Noorwahidah Haisy, M.Ag.

Kata Kunci: Literasi Ekonomi Digital, Industri Halal, Permainan Novel Visual, Generasi Z

Perkembangan teknologi digital membuka peluang besar dalam inovasi media pembelajaran, khususnya untuk Generasi Z yang memiliki kecenderungan tinggi terhadap dunia digital. Rendahnya literasi ekonomi digital dan pemahaman terhadap industri halal di kalangan mahasiswa menjadi dasar pentingnya pengembangan media edukatif yang sesuai dengan karakter generasi saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana permainan novel visual mempengaruhi pemahaman literasi ekonomi digital dan industri halal di kalangan generasi Z, khususnya mahasiswa. Fokus penelitian diarahkan pada efektivitas media ini dalam meningkatkan pemahaman terhadap kedua topik tersebut melalui pendekatan *game-based learning* yang interaktif dan kontekstual.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan pendekatan model ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah mahasiswa dari Universitas Islam Negeri Antasari dan Universitas Lambung Mangkurat. Proses penelitian melibatkan penyusunan instrumen, pembuatan game, validasi media dan isi oleh ahli, pelaksanaan pre-test dan post-test, penyebaran kuesioner, serta analisis data. Penilaian efektivitas dilakukan melalui uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* dan analisis deskriptif statistik terhadap respons pengguna.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan novel visual yang dikembangkan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman literasi ekonomi digital dan industri halal di kalangan generasi Z. Peningkatan nilai antara pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap pemahaman literasi ekonomi digital dan industri halal. Selain itu, responden memberikan penilaian positif terhadap aspek interaktivitas, manfaat edukatif, dan desain visual permainan. Dengan demikian, permainan novel visual ini berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman literasi ekonomi digital dan industri halal, serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang efektif dalam menjawab kebutuhan generasi Z terhadap pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan berbasis digital.

MOTTO

“Dan janganlah kamu (merasa) lemah, dan jangan (pula) bersedih hati, sebab kamu paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang beriman.”

(QS. Ali-Imran: 139)

“Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga.”

(HR. Muslim, No. 2699)

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala, atas segala limpahan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Tiada lembar yang lebih istimewa dalam karya ini selain lembaran persembahan. Maka, dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, Bismillahirrahmanirrahim, Dengan penuh cinta, rindu, dan doa, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada sosok yang paling berjasa dan utama dalam hidup:

Ayahanda tercinta, Kukuh Sumaryanto

Terima kasih atas segala pengorbanan, cinta, kerja keras, dan doa yang tak pernah henti. Terima kasih telah memberikan kepercayaan dan dukungan penuh hingga penulis mampu menyelesaikan perjalanan akademik ini. Semangat dan nasihatmu menjadi suluh dalam setiap langkahku.

Ibunda tercinta, Almarhumah Umisaroh

Meskipun raga tak lagi bersama, cinta dan doamu tetap hidup di hati. Setiap langkah ini adalah bagian dari janji untuk membanggakanmu. Semoga Allah SWT menempatkanmu di sisi terbaik-Nya, melapangkan alam kuburmu, dan mengganjarmu dengan surga yang indah.

Untuk semua cinta, air mata, peluh, dan pengorbanan kalian, Dengan rendah hati, penulis mempersembahkan gelar sarjana ini. Semoga menjadi amal jariyah yang mengalir untuk Ibu, dan kebahagiaan yang menyejukkan hati Ayah.

Adikku tersayang, Haninda Aulia Shakina

Terima kasih atas canda, semangat, dan kehadiranmu yang selalu memberi warna dalam hidup ini. Semoga pencapaian ini bisa menjadi inspirasi dan penyemangatmu dalam menjemput cita-cita. Kakak selalu mendoakanmu agar kelak menjadi pribadi yang cerdas, tangguh, dan membanggakan. Penulis juga mempersembahkan rasa terima kasih yang mendalam kepada para donatur yang telah berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis game visual novel dalam skripsi ini:

Ibu Siti Rowatin, Ibu Siti Asyifa, Ibu Ika Nur Amalia, Ibu Devi Yuliana

Terima kasih atas kebaikan hati, dukungan finansial, serta kepercayaan yang telah diberikan. Semoga segala amal kebaikan dibalas berlipat ganda oleh Allah SWT dan menjadi wasilah keberkahan dalam kehidupan Ibu-Ibu semua.

Ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya juga penulis sampaikan kepada Dosen Penasehat Akademik sekaligus Pembimbing Skripsi Terbaik yang selalu memberi motivasi dan semangat dalam berkuliah hingga dititik ini

Bapak Prof. Dr. H. A. Hafiz Anshary AZ, M.A. dan Ibu Dra. Hj. Noorwahidah Haisy, M.Ag.

Terima kasih banyak atas segala bimbingan selama ini baik berupa saran, dukungan, motivasi, nasihat, kesabaran dan waktu yang telah diluangkan. Dan di antara kesunyian malam serta kelelahan pikiran dalam mengetik lembar demi lembar, penulis tak lupa mengucapkan terima kasih kepada band rock Jepang favorit penulis:

One Ok Rock dan My First Story

Terima kasih telah menjadi teman yang setia melalui musik-musik penuh semangat, emosi, dan makna. Nada dan lirik kalian telah mengiringi banyak proses kreatif dalam penyelesaian

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

Transliterasi kata Arab ke dalam huruf Latin dalam skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tanggal 22 Januari 1988 Nomor 157/1987 dan 0593/1987.

I. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Sa'	S	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	Ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ẓa	Ẓ	zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Ṣad	Ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	Ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	Ain	ʿ	koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef

ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	'el
م	Mim	M	'em
ن	Nun	N	'en
و	Waw	W	We
ء	Ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

II. Konsonan rangkap karena syaddah ditulis rangkap

مُتَكَبِّر	Ditulis	<i>mutakabbir</i>
الْقُدُّوس	Ditulis	<i>Al-qudūs</i>

III. Ta'marbutah di akhir kata

a) Bila dimatikan ditulis *h*

جَامِعَة	Ditulis	<i>Jāmi'ah</i>
مَكْتَبَة	Ditulis	<i>maktabah</i>

(ketentuan ini tidak diperlukan bagi kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti salat, zakat, dan sebagainya kecuali apabila dikehendaki lafal aslinya).

b) Bila diikuti dengan kata sandang "al" serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan *h*.

المَكْتَبَةُ الْجَمِيلَة	Ditulis	<i>Al-maktabah al-jamilah</i>
--------------------------	---------	-------------------------------

IV. Vokal Pendek

َ	Fathah	Ditulis	<i>A</i>
ِ	Kasrah	Ditulis	<i>I</i>
ُ	Dammah	Ditulis	<i>u</i>
شكر	Fathah	Ditulis	Syakara
قرأ	Kasrah	Ditulis	Quri'a
ينطق	Dammah	Ditulis	yantiqu

V. Vokal Panjang

1.	Fathah + alif كاملة	Ditulis	<i>ā</i> kāmilah
2.	Fathah + ya'mati صلى	Ditulis	<i>ā</i> ṣallā
3.	Kasrah + ya'mati شديد	Ditulis	<i>ī</i> syadīd
4.	Dammah + wawu mati صدور	Ditulis	<i>ū</i> ṣudūr

VI. Vokal Rangkap

1.	Fathah + ya'mati رويد	Ditulis	<i>ai</i> ruwaidun
2.	Fathah + wawu mati وقرعون ذيا الأوتاد	Ditulis	<i>au</i> wa fir'auna zi al- autād

VII. Vokal Pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof

أَنْتُمْ أَشَدُّ خُلُقًا	Ditulis	<i>a 'antum asyaddu khalqan</i>
--------------------------	---------	---------------------------------

VIII. Kata sandang alif + lam

a) Bila diikuti huruf *Qomariyyah*

القرآن	Ditulis	<i>al-Qur'ān</i>
الكتاب	Ditulis	<i>al-kitāb</i>

b) Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis dengan diidgamkan

الصبح	Ditulis	<i>aṣ - ṣubḥu</i>
الساهرة	Ditulis	<i>as-Sāhirah</i>

IX. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat

Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya dengan menulis penulisannya

بروالدين	Ditulis	<i>Birru al-wālidaini</i>
إذاالشمس	Ditulis	<i>Iḏa asy-syamsu</i>

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan seluruh pengikut beliau hingga akhir zaman.

Dengan segala kekurangan yang ada, penulis bersyukur dapat menyelesaikan skripsi berjudul **“Literasi Ekonomi Digital dan Industri Halal Melalui Pengembangan Permainan Novel Visual pada Generasi Z (Studi Terhadap Mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari dan Universitas Lambung Mangkurat)”** sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Ekonomi di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Antasari Banjarmasin.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya karya ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis dengan tulus mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Sukarni M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.
2. Ibu Rohana Faridah, S.E., M.M. Ketua program studi Ekonomi Syariah dan Bapak Muhammad Qamaruddin, M.E. selaku Sekretaris Jurusan Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.

3. Bapak Prof. Dr. H. A. Hafiz Anshary AZ, M.A., dan Ibu Dra. Hj. Noorwahidah Haisy, M.Ag., selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah memberikan arahan, masukan, serta koreksi yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Antasari Banjarmasin atas ilmu, wawasan, dan inspirasi yang telah diberikan kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
5. Bapak dan Ibu tenaga kependidikan di lingkungan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Antasari Banjarmasin atas bantuan dan pelayanan administratif yang sangat membantu dalam kelancaran studi penulis.

Semoga segala bentuk kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT. Akhir kata, penulis memohon ampunan serta ridha dari Allah SWT. Besar harapan penulis, semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat, menjadi sumbangsih ilmu pengetahuan, dan menginspirasi pembaca. Aamiin Ya Rabbal ‘Alamin.

Banjarmasin, 14 Mei 2025

Penulis



Fadil Umar Islamy

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PENETAPAN BEBAS PLAGIASI	iii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
PENGESAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA	x
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Signifikansi Penelitian.....	8
E. Sistematika Penulisan.....	9
BAB II GAME-BASED LEARNING, PERMAINAN VISUAL NOVEL, LITERASI EKONOMI DIGITAL, INDUSTRI HALAL	11
A. <i>Game-Based Learning</i>	11
B. Permainan Visual Novel.....	12
C. Literasi Ekonomi Digital	14
D. Industri Halal	17
E. Kajian Penelitian Terdahulu	19
F. Kerangka Berpikir	22
G. Hipotesis	22
BAB III METODE PENELITIAN	24

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	24
B. Desain Penelitian.....	24
C. Lokasi Penelitian.....	25
D. Populasi dan Sampel Penelitian	25
E. Data dan Sumber Data	28
F. Variabel dan Indikator.....	29
G. Teknik Pengumpulan Data.....	31
H. Teknik Analisis Data.....	33
I. Tahapan Penelitian	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Gambaran Umum Permainan Novel Visual	41
B. Laporan Hasil Penelitian	43
1. Hasil validitas pada Pengembangan Permainan Novel Visual.....	43
2. Hasil Keefektivan Media Yang Dikembangkan.....	48
3. Analisis Respon Mahasiswa Terhadap Media yang Dikembangkan ..	53
C. Pembahasan Penelitian.....	55
1. Pengaruh Permainan Novel Visual Terhadap Pemahaman Literasi Ekonomi Digital di Kalangan Generasi Z	55
2. Pengaruh Permainan Novel Visual Terhadap Pemahaman Industri Halal di Kalangan Generasi Z	57
3. Respon Mahasiswa Terhadap Media yang Dikembangkan	61
BAB V PENUTUP	63
A. Kesimpulan.....	63
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA.....	
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Derajat Kepercayaan dan Nilai $Z_{\alpha/2}$	28
Tabel 3.2 Indikator Penelitian	30
Tabel 3.3 Penilaian Validitas oleh Ahli Materi	34
Tabel 3.4 Penilaian Validitas oleh Ahli Media	35
Tabel 3.5 Tabel Kevalidan Pengembangan Permainan Visual Novel	35
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi	43
Tabel 4.2 Tabel Revisi Perubahan	45
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	46
Tabel 4.4 Pembagian Responden Penelitian	48
Tabel 4.5 Mean, Modus, Media, Max, Min, Range dan Standar Deviasi Pre dan Post-test Mahasiswa	48
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Pre dan Post Test Literasi Ekonomi Digital	50
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Pre dan Post Test Literasi Industri Halal.....	50
Tabel 4.8 Hasil Uji Non Parametrik pada Pre dan Post Test Literasi Ekonomi Digital.....	51
Tabel 4.9 Hasil Uji Non Parametrik pada Pre dan Post Test Industri Halal.....	52
Tabel 4.10 Respon Mahasiswa Terhadap Media yang Dikembangkan.....	53
Tabel 4.11 Hasil Uji Validitas.....	54
Tabel 4.12 Hasil Uji Reliabilitas	55

DAFTAR GAMBAR

Tabel 2.1 Kerangka Berpikir	22
Tabel 2.2 Desain Penelitian Pengembangan	25
Tabel 4.1 Tampilan Permainan Novel Visual.....	41
Tabel 4.2 Tampilan Isi Permainan Novel Visual.....	42
Tabel 4.3 Quiz Pada Permainan Novel Visual	43