

## 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.