

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat menyebabkan perubahan dalam sistem pembayaran pada transaksi ekonomi. Sistem pembayaran yang dulunya sangat bergantung pada uang tunai (*currency*) sekarang digantikan dengan pembayaran digital yang didukung oleh Financial technology (*fintech*). Fintech semakin populer di era digital ini, terutama di kalangan remaja Generasi Z, yang cenderung memilih solusi pembayaran yang lebih mudah diakses melalui perangkat mereka. Generasi Z merupakan generasi yang tumbuh dalam era di mana teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Mereka lahir antara tahun 1995 dan 2010, sehingga pengasuhan mereka telah dipengaruhi secara signifikan oleh teknologi dan internet. Bagi mereka, teknologi dan internet telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari sejak lahir (Hastini et al., 2020:15).

Generasi tersebut dikenal cenderung tidak menyukai kerumitan dan menginginkan segala sesuatu menjadi lebih sederhana dan mudah. Oleh karena itu, mereka cenderung menggunakan ekonomi digital dalam kegiatan ekonomi, seperti transaksi online, karena dianggap lebih efisien oleh mereka (Kumala & Mutia, 2020:5). Menurut Widiyanto & Prasilowati (2015:3) “Belanja melalui *e-commerce* sudah menjadi salah satu gaya hidup di Indonesia. Sikap keuangan dalam menyikapi hal ini sangatlah penting bagi semua anak muda, terutama pelajar, untuk menghindari masalah keuangan yang rumit disaat terjadinya

keadaan darurat yang tak terduga. Apalagi di masa pasca pandemi ini, harus pandai mengatur keuangannya dengan tepat agar tidak mengalami pemborosan yang tidak terkontrol”. Berdasarkan Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) tahun 2022 yang dilakukan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK), diketahui bahwa tingkat literasi keuangan di Provinsi Kalimantan Selatan mencapai 42,08 persen, sementara tingkat inklusinya berada pada angka 81,56 persen (SNLIK OJK, 2022). Meskipun angka inklusi keuangan relatif tinggi, tingkat literasi keuangan masih perlu ditingkatkan untuk memastikan pemahaman yang lebih baik dalam pengelolaan keuangan.

Disamping berkembangnya teknologi di zaman sekarang, berkembang pula tren yang menjadi pusat perhatian masyarakat hingga seluruh dunia, adapun salah satu tren yang sedang berkembang di Indonesia dan dunia pada saat ini ialah tren industri halal. Industri halal sedang mengalami tren global yang signifikan saat ini. Fenomena ini terbukti dari pertumbuhan yang konsisten dalam industri halal dari tahun ke tahun. Menurut laporan dari *State of The Global Islamic Report*, jumlah konsumen dalam industri halal mencapai sekitar 1,8 miliar orang Muslim (State of the Global Islamic Economy Report, 2019). Indonesia memiliki potensi besar untuk mengembangkan industri halal karena mayoritas penduduknya adalah penduduk muslim. Dengan 12,7% dari populasi Muslim di dunia, Indonesia memiliki total populasi sekitar 273 juta jiwa, yang setara dengan 87,2% dari total penduduk.

Permintaan akan produk halal di Indonesia sangat tinggi seiring dengan besarnya jumlah populasi Muslim. Negara ini dianggap sebagai salah satu pasar industri halal terbesar di dunia, dengan total pengeluaran untuk produk halal mencapai USD 218,8 miliar pada tahun 2017.

Industri halal sangat penting untuk meningkatkan ekonomi Indonesia. Industri ini telah memberikan kontribusi sebesar USD 3,8 miliar terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia setiap tahunnya. Selain itu, industri halal juga membawa investasi sebesar USD 1 miliar dari investor asing dan menciptakan 127 ribu lapangan pekerjaan setiap tahun. Jika dikembangkan lebih lanjut, industri halal memiliki potensi untuk meningkatkan ekspor dan cadangan devisa negara. Oleh karena itu, penting bagi Indonesia untuk memprioritaskan pengembangan industri halal guna memaksimalkan pertumbuhan ekonomi (Adamsah & Subakti, 2022:2).

Memahami konsep halal adalah salah satu kunci utama untuk menciptakan ekonomi yang berkelanjutan dan adil. Yang mana hal tersebut terdapat pada firman Allah Q.S. Al-Baqarah/2 : 168

يَا أَيُّهَا النَّاسُ كُلُوا مِمَّا فِي الْأَرْضِ حَلَالًا طَيِّبًا وَلَا تَتَّبِعُوا خُطُوَاتِ الشَّيْطَانِ إِنَّهُ لَكُمْ عَدُوٌّ مُبِينٌ ﴿١٦٨﴾

"Wahai manusia, makanlah dari (makanan) yang halal lagi baik yang terdapat di bumi, dan janganlah kamu mengikuti langkah-langkah setan. Sungguh, setan itu musuh yang nyata bagimu."

Ayat ini menekankan pentingnya mengonsumsi makanan yang halal dan baik sebagai bagian dari kehidupan yang diridhai Allah. Dalam pasar global yang terus berubah, pengetahuan mendalam tentang prinsip dan dampak

produk serta layanan halal menjadi sangat penting. Jika masyarakat semakin sadar akan produk halal, permintaan akan meningkat dan industri halal di Indonesia akan berkembang. Kesadaran tinggi untuk membeli produk halal ini dapat mewujudkan potensi besar tersebut dan mendorong pertumbuhan industri halal di Indonesia. Perkembangan teknologi digital, terutama media sosial, memainkan peran penting sebagai sarana interaksi dan penyebaran informasi. Media sosial memiliki pengaruh kuat di masyarakat, sehingga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kesadaran tentang pentingnya literasi halal. Pemahaman tentang literasi halal adalah kunci utama untuk menjadikan Indonesia sebagai pusat halal dunia. Literasi halal membantu meningkatkan kesadaran produsen dan konsumen untuk menjalani gaya hidup halal (Hidayat et al., 2023:7)

Industri halal di Indonesia terus mengalami pengembangan sebagai upaya memperkuat perekonomian dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Fokus utama pengembangan ini adalah untuk mengatur distribusi produk makanan, sehingga umat Muslim dapat lebih mudah mengenali produk yang halal dan terhindar dari konsumsi yang bertentangan dengan syariat Islam. Oleh sebab itu, regulasi terkait produk halal menjadi sangat penting dan mendesak. Sebagai bentuk pelaksanaan amanat UUD 1945 Pasal 29 Ayat 2, pada tanggal 25 September 2014 ditetapkan kebijakan penting mengenai jaminan produk halal, pemerintah menetapkan Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2014 tentang Jaminan Produk Halal (JPH), yang disahkan dalam Rapat Paripurna DPR-RI oleh Presiden Republik Indonesia ke-6, Susilo Bambang

Yudhoyono. Undang-undang yang terdiri atas 68 pasal ini mewajibkan seluruh produk yang masuk, beredar, dan diperjualbelikan di wilayah Indonesia untuk memiliki sertifikat halal. Dalam rangka pelaksanaan kebijakan tersebut, pemerintah memiliki tanggung jawab penuh terhadap penyelenggaraan JPH. Berdasarkan ketentuan undang-undang ini pula, dibentuklah Badan Penyelenggara Jaminan Produk Halal (BPJPH) sebagai lembaga pelaksana yang berada di bawah naungan dan bertanggung jawab langsung kepada Menteri Agama. (Faridah, 2019:6).

Berdasarkan paparan masalah yang telah ditulis sebelumnya. Salah satu cara yang dapat diterapkan untuk membantu meningkatkan literasi ekonomi digital serta pemahaman mengenai industri halal adalah dengan menggunakan media pembelajaran *game-based learning* atau pembelajaran berbasis permainan. *Game-based learning* adalah cara belajar yang berfokus pada pemainnya dengan menggunakan permainan elektronik atau digital untuk menunjang proses belajar. Dalam metode ini, game digital digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi, membantu meningkatkan pemahaman dan pengetahuan, serta melakukan penilaian atau evaluasi terhadap suatu bidang ilmu (Maulidina et al., 2018:6). Adapun jenis permainan yang dapat dikembangkan guna menjadi sarana untuk meningkatkan literasi ekonomi digital ialah dengan dibuatnya permainan dalam bentuk Visual Novel yang akan membantu pemainnya meningkatkan pemahaman mengenai literasi ekonomi digital serta membantu menambah pengetahuan tentang industri halal.

Beberapa penelitian sebelumnya telah memanfaatkan visual novel sebagai sarana pembelajaran. Salah satunya adalah penelitian oleh Arif Rahman Hikam, Nana Kariada, dan Kukuh Santosa (2013) berjudul “Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Berbasis Pembangunan Karakter Pada Materi Pelestarian Lingkungan”, yang menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukasi berbasis visual novel dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi pelestarian lingkungan di tingkat SMA. Penilaian dari ahli media memperoleh skor 2,69 dan dari ahli materi sebesar 2,75, yang masuk dalam kategori layak. Selain itu, dukungan datang dari respons positif guru dan siswa, serta capaian hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa 80,95% mencapai nilai di atas KKM (≥ 80). Penelitian lain oleh Leona Lovita dan Theresia Herlina Rochadiani (2023) berjudul “Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Mata Pelajaran Pendidikan Budi Pekerti di Sekolah Dasar” juga menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukasi “*Mengzi’s Story*” efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SD Setia Bhakti. Berdasarkan penilaian dari siswa dan guru, game ini dinilai memiliki tingkat validitas dan kelayakan yang sangat baik. Temuan ini memperkuat bahwa visual novel tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif di berbagai jenjang pendidikan. Visual novel merupakan permainan yang mengandung unsur multimedia seperti teks, gambar, suara, dan video, serta memberikan

kesempatan kepada pemainnya untuk memilih berbagai pilihan dalam permainan tersebut. Permainan Visual novel ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan literasi ekonomi digital pada generasi Z. Dengan pendekatan narasi yang menarik dan interaktif, visual novel ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam kepada para pemain mengenai konsep-konsep penting dalam ekonomi digital dan industri halal. Melalui kombinasi cerita yang kuat, grafis dan gambar yang indah, dan musik yang atmosferik, pemain akan dihadapkan pada berbagai situasi dan tantangan yang mencerminkan realitas dunia bisnis dan ekonomi digital saat ini. Pemain akan diberikan kesempatan untuk berinteraksi dan mengambil keputusan strategis mengenai pengembangan bisnis, dan merasakan dampak dari setiap keputusan yang diambil. Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“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)”**

B. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan signifikan pada hasil tes literasi ekonomi digital pada mahasiswa setelah menggunakan permainan novel visual?
2. Apakah terdapat perbedaan signifikan pada hasil tes pemahaman industri halal pada mahasiswa setelah menggunakan permainan novel visual?
3. Bagaimana respon mahasiswa terhadap permainan novel visual yang dikembangkan untuk meningkatkan literasi ekonomi digital pemahaman

industri halal?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan pada hasil tes literasi ekonomi digital pada mahasiswa setelah menggunakan permainan novel visual?
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan pada hasil tes pemahaman industri halal pada mahasiswa setelah menggunakan permainan novel visual?
3. Untuk mengetahui bagaimana respon mahasiswa terhadap permainan novel visual yang dikembangkan untuk meningkatkan literasi ekonomi digital dan pemahaman industri halal?

D. Signifikansi Penelitian

Selain mempunyai tujuan yang ingin dicapai, peneliti juga mengharapkan penelitian ini dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk menambah wawasan pengetahuan dalam pengembangan teori terkait literasi ekonomi digital dan aplikasinya dalam konteks industri halal. Temuan dari penelitian ini dapat membantu memperluas pemahaman tentang faktor-faktor yang memengaruhi literasi ekonomi digital di kalangan generasi Z, serta memperkaya kerangka teoritis yang ada dengan wawasan baru yang diperoleh dari interaksi dengan novel visual.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini memiliki implikasi yang dalam

pengembangan materi pembelajaran yang inovatif dan efektif. Materi pembelajaran yang didasarkan pada novel visual dapat digunakan oleh institusi pendidikan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang prinsip-prinsip ekonomi Syariah dan penerapannya dalam industri halal. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pengetahuan akademis, tetapi juga memiliki dampak langsung dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan literasi ekonomi digital di kalangan generasi Z.

E. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun dalam lima bab untuk memberikan alur pembahasan yang terstruktur dan terarah. Masing-masing bab memiliki subbab yang mendukung isi dan tujuan penelitian. Adapun sistematika penulisan ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, berisi latar belakang masalah yang menjelaskan dasar pemikiran dan urgensi dari topik penelitian. Selanjutnya dirumuskan rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI, membahas teori-teori yang relevan dengan penelitian, termasuk kajian tentang media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), permainan visual novel, literasi ekonomi digital, industri halal, serta tinjauan hukum Islam terkait penggunaan media digital dalam edukasi. Selain itu, dibahas pula hasil penelitian terdahulu dan kerangka berpikir.

BAB III METODE PENELITIAN, menjelaskan secara rinci metode yang digunakan dalam penelitian, seperti jenis dan pendekatan penelitian, populasi dan sampel, teknik pengambilan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan uji validitas serta reliabilitas instrumen.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, menyajikan hasil penelitian yang telah diperoleh mulai dari hasil uji validasi ahli media dan materi, lalu uji efektivitas penggunaan permainan novel visual terhadap pemahaman literasi ekonomi digital dan industri halal, hingga analisis respons mahasiswa terhadap media tersebut.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dari hasil penelitian, saran untuk pihak-pihak terkait, serta rekomendasi pengembangan media serupa untuk penelitian lanjutan di masa mendatang.