

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Permainan Novel Visual

Permainan novel visual yang dikembangkan dalam penelitian ini berjudul "*Between Pixels and Principles*", sebuah media edukatif interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan literasi ekonomi digital dan pemahaman industri halal di kalangan mahasiswa. Permainan ini dibuat menggunakan *TyranoBuilder*, sebuah software pengembangan visual novel yang memungkinkan integrasi teks, gambar, suara, serta elemen interaktif untuk menciptakan pengalaman bermain yang lebih mendalam.

Gambar 4.1 Tampilan Permainan Novel Visual



Sumber : Gambar dibuat Oleh Peneliti, 2025

Dalam permainan ini, pemain akan berperan sebagai Rusdi, seorang mahasiswa yang awalnya belum memahami pentingnya ekonomi digital dan prinsip halal dalam kehidupan sehari-hari. Melalui interaksi dengan karakter lain, seperti Rio, Nadya, dan Shafira, pemain akan diperkenalkan pada konsep-konsep seperti pengelolaan keuangan digital, investasi syariah,

industri halal, dan sertifikasi kehalalan produk.

Permainan ini terdiri dari beberapa chapter, setiap chapter memiliki fokus pembelajaran yang berbeda. Pada setiap bab, pemain diberikan skenario yang mencerminkan permasalahan dunia nyata, diikuti dengan *decision-making points* yang akan memengaruhi jalannya cerita. Setiap keputusan yang diambil akan memberikan pengalaman belajar yang berbeda, memungkinkan pemain untuk memahami konsep ekonomi digital dan industri halal secara lebih mendalam.

Gambar 4.2 Tampilan Isi Permainan Novel Visual



Sumber : Gambar dibuat Oleh Peneliti, 2025

Dari segi desain, permainan ini menggunakan ilustrasi karakter 2D, latar yang realistis, serta elemen interaktif yang membuat pengalaman bermain lebih menarik. Selain itu, permainan ini juga dilengkapi dengan kuis di akhir chapter untuk mengukur pemahaman pemain terhadap materi yang telah disampaikan.

Gambar 4.3 Quiz Pada Permainan Novel Visual



Sumber : Gambar di buat Oleh Peneliti, 2025

Secara keseluruhan, novel visual ini dirancang tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat edukatif berbasis teknologi yang dapat membantu mahasiswa memahami konsep ekonomi digital dan industri halal dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

B. Laporan Hasil Penelitian

1. Hasil validitas pada Pengembangan Permainan Novel Visual

a) Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil penilaian ahli materi yang dilakukan oleh Bapak M. Rifqi Hidayat yang merupakan Dosen FEBI di UIN Antasari Banjarmasin dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1
Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Kelayakan	Indikator	Nilai
A. Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran	1) Kelengkapan Materi 2) Keluasan Materi 3) Kedalaman Materi 4) Relevansi Materi	13

B. Keakuratan Materi	5) Keakuratan konsep dan Definisi 6) Keakuratan data dan fakta 7) Keakuratan contoh dan kasus 8) Keakuratan gambar dan Ilustrasi 9) Keakuratan Istilah 10) Keakuratan Notasi, simbol, dan ikon	23
C. Kemutakhiran Materi	11) Gambar dan Ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari 12) Menggunakan contoh kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari	7
D. Mendorong Keingintahuan	13) Mendorong rasa ingin tahu 14) Menciptakan kemampuan bertanya	6
E. Teknik Penyajian	15) Keruntutan konsep	4
F. Pendukung Penyajian	16) Contoh-contoh soal yang relevan	2
G. Penyajian Pembelajaran	17) Penyajian materi mudah dipahami	4
H. Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	18) Keruntutan dan alur pada materi mudah diikuti 19) Pertanyaan yang diajukan sesuai materi 20) Kejelasan hubungan antar konsep	10

Total skor keseluruhan: **69 dari 80**

Maka $P = \frac{f}{n} \times 100\%$ atau $P = \frac{69}{80} \times 100\%$ dan diperoleh skor 0,8625

Atau 86,25. Skor tersebut dalam kategori “Sangat Layak”.

Setelah melalui proses validasi oleh ahli materi, permainan novel visual yang dikembangkan dinyatakan layak untuk diuji coba. Namun, perlu dilakukan beberapa revisi berdasarkan masukan dan saran dari ahli materi sebelum tahap pengujian

dilaksanakan. Adapun komentar dan saran tersebut tercantum dalam lembar angket validasi.

- 1) Beberapa pertanyaan dalam kuis tidak sepenuhnya dicakup dalam materi.
- 2) Ada pertanyaan yang lebih bersifat pengetahuan dasar ekonomi syariah, yang bisa membingungkan bagi orang awam.
- 3) Secara umum, materi sudah sangat baik dan sistematis.

Berdasarkan saran dan komentar tersebut. Peneliti memperbaiki beberapa pertanyaan quiz pada Permainan agar pertanyaan sepenuhnya dicakup dalam materi permainan.

Tabel 4.2
Tabel Revisi Perubahan

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1. Dalam sistem keuangan syariah, apa yang dimaksud dengan mudharabah?	1. Apa prinsip utama dalam manajemen operasi syariah yang harus diterapkan dalam proses bisnis halal?
2. Mengapa penting bagi perusahaan untuk melibatkan Dewan Pengawas Syariah (DPS)?	2. Mengapa Dewan Pengawas Syariah (DPS) memiliki peran penting dalam industri halal?

b) Hasil Validasi Ahli Media

Hasil penilaian ahli media dilakukan oleh Bapak Akmad Alfi Zainuddin, *Game Director* di PT Kultur Animesme Indonesia dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Kelayakan	Indikator	Nilai
A. Fungsi dan Manfaat	1) Mampu memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan pada pemain Keluasan Materi 2) Dapat menimbulkan minat dan motivasi pada pemain Relevansi Materi 3) Dapat meningkatkan hasil belajar pemain	9
B. Visual Media	4) Pemilihan warna, <i>background</i> , teks, gambar, dan animasi menarik Keakuratan data dan fakta 5) Pengambilan ukuran gambar telah sesuai Keakuratan gambar dan Ilustrasi 6) Gambar materi dapat terlihat jelas Keakuratan Notasi, simbol, dan ikon 7) Pencahayaan gambar sudah tepat 8) Kecepatan gerakan gambar telah sesuai	16
C. Audio Media	9) Ritme suara yang disajikan sesuai (tidak terlalu cepat dan tidak terlalu lambat) 10) Suara terdengar dengan jelas dan informatif 11) Suara musik sesuai dengan suasana dan tampilan gambar	9
D. Tipografi	12) Jenis teks mudah dibaca 13) Ukuran teks sudah sesuai (Tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar)	6
E. Bahasa	14) Bahasa mudah dipahami pemain	3

F. Pemrograman	15) Aplikasi/game berjalan dengan stabil tanpa sering mengalami crash atau bug 16) Transisi antar scene atau halaman berjalan lancar tanpa lag atau delay 17) Fitur-fitur dalam game (tombol, menu, interaksi) berfungsi dengan baik sesuai yang diharapkan 18) Sistem decision-making (percabangan cerita) berjalan dengan logika yang benar dan sesuai dengan alur cerita 19) Waktu loading dalam game cukup cepat dan tidak mengganggu pengalaman bermain 20) Tidak ada kesalahan kode yang menyebabkan game force close atau error fatal	18
----------------	---	----

Total skor keseluruhan: **61 dari 80**

Maka $P = \frac{f}{n} \times 100\%$ atau $P = \frac{61}{80} \times 100\%$ dan diperoleh skor 0,7625

Atau 76,25. Skor tersebut dalam kategori “Layak”.

Setelah dilakukan validasi ahli media, Permainan Novel Visual yang dikembangkan bisa diujicobakan. Namun, ada persyaratan revisi yang perlu dilakukan sesuai dengan komentar dan saran dari ahli media sebelum pengujian dilakukan. Dalam lembar angket validasi, ahli media memberikan komentar dan saran sebagai berikut.

Bisa mengeksplorasi karakter untuk menggunakan dialog yang lebih kasual agar sesuai dengan usia dan gaya karakter yang menyampaikan.

Berdasarkan saran dan komentar tersebut. Peneliti memperbaiki beberapa bahasa dalam Permainan agar percakapan dalam materi permainan lebih terasa kasual atau santai dan dapat dinikmati oleh pemain.

2. Hasil Keefektivan Media Yang Dikembangkan

Penelitian ini melibatkan 68 responden yang dipilih untuk mengevaluasi keefektifan media permainan visual novel "*Between Pixels and Principles*". Responden terdiri dari mahasiswa pada dua perguruan tinggi, yaitu Universitas Islam Negeri (UIN) Antasari Banjarmasin dan Universitas Lambung Mangkurat (ULM). Adapun pembagian sampel responden dibagi sama rata seperti berikut.

Tabel 4.4
Pembagian Responden Penelitian

Jumlah Responden UIN Antasari	Jumlah Responden ULM
34 Responden	34 Responden

Pemilihan sampel dilakukan secara acak tanpa membatasi latar belakang akademik, sehingga melibatkan mahasiswa dari berbagai program studi. Dengan komposisi sampel yang seimbang antara kedua universitas, penelitian ini bertujuan untuk mengukur keefektifan media permainan visual novel dalam meningkatkan literasi ekonomi digital dan pemahaman industri halal, terlepas dari bidang studi yang ditekuni oleh responden.

Tabel 4.5
Mean, Modus, Media, Max, Min, Range dan Standar Deviasi
Pre dan Post-test Mahasiswa

Keterangan	Pre Test LED	Pre Test IH	Post Tet LED	Post Test IH
Mean	48	48	89	84

Modus	32	28	100	100
Median	44	44	96	92
Max	100	100	100	100
Min	12	4	32	20
Range	88	96	68	80
S. Deviasi	19.199	26.350	17.153	20.858

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, terdapat peningkatan skor yang signifikan antara pre-test dan post-test pada variabel LED (Literasi Ekonomi Digital) dan IH (Industri Halal). Rata-rata (mean) skor LED meningkat dari 48 menjadi 89, sedangkan IH meningkat dari 48 menjadi 84, menunjukkan adanya peningkatan pemahaman atau kemampuan setelah intervensi. Nilai modus pada post-test mencapai 100 untuk kedua variabel, yang berarti sebagian besar responden memperoleh skor maksimal setelah intervensi. Selain itu, median meningkat dari 44 menjadi 96 pada LED dan dari 44 menjadi 92 pada IH, yang menegaskan bahwa lebih dari separuh peserta mendapatkan skor yang lebih tinggi setelah post-test.

Selain itu, nilai minimum meningkat, dari 12 ke 32 pada LED dan dari 4 ke 20 pada IH, menandakan adanya perbaikan skor pada peserta dengan nilai terendah. Penurunan rentang nilai dari 88 menjadi 68 pada LED dan dari 96 menjadi 80 pada IH menunjukkan distribusi skor yang lebih merata. Hal ini diperkuat dengan penurunan standar deviasi, dari 19.199 ke 17.153 pada LED dan dari 26.350 ke 20.858 pada IH, yang mengindikasikan bahwa variasi skor antar peserta semakin kecil setelah intervensi. Secara keseluruhan, hasil ini

menunjukkan bahwa permainan novel visual memberikan dampak positif dengan meningkatkan skor mahasiswa secara signifikan dan membuat distribusi nilai lebih merata.

a. Uji Normalitas

1) Uji Normalitas Literasi Ekonomi Digital

Tabel 4.6
Hasil Uji Normalitas Pre dan Post Test Literasi Ekonomi Digital

Tests of Normality ^a						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTest_LED	.110	68	.039	.963	68	.043
PostTest_LED	.264	68	.000	.685	68	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan menggunakan Uji *Kolmogorov-Smirnov* diketahui bahwa baik data Pre-Test maupun Post-Test tidak berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi (Sig.) nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,039 yang mengindikasikan bahwa distribusi data tidak memenuhi asumsi normalitas. Demikian pula, pada data Post-Test, nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,000 semakin menguatkan bahwa data tidak berdistribusi normal.

1) Uji Normalitas Industri Halal

Tabel 4.7
Hasil Uji Normalitas Pre dan Post Test Literasi Industri Halal

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTest_IH	.097	68	.183	.957	68	.019
PostTest_IH	.225	68	.000	.763	68	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan menggunakan Uji *Kolmogorov-Smirnov* diketahui bahwa data Pre-Test berdistribusi normal namun Post-Test tidak berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi (Sig.) nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,183 yang mengindikasikan bahwa distribusi data memenuhi asumsi normalitas. Pada data Post-Test, nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,000 yang menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Non Parametrik

Pada pengujian normalitas, diketahui bahwa data pre test dan post test tidak berdistribusi normal, ditunjukkan oleh nilai signifikansi yang kurang dari 0,05 pada uji *Kolmogorov-Smirnov*. Oleh karena itu, pengujian akan menggunakan uji non-parametrik *Wilcoxon Signed-Rank Test* agar sesuai dengan karakteristik data.

1) Uji Non Paramterik Literasi Ekonomi Digital

Tabel 4.8
Hasil Uji Non Parametrik pada Pre dan Post Test Literasi Ekonomi Digital

Test Statistics ^a	
	PostTest_LED - PreTest_LED
Z	-7.080 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* pada tabel menunjukkan bahwa nilai $Z = -7.080$ dengan Asymp. Sig. (2-tailed) = 0.000. Karena nilai signifikansi (p-value) lebih kecil dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan post test.

Tanda negatif pada nilai Z menunjukkan bahwa perubahan peringkat lebih banyak terjadi dalam arah negatif, yang berarti mayoritas nilai post test lebih besar dibandingkan pre test. Dengan kata lain, hasil ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah responden memainkan permainan novel visual.

2) Uji Non Parametrik Industri Halal

Tabel 4.9
Hasil Uji Non Parametrik pada Pre dan Post Test Industri Halal

Test Statistics ^a	
	PostTest_IH - PreTest_IH
Z	-7.119 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* pada tabel menunjukkan bahwa nilai $Z = -7.119$ dengan Asymp. Sig. (2-tailed) = 0.000. Karena nilai signifikansi (p-value) lebih kecil dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pre test dan post test. Tanda negatif pada nilai Z menunjukkan bahwa perubahan peringkat lebih banyak terjadi

dalam arah negatif, yang berarti mayoritas nilai post test lebih besar dibandingkan pre test. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah responden memainkan permainan novel visual.

3. Analisis Respon Mahasiswa Terhadap Media yang Dikembangkan

Berdasarkan analisis statistik, berikut adalah ringkasan hasil dari setiap aspek yang dinilai oleh responden:

Tabel 4.10
Respon Mahasiswa Terhadap Media yang Dikembangkan

Pertanyaan	Mean	S. Deviasi	Min	Max	Jumlah Responden
P01	4.12	0.84	2	5	68
P02	3.94	0.93	2	5	68
P03	4.01	0.80	2	5	68
P04	4.13	0.77	2	5	68
P05	4.16	0.73	2	5	68
P06	4.01	0.84	2	5	68
P07	4.19	0.85	2	5	68
P08	4.13	0.81	2	5	68
P09	4.12	0.78	2	5	68
P10	4.12	0.82	2	5	68
P11	4.21	0.80	2	5	68
P12	4.09	0.86	2	5	68
P13	4.35	0.77	2	5	68
P14	4.19	0.90	2	5	68
P15	4.15	0.83	2	5	68

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa permainan novel visual ini dapat menjadi media pembelajaran inovatif yang menarik dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep ekonomi digital dan industri halal. Evaluasi dari responden memperkuat bahwa pendekatan game-based learning tidak hanya meningkatkan keterlibatan pemain, tetapi juga memberikan

pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

a. Uji Validitas

Tabel 4.11
Hasil Uji Validitas

Pernyataan	R Hitung	R Tabel	Keterangan
P01	0.793	0.235	Valid
P02	0.770	0.235	Valid
P03	0.676	0.235	Valid
P04	0.769	0.235	Valid
P05	0.709	0.235	Valid
P06	0.810	0.235	Valid
P07	0.826	0.235	Valid
P08	0.751	0.235	Valid
P09	0.829	0.235	Valid
P10	0.797	0.235	Valid
P11	0.697	0.235	Valid
P12	0.747	0.235	Valid
P13	0.677	0.235	Valid
P14	0.677	0.235	Valid
P15	0.732	0.235	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas, seluruh pernyataan dalam instrumen penelitian memiliki nilai R Hitung yang lebih besar daripada R Tabel (0.235) pada taraf signifikansi 5%. Hal ini menunjukkan bahwa setiap butir pernyataan dalam kuesioner dinyatakan valid dan mampu mengukur variabel yang diteliti secara akurat. Dengan demikian, instrumen penelitian yang digunakan telah memenuhi syarat validitas, sehingga dapat digunakan dalam proses pengumpulan data untuk penelitian ini tanpa perlu adanya revisi atau penghapusan butir pernyataan.

b. Uji Realibilitas

Tabel 4.12
Hasil Uji Reliabilitas

Nilai Cronbach Alpha	Standar Reliabilitas	Keterangan
0.944	0.600	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang ditampilkan dalam Tabel 2.5, nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh adalah 0.944, yang jauh melebihi standar reliabilitas sebesar 0.600. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat baik.

C. Pembahasan Penelitian

1. Pengaruh Permainan Novel Visual Terhadap Pemahaman Literasi Ekonomi Digital di Kalangan Generasi Z

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan uji non-parametrik *Wilcoxon Signed Ranks Test*, dapat disimpulkan bahwa permainan novel visual berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pemahaman literasi ekonomi digital. Hasil statistik deskriptif menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor rata-rata Pre-Test Literasi Ekonomi Digital sebesar 48 menjadi 89 pada Post-Testnya, yang mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman setelah penggunaan permainan novel visual.

Lebih lanjut, hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* yang disajikan dalam Tabel 2.3 memperkuat temuan ini. Nilai $Z = -7.080$

dengan *Asymp. Sig. (2-tailed)* = 0.000 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil Pre-Test dan Post-Test. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05 menunjukkan bahwa Nilai signifikansi yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05 mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil Pre-Test dan Post-Test, yang dapat dikaitkan dengan penggunaan permainan novel visual sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan indikasi bahwa permainan novel visual berpotensi untuk mendukung peningkatan pemahaman literasi ekonomi digital pada responden.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Leona Lovita & Theresia Herlina Rochadiani (2023) yang juga mengembangkan permainan novel visual sebagai media pembelajaran dalam Mata Pelajaran Pendidikan Budi Pekerti di Sekolah Dasar. Dalam penelitian tersebut, permainan edukasi *Mengzi's Story* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa game tersebut memiliki tingkat kelayakan dan validitas yang sangat baik, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa, sebagaimana terlihat dari perbedaan nilai antara kelompok yang menggunakan game sebagai media pembelajaran dan kelompok yang tidak menggunakannya.

Dengan demikian, baik dalam penelitian ini maupun dalam penelitian Lovita & Rochadiani (2023), permainan novel visual terbukti

memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Konsep *game-based learning* dalam bentuk novel visual tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan partisipasi dan keterlibatan pemain dalam proses pembelajaran.

Efektivitas permainan novel visual dalam meningkatkan pemahaman literasi ekonomi digital juga sejalan dengan konsep *game-based learning* yang dikemukakan oleh *Torrente et al.* (2011:10), yaitu penggunaan permainan dengan tujuan pendidikan sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan. Pendekatan ini memungkinkan pemainnya untuk belajar secara lebih interaktif dan imersif, sehingga meningkatkan keterlibatan serta pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Dalam penelitian ini, penggunaan permainan novel visual tidak hanya menyajikan informasi secara pasif, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual melalui alur cerita dan skenario interaktif. Dengan demikian, temuan ini semakin memperkuat gagasan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep akademik, termasuk literasi ekonomi digital.

2. Pengaruh Permainan Novel Visual Terhadap Pemahaman Industri Halal di Kalangan Generasi Z

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan uji non-parametrik *Wilcoxon Signed Ranks Test*, dapat disimpulkan bahwa

permainan novel visual berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pemahaman literasi ekonomi digital. Hasil statistik deskriptif menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor rata-rata Pre-Test Industri Halal sebesar 48 menjadi 84 pada Post-Testnya, yang mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman setelah penggunaan permainan novel visual.

Lebih lanjut, hasil uji non-parametrik *Wilcoxon Signed Ranks Test* pada Tabel 2.4 memperkuat temuan ini dengan nilai $Z = -7.119$ dan *Asymp. Sig. (2-tailed) = 0.000*, yang menunjukkan bahwa perbedaan antara hasil Pre-Test dan Post-Test bersifat signifikan. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05 mengindikasikan bahwa peningkatan pemahaman industri halal terjadi oleh penggunaan permainan novel visual.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Arif Rahman Hikam, Nana Kariada, dan Kukuh Santosa (2013), yang mengembangkan permainan novel visual sebagai media pembelajaran dalam materi Pelestarian Lingkungan. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa game edukasi visual novel yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran, dengan 100% tanggapan siswa dan guru menunjukkan kriteria sangat baik dan baik, serta 80,95% siswa mencapai KKM (≥ 80) dan 100% siswa memiliki karakter peduli lingkungan yang tinggi.

Kesamaan temuan dari kedua penelitian ini menguatkan bahwa

permainan novel visual merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep di berbagai bidang. Interaktivitas dan alur cerita yang menarik dalam permainan memungkinkan pemain untuk lebih terlibat secara aktif, sehingga materi dapat diserap dengan lebih mendalam. Dengan demikian, permainan novel visual berpotensi menjadi inovasi dalam dunia pendidikan yang tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga mendorong keterampilan berpikir kritis dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Pendekatan *game-based learning* yang digunakan dalam permainan novel visual juga sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Maulidina et al. (2018:2), yang menyatakan bahwa *game-based learning* adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi permainan yang dirancang khusus untuk mendukung proses belajar. Dengan adanya elemen interaktif dan alur cerita yang menarik, permainan novel visual tidak hanya meningkatkan keterlibatan pemain dalam pembelajaran, tetapi juga mempermudah pemahaman konsep yang diajarkan.

Dalam Islam, pentingnya pembelajaran yang interaktif dan inovatif sejalan dengan perintah Allah dalam Al-Qur'an sebagaimana dalam Q.S. Al-Mujadilah/58: 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا

فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

"Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu 'Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,' lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, 'Berdirilah,' (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.'" (QS. Al-Mujadilah (58):11)

Ayat ini menunjukkan bahwa ilmu memiliki kedudukan yang tinggi di sisi Allah. Oleh karena itu, setiap metode yang dapat meningkatkan pemahaman ilmu, termasuk *game-based learning*, merupakan bagian dari upaya untuk memenuhi perintah tersebut. Selain itu, hadis Rasulullah ﷺ juga menegaskan keutamaan mencari ilmu:

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

"Barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga." (HR. Muslim No. 2699)

Dengan demikian, inovasi dalam pembelajaran yang meningkatkan pemahaman dan keterlibatan pemain merupakan bagian dari ikhtiar dalam menuntut ilmu. Permainan novel visual, dengan pendekatan interaktifnya, memungkinkan pemain untuk memahami konsep secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang menarik dan mendalam. Hal ini juga sejalan dengan pandangan Martono (2011:2) yang menyatakan bahwa dalam metode ini, pemain belajar melalui pendekatan bermain, di mana konflik atau masalah dalam permainan diambil dari kehidupan nyata dan dipadukan dengan elemen imajinasi agar lebih menarik untuk dipecahkan.

Dengan adanya elemen interaktif dan alur cerita yang menarik, permainan novel visual tidak hanya meningkatkan keterlibatan pemain dalam pembelajaran, tetapi juga mempermudah pemahaman konsep yang diajarkan. Hal ini juga mencerminkan hadis Rasulullah ﷺ:

خير الناس ائفهم للناس

"Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lain." (HR. Ahmad No. 8799, dihasankan oleh Al-Albani)

Apabila *game-based learning* mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan pemain dalam proses pembelajaran, maka metode ini dapat dikategorikan sebagai amal yang bermanfaat bagi sesama. Dengan demikian, penerapan *game-based learning* dalam dunia pendidikan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendorong metode pembelajaran yang lebih adaptif dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

3. Respon Mahasiswa Terhadap Media yang Dikembangkan

Berdasarkan hasil analisis terhadap respons responden, permainan novel visual yang dikembangkan memperoleh penilaian positif dalam berbagai aspek, terutama dalam manfaat edukatif dan interaktivitas. Aspek pemahaman literasi ekonomi digital dan industri halal mendapatkan skor rata-rata tertinggi sebesar 4.35 (P13), menunjukkan bahwa game ini efektif dalam menyampaikan materi

pembelajaran. Selain itu, aspek interaktivitas dan keterlibatan pemain juga memperoleh skor tinggi 4.21 (P11) , yang mengindikasikan bahwa fitur dalam permainan, seperti pemilihan dialog dan efek visual, mampu meningkatkan pengalaman belajar yang lebih menarik. Dari segi desain, aspek visual dan antarmuka memperoleh skor 4.19 (P07), mencerminkan bahwa tampilan game dinilai baik dan mendukung kenyamanan bermain.

Namun, beberapa aspek seperti motivasi dalam menyelesaikan setiap tahapan memiliki skor lebih rendah 3.94 (P02), yang menunjukkan adanya potensi perbaikan dalam mekanisme tantangan atau insentif dalam permainan. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa permainan novel visual dapat menjadi media pembelajaran yang inovatif dan efektif, mampu meningkatkan pemahaman pengguna terhadap literasi ekonomi digital dan industri halal melalui pendekatan *game-based learning* yang menarik dan interaktif.