

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, Dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, diketahui bahwa terdapat peningkatan skor rata-rata dari Pre-Test sebesar 48 menjadi 89 pada Post-Test, yang mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman literasi ekonomi digital setelah penggunaan permainan novel visual. Hal ini diperkuat oleh hasil uji non-parametrik Wilcoxon Signed Ranks Test, yang menunjukkan nilai $Z = -7.080$ dan Asymp. Sig. (2-tailed) = 0.000, lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0_1 ditolak dan H_{a1} diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan signifikan pada pemahaman mahasiswa tentang literasi ekonomi digital setelah memainkan permainan novel visual.
2. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, diketahui bahwa terjadi peningkatan skor rata-rata dari Pre-Test sebesar 48 menjadi 84 pada Post-Test, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman industri halal setelah penggunaan permainan novel visual. Hal ini diperkuat oleh hasil uji non-parametrik Wilcoxon Signed Ranks Test yang menunjukkan nilai $Z = -7.119$ dan Asymp. Sig. (2-tailed) = 0.000, lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0_2 ditolak dan H_{a2} diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan signifikan pada pemahaman

mahasiswa tentang industri halal setelah memainkan permainan novel visual.

3. Permainan novel visual yang dikembangkan mendapat respons positif, terutama dalam aspek manfaat edukatif dan interaktivitas. Fitur interaktif dan visual juga mendukung keterlibatan pemain, meskipun aspek motivasi dalam menyelesaikan tahapan perlu ditingkatkan. Secara keseluruhan, game ini berpotensi menjadi media pembelajaran inovatif dan efektif dalam meningkatkan pemahaman pengguna.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, Saran yang dapat diberikan peneliti ialah sebagai berikut:

1. Pengembang Media Permainan

Diharapkan pengembang media game dapat terus berinovasi dalam menciptakan permainan edukatif yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan nilai pembelajaran yang kuat. Pengembang sebaiknya mempertimbangkan peningkatan aspek motivasi dan tantangan dalam game, seperti penambahan sistem poin, level, atau reward, agar pemain lebih termotivasi menyelesaikan setiap tahapan dalam permainan. Selain itu, pengembangan visual dan narasi yang kontekstual serta sesuai dengan budaya lokal juga dapat memperkuat pengalaman pengguna dan memperdalam pemahaman terhadap materi pembelajaran, khususnya literasi ekonomi digital dan industri halal.

2. Lembaga atau Instansi Pendidikan

Lembaga pendidikan seperti sekolah, madrasah, dan perguruan tinggi diharapkan dapat mulai mengintegrasikan media pembelajaran berbasis permainan interaktif seperti novel visual ke dalam proses belajar mengajar, terutama pada mata pelajaran ekonomi, kewirausahaan, atau pendidikan karakter berbasis nilai-nilai Islam. Dukungan dari pihak institusi dalam bentuk pelatihan guru, penyediaan sarana teknologi, dan kurikulum yang fleksibel sangat diperlukan agar pemanfaatan media ini dapat diimplementasikan secara optimal. Dengan pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya lebih menarik, tetapi juga mampu menjawab tantangan generasi digital saat ini.

3. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan jumlah responden yang lebih besar dan beragam latar belakang pendidikan, usia, atau wilayah, guna memperoleh hasil yang lebih representatif. Selain itu, pengembangan konten dalam game dapat diperluas pada aspek ekonomi syariah lainnya, seperti wakaf, zakat digital, atau transaksi halal. Penelitian juga dapat menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis game dalam membentuk pemahaman dan perilaku literasi ekonomi masyarakat.