



Pengembangan Media Pembelajaran ‘MOFIAL Challenge’ Berbasis Integrasi Game-Based Learning dan Outdoor Learning pada Materi Kebijakan Moneter dan Fiskal

Muhammad Andre Bustomik¹, Naura Atmadea Azzahra², Ni Luh Maura Rizkyta Putri³, Reny Widayanti⁴, Syahrul Munir⁵
Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Malang
Email: muhammad.andre.2304316@students.um.ac.id

A B S T R A C T

This study aims to develop and examine the feasibility of a game-based learning media called “MOFIAL Challenge” on monetary and fiscal policy material. The research employed a Research and Development (R&D) method adapted from the Borg & Gall model, which includes stages of needs analysis, product design, development, validation, revision, and limited field testing. The product was validated by material and media experts to assess its feasibility in terms of content, presentation, and design. The validation results indicate that the developed media is categorized as very feasible, with a material expert validation score of 92% and a media expert validation score of 96%. In addition, student responses show that the media is attractive, easy to use, and able to support active learning. Therefore, the “MOFIAL Challenge” media is considered feasible as an alternative learning media to support interactive and contextual economics learning.

Keywords: Learning media, Snake and Ladder Game, Economics, Monetary Policy, Fiscal Policy

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis permainan “MOFIAL Challenge” pada materi kebijakan moneter dan fiskal. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) yang diadaptasi dari model Borg & Gall, yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan, validasi, revisi, dan uji coba terbatas. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan dari aspek isi, penyajian, dan desain. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak, dengan persentase penilaian sebesar 92% dari ahli materi dan 96% dari ahli media. Selain itu, respon siswa menunjukkan bahwa media ini menarik, mudah digunakan, dan mampu mendukung pembelajaran yang aktif. Dengan demikian, media “MOFIAL Challenge” dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran ekonomi yang interaktif dan kontekstual.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Game ular tangga, Ekonomi, Kebijakan moneter, Kebijakan fiska

PENDAHULUAN

Pembelajaran ekonomi di tingkat SMA memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami fenomena ekonomi serta mengambil keputusan secara rasional dalam kehidupan sehari-hari (OECD, 2022). Materi seperti kebijakan moneter dan fiskal tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga menuntut pemahaman yang kontekstual dan aplikatif. Oleh karena itu, proses pembelajaran ekonomi perlu didukung oleh strategi dan media yang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa serta mengaitkan konsep dengan situasi nyata.

Dalam praktiknya, pembelajaran ekonomi di sekolah telah memanfaatkan berbagai media dan metode pembelajaran, termasuk penggunaan presentasi, diskusi, dan sumber belajar digital. Namun demikian, pembelajaran masih cenderung berfokus pada penyampaian materi, sehingga keterlibatan siswa dalam membangun pemahaman secara



aktif belum optimal, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti kebijakan moneter dan fiskal. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga mampu mendorong partisipasi aktif dan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa karena menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif (Mao et al., 2021; Qian & Clark, 2016; Zhang & Ma, 2021). Selain itu, pendekatan *experiential learning* menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep melalui aktivitas yang bermakna (Teng, 2024). Pembelajaran kontekstual juga berperan dalam membantu siswa mengaitkan materi dengan kondisi nyata (Handayani & Sulastri, 2022).

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Asih et al. (2023) yang menunjukkan bahwa pembelajaran inovatif berbasis aktivitas mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, Fitriyadi dan Wuryandani (2021) menemukan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Pengembangan media permainan dalam pembelajaran juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Sari & Putra, 2023).

Meskipun demikian, pengembangan media pembelajaran yang ada umumnya masih menerapkan pendekatan tersebut secara terpisah. Media berbasis permainan lebih banyak berfokus pada aspek hiburan dalam kelas, sementara integrasi *game-based learning* dengan *outdoor learning* dalam satu desain pembelajaran yang sistematis masih relatif terbatas, khususnya pada materi ekonomi yang kompleks.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat kesenjangan dalam pengembangan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan *game-based learning* dan *outdoor learning* dalam satu desain yang utuh. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan “MOFIAL Challenge” (Monetary, Fiscal, Inflation, and Trivia Learning) yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, berbasis aktivitas, dan kontekstual.

Penelitian ini memiliki kebaruan berupa integrasi *game-based learning* dan *outdoor learning* dalam satu media pembelajaran ekonomi berbasis permainan yang dirancang secara sistematis pada materi kebijakan moneter dan fiskal. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran “MOFIAL Challenge” sebagai alternatif media pembelajaran ekonomi yang inovatif dan aplikatif.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis permainan “MOFIAL Challenge” (Monetary, Fiscal, Inflation, and Trivia Learning).

Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model Borg & Gall (1983) yang disederhanakan menjadi delapan tahap, yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) validasi produk, (5) revisi produk, (6) uji coba terbatas, (7) revisi produk, dan (8) produk akhir. Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran serta kebutuhan media pembelajaran pada materi ekonomi. Tahap perencanaan dan pengembangan produk meliputi penyusunan materi, desain permainan, serta perancangan komponen media. Selanjutnya, produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan. Hasil validasi digunakan



sebagai dasar dalam melakukan revisi sebelum uji coba terbatas. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas penggunaan media.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI-6 SMA Negeri 1 Batu yang berjumlah 36 orang. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling dengan mempertimbangkan kesesuaian materi pembelajaran.

Jenis data dalam penelitian ini terdiri atas data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian angket validasi ahli serta hasil pretest dan posttest siswa sebagai data pendukung. Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran yang diberikan oleh validator sebagai bahan perbaikan produk.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi angket skala likert, tes pretest dan posttest, serta dokumentasi kegiatan. Angket digunakan untuk menilai tingkat kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan skala Likert yang diisi oleh ahli materi dan ahli media. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest dalam bentuk soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung yang meliputi foto kegiatan pembelajaran, proses penggunaan media, serta hasil pekerjaan siswa selama penelitian berlangsung.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli dan soal tes. Lembar validasi menggunakan skala Likert 1–5 yang digunakan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan media. Sementara itu, instrumen tes berupa soal pretest dan posttest digunakan untuk memperoleh gambaran hasil belajar siswa setelah penggunaan media.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data hasil validasi ahli dianalisis dengan menghitung persentase kelayakan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = (\text{Skor diperoleh} / \text{Skor maksimal}) \times 100\%$$

Hasil persentase kemudian dikategorikan ke dalam kriteria kelayakan, yaitu: 81%–100% (sangat layak), 61%–80% (layak), 41%–60% (cukup layak), 21%–40% (kurang layak), dan 0%–20% (tidak layak). Sementara itu, data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk melengkapi hasil analisis kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang mengacu pada Walter R. Borg dan Meredith D. Gall yang terdiri atas delapan tahap, yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) validasi produk, (5) revisi produk, (6) uji coba lapangan, (7) revisi produk lanjutan, dan (8) produk akhir. Setiap tahap menghasilkan luaran yang menjadi dasar bagi tahap berikutnya sehingga membentuk proses pengembangan yang sistematis.

1) Penelitian dan Pengumpulan Data

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran ekonomi pada materi kebijakan moneter dan fiskal masih bersifat abstrak dan cenderung berpusat pada guru. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Selain itu, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi berupa media pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa serta membantu memvisualisasikan konsep ekonomi secara lebih konkret.

2) Perencanaan

Pada tahap ini dihasilkan desain awal media pembelajaran “MOFIAL Challenge” (Monetary, Fiscal, Inflation, and Trivia Learning). Perencanaan meliputi penyusunan materi sesuai indikator pembelajaran, perancangan mekanisme permainan, serta



penentuan komponen media. Media dirancang dengan mengadopsi konsep permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan kartu pembelajaran, sistem poin, dan aktivitas diskusi kelompok. Desain ini bertujuan untuk mengintegrasikan aspek kognitif dan interaksi sosial sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

3) Pengembangan Produk Awal

Produk awal yang dihasilkan berupa media pembelajaran MOFIAL Challenge dalam bentuk papan permainan, kartu soal, kartu tantangan, serta aturan permainan. Papan permainan terdiri atas 68 kotak yang terintegrasi dengan aktivitas pembelajaran. Kartu permainan terdiri dari tujuh jenis, yaitu kartu moneter, kartu fiskal, kartu inflasi, kartu daya beli, kartu bom, kartu kesempatan, dan kartu tantangan. Setiap kartu dirancang untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa melalui soal berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) dan diskusi kelompok.

Contoh soal yang digunakan dalam permainan antara lain:

“Bank Indonesia membeli obligasi, maka efek awal yang terjadi adalah ...”

“Tight money policy memiliki arti ...”

Permainan dilaksanakan secara berkelompok, di mana setiap kelompok terdiri dari 6 siswa, sehingga terbentuk 6 kelompok dalam satu kelas yang berjumlah 36 siswa. Waktu pelaksanaan permainan adalah 120 menit, dengan batas waktu menjawab setiap soal selama 30 detik.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang mengatur jalannya permainan, mengoperasikan timer, serta mencatat perolehan poin setiap kelompok. Dengan mekanisme ini, siswa didorong untuk berpikir cepat, tepat, dan aktif dalam diskusi kelompok.

4) Validasi Produk

Produk yang telah dikembangkan kemudian dilakukan uji kelayakan melalui validasi ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Validasi Produk

No	Validasi	Persentase	Kriteria Kelayakan
1.	Ahli Media	96%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	92%	Sangat Layak
	Rata-rata	94%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, media pembelajaran MOFIAL Challenge memperoleh rata-rata persentase sebesar 94% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan dari segi isi, penyajian, dan desain, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi.

5) Revisi Produk

Berdasarkan masukan dari validator, dilakukan revisi terhadap media pembelajaran MOFIAL Challenge. Revisi meliputi perbaikan tampilan visual agar lebih menarik, penyempurnaan instruksi permainan agar lebih mudah dipahami, serta penyesuaian materi agar sesuai dengan karakteristik siswa. Tahap revisi ini penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak secara teori, tetapi juga praktis digunakan dalam pembelajaran.

6) Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengukur efektivitas media pembelajaran. Hasil menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen terjadi peningkatan nilai rata-rata dari 79 menjadi 89, sedangkan pada kelas kontrol meningkat dari 78 menjadi 83. Peningkatan yang lebih tinggi pada kelas



eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran MOFIAL Challenge lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Hal ini terjadi karena media berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, mendorong interaksi, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses berpikir dan diskusi, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam.

7) Revisi Produk Lanjutan

Berdasarkan hasil uji coba lapangan, dilakukan revisi lanjutan terhadap media pembelajaran MOFIAL Challenge. Revisi meliputi penyederhanaan aturan permainan agar lebih mudah dipahami siswa, penyesuaian tingkat kesulitan soal, serta pengaturan waktu pengerjaan agar lebih efektif. Revisi ini bertujuan untuk menyempurnakan media sehingga lebih optimal dalam mendukung proses pembelajaran.

8) Produk Akhir

Tahap akhir menghasilkan produk berupa media pembelajaran MOFIAL Challenge yang telah melalui proses validasi dan revisi secara bertahap. Media ini dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran ekonomi, khususnya pada materi kebijakan moneter dan fiskal.

Untuk memperkuat dan mendukung hasil pengembangan media, peneliti melakukan pengukuran hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest. Pengukuran ini dilakukan pada kelas uji coba, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini disusun berdasarkan indikator materi kebijakan moneter dan fiskal serta telah melalui proses penelaahan secara konseptual untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Instrumen tersebut kemudian digunakan untuk mengukur kemampuan awal dan akhir siswa melalui pretest dan posttest.

Hasil pengukuran menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata antara sebelum dan sesudah pembelajaran. Pada kelas eksperimen, rata-rata nilai pretest sebesar 79 meningkat menjadi 89 pada posttest. Sementara itu, pada kelas kontrol, rata-rata nilai pretest sebesar 78 meningkat menjadi 83 pada posttest. Hasil ini menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan hasil belajar pada kedua kelas, dengan peningkatan yang lebih tinggi pada kelas yang menggunakan media MOFIAL Challenge.

Hasil perbandingan nilai siswa sebelum dan sesudah penggunaan media disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pre-Test dan Post-Test Siswa

Data	N	Minimum	Maximum	Mean
Pre-test Eksperimen	36	76	82	79
Post-test Eksperimen	36	86	93	89
Pre-test Kontrol	36	77	80	78
Post-test Kontrol	36	82	85	83

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata nilai siswa setelah pembelajaran (posttest) lebih tinggi dibandingkan sebelum pembelajaran (pretest). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media MOFIAL Challenge sebagai bagian dari proses pembelajaran. Hasil tersebut juga diperkuat dengan hasil uji statistik yaitu Uji Wilcoxon Signed Rank Test dan Uji Mann-Whitney U.



Tabel 3. Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Wilcoxon Signed Ranks Test				
Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
postest6 - pretest6	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	36 ^b	18.50	666.00
	Ties	0 ^c		
	Total	36		
postest7 - pretest7	Negative Ranks	0 ^d	.00	.00
	Positive Ranks	36 ^e	18.50	666.00
	Ties	0 ^f		
	Total	36		

a. postest6 < pretest6
b. postest6 > pretest6
c. postest6 = pretest6
d. postest7 < pretest7
e. postest7 > pretest7
f. postest7 = pretest7

Test Statistics^a		
	postest6 - pretest6	postest7 - pretest7
Z	-5.638 ^b	-6.000 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on negative ranks.

Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol setelah proses pembelajaran. Pada kelas eksperimen, seluruh siswa mengalami peningkatan nilai yang ditunjukkan oleh jumlah positive ranks sebanyak 36 dan tidak terdapat negative ranks, dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal serupa juga terjadi pada kelas kontrol dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.

Untuk melihat tingkat peningkatan hasil belajar, dilakukan perhitungan gain score. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai N-Gain sebesar 0,48 yang termasuk dalam kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai N-Gain sebesar 0,23 yang termasuk dalam kategori rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Tabel 4. Uji Mann-Withney U

Ranks				
	kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
nilai	eksperimen	36	54.50	1962.00
	kontrol	36	18.50	666.00
	Total	72		

Test Statistics^a	
	nilai
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	666.000
Z	-7.337
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: kelas



Selain itu, Hasil uji Mann-Whitney U menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan oleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Selain itu, berdasarkan nilai mean rank, kelas eksperimen memiliki nilai sebesar 54,50 yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 18,50. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Sehingga dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran MOFIAL Challenge memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran MOFIAL Challenge yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan validasi ahli. Hal ini menunjukkan bahwa media tidak hanya memenuhi aspek isi dan desain, tetapi juga mampu mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Mao et al. (2021) yang menunjukkan bahwa game-based learning mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung temuan Qian dan Clark (2016) yang menyatakan bahwa media permainan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep melalui aktivitas belajar yang interaktif.

Peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen tidak hanya disebabkan oleh penggunaan media permainan, tetapi juga oleh integrasi pendekatan game-based learning, contextual teaching and learning, serta outdoor learning. Integrasi ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi, eksplorasi, dan pemecahan masalah.

Penerapan outdoor learning dalam media MOFIAL Challenge memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas permainan dan diskusi kelompok. Kondisi ini sejalan dengan prinsip experiential learning yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman sebagai sarana membangun pemahaman konsep secara lebih bermakna.

Secara kognitif, mekanisme permainan yang berbasis tantangan dan batas waktu mendorong siswa untuk berpikir cepat dan kritis, sehingga meningkatkan keterlibatan kognitif. Selain itu, interaksi dalam kelompok memperkuat keterlibatan sosial yang berkontribusi terhadap pemahaman konsep melalui proses kolaborasi. Dari sisi kontekstual, penggunaan soal berbasis kasus membantu siswa mengaitkan konsep ekonomi dengan situasi nyata, sehingga meningkatkan kemampuan transfer pengetahuan.

Hasil uji statistik yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan desain terintegrasi lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Dengan demikian, efektivitas MOFIAL Challenge tidak hanya terletak pada aspek permainan, tetapi pada integrasi berbagai pendekatan pembelajaran dalam satu sistem yang saling mendukung.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran MOFIAL Challenge pada materi kebijakan moneter dan fiskal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media, sehingga memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, dan desain untuk digunakan dalam pembelajaran ekonomi di tingkat SMA.



Hasil uji coba menunjukkan bahwa penggunaan media MOFIAL Challenge mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut, dengan peningkatan yang lebih tinggi pada kelas yang menggunakan MOFIAL Challenge dibandingkan kelas pembelajaran konvensional.

Temuan ini menunjukkan bahwa MOFIAL Challenge dapat menjadi alternatif media pembelajaran ekonomi yang efektif untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Integrasi game-based learning dan outdoor learning dalam media ini juga memberikan kontribusi sebagai inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan pada materi ekonomi lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Asih, R. A. D., Kardoyo, K., & Oktarina, N. (2023). Blended problem-based learning to improve students' critical thinking ability in economics learning. *Journal of Economic Education*, 12(1), 45–55.
<https://doi.org/10.15294/jeec.v12i1.71486>
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction* (4th ed.). Longman.
- Fitriyadi, N., & Wuryandani, W. (2021). The effectiveness of educational games in improving students' critical thinking skills. *Jurnal Prima Edukasia*, 9(1), 1–10.
<https://doi.org/10.21831/jpe.v9i1.35475>
- Handayani, S., & Sulastri, S. (2022). Pengaruh model pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar ekonomi siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 10(1), 23–31.
<https://doi.org/10.23887/jpei.v10i1.41234>
- Mao, W., Cui, Y., Chiu, M. M., & Lei, H. (2021). Effects of game-based learning on students' critical thinking: A meta-analysis. *Journal of Educational Computing Research*, 59(8), 1682–1708.
<https://doi.org/10.1177/07356331211007098>
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2022). *PISA 2022 results: What students know and can do*. OECD Publishing.
<https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>
- Sari, N., & Putra, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi*, 13(2), 98–107.
<https://doi.org/10.24036/jipe.v13i2.45678>
- Teng, M. F. (2024). The role of experiential learning in enhancing students' engagement and understanding. *Learning and Instruction*, 91, 102007.
<https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.102007>
- Zhang, X., & Ma, L. (2021). Teaching economics through game-based learning: Evidence from classroom implementation. *International Journal of Management Education*, 19(3), 100567.
<https://doi.org/10.1016/j.ijme.2021.100567>