



Optimalisasi E-FIND dalam Mendukung SDGs 4 pada Pembelajaran Ekonomi Adaptif di SMAN 1 Mojosari

Aufa Danica Aurellia Syahda¹, Dinda Dwi Putri
Lestari², Lisa Rokhmani³

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Malang
Email: aufa.danica.2304316@students.um.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the optimization of the E-FIND (Economics and Financial Discovery) platform in supporting adaptive economics learning at SMAN 1 Mojosari as a contribution to SDG 4 (quality education). Using a descriptive qualitative approach with a classroom case study design, data were collected through participatory observation, unstructured interviews, and documentation involving 36 students in class X-3. The results indicate that integrating the E-FIND platform specifically a word search game transformed the classroom atmosphere from conventional lecture-based methods into active, interactive, and collaborative learning. This game-based approach enhanced learning motivation, student engagement, and deep understanding of abstract financial institution concepts. The study concludes that simple yet contextual learning media innovations are practical strategies for improving the quality of economics education, fostering critical thinking skills, and realizing adaptive and inclusive learning in line with the demands of the 21st century.

Keywords: E-FIND, Adaptive Economics Learning, Interactive Learning Media, Financial Institutions, SDG

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis optimalisasi media E-FIND (Economics and Financial Discovery) dalam mendukung pembelajaran ekonomi adaptif di SMAN 1 Mojosari sebagai kontribusi terhadap SDGs 4 (pendidikan berkualitas). Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus kelas, data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara tidak terstruktur, dan dokumentasi terhadap 36 siswa kelas X-3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi media E-FIND berbasis permainan word search mengubah suasana kelas dari metode ceramah konvensional menjadi pembelajaran aktif, interaktif, dan kolaboratif. Pendekatan berbasis permainan ini meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman mendalam terhadap materi lembaga keuangan yang bersifat abstrak. Penelitian menyimpulkan bahwa inovasi media pembelajaran sederhana namun kontekstual merupakan strategi praktis untuk meningkatkan kualitas pendidikan ekonomi, menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, serta mewujudkan pembelajaran adaptif dan inklusif sesuai tuntutan abad ke-21.

Kata Kunci: E-FIND, Pembelajaran Ekonomi Adaptif, Media Pembelajaran Interaktif, Lembaga Keuangan, SDGs 4

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital, terutama pemanfaatan Kecerdasan Buatan (AI) dalam beberapa tahun terakhir, telah menghadirkan perubahan besar dalam sektor pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran ekonomi di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Transformasi ini memerlukan adanya inovasi dalam metode pembelajaran yang tidak hanya sebatas penyampaian informasi, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa (Nurhidayah, Sari, & Putra, 2025). Penelitian



tersebut mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang didukung AI secara signifikan meningkatkan pemahaman akan konsep, motivasi untuk belajar, serta partisipasi siswa di pendidikan setara SMA (Nurhidayah et al., 2025). Dalam konteks ini, pendidikan ekonomi memegang peranan penting dalam mempersiapkan siswa dengan literasi ekonomi dan kemampuan berpikir kritis mengenai berbagai fenomena ekonomi yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, dalam kerangka Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), khususnya tujuan keempat mengenai pendidikan yang berkualitas, pembelajaran ekonomi dituntut untuk bersifat adaptif, inklusif, dan relevan dengan kebutuhan di abad ke-21. Meskipun tidak secara langsung menggunakan teknologi berbasis Kecerdasan Buatan, pembelajaran ini dirancang untuk melatih kemampuan berpikir cepat, beradaptasi, dan bekerja sama dengan baik, sesuai dengan tuntutan zaman digital.

Namun, kondisi yang ada di lapangan menunjukkan bahwa metode pembelajaran ekonomi masih cenderung tradisional. Peranginangin dkk. (2020) Metode tradisional adalah bentuk pengajaran yang sering digunakan oleh pengajar, yang umumnya meliputi ceramah, diskusi, dan tugas, tetapi belum sepenuhnya menggabungkan teknologi atau pendekatan pembelajaran yang lebih aktif. Situasi ini mengakibatkan rendahnya partisipasi siswa dan kurang maksimalnya pemahaman terhadap konsep ekonomi, terutama pada materi mengenai lembaga keuangan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat menghubungkan antara pembelajaran yang interaktif, menarik, dan bermakna.

Salah satu cara yang dianggap berhasil dalam meningkatkan kualitas proses belajar adalah penggunaan media yang didasarkan pada permainan (*game-based learning*). Pembelajaran berbasis permainan digital (*Digital Game Based Learning* atau *DGBL*) adalah metode yang memanfaatkan teknologi permainan terkini, di mana sebuah game digital dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran asalkan terdapat unsur kognitif di dalamnya (Wijaya & Andriyono, 2020; Indarti & Laraswati, 2021; Tangkui & Keong, 2020). Dengan pendekatan permainan ini, diharapkan siswa dapat belajar dan berpikir secara langsung melalui pengalaman nyata yang dilakukan dalam permainan. Banyak penelitian yang mendukung efektivitas metode ini, di mana penerapan elemen permainan terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa (Purwanto, 2022; Wibowo, 2023). Purwanto (2022) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dalam mata pelajaran ekonomi dapat meningkatkan minat dan hasil pendidikan siswa di tingkat SMA, karena mereka menjadi lebih aktif, tertarik, dan termotivasi. Sejalan dengan itu, Wibowo (2023) menekankan bahwa penggunaan media interaktif yang berbasis permainan edukasi pencarian kata dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, terutama dalam penguasaan istilah-istilah kunci dalam konteks pembelajaran ekonomi.

Dalam penelitian ini, penulis mengembangkan media pembelajaran E-FIND (*Economics and Financial Discovery*) yang dikemas dalam bentuk permainan *word search* (cari kata) pada materi lembaga keuangan. Media ini dirancang sebagai sarana pembelajaran interaktif yang mendorong siswa untuk aktif menemukan serta memahami istilah ekonomi melalui diskusi kelompok. Berbeda dengan media *word search* pada umumnya, E-FIND tidak hanya menekankan pada aktivitas menemukan kata, tetapi juga dilengkapi dengan kegiatan identifikasi dan penjelasan konsep ekonomi. Selain itu, media ini dikembangkan dengan sistem berkelompok dan pemberian poin untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di kelas X-3 SMAN 1 Mojosari, ditemukan bahwa siswa tampak kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran, terutama saat topik lembaga keuangan dibahas. Kebanyakan siswa masih bersikap pasif, minim partisipasi dalam perbincangan, dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar yang



diajarkan. Di sisi lain, proses belajar yang berlangsung masih didominasi oleh metode ceramah dan ditambah dengan latihan soal, sehingga interaksi antara pengajar dan siswa belum berjalan dengan baik. Situasi ini menunjukkan perlunya mengimplementasikan inovasi dalam pembelajaran yang lebih interaktif dan dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa dengan cara yang signifikan.

Keunikan atau orisinalitas artikel ini terletak pada pengintegrasian media pembelajaran sederhana berbasis permainan dengan pendekatan pembelajaran aktif dalam konteks nyata di sekolah. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya berfokus pada penggunaan aplikasi digital atau *platform* berbasis web, artikel ini menekankan pada inovasi media yang mudah diterapkan, kontekstual, serta tetap efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, penggunaan E-FIND tidak hanya menekankan pada kecepatan menemukan jawaban, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam menjelaskan konsep lembaga keuangan secara tepat. Dengan demikian, artikel ini menggabungkan aspek pedagogis dan teknologis dalam satu kerangka pembelajaran ekonomi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran E-FIND berbasis permainan dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa pada pembelajaran ekonomi adaptif. Secara khusus, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi potensi dan kendala penggunaan media E-FIND serta melihat kontribusinya dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif.

Berdasarkan tujuan tersebut, rumusan masalah dalam artikel ini adalah:

1. Bagaimana penerapan media E-FIND dalam pembelajaran ekonomi di kelas X-3 SMAN 1 Mojosari?
2. Bagaimana respon dan tingkat keaktifan siswa selama penggunaan media E-FIND?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media E-FIND terhadap pemahaman siswa pada materi lembaga keuangan?

Artikel ini disusun dalam beberapa bagian. Bagian pertama merupakan pendahuluan yang memuat latar belakang, tujuan, dan rumusan masalah penelitian. Bagian kedua berisi metode penelitian yang menjelaskan desain pembelajaran, subjek penelitian yaitu siswa kelas X-3 SMAN 1 Mojosari, serta teknik pengumpulan data. Bagian ketiga menyajikan hasil dan pembahasan yang menguraikan temuan selama proses pembelajaran serta analisisnya. Bagian terakhir merupakan kesimpulan yang memuat ringkasan hasil penelitian serta rekomendasi untuk pengembangan pembelajaran ekonomi di masa mendatang.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran E-FIND dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas X-3 SMAN 1 Mojosari. Desain studi kasus kelas memungkinkan peneliti memahami bagaimana E-FIND berfungsi dalam konteks pembelajaran sebenarnya, termasuk interaksi antara guru dan siswa, suasana kelas, serta strategi pembelajaran yang dikembangkan selama proses. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini menitikberatkan pada pemahaman materi, pengalaman, dan persepsi siswa terhadap media pembelajaran E-FIND, bukan hanya pada nilai hasil belajar.

Data dalam pembelajaran ini diperoleh melalui pengamatan dan dokumentasi selama sesi pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan untuk menilai keterlibatan siswa, partisipasi mereka dalam diskusi kelompok, dan reaksi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran E-FIND. Sementara itu, dokumentasi dalam bentuk foto kegiatan dan hasil kertas kerja siswa digunakan sebagai data tambahan untuk memperkuat hasil pengamatan. Pengamatan ini fokus pada partisipasi siswa dalam menemukan istilah-istilah ekonomi,



kemampuan kolaborasi dalam kelompok, serta keberanian siswa dalam mengungkapkan jawaban dan pendapat selama proses pembelajaran.

Selain itu, referensi dari literatur digunakan untuk mendukung pemahaman tentang konsep pembelajaran serta media pengembangan yang sesuai. Informasi ini diperoleh melalui penelitian pada sumber-sumber ilmiah yang berhubungan dengan pembelajaran berbasis permainan dan media pembelajaran yang interaktif. Penelitian literatur tersebut membantu penulis dalam memperkuat dasar teori, memahami ciri-ciri pembelajaran yang efektif, serta menjadi pedoman dalam merancang dan mengembangkan media E-FIND agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran ekonomi di ruang kelas.

Partisipan dalam penelitian ini adalah 36 siswa kelas X-3 SMAN 1 Mojosari yang mengikuti mata pelajaran ekonomi pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Kelas ini dipilih secara purposif berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kelas X-3 mengalami kurangnya keterlibatan dan pemahaman pada materi lembaga keuangan, sehingga sesuai dengan fokus penelitian tentang peningkatan keaktifan dan pemahaman melalui E-FIND. Karakteristik partisipan mencakup jenis kelamin, usia, serta pengalaman awal dengan media digital dan permainan edukatif. Data demografis dikumpulkan melalui biodata singkat dan wawancara awal, kemudian disimpan secara anonim untuk menjaga kerahasiaan peserta. Pemilihan partisipan dilakukan berdasarkan kesediaan dan partisipasi penuh dalam proses pembelajaran E-FIND. Peneliti bekerja sama dengan guru untuk memastikan semua siswa memahami tujuan penelitian. Kriteria partisipan atau subjek penelitian meliputi: (1) siswa terdaftar resmi di kelas X-3, (2) mengikuti pembelajaran dengan E-FIND secara penuh, dan (3) bersedia terlibat dalam observasi dan wawancara. Seluruh identitas partisipan disamarkan dalam laporan penelitian sesuai prinsip etika penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas lembar observasi keaktifan siswa, seperti banyaknya siswa yang bertanya menjawab, melakukan diskusi, serta keaktifan saat menggunakan media E-FIND. Karena pembelajaran E-FIND telah dilaksanakan sebelumnya, observasi dilakukan secara retrospektif dengan mencatat kembali dari catatan harian guru, foto pembelajaran yang ada, dan observasi suasana kelas saat kunjungan ulang. Kemudian panduan wawancara yang berisi tentang pengalaman siswa menggunakan E-FIND, manfaat dan kendala yang dirasakan, serta perubahan dalam keterlibatan dan pemahaman materi. Wawancara dilakukan secara mendalam dengan siswa dan guru untuk menggali persepsi retrospektif tentang efektivitas media E-FIND. Lalu ada media pembelajaran E-FIND mirip seperti permainan *word search* (cari kata) materi lembaga keuangan yang dirancang secara manual maupun berbasis digital sederhana, terdiri atas kisi-kisi kata dan soal penjelasan istilah yang terkait dengan lembaga keuangan dan literasi ekonomi. Media ini telah digunakan dalam pembelajaran sebelumnya dan menjadi fokus utama analisis. Dan rubrik penilaian pemahaman untuk menganalisis kemampuan siswa menjelaskan makna istilah ekonomi yang ditemukan dalam E-FIND berdasarkan Lembar Kerja Siswa yang sudah dikerjakan sebelumnya. Serta, alat dokumentasi untuk mengambil foto suasana kelas, Lembar Kerja Siswa, media E-FIND, dan aktivitas diskusi sebagai bukti visual pendukung data kualitatif.

Penelitian ini mematuhi prinsip etika penelitian kualitatif, termasuk memperoleh izin dari sekolah dan guru pamong, persetujuan lisan dari siswa serta, menjaga kerahasiaan identitas partisipan dengan menggunakan nama samaran. Seluruh data hanya digunakan untuk keperluan penelitian dan tidak dibocorkan kepada pihak lain.

Analisis data dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dikategorikan ke dalam tema utama dan subtema yang relevan dengan tujuan penelitian. Peneliti mengidentifikasi pola pernyataan yang sering



muncul dan mencari relasi antar-kategori (misalnya antara keterlibatan saat bermain E-FIND dengan peningkatan pemahaman istilah). Untuk memastikan keabsahan temuan, dilakukan triangulasi sumber dengan membandingkan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Ketidaksesuaian kecil diperlakukan sebagai variasi pengalaman yang wajar, sementara data yang hilang (misalnya karena siswa tidak hadir) dicatat sebagai keterbatasan tanpa mengubah interpretasi keseluruhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi media E-FIND (*Economics and Financial Discovery*) di kelas X-3 SMAN 1 Mojosari menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam dinamika pembelajaran serta peningkatan keaktifan siswa pada materi lembaga keuangan. Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, penggunaan media berbasis permainan *word search* ini mampu memicu antusiasme siswa yang sebelumnya cenderung pasif. Siswa terlihat lebih aktif berdiskusi dan berkolaborasi saat mencari jawaban terkait istilah-istilah ekonomi, serta lebih berani dalam menyampaikan pendapatnya di depan kelas. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Basir et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif meningkatkan keaktifan belajar siswa dari 49,5% pada Siklus I (rendah) menjadi 83,5% pada Siklus II (tinggi) dalam pembelajaran PJOK secara online. Peningkatan ini membuktikan bahwa media interaktif mampu mendorong partisipasi aktif, interaksi siswa, dan keterlibatan dalam diskusi secara konsisten, meskipun pada awalnya keaktifan siswa masih tergolong rendah.

Melalui kegiatan mencari kata yang dikombinasikan dengan diskusi kelompok, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses menemukan dan memahami konsep ekonomi. Kegiatan ini membantu siswa mengenali istilah kunci secara lebih menyenangkan sekaligus memperkuat pemahaman konsep melalui diskusi setelah permainan berlangsung. Hal ini konsisten dengan konsep pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, di mana siswa lebih aktif, tertarik, dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Firosa Nur'Aini (2018) menemukan bahwa *game-based learning* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, dengan rata-rata kelas eksperimen (81%) lebih tinggi daripada kelas kontrol (69%). Selain itu, GBL juga berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada aspek *attention* (86,42%), *relevance* (76,44%), dan *satisfaction* (78,13%).

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media E-FIND. Suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak monoton dibandingkan dengan metode konvensional seperti ceramah. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala, seperti adanya siswa yang kurang aktif dalam kelompok serta keterbatasan waktu dalam pelaksanaan pembelajaran. Namun, secara keseluruhan penggunaan media ini tetap menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan keterlibatan siswa, sesuai dengan temuan bahwa media pembelajaran ekonomi berbasis permainan interaktif dinyatakan layak dan efektif berdasarkan penilaian pihak terkait seperti guru pamong dan peserta didik.

Tabel 1 Indikator Keaktifan Siswa Selama Penggunaan Media E-FIND

No	Indikator Pertanyaan	Deskripsi Perilaku	Kutipan Guru/Siswa
1	Bertanya	Siswa mengajukan pertanyaan terkait	Apa bedanya Internet Banking dengan M-Banking?



2	Menjawab	Siswa merespons pertanyaan guru	Deposito adalah simpanan yang cocok untuk jangka panjang.
3	Berdiskusi	Siswa berinteraksi dengan teman sebaya	Diskusi kelompok 4 siswa saat bermain E-FIND.
	Fokus saat E-FIND	Siswa fokus mencari kata, menulis jawaban, dan aktif presentasi	Semua siswa fokus mencari jawaban
5	Motivasi Belajar	Siswa terlihat antusias	Ingin melanjutkan mengikuti permainan.

Tabel 1 menyajikan lima indikator keaktifan siswa yang diamati selama penerapan media E-FIND. Setiap indikator dilengkapi dengan deskripsi perilaku nyata yang teramati di kelas dan contoh kutipan langsung dari siswa sebagai bukti empiris peningkatan keaktifan. Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media interaktif pada materi otoritas jasa keuangan mampu membantu peserta didik memahami materi lebih lanjut dan meningkatkan hasil belajar.

Secara lebih mendalam, hasil ini sesuai dengan konsep pendidikan ekonomi adaptif, di mana siswa dilatih untuk berpikir cepat, bekerja sama, serta memahami konsep secara kontekstual sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era digital. Penggunaan media E-FIND menunjukkan bahwa pembelajaran ekonomi dapat dikemas secara lebih menarik tanpa harus bergantung pada teknologi yang kompleks. Peran media yang adaptif ini memungkinkan untuk memenuhi kebutuhan individu dan menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, sehingga siswa tidak hanya memahami istilah, tetapi juga mampu menjelaskan fungsi dan konteksnya.

Kutipan Wawancara Guru Ekonomi: "Awalnya siswa pasif dan seperti kurang paham terhadap materi, tapi setelah pakai E-FIND mereka jadi antusias. Bahkan ada yang minta ulangan permainan karena senang. Mereka jadi lebih paham karena harus mencari kata sendiri, lalu menjelaskan maknanya." (Guru Ekonomi, SMAN 1 Mojosari)

Kutipan Wawancara Siswa: "Seru banget permainannya mainnya, jadi tidak bosan, yang biasanya hanya dijelaskan lalu mengerjakan soal sekarang jadi lebih asik. Aku jadi lebih paham terhadap materi dan juga istilah-istilah ekonomi karena harus cari dan diskusi bareng teman." (Siswa D, Kelas X-3)

Penggunaan media E-FIND menunjukkan bahwa pembelajaran ekonomi dapat dikemas secara lebih menarik tanpa harus bergantung pada teknologi yang kompleks. Hal ini relevan dengan konsep pendidikan ekonomi adaptif, di mana siswa dilatih untuk berpikir cepat, bekerja sama, serta memahami konsep secara kontekstual sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era digital. Selain itu, penggunaan media interaktif terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) pada siswa. Maria et al. (2022) menemukan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif yang dirancang dengan model yang tepat dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dan membuat pembelajaran lebih menarik serta memudahkan guru dalam menyajikan materi. Dengan mengubah materi lembaga keuangan yang cenderung abstrak menjadi aktivitas permainan yang terstruktur, siswa tidak hanya memahami istilah, tetapi juga mampu menjelaskan fungsi dan konteksnya. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sederhana yang dirancang secara tepat dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) pada siswa.

Kendala yang muncul selama implementasi juga perlu diidentifikasi untuk perbaikan di masa depan. Beberapa siswa masih kurang aktif dalam kelompok karena lebih nyaman dengan metode konvensional, serta keterbatasan waktu yang membuat beberapa diskusi



belum tuntas. Namun, kendala ini tidak menghalangi efektivitas keseluruhan media E-FIND, karena sebagian besar siswa tetap menunjukkan peningkatan keaktifan dan pemahaman. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif sangat membantu untuk pembelajaran, walaupun perlu perbaikan pada siklus selanjutnya untuk meningkatkan ketuntasan belajar. Tiana dkk. (2021) menemukan bahwa penggunaan media interaktif (*game Quizizz*) meningkatkan ketuntasan belajar klasikal dari 71,875% pada Siklus I (belum tuntas) menjadi 87,5% pada Siklus II (tuntas), menunjukkan bahwa meskipun ada kendala, media interaktif tetap efektif dan perlu disempurnakan untuk mencapai ketuntasan 100%.

Dengan demikian, penggunaan media E-FIND membuktikan bahwa inovasi pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa, serta mendukung terciptanya pembelajaran ekonomi yang lebih adaptif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Temuan ini juga mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis permainan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi, serta sejalan dengan pengembangan media evaluasi pembelajaran ekonomi yang adaptif untuk menghadapi revolusi industri 4.0.

KESIMPULAN

Optimalisasi media E-FIND (*Economics and Financial Discovery*) terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi di kelas X-3 SMAN 1 Mojosari. Implementasi media berbasis permainan *word search* ini berhasil mengubah siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif berdiskusi, lebih berani menyampaikan jawaban, dan lebih antusias dalam memahami materi lembaga keuangan. Suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak monoton dibandingkan metode ceramah konvensional. Penggunaan E-FIND mendukung pencapaian SDGs 4 (pendidikan berkualitas yang inklusif) dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan semua siswa, termasuk yang sebelumnya pasif. Media ini dapat diadopsi sebagai alternatif pembelajaran ekonomi yang efektif, sederhana, dan tidak memerlukan teknologi kompleks, sehingga cocok untuk sekolah dengan keterbatasan fasilitas digital. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan menguji E-FIND pada materi ekonomi lain dan melakukan penelitian kuantitatif untuk mengukur peningkatan hasil belajar secara statistik.

DAFTAR RUJUKAN

- Nurhidayah, A., Sari, M. T., & Putra, B. (2025). Peningkatan kualitas pembelajaran siswa SMA sederajat menggunakan media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI). *Cognoscere: Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan*, 3(1), 1–12. <https://journals.ldpb.org/index.php/cognoscere/article/view/252>
- Purwanto, A. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi. *Jatin*, 2(1), 45–58. <https://prin.or.id/index.php/JURRIPEN/article/download/6101/4501/20646>
- Wibowo, H. (2023). Penggunaan media interaktif permainan edukasi word search dalam pembelajaran ekonomi. *Indopedia Jurnal Pendidikan*, 5(2), 78–92. <https://indopediajurnal.my.id/index.php/jurnal/article/download/483/341>
- Peranginangin, A., Barus, H., & Gulo, R. (2020). Perbedaan hasil belajar siswa yang di ajar dengan model pembelajaran elaborasi dengan model pembelajaran konvensional. *Jurnal Penelitian Fisikawan*, 3(1), 43–50. <https://jurnal.universitasdarmaagung.ac.id/jurnalpenelitianfisikawan/article/download/452/436/>



- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan media pembelajaran game matematika berbasis HOTS dengan metode digital game based learning (DGBL) di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(11), 1885-1896. <https://pdfs.semanticscholar.org/7595/5e78c32d8f87629b137355ee727881e527e2.pdf>
- Basir, M., Bayu, A. T., & Sudarjat, A. (2021). Meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui media interaktif pada pembelajaran PJOK secara online. *Seminar Nasional STKIP Kusuma Negara* 2020, 1–10. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1244>
- Nur'Aini, F. (2018). Pengaruh game based learning terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS. *JUPE: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(3), 249–255. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/25312>
- Maria, Riswandi, & Pujiati. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 6(3), 265–274. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wacanaakademika/article/view/265-274>
- Tiana, dkk. (2021). Penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan ketuntasan belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pengajaran, UNNES*. <https://proceeding.unnes.ac.id/snpptk/article/download/3200/2665/7523>