

Volume 10 Nomor 3 Desember 2025
E-ISSN 2541-0938 P-ISSN 2657-1528

JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI JURKAMI

JURKAMI

VOLUME 10
NOMOR 3

SINTANG
DESEMBER
2025

DOI
10.31932

E-ISSN
2541-0938
P-ISSN
2657-1528

PENGARUH PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN SPICO (SPINNER GAME ECONOMY) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMA

M. Jusriadi Amri¹, Muhammad Yany², Syamsuria³, Nia Febrianti[✉], Nurul Atika⁵, Mardian Syah⁶

Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Bone, Indonesia^{1,2,3}

Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar, Indonesia⁴

Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Bone, Indonesia⁵

Program Studi Hukum Tata Negara, Institut Agama Islam Negeri Bone, Indonesia⁶

✉Corresponding Author Email: nia.febrianti45@gmail.com⁴

Author Email : mjusriasiamrl@gmail.com¹, muhammadyany1401@gmail.com²,
syamsuria1982@gmail.com³, nurulatika005@gmail.com⁵, mardiansyahh130306@gmail.com⁶

Abstract:

Article History:

Received: September 2025

Revision: October 2025

Accepted: October 2025

Published: December 2025

This research was conducted due to the low learning outcomes of students at SMA Negeri 13 Bone due to the minimal use of interactive learning media. This study aims to determine the effect implementation of Problem Based Learning learning model assisted by SPICO (Spinner Game Economy) learning media on the learning outcomes of students at SMA Negeri 13 Bone. This research is a pre-experimental study with a One Group Pre-Test and Post-Test design with a sample of 35 students taken through a purposive sampling technique. Data were collected through learning outcome tests and documentation, then analyzed using descriptive and inferential statistical analysis. The results showed a significant increase, from an average pre-test score of 39.86 to a post-test score of 85.43, with most students in the high to very high category. These findings indicate that the implementation of PBL assisted by SPICO media influences learning outcomes of students encourages students to be more active, critical, and confident in learning. However, this study has limitations in the relatively small number of samples and only involved one class, so the results cannot be generalized widely. In addition, this study only focuses on cognitive learning outcomes without reviewing students' affective and psychomotor aspects.

Keywords:

Problem Based Learning; Spinner Game Economy; Student Learning Outcomes; Economics Learning

Abstrak:

Sejarah Artikel:

Diterima: September 2025

Direvisi: Oktober 2025

Disetujui: Oktober 2025

Diterbitkan: Desember 2025

Penelitian ini dilakukan karena masih rendahnya hasil belajar siswa di SMA Negeri 13 Bone akibat minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media pembelajaran SPICO (Spinner Game Economy) terhadap hasil belajar siswa SMA Negeri 13 Bone. Penelitian ini merupakan penelitian pre-experimental dengan desain One Group Pre-Test and Post-Test dengan sampel 35 siswa yang diambil melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan, dari rata-rata skor pre-test 39,86 menjadi post-test 85,43, dengan mayoritas siswa berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan PBL berbantuan media SPICO berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, mendorong siswa lebih aktif, kritis dan percaya diri dalam pembelajaran. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang relatif kecil dan hanya melibatkan satu kelas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada hasil belajar kognitif tanpa meninjau aspek afektif dan psikomotorik siswa.

Kata kunci:

Problem Based Learning; Spinner Game Economy; Hasil Belajar Siswa; Pembelajaran Ekonomi



How to Cite: M. Jusriadi Amri, Muhammad Yany, Syamsuria, Nia Febrianti, Nurul Atika, dan Mardian Syah. 2025. PENGARUH PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN SPICO (SPINNER GAME ECONOMY) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 10 (3) DOI : [10.31932/jpe.v10i3.5375](https://doi.org/10.31932/jpe.v10i3.5375)

PENDAHULUAN

Salah satu indikator yang digunakan untuk menentukan kualitas dan kemajuan suatu individu adalah pendidikan. Pendidikan dimaknai sebagai langkah sadar yang dilakukan untuk mewujudkan lingkungan yang kondusif, interaktif dan menyenangkan demi mewujudkan mutu pendidikan yang berkualitas (Priyanti & Nurhayati, 2023). Melalui pendidikan, setiap individu akan dibentuk dan dilatih menjadi manusia yang berdaya saing dengan tujuan untuk menyiapkan SDM negara Indonesia agar mampu bersaing di era globalisasi yang semakin pesat ini (Astuti et al., 2023).

Pendidikan dan peningkatan kualitas SDM sejatinya saling mempengaruhi dan memiliki peran antar satu sama lain. Salah satunya adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui peningkatan kualitas dan kuantitas pembinaan tenaga pengajar, pembinaan siswa hingga pada pengembangan proses pembelajaran. Akan tetapi, realitas pendidikan saat ini menghadapi banyak permasalahan khususnya pada lemahnya kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Pada proses belajar mengajar, guru kurang mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan alamiahnya utamanya dalam berpikir dan bertindak sesuai dengan minat, bakat dan potensinya sehingga siswa terkesan malas dalam mengembangkan kemampuannya.

Perwujudan SDM yang berkualitas tentu bisa diperoleh apabila tatanan dan penyediaan kualitas pendidikan di Indonesia juga menjamin. Upaya strategis

untuk meningkatkan kualitas SDM adalah dengan mengupayakan setiap individu memiliki keterampilan abad-21 di era globalisasi saat ini sehingga mereka bisa bersaing secara global. Keterampilan yang dimaksud adalah 4C (Critical Thinking, Communication, Collaboration dan Creativity). Melalui peningkatan keterampilan ini diharapkan setiap generasi muda mampu selektif dan berpikir lebih kritis untuk menghadapi tantangan dan menemukan solusi permasalahan secara global.

Peran guru sangat krusial dalam mengarahkan siswa agar mampu memiliki keterampilan 4C tersebut. Guru tentunya perlu menyediakan konsep pembelajaran inovatif dan mengupayakan berbagai macam cara serta strategi agar siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran. Solusi yang bisa disajikan sebagai bentuk modifikasi adalah dengan menyajikan model pembelajaran yang mampu mengakomodir tuntutan perubahan zaman dan meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan sebuah permasalahan yaitu melalui implementasi model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Model PBL merupakan bentuk model kooperatif yang mengarahkan siswa untuk berpikir dengan tujuan mengatasi masalah dalam lingkungan belajarnya sehingga tercipta pembelajaran yang lebih bermakna (Rodzikin & Cahya, 2023). Model Problem Based Learning efektif digunakan karena mengajak siswa menyelesaikan permasalahan kontekstual.



Dengan begitu, siswa tidak hanya mengasah keterampilan berpikir kritis, tetapi juga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam sehingga hasil belajarnya meningkat (Kurniawati et al., 2024).

Observasi awal yang telah dilakukan pada beberapa kelas X di SMA Negeri 13 Bone menggambarkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa terhadap topik materi yang diberikan oleh guru masih minim. Di samping itu, siswa masih cenderung merasa kesulitan dalam mengemukakan pendapatnya di dalam kelas sehingga tidak terjalin timbal balik dalam kegiatan diskusi. Hal ini diakibatkan karena siswa takut disalahkan akan argumen yang nantinya mereka utarakan sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa juga cenderung rendah. Dalam segi kesiapan guru, guru belum optimal dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran utamanya dalam menghadirkan media pembelajaran. Padahal salah satu kendala yang juga dihadapi siswa adalah mereka kurang tertarik apabila guru hanya menjelaskan materi menggunakan buku tanpa adanya media sehingga motivasi belajar siswa kurang terbangun dengan baik.

Inovasi yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan belajar siswa karena ketidakmampuan siswa dalam memecahkan permasalahan belajarnya adalah melalui penerapan model pembelajaran PBL berbantuan media pembelajaran SPICO (Spinner Game Economy). Media SPICO merupakan sebuah media pembelajaran interaktif yang digunakan sebagai alat untuk memberikan ilustrasi sederhana terhadap konsep abstrak seperti penggolongan suatu objek dengan cara visual. Media ini dapat

diakses secara online dengan wujud fisik media yang berputar dan memiliki bagian yang dapat ditampilkan secara konkret sehingga mudah dipahami oleh siswa (Damayanti et al., 2024). Penyajian model PBL berbantuan media SPICO diharapkan mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalahnya yang berimplikasi positif pada meningkatnya capaian hasil belajar siswa.

Nurhasanah et al (2021), menemukan bahwa model PBL dan implementasi media spinner mampu membangun semangat siswa agar aktif dalam belajar karena konsep pembelajaran berbasis game yang dihadirkan mampu merangsang minat belajar siswa sekaligus mampu membangun suasana kelas lebih interaktif dan menyenangkan. Di samping itu, Priyanti & Nurhayati (2023) juga mengungkapkan bahwa model PBL memberikan dampak yang penting dalam menyokong ketercapaian hasil belajar siswa. Hasil penelitiannya memadukan antara model PBL dan media Youtube terbukti mampu memberikan implikasi baik pada hasil belajar siswa dikarenakan suasana belajar yang dikemas lebih menarik.

Perpaduan model dan media dari hasil penelitian sebelumnya perlu dimaksimalkan kembali dikarenakan media Youtube yang sebelumnya diterapkan hanya menyajikan konsep media visual tanpa ada interaksi belajar yang signifikan. Kebaharuan dari penelitian ini ditunjukkan dengan implementasi model pembelajaran PBL dan memadukannya dengan media pembelajaran SPICO (Spinner Game Economy) berbasis game agar mampu menarik minat belajar siswa sekaligus



meningkatkan kemampuan pemecahan masalahnya terhadap materi yang diberikan. Model PBL diharapkan dapat mendorong keterlibatan aktif siswa sehingga berfokus pada peningkatan capaian belajar mereka. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan riset dengan judul “Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran SPICO (Spinner Game Economy) Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 13 Bone”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media pembelajaran SPICO (Spinner Game Economy) terhadap hasil belajar siswa SMA Negeri 13 Bone.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis *Pre-Eksperimental Design* dengan melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen. Kelas tersebut akan diberikan perlakuan berupa *pre-test* dan *post-test* guna mengukur hasil belajar siswa sebagai evaluasi akhir dari proses pembelajaran. Adapun desain penelitian yang digunakan yaitu *One Group Pre-Test and Post-Test Design*.

Penelitian ini telah dilaksanakan di kelas X5 SMA Negeri 13 Bone, salah satu Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri yang terletak di Jalan HOS Cokroaminoto, Kelurahan Macanang, Kecamatan Tanete Riattang Barat, Kabupaten Bone. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada tanggal 7 hingga 15 Mei 2025, pada Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh rombongan belajar

kelas X SMA Negeri 13 Bone, yang berjumlah 428 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Pemilihan kelas ini dilakukan secara sengaja dengan pertimbangan bahwa kelas X5 memiliki karakteristik akademik yang relatif seimbang dengan kelas X lainnya di SMA Negeri 13 Bone, sehingga dianggap representatif untuk dijadikan sampel penelitian. Berdasarkan hasil observasi awal, siswa di kelas ini juga menunjukkan kemampuan pemecahan masalah yang masih rendah serta kecenderungan pasif dalam mengemukakan pendapat selama kegiatan pembelajaran, kondisi yang sesuai dengan fokus penelitian ini. Selain itu, guru mata pelajaran yang mengajar di kelas tersebut bersedia berkolaborasi dalam penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media SPICO. Jumlah siswa sebanyak 35 orang dinilai ideal untuk pelaksanaan pembelajaran berbasis kelompok dan jadwal pembelajaran di kelas ini memungkinkan penelitian dilaksanakan secara optimal. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah PBL berbantuan media SPICO sementara variabel terikat (Y) adalah hasil belajar siswa. Instrumen penelitian terdiri atas tes hasil belajar dan dokumentasi. Tes yang digunakan sebelumnya dilakukan uji tingkat kesukaran soal dan uji daya pembeda.

Mekanisme pengumpulan data untuk tes hasil belajar menggunakan tes *multiple choice* (pilihan ganda), di mana pada masing-masing soal hanya terdapat satu jawaban yang benar. Sementara itu, dokumentasi dijadikan pendukung penelitian yang diperoleh secara tertulis maupun tidak tertulis.



Data dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis statistik deskriptif tes hasil belajar menggunakan kategorisasi hasil belajar siswa yang disajikan pada Tabel 1. Sementara itu, analisis statistik inferensial menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Sebelumnya dilakukan uji prasyarat yakni uji normalitas dan homogenitas dengan

kriteria pengujian jika nilai probabilitas (P) lebih besar dari tingkat signifikansi 5% ($P_{value} > 0,05$), maka data dikatakan berdistribusi normal dan homogen. Setelah kedua uji prasyarat terpenuhi, selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample Test* dengan bantuan SPSS *version 26.0* dengan kriteria pengujian jika nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ maka hipotesis penelitian dinyatakan diterima.

Tabel 1: Kriteria Hasil Belajar

Skor	Kategori
90 – 100	Sangat Tinggi
78 – 89	Tinggi
61 – 77	Sedang
36 – 60	Rendah
0 – 35	Sangat Rendah

Sumber: Nurhayati *et al.*, 2024

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengenai pengaruh implementasi model *Problem Based Learning* berbantuan media SPICO (*Spinner Game Economy*) terhadap hasil belajar siswa menunjukkan hasil yang baik. Hasil ini dapat dibuktikan dari perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa. Sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dilakukan *pre-test* untuk

mengetahui kemampuan awal siswa dan diperoleh rata-rata nilai *pre-test* siswa sebesar 39,86. Nilai ini dikategorikan masuk dalam kriteria rendah dengan jumlah siswa sebanyak 22 orang atau ada sebanyak 62,86% siswa yang memperoleh nilai rendah. Distribusi frekuensi dan persentase hasil *pre-test* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2: Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Pre-Test

Skor	Persentase (%)	Frekuensi	Kategori
90 – 100	0%	0	Sangat Tinggi
78 – 89	0%	0	Tinggi
61 – 77	0%	0	Sedang
36 – 60	62,86%	22	Rendah
0 – 35	37,14%	13	Sangat Rendah

Sumber: Olahan peneliti, 2025

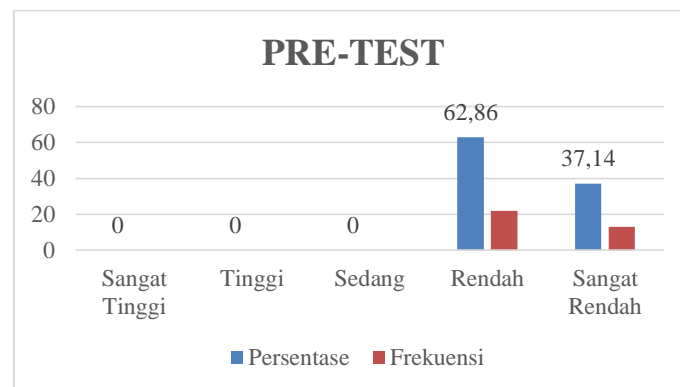
Berdasarkan Tabel 2, terlihat bahwa mayoritas skor *pre-test* berada pada rentang 36-60, dengan frekuensi sebanyak 22 siswa. Dari 35 siswa yang mengikuti

pre-test, sebagian besar, yaitu 62,86%, masuk dalam kategori nilai rendah, sementara 37,14% lainnya berada pada kategori sangat rendah. Dari hasil analisis,



ditarik kesimpulan bahwa pencapaian hasil *pre-test* siswa kelas X 5 SMA Negeri 13

Bone masih belum optimal. Data Tabel 2 digambarkan melalui Gambar 1 berikut.



Gambar 1

Diagram Distribusi Frekuensi dan Persentasi *Pre-Test*

Sumber: Olahan Peneliti, 2025

Hasil *pre-test* ini menggambarkan bahwa sebelum model diterapkan, sebagian siswa masih memiliki capaian belajar yang minim. Kondisi ini diduga terjadi karena siswa merasa kurang percaya diri dan takut membuat kesalahan saat menyampaikan argumen. Akibatnya, siswa terhambat dalam berkembang utamanya dalam memecahkan topik permasalahan yang berhubungan dengan topik materi yang diberikan guru. Alasan inilah yang mengakibatkan hasil belajar siswa juga cenderung rendah.

Permasalahan yang timbul kemudian diatasi melalui penerapan model yang mampu mendorong kemampuan pemecahan masalah siswa agar timbul rasa keingintahuan sekaligus keberanian di dalam kelas. Salah satunya melalui penyediaan model kooperatif agar terjalin hubungan kerja sama antarsiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Mawikere, 2022). Model pembelajaran yang dimaksud adalah model *Problem Based Learning* (PBL). Selain hasil belajar siswa yang masih

rendah, guru juga belum maksimal dalam mengoptimalkan penerapan media pembelajaran dalam proses belajar. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan penerapan model PBL dilakukan penerapan pembelajaran berbantuan media SPICO (*Spinner Game Economy*). Menurut Sari *et al.* (2023), media *Spinner* terbukti mampu membantu siswa dalam meningkatkan pemahamannya terhadap materi pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan model pembelajaran PBL yang dibantu media SPICO, mendorong siswa untuk secara bersama-sama menyelesaikan masalah dengan menggabungkan berbagai argumen dari setiap anggota hingga mencapai kesepakatan bersama. Proses ini berfungsi melatih kemampuan analisis siswa dalam membangun dan mengembangkan pengetahuan, baik secara individual maupun dalam kelompok. (Junaid *et al.*, 2021). Akibatnya, penerapan model berbantuan media ini diharapkan mampu

mendukung ketercapaian hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Penelitian dengan melibatkan penerapan model PBL terdiri atas beberapa sintaks sejalan dengan yang dikemukakan oleh Farhana *et al* (2023). Tahapan awal dimulai dengan orientasi siswa terhadap masalah dimana guru akan mengarahkan siswa untuk menentukan topik masalah yang akan mereka selesaikan selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya dilakukan pengorganisasian siswa untuk belajar, pada tahapan ini siswa perlu melakukan proses peninjauan masalah secara kritis melalui sudut pandang masing-masing anggota kelompok. Pembimbingan penyelidikan individu maupun kelompok, pada proses ini guru mengarahkan siswa untuk menemukan berbagai informasi dari beberapa literatur untuk memecahkan permasalahan. Setelah itu, dilakukan penyajian hasil diskusi, dimana tahap ini siswa perlu menyajikan hasil penemuan solusi yang telah didiskusikan kemudian menarik kesimpulan secara bersama. Tahap akhir, dilakukan analisis dan evaluasi, tahapan ini guru bersama siswa melakukan evaluasi kebenaran informasi yang ditemui serta menarik kesimpulan akhir akan topik permasalahan yang telah didiskusikan.

Selama proses penerapan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi karena media SPICO menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Media ini membuat siswa lebih fokus, aktif, dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya diskusi agar tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Aktivitas pemecahan

masalah berbasis permainan ini juga melatih siswa berpikir kritis dan membuat keputusan dengan mempertimbangkan konsep ekonomi yang dipelajari.

Namun demikian, selama implementasi media SPICO dalam pembelajaran PBL, beberapa kesulitan juga ditemukan di lapangan. Kesulitan pertama muncul pada tahap awal penerapan, di mana sebagian siswa belum memahami aturan permainan dan mekanisme pemanfaatan *spinner* secara efektif, sehingga guru perlu memberikan penjelasan ulang dan simulasi tambahan. Kedua, sebagian siswa masih menunjukkan sikap pasif dalam diskusi kelompok, terutama siswa dengan tingkat kepercayaan diri rendah. Mereka cenderung menunggu keputusan teman kelompok yang lebih dominan. Guru harus memberi dorongan tambahan agar semua anggota aktif berpartisipasi. Ketiga, kendala teknis muncul ketika alat *spinner* tidak berputar dengan baik akibat kerusakan kecil pada porosnya, sehingga membutuhkan waktu untuk perbaikan dan mengurangi efisiensi waktu belajar. Keempat, keterbatasan waktu pembelajaran juga menjadi tantangan karena kegiatan diskusi dan permainan membutuhkan waktu lebih panjang dibanding pembelajaran konvensional.

Meskipun demikian, kendala-kendala tersebut dapat diatasi melalui beberapa strategi perbaikan. Guru melakukan pemberian arahan lebih jelas di awal pembelajaran, memperbanyak contoh kasus latihan, serta menugaskan setiap kelompok untuk menunjuk ketua yang bertanggung jawab menjaga keaktifan diskusi. Perbaikan teknis juga dilakukan dengan menyediakan *spinner* cadangan



agar kegiatan tidak terhambat. Melalui penyesuaian ini, proses pembelajaran pada pertemuan-pertemuan berikutnya berjalan lebih efektif dan kondusif.

Secara keseluruhan, penerapan model PBL berbantuan media SPICO yang dilakukan di kelas X5 memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Kemajuan ini digambarkan melalui

perolehan rata-rata skor *post-test* sebesar 85,43 yang termasuk dalam kategori tinggi hingga sangat tinggi, dengan total 28 siswa atau sekitar 80% siswa berada dalam rentang nilai tersebut. Distribusi frekuensi dan persentase hasil *post-test* dapat dilihat pada Tabel 3.

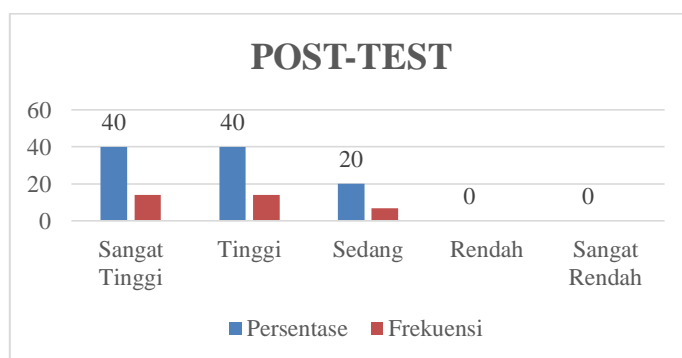
Tabel 3: Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil *Post-Test*

Skor	Persentase (%)	Frekuensi	Kategori
90 – 100	40%	14	Sangat Tinggi
78 – 89	40%	14	Tinggi
61 – 77	20%	7	Sedang
36 – 60	0	0	Rendah
0 – 35	0	0	Sangat Rendah

Sumber: Olahan peneliti, 2025

Berdasarkan Tabel 3, mayoritas skor *post-test* siswa berada pada kategori sangat tinggi dan tinggi, yaitu dalam rentang nilai 90-100, dengan jumlah frekuensi masing-masing sebanyak 14 siswa. Selain itu, hanya ada 7 siswa yang memperoleh nilai pada kategori sedang.

Dari hasil analisis deskriptif ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil *post-test* kelas X 5 SMA Negeri 13 Bone secara keseluruhan tergolong dalam dua kategori yang setara yakni sangat tinggi dan tinggi. Data Tabel 3 digambarkan melalui Gambar 2 berikut.



Gambar 2

Diagram Distribusi Frekuensi dan Persentase *Post-Test*

Sumber: Olahan Peneliti, 2025

Hasil *post-test* ini menggambarkan bahwa model pembelajaran PBL efektif dalam membantu siswa mencapai peningkatan hasil belajar yang signifikan. Model pembelajaran PBL mampu

mendorong pengoptimalan hasil belajar siswa karena memiliki beberapa kelebihan yakni mampu mengembangkan pola pikir siswa, selektif dalam menemukan informasi, mampu menumbuhkan

keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat sekaligus meningkatkan rasa tanggung jawab siswa akan argumen yang mereka utarakan (Dewi *et al.*, 2020).

Hasil pengujian inferensial juga menunjukkan hasil yang signifikan. Setelah dilakukan uji normalitas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,110 untuk *pre-test* dan 0,095 untuk *post-test*, keduanya lebih besar dari 0,05 ($P_{\text{value}} > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas dengan menggunakan statistik *Levene* menghasilkan nilai signifikansi 0,159 ($P_{\text{value}} > 0,05$), yang menunjukkan bahwa data berasal dari populasi yang setara. Kemudian, uji t dengan metode *Paired Samples Test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 sehingga hipotesis penelitian diterima. Berdasarkan analisis ini dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran SPICO (*Spinner Game Economy*) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SMA Negeri 13 Bone.

Model pembelajaran PBL membantu meningkatkan hasil belajar siswa karena membuat siswa lebih percaya diri untuk menyampaikan pendapat di depan kelas melalui temuan saat proses memecahkan masalah (Gulo, 2022). Dengan demikian, pemahaman dan pengetahuan siswa secara keseluruhan pun semakin baik. Suharyat *et al.* (2022) juga mengemukakan bahwa PBL mampu mendukung dalam meningkatkan kecakapan abad-21 siswa sehingga mampu mendukung tercapainya hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Di samping itu, penerapan model berbantuan model SPICO memiliki kelebihan dalam membentuk

keaktifan siswa untuk terlibat aktif dalam menemukan jawaban atas materi saat proses pembelajaran di kelas (Putri *et al.*, 2023). Netaniel *et al.* (2022) juga mengemukakan bahwa konsep model *spinner* mampu memudahkan proses pembelajaran di kelas, mudah diaplikasikan dan tentunya media yang disajikan terkesan menyenangkan. Penerapan media dalam proses pembelajaran berperan sebagai stimulus yang dapat merangsang minat, kepedulian, dan kemauan siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar sehingga akan berimplikasi positif pada hasil belajar siswa (Febrianti *et al.*, 2025). Media yang menarik akan membuat siswa lebih fokus, termotivasi, dan merasa pembelajaran lebih bermakna. Akibatnya, berimplikasi baik dalam meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan meylinda *et al.* (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan PBL berbantuan media berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Artinya, kombinasi PBL dengan media digital yang menarik dapat membantu siswa memahami konsep abstrak lebih baik. Priyanti & Nurhayati (2023) juga membuktikan bahwa penggunaan PBL dengan berbantuan media mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa PBL berbantuan media mampu membuat pembelajaran lebih interaktif dan memotivasi siswa.

Namun demikian, hasil evaluasi penelitian juga menunjukkan adanya beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini hanya melibatkan satu kelas (X5) sebagai sampel, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan ke seluruh siswa kelas X



di SMA Negeri 13 Bone maupun sekolah lain dengan karakteristik berbeda. Kedua, waktu pelaksanaan penelitian relatif singkat, sehingga efek jangka panjang penerapan model PBL berbantuan media SPICO terhadap hasil belajar belum dapat diketahui secara mendalam. Ketiga, penelitian ini hanya menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar kognitif, sedangkan aspek afektif (motivasi, sikap, kepercayaan diri) dan psikomotorik (keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi) belum diukur secara terperinci. Keempat, dalam pelaksanaan pembelajaran ditemukan kendala teknis seperti keterbatasan waktu diskusi dan ketidaksempurnaan alat spinner, meskipun dapat diatasi melalui penyesuaian strategi mengajar.

Meskipun terdapat beberapa keterbatasan tersebut, penelitian ini memiliki keunggulan yang membedakannya dari riset sebelumnya. Keunggulan utama terletak pada inovasi penggunaan media SPICO (*Spinner Game Economy*) sebagai pendukung model PBL yang bersifat non-digital namun interaktif dan kontekstual. Media ini berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa memerlukan perangkat teknologi canggih, sehingga mudah diterapkan di sekolah dengan keterbatasan fasilitas. Selain itu, penelitian ini tidak hanya menekankan peningkatan hasil belajar, tetapi juga memperlihatkan peningkatan keaktifan, keberanian, dan kemampuan berpikir kritis siswa selama proses pembelajaran. Integrasi PBL dengan media SPICO memberikan pengalaman belajar bermakna karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan pemecahan masalah melalui permainan edukatif yang

menstimulasi kolaborasi dan pengambilan keputusan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL yang dipadukan dengan media, baik digital maupun non-digital seperti media SPICO, terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Hal ini tidak hanya meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa, tetapi juga memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar mereka, sekaligus memberikan kontribusi baru bagi pengembangan model pembelajaran inovatif berbasis media sederhana di sekolah.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media SPICO (*Spinner Game Economy*) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan model ini mampu mendorong siswa lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat, aktif terlibat dalam diskusi, serta terlatih dalam berpikir kritis dan analitis untuk memecahkan masalah pembelajaran. Media SPICO berperan penting sebagai stimulus yang menyenangkan, memotivasi, dan memudahkan siswa memahami konsep materi yang bersifat abstrak, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan interaktif. Perubahan signifikan dari kondisi awal siswa dengan capaian rendah menuju pencapaian tinggi hingga sangat tinggi menunjukkan bahwa kombinasi PBL dengan media SPICO memberikan dampak positif terhadap perkembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Oleh karena itu, disarankan agar guru dapat



mengintegrasikan model PBL dengan pemanfaatan media inovatif seperti SPICO dalam pembelajaran, sehingga tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membentuk karakter siswa yang kritis, percaya diri, dan mampu bekerja sama dalam kelompok.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, yakni hanya melibatkan satu kelas dengan waktu penelitian singkat dan fokus pada hasil belajar kognitif. Meskipun demikian, penelitian ini unggul karena menghadirkan inovasi media SPICO yang sederhana, menarik, dan mudah diterapkan. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar melibatkan lebih banyak kelas atau sekolah, memperpanjang waktu penerapan, serta menambahkan analisis pada aspek afektif dan psikomotorik siswa. Pengembangan media SPICO ke bentuk digital juga dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, W., Arifah, S., & Nurhamami, S. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas V SDN Wonokusumo VI/45. *Journal on Education*, 05(02), 3114–3119.
- Damayanti, D. R., Nishklakh, Z., Ayu Aulia, N., Rizki Maula, A., Noor Amelia, L., & Setiadi, H. (2024). *Jurnal Ilmu Pendidikan Publish By Era Digital Nusantara Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Spinner Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SD 1 Peganjaran. Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1).
- Dewi, R., Gustiawati, R., & Afrinaldi, R. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di SMA Negeri 4 Karawang. *Journal Coaching Education Sport*, 1(2), 83–92.
- Farhana, A., Yuanita, P., Kartini, & Roza, Y. (2023). Deskripsi Kendala Guru Menerapkan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Pembelajaran Matematika. *Mathema Journal*, 5(2), 2023.
- Febrianti, N., Dwi Lestari, D., Nur Islamia, M., Mardia, A. H., Bahri, A., Kahfiah, S., Ayuningsih, N., & Wahyuda, R. (2025). Model QOGAE Berbantuan Media Edumation Pada Pembelajaran Biologi Untuk Meningkatkan Keterampilan Metakognitif Siswa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 23(1). <https://doi.org/10.31571/edukasi.v21i1.8439>
- Gui, M. D., Hulukati, W., & Hamid Isa, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Spinner Word Berbasis Kontekstual Untuk Siswa Kelas II di Sekolah Dasar. *MJP Journal of Education and Teaching Learning*, 1(2), 27–31.
- Gulo, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 334–341. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.58>
- Junaid, M., Salahuddin, & Anggraini, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based



- Learning Terhadap Pemahaman Konsep Ipa Siswa Di SMPN 17 Tebo. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 1(1).
- Kurniawati, R., Rahman, M. F., & Sehabuddin, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Mind Mapping Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 9(2), 447–459. <https://doi.org/10.31932/jpe.v9i2.364>
- Mawikere, M. C. S. (2022). Model-Model Pembelajaran. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 3(1), 117–132. <https://doi.org/10.47530/edulead.v3i1.99>
- Meylinda, M., Putri, D. H., & Risdianto, E. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Animasi Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Fisika Di SMA Materi Gerak Parabola. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(2), 196–203. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i2.17871>
- Netaniel, M., Catur, A., Andriyani, C., & Murtiningrum, D. (2022). Games board development as a media in guidance and counseling services. *Southeast Asian Journal of Technology and Science*, 3(1), 8–15.
- Nurhasanah, A., Pribadi, R. A., & Kamila, L. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Spinner untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV di SDN Banjar 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9131–9135.
- Nurhayati, Muh. Syahrir, & Kurniaty, M. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa di Kelas VIII SMP Negeri 25 Makassar Melalui Pemberian Reward. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2).
- Okryanida, Mayanty, & Widiyatun. (2024). Analisis Butir Soal Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMAIT Nururrohmah Depok. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(1), 73–79.
- Priyanti, N. M. I., & Nurhayati. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Youtube Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 4(1), 96–101.
- Putri, A. T., Salmaniah, I. K. A., & Susilowati, P. A. (2023). Pemberdayaan Bimbingan Belajar Melalui Sosialisasi Media Belajar Smart Spinner. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bersinergi Inovatif*, 1(1), 63–67.
- Rodzikin, K., & Mareta, D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri 4 Palembang Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 10(1), 13–25.
- Sari, A., Nur Muhammad, H., & Santriyono, Y. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Spinner Games Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PJOK Materi Kebugaran Jasmani. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 3(2).



Suharyat, Y., Ichsan, Satria, E., Santosa, T. A., & Amalia, K. N. (2022). Meta-Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Abad-21 Siswa Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5).

