

Artikel

## Utilization of Spin the Wheel to Increase Student Participation in the Learning Process

### Penggunaan *Spin the Wheel* untuk Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran

Kadek Dipa Prasetya \*

Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha, Buleleng, 81116 Bali, Indonesia

\* Correspondence: dipaprasetya0908@gmail.com

Citation: Prasetya, K.D. Utilization of spin the wheel to increase student participation in the learning process (Penggunaan *Spin the Wheel* untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran). J Riset Naturafarm 2025, 2(2), 40–46.  
<https://doi.org/10.70392/jrs.2x2x.4046>

Received: 16 Mei 2025

Revised: 5 Agustus 2025

Accepted: 4 September 2025

**Publisher's Note:** B-CRETA publisher stays neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations.



**Copyright:** © 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike (CC-BY-NC-SA) 4.0 International License (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

ISSN: 3047-6208

#### Abstract

An effective learning process requires active engagement from both educators and students, encompassing activities such as speaking, listening, reading, and writing. To facilitate this engagement, interactive and accessible teaching media are essential. This study aims to explore the use of the online tool *Spin the Wheel* to enhance classroom participation among students. Through a literature review methodology, the author analyzes the features of the media, its implementation, and its impact on student activity. Findings indicate that *Spin the Wheel* promotes equitable participation by randomly selecting student names, thereby fostering a more inclusive and dynamic classroom environment. The study recommends the integration of *Spin the Wheel* as an alternative instructional media to stimulate competitive, enjoyable, and participatory learning.

**Keywords:** Teaching Media; Spin the Wheel; Student Participation; Interactivity; Learning Motivation

#### Abstrak

Aktivitas belajar yang efektif menuntut partisipasi aktif dari guru dan peserta didik, baik dalam bentuk berbicara, mendengarkan, membaca, maupun menulis. Untuk mendorong partisipasi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan mudah digunakan oleh pendidik. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan media daring *Spin the Wheel* dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan pendekatan studi literatur, penulis menganalisis karakteristik media, cara penggunaannya, serta dampaknya terhadap keaktifan siswa. Hasil kajian menunjukkan bahwa *Spin the Wheel* dapat mendorong keterlibatan yang lebih merata karena sistem

pemilihan nama acak memberikan kesempatan yang adil kepada seluruh peserta didik. Temuan ini merekomendasikan penggunaan *Spin the Wheel* sebagai media alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang kompetitif, menyenangkan, dan partisipatif.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran; Spin the Wheel; Partisipasi Peserta Didik; Interaktivitas; Motivasi Belajar

## 1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang baik adalah situasi belajar dimana terdapat partisipasi aktif antar semua elemen yang ada di dalam kelas, termasuk guru dan peserta didik didukung dengan aspek lainnya. Pembelajaran di dalam kelas mengusahakan agar peserta didik memperoleh sebuah makna dan arti penting dari proses belajar dalam menggali ilmu pengetahuan. Untuk mencapai hal tersebut, maka peningkatan partisipasi peserta didik akan sejalan dengan peningkatan kemampuan belajarnya pula. Partisipasi peserta didik dalam proses belajar dapat berupa berbicara, mendengar, membaca, dan menulis. Keaktifan yang tercipta dari partisipasi selama proses belajar akan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran [1].

Sujiono dalam Wihartati, (2022) [2] mendefinisikan partisipasi peserta didik sebagai suatu kegiatan belajar dimana timbul interaksi yang dinamis di dalam proses pembelajaran, baik interaksi antara guru dengan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik lainnya. Partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran sangat penting terjadi agar tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat dicapai. Tingkat partisipasi ini ditentukan oleh kemampuan yang dimiliki oleh setiap peserta didik berdasarkan keinginan yang ada didalam dirinya. Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan tingkat partisipasi peserta didik adalah dengan menciptakan suasana baru yang mendukung tingginya minat belajar dari setiap peserta didik di dalam kelas.

Salah satu aspek yang mendukung peningkatan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media, sehingga hal ini dapat meningkatkan minat, motivasi, dan yang terpenting adalah partisipasi peserta didik. Media pembelajaran yang kreatif dan variatif akan mendorong peserta didik untuk menunjukkan minat yang lebih besar sehingga terjadi perubahan yang positif dan peningkatan partisipasi peserta didik. Media pembelajaran yang interaktif juga harus didukung oleh kompetensi guru dalam menciptakan situasi belajar yang asyik dan bersifat kompetitif sehingga memicu semangat peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif [3].

Media pembelajaran adalah suatu alat yang dirancang untuk memberikan pengalaman yang lebih realistis kepada peserta didik dalam dunia pendidikan, seperti video, nodel, figur, atau alat bantu visual lainnya. Pada hakekatnya, media pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai komunikator kepada peserta didik sebagai komunikan (penerima). Penggunaan media pembelajaran dirancang untuk menarik dan memfokuskan perhatian siswa pada pembelajaran yang sedang dibahas pada kesempatan dan waktu tersebut. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan membantu keberlangsungan proses pembelajaran menjadi lebih efektif, terfokus pada tujuan pembelajaran, dan materi dan karakteristiknya bisa disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik [4].

Media pembelajaran kini semakin mengalami perkembangan seiring dengan munculnya sistem pembelajaran modern. Sistem pendidikan modern merupakan suatu sistem pendidikan yang sudah menggunakan metode pembelajaran digital. Sistem pendidikan ini membutuhkan teknologi informasi dan komunikasi yang terintegrasi dalam proses pembelajaran karena peserta didik dan guru dituntut untuk mudah dan cepat dalam mengakses berbagai informasi yang berkaitan dengan pembelajaran. Perubahan tersebut mulai dilaksanakan di berbagai sekolah di Indonesia, salah satu tanda munculnya perubahan sistem tersebut adalah mengubah pembelajaran yang dulunya penuh dengan ceramah menjadi mulai menggunakan media seperti proyektor yang akan menampilkan *powerpoint* berisi materi ajar oleh guru [4].

Banyak media yang berkembang dan mendukung terciptanya lingkungan belajar yang aktif yang terlihat dari partisipasi peserta didik. Pada penelitian ini mengkaji *Spin the Wheel* sebagai media *online* yang sering dianggap sepele tetapi memiliki kebermanfaatannya dalam proses pembelajaran. Media yang dapat diakses dengan mudah melalui internet sehingga diharapkan

mampu menjadi solusi atas pasifnya peserta didik dalam diskusi kelas. Sehingga terciptalah diskusi dan partisipasi peserta didik di dalam kelas tidak hanya terfokus pada beberapa peserta didik tertentu saja, melainkan merata bagi seluruh peserta didik.

## 2. METODE

Dalam penyusunan artikel ini menggunakan metode studi literatur, dimana penelitian ini melakukan pendalaman terhadap studi peneliti terdahulu yang sering disebut juga dengan studi kepustakaan. Dalam hal ini, studi kepustakaan memberikan kajian dan referensi lain yang berkaitan dengan topik yang sedang diteliti, yaitu partisipasi peserta didik dan kaitannya dengan media pembelajaran. Sehingga literatur yang dikaji secara mendalam diharapkan mampu membantu peneliti dalam menjawab pertanyaan mendasar hubungan antara media pembelajaran berbasis teknologi dan partisipasi peserta didik dalam penelitian ini [5].

Langkah-langkah dalam studi ini meliputi:

1. Identifikasi literatur: dilakukan pemilihan artikel, buku, dan prosiding yang membahas partisipasi aktif peserta didik, pembelajaran digital, serta peran media interaktif dalam proses belajar.
2. Analisis konten: dilakukan telaah mendalam terhadap teori, hasil penelitian, dan pendekatan dari studi sebelumnya yang memberikan landasan konseptual dan praktis bagi pengkajian media *Spin the Wheel*.
3. Sintesis temuan: dilakukan penyusunan narasi analitis untuk menghubungkan data pustaka dengan tujuan penelitian, serta mengidentifikasi relevansi penggunaan *Spin the Wheel* terhadap peningkatan partisipasi dalam pembelajaran.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam era pembelajaran digital yang semakin berkembang, tantangan utama yang dihadapi oleh pendidik adalah bagaimana menciptakan ruang belajar yang mampu mendorong partisipasi aktif seluruh peserta didik. Banyak siswa menunjukkan kecenderungan pasif dalam proses pembelajaran, yang bisa disebabkan oleh rasa tidak percaya diri, dominasi siswa tertentu dalam diskusi, atau metode pengajaran yang belum responsif terhadap kebutuhan individual.

### 3.1. Media *Spin the Wheel*

Media interaktif seperti *Spin the Wheel* menawarkan pendekatan yang menyegarkan dalam merangsang keterlibatan siswa secara lebih merata. Dengan mekanisme pemilihan nama secara acak, media ini tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga menjadi pemantik rasa ingin tahu dan tanggung jawab siswa. Ketidakpastian dalam pemilihan nama menciptakan suasana antisipatif yang membuat siswa lebih terdorong untuk memahami materi, karena mereka tahu bahwa kemungkinan untuk dipanggil selalu terbuka.

*Spin The Wheel* dapat diartikan menjadi sebuah media yang cara penggunaannya dengan proses memutar roda atau lingkaran yang memiliki beberapa pilihan atau opsi didalamnya. *Spin the Wheel* ini dapat dimainkan dengan mengunduh aplikasinya melalui *Google Store* atau *Play Store* yang bisa dimainkan menggunakan telepon seluler, laptop, ataupun komputer dan alat pendukung lainnya. Media ini memiliki banyak nama dan versi apabila dijelajahi menggunakan pencarian *google*, akan tetapi fungsinya tetaplah sama untuk memutar dan membuat pilihan secara acak atau *random*.

### 3.2. Bagian dari Media *Spin the Wheel*

Untuk dapat digunakan secara maksimal, maka *Spin the Wheel* ini memiliki bagian-bagian dengan fungsinya masing-masing yang saling memiliki keterhubungan satu sama lain, diantaranya adalah sebagai berikut:

#### 1. Roda Nama

Roda nama adalah bagian pada *Spin the Wheel* yang terdiri dari berbagai macam warna. Roda yang berisikan nama inilah yang akan berputar apabila di klik oleh pengguna dan berhenti secara perlahan berdasarkan sistem, artinya

berhentinya roda tidak tergantung pada pengguna. Pengguna dapat mengubah nama pada roda nama ini sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

## 2. Tanda Petunjuk

Tanda petunjuk adalah bagian pada *Spin the Wheel* yang berwarna abu-abu berada pada sebelah kanan roda nama. Tanda petunjuk ini digunakan untuk menentukan nama apa yang keluar dan terpilih saat perputaran roda telah berhenti.

## 3. Kolom Nama

Kolom nama adalah bagian pada *Spin the Wheel* yang berisikan nama/keterangan yang akan kita masukkan kedalam roda nama/keterangan. Letak kolom ini berada tepat di sebelah kanan tanda petunjuk (lihat Gambar 1), pada bagian ini pengguna dapat meng-klik tombol enter untuk membuat pilihan nama yang lainnya.

### 3.3. Cara Penggunaan *Spin the Wheel* untuk Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik

Dengan memanfaatkan media *Spin the Wheel* di dalam kelas, keaktifan peserta didik di dalam kelas akan dipacu dengan cara-cara berikut ini:

1. Guru membuka media *Spin the Wheel*, baik menggunakan telepon seluler, laptop, maupun komputer. Pastikan alat yang digunakan untuk membuka media ini memiliki jaringan internet yang baik dan stabil. Media ini dapat dibuka dalam bentuk aplikasi atau dimainkan langsung menggunakan *google*, sehingga tidak menghabiskan ruang penyimpanan yang digunakan. Guru dapat membukanya melalui *link* <https://wheelofnames.com/>.
2. Setelah *Spin the Wheel* sudah terbuka, guru akan menambahkan nama peserta didik pada kolom nama yang berada di sebelah kanan. Setelah menambah nama-nama peserta didik untuk terdata ke dalam roda nama, guru dapat meng-klik pilihan '*shuffle*' untuk mengacak nama yang sudah ada sehingga nama yang keluar pun akan lebih acak dan adil bagi semua peserta didik (seperti yang disajikan pada Gambar 1).



Gambar 1. Tampilan awal *Spin the Wheel*

- Setelah semua nama peserta didik sudah masuk ke dalam roda nama, guru akan mengklik bagian tengah roda nama agar berputar dan mengeluarkan nama secara acak (seperti yang disajikan pada Gambar 2).



Gambar 2. Hasil nama dari putaran roda nama

- Nama peserta didik yang terpilih sebagai hasil perputaran roda nama tersebut akan diberikan pertanyaan oleh guru. Sebelumnya guru sudah menyiapkan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan kepada peserta didik. Sehingga guru tinggal memberikan pertanyaan kepada peserta didik yang namanya sudah terpilih tersebut.
- Setelah peserta didik sudah menjawab pertanyaan yang diberikan, silahkan hapus nama peserta didik dengan mengklik pilihan 'remove' pada *Spin the Wheel* untuk menghindari pemilihan nama secara berulang.
- Untuk mendapatkan peserta didik selanjutnya, silahkan lakukan langkah yang sama dengan memutar roda nama itu kembali. Begitu seterusnya sesuai dengan jumlah peserta didik yang sudah diatur oleh guru untuk akan menjawab pertanyaan.

Langkah-langkah ini memastikan bahwa interaksi tidak hanya terpusat pada siswa yang aktif secara natural, tetapi memberi ruang bagi semua untuk berpartisipasi. Lebih jauh, *Spin the Wheel* turut memperkuat prinsip pedagogis yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam pembelajaran, bukan sekadar objek penerima informasi. Pendekatan ini sejalan dengan konsep *student-centered learning*, yang menekankan interaktivitas, otonomi, dan keterlibatan emosional peserta didik dalam membentuk proses belajar mereka sendiri [6,7]. Dalam praktiknya, penggunaan media ini menghasilkan dinamika kelas yang lebih hidup, memperluas peluang bagi peserta didik yang sebelumnya enggan tampil, dan memperkaya variasi interaksi antarguru dan siswa.

#### 3.4. Perubahan Partisipasi Peserta Didik dan Proses Pembelajaran Setelah Penerapan Media *Spin the Wheel*

Penggunaan media *Spin the Wheel* ini tentu mendukung Peraturan Pemerintah No 32 Tahun 2013 tentang perubahan atas Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat 1: yang berisikan proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, secara memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kearifan, dan kemandirian sesuai bakat dan minat serta psikologi peserta didik [8,9].

Setelah guru menggunakan *Spin the Wheel* dalam menentukan nama peserta didik yang akan menjawab pertanyaan, maka ada perubahan yang dialami peserta didik. Pertama, peserta didik akan lebih dahulu mempersiapkan dirinya masing-masing dengan cara berusaha memahami materi yang diajarkan agar mampu menjawab pertanyaan jika namanya yang akan terpilih. Kedua, peserta didik yang namanya terpilih bukanlah nama yang sudah diatur akan tetapi secara acak sehingga semua peserta

didik mendapatkan kesempatan yang sama, meskipun dalam waktu atau pertemuan yang berbeda. Sehingga tidak hanya beberapa peserta didik yang aktif untuk menjawab pertanyaan guru [7,10].

Dari hasil analisis literatur dan deskripsi implementasi, terlihat bahwa *Spin the Wheel* juga memberikan nilai tambah secara psikologis. Sistem pemilihan acak mengurangi tekanan sosial atau stigmatisasi yang mungkin muncul bila guru hanya menunjuk siswa tertentu secara langsung. Hal ini menjadikan atmosfer kelas lebih inklusif dan mendukung pembentukan rasa keadilan dalam partisipasi. Dalam konteks pembelajaran daring atau hybrid, media ini tetap relevan dan aplikatif karena dapat diakses dari berbagai perangkat tanpa perlu instalasi kompleks.

Namun, perlu diakui bahwa efektivitas penggunaan media ini tidak lepas dari beberapa kendala teknis, seperti keterbatasan perangkat, konektivitas internet, atau ukuran tampilan roda yang tidak optimal di ruang kelas besar. Maka dari itu, guru perlu melakukan adaptasi teknis dan menyelaraskan desain pembelajaran dengan konteks kelas masing-masing, agar manfaat optimal dari media ini benar-benar dirasakan.

Secara keseluruhan, *Spin the Wheel* tidak sekadar menjadi solusi praktis untuk mengatasi ketimpangan partisipasi siswa, tetapi juga menghadirkan paradigma baru dalam pembelajaran berbasis teknologi. Dengan strategi penerapan yang tepat, media ini berpotensi memperkuat motivasi intrinsik siswa, memperluas partisipasi aktif, serta menjadikan proses belajar lebih demokratis, menyenangkan, dan bermakna

### 3.5. Kendala Penggunaan *Spin the Wheel* dalam Proses Pembelajaran

Dibalik potensinya dalam meningkatkan partisipasi dan keaktifan peserta didik dalam proses belajar, ada beberapa kendala yang harus diperhatikan dalam penggunaan *Spin the Wheel*, seperti tampilan nama yang kurang jelas terlihat apabila kondisi kelas tidak didukung dengan layar LCD dan proyektor yang mendukung terlebih jika jumlah peserta didik di dalam kelas banyak sehingga tulisan akan semakin kecil menyesuaikan jumlah nama yang lampirkan. Selain itu, proses penggunaan media ini akan terkendala jika tidak tersedia jaringan internet yang memadai. Sehingga perlu diperhatikan kembali aspek-aspek penting dalam menggunakan media ini sehingga kendala-pun minim terjadi.

## 4. KESIMPULAN

Pembelajaran yang bermakna menuntut keterlibatan aktif dari semua pihak, terutama peserta didik. Pemanfaatan media *Spin the Wheel* telah terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa secara adil dan merata, dengan pendekatan yang menyenangkan serta bebas tekanan. Sistem pemilihan nama acak mendorong siswa untuk lebih siap dalam memahami materi, menciptakan atmosfer kelas yang lebih inklusif, kompetitif, dan interaktif. Hasil kajian menunjukkan bahwa media ini dapat dijadikan alternatif efektif dalam pembelajaran berbasis teknologi. Untuk optimalisasi implementasi, penting bagi guru untuk mempertimbangkan kesiapan infrastruktur digital dan merancang aktivitas yang relevan dengan materi ajar. Dengan demikian, *Spin the Wheel* bukan sekadar alat pemilihan, melainkan pemantik partisipasi dan motivasi belajar.

**KONTRIBUSI PENULIS:** –

**PENDANAAN:** Penelitian ini tidak menerima pendanaan eksternal.

**UCAPAN TERIMA KASIH:** –.

**KONFLIK KEPENTINGAN:** Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

## REFERENSI

1. Rohmah, O.T., Julia, J., Syaid, A.A. Partisipasi Peserta Didik SD dalam Proses Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Blended Learning. *Al-Madrasah J Ilmu Pendidik Madrasah Ibtidaiyah* **2023**, 7(1), 208–219.
2. Wihartanti, A.R. Partisipasi Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar Pada Blended Learning. *J Cakrawala Pendas* **2022**, 8(2), 367–177.

3. Ichsani, A.Y., Adelia, A., Restriari, Hardoko, A., Hatta. Implementasi Media Wordwall dan Partisipasi Peserta Didik dalam Pembelajaran PPKN. *Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas Mulawarman* **2023**, 4, 6–12.
4. Saleh, M.S., Syahrudin, Saleh, M.S., Azis, I., Sahabuddin. *Media Pembelajaran*. CV. EUREKA MEDIA AKSARA, Purbalingga **2021**.
5. Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV ALFABETA, Bandung **2019**.
6. Ichsani, A.Y., Adelia, A., Restriari, Hardoko, A., Hatta. Implementasi media Wordwall dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran PPKN. *Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas Mulawarman* **2023**, 4, 6–12.
7. Schunk, D.H. *Learning theories: An educational perspective* (6<sup>th</sup> Ed.). Pearson Education **2012**.
8. Risanatul, Junaidi. Penyebab Peserta Didik Tidak Berpartisipasi Aktif dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas XI IPS 1 SMAN 4 Merangin Jambi. *Naradidik J Educ Pedagog* **2022**, 1(3), 327–335.
9. Wihartanti, A.R. Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar pada blended learning. *Jurnal Cakrawala Pendas* **2022**, 8(2), 367–377.
10. Risanatul, Junaidi. Penyebab peserta didik tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sosiologi di kelas XI IPS 1 SMAN 4 Merangin Jambi. *Naradidik: Jurnal Education and Pedagogik* **2022**, 1(3), 327–335