

IMPLEMENTASI APLIKASI *WHEEL OF NAME* DALAM MEWUJUDKAN *SKILL PARTICIPATORY* PADA MATERI KEBERAGAMAN DALAM BINGKAI BHINNEKA TUNGGAL IKA DI KELAS VII SMP NEGERI 2 PEMATANG RAYA TAHUN PEMBELAJARAN 2025/2026

Griyani Elisabeth Purba¹, Liber Siagian², Abdinur Batubara³, Sri Yunita⁴, Oksari Anastasya Sihalo⁵

¹²³⁴⁵Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FIS, Universitas Negeri Medan
griyanielisabethpurba@gmail.com¹, libersiagian@yahoo.com²,
abdinurbatubara@unimed.ac.id³, sriyunita@unimed.ac.id⁴,
oksari.sihalo@unimed.ac.id⁵

ABSTRACT

This study examines the implementation of the Wheel of Names application in Pancasila Education classes as an effort to foster students' participatory skills regarding diversity within the framework of Bhinneka Tunggal Ika in the seventh grade at SMP Negeri 2 Pematang Raya. The background of this study is based on the still low level of student participation in the learning process, particularly in discussion activities and the expression of opinions, making it necessary to have a learning medium capable of encouraging equal student engagement. The objective of this study is to describe the implementation of the Wheel of Names application in fostering students' participatory skills and to identify the forms of student participation that emerge through the use of the Wheel of Names application. This study employed a descriptive qualitative method. The research subjects consisted of students in Grade 7-5 and one Pancasila Education teacher. Data analysis was conducted using the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data presentation, and data verification. This study significantly contributes to students' participatory attitudes, particularly in relation to developing Participatory Skills, and also serves as a valuable reference for teachers in implementing digital learning media that promote equitable student participation. The results of the research indicate that the implementation of the Wheel of Names application was able to foster students' participatory skills, particularly regarding the topic of diversity within the framework of Bhinneka Tunggal Ika, and that the implementation of the Wheel of Names application served as a solution to the problem of low student participation in Grade VII at SMP Negeri 2 Pematang Raya.

Keywords: Wheel of Name, Participatory Skills, Pancasila Education, diversity.

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji implementasi aplikasi Wheel of Name pada Pendidikan Pancasila sebagai upaya mewujudkan *skill participatory* pada materi keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di kelas VII SMP Negeri 2 Pematang Raya. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada masih rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, khususnya dalam kegiatan diskusi dan penyampaian

pendapat, sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan siswa secara merata bagi siswa. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan implementasi aplikasi *Wheel of Name* dalam mewujudkan *skill participatory* siswa, mengidentifikasi bentuk partisipasi siswa yang muncul dalam penggunaan aplikasi *Wheel of name*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Subjek penelitian yaitu siswa kelas VII-5 dan guru Pendidikan Pancasila. Analisis data dilakukan dengan menggunakan model Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Adapun hasil penelitian terhadap yang sudah dilaksanakan bahwa Implementasi aplikasi *Wheel of name* mampu mewujudkan *Skill Participatory* siswa khususnya pada materi keberagaman pada bingkai Bhinneka Tunggal Ika, dan juga Implementasi aplikasi *Wheel of name* mampu menjadi solusi terhadap permasalahan rendahnya partisipasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Pematang Raya.

Kata kunci: *Wheel of Name*, *Skill Participatory*, Pendidikan Pancasila, keberagaman.

A. Pendahuluan

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mengambil peran strategis sebagai saluran pendidikan nilai yang bertujuan menumbuhkan warga negara yang mewujudkan toleransi, prinsip-prinsip demokrasi, dan kemampuan untuk hidup berdampingan secara harmonis di tengah keragaman. Pendidikan Pancasila menjadi landasan intelektual yang membimbing siswa untuk berpikir rasional dalam menghadapi permasalahan serta menumbuhkan kesadaran untuk berkontribusi bagi kebaikan bersama (Ndona dkk., 2021:32). Melalui proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, siswa diantisipasi tidak hanya untuk memahami keragaman

sebagai realitas sosial tetapi juga untuk mewujudkan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari mereka (Sapriya, 2017). Secara konseptual, efektivitas pendidikan kewarganegaraan tidak boleh diukur semata-mata oleh Civic Knowledge atau dimensi kognitif melainkan harus dinilai secara mendalam melalui Civic Skill dan Civic Disposition.

Civic Skill berfungsi sebagai penghubung penting antara pengetahuan kewarganegaraan siswa dan aplikasi praktisnya dalam kehidupan sehari-hari siswa. *Skill Participatory* mencakup untuk terlibat dalam diskusi secara demokratis, berkolaborasi dalam kelompok, mengungkapkan pendapat secara

bertanggung jawab (Branson, 1999). Maka dari hal tersebut, pembelajaran Pendidikan Pancasila diperlukan untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang memungkinkan siswa terlibat langsung dalam praktik partisipatif. Pada kenyataannya, partisipasi aktif merupakan prasyarat mendasar untuk menumbuhkan Skill Participatory, karena membuat siswa untuk mengemukakan pandangan serta pendapatnya, mempertimbangkan perspektif orang lain, dan terlibat dalam interaksi sosial (Putra, 2020).

Seharusnya bentuk partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dapat berupa antusiasme, komitmen, penerimaan, respon, judgment, kompilasi, dan pengakuan. Namun tingkat partisipasi siswa yang rendah menunjukkan masalah sistemik dalam strategi, dan media pembelajaran yang digunakan, sehingga memerlukan pendekatan dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif yang mendorong keterlibatan siswa yang lebih seimbang dan bermakna. Dan berdasarkan berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada siswa kelas VII-5 saat pembelajaran berlangsung bahwasanya

pembelajaran masih bersifat konvensional dan tidak merata yaitu siswa juara 1,2 dan 3 lebih aktif dibandingkan siswa lainnya sehingga sebagian siswa lainnya lebih cenderung mendengarkan yang menyebabkan siswa tidak tertarik dengan pembelajaran, dan saat guru bertanya terkait dengan pertanyaan pemantik sebelum materi dijelaskan, siswa yang mendapat juara 1,2, dan 3 lebih sering mendominasi pembelajaran,

Sementara sebagian siswa lainnya lebih mendengarkan temannya memberikan pendapat, sebagian siswa yang tidak berpartisipasi dalam pembelajaran memiliki penyebab mengapa siswa tidak memberikan pendapat atau memberikan pertanyaan disebabkan oleh adanya faktor kurangnya kemampuan komunikasi siswa dalam memberikan pendapat, dan juga mengajukan pertanyaan, hal ini dikarenakan keterbatasan siswa dalam merangkai kata demi kata secara spontan. Sementara siswa lain yang tidak berperan secara langsung di dalam kelas lebih mendengarkan temannya memberikan pendapat.

Berdasarkan permasalahan tersebut media *wheel of name*

menjadi salah satu strategi terhadap kondisi tersebut, yaitu *wheel of name* mengarahkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, *wheel of name* dapat menumbuhkan respon siswa dengan mengikuti instruksi yang telah dibuat dalam penggunaan *wheel of name*.

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 2 Pematang Raya yaitu masih bersifat konvensional maka dari hal tersebut media ajar *wheel of name* dapat membuat siswa lebih tertarik akan materi ajar. dan juga penggunaan aplikasi *wheel of name* membuat siswa dapat berkomitmen dalam peraturan yang dibuat oleh guru pada saat penggunaan aplikasi *Wheel of Name*, yaitu seluruh siswa wajib mengemukakan pendapat nya serta antusias dalam menyampaikan pendapat di depan kelas, media inovatif yang digunakan pada proses pembelajaran berupa *Wheel of Name*, siswa akan dapat melatih keterampilan dalam berkomunikasi pada saat menyampaikan pendapat nya sehingga dapat terwujud aspek aspek dalam *Skill Participatory*. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran menjadi faktor penting dalam menciptakan suasana kelas

yang partisipatif, karena media pembelajaran dapat mempengaruhi pola interaksi dan keterlibatan siswa. Media yang inovatif, menarik, dan sepenuhnya mendukung kebutuhan Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu mengembangkan siswa yang cerdas, dan bertanggung jawab, serta media yang membangun pengetahuan kewarganegaraan (Batubara dkk, 2015).

Media pembelajaran interaktif mampu mengurangi dominasi siswa tertentu, meningkatkan keberanian siswa yang pasif, serta menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif dan menyenangkan (Sari dkk., 2020). Oleh karena itu, guru dituntut untuk memilih media yang tidak hanya menarik secara teknis, tetapi juga relevan dengan tujuan pembelajaran kewarganegaraan. Salah satu media pembelajaran yang mulai digunakan dalam praktik pembelajaran adalah aplikasi *Wheel of Name*, yaitu media digital berbasis pemilihan acak yang dapat dimanfaatkan untuk menentukan giliran siswa dalam menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, atau terlibat dalam diskusi kelas. Melalui proses pembelajaran, siswa dilatih untuk

memiliki kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif (Kabatiah, 2025).

Dengan mekanisme pemilihan acak, aplikasi *Wheel of Name* mengacak secara *random* siapa siswa yang seharusnya memberikan jawaban atau memberikan pendapat pada saat materi Keberagaman dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika dalam pelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung, berbeda dengan sistem tunjuk langsung yang sudah umum dilakukan oleh guru dalam pembelajaran. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, media *Wheel of Name* berpotensi menjadi sarana pembelajaran di dalam kelas agar dapat mewujudkan partisipasi siswa di ruang kelas.

Guru Pendidikan Pancasila membutuhkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana aplikasi *Wheel of Name* diimplementasikan di dalam kelas. Hal ini mencakup pemahaman tentang respon siswa terhadap media, dinamika interaksi yang muncul selama pembelajaran, serta berbagai kendala teknis dan pedagogis yang mungkin dihadapi. Tanpa kajian yang komprehensif, penggunaan media berpotensi menjadi sekadar variasi teknis atau hiburan semata, tanpa

memberikan dampak substantif terhadap pembentukan keterampilan kewarganegaraan siswa. hal ini dapat dilihat melalui penelitian yang dilakukan oleh Kadek Dipa Prasetya (Prasetya, 2025:41) Jelas bahwa melalui penggunaan media *Spin The Wheel* secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pendidikan dengan mengubahnya menjadi pengalaman yang lebih interaktif, membuat peserta didik untuk berpartisipasi dengan antusias.

Penelitian yang secara khusus mengaitkan penggunaan media *Wheel of Name* dalam mewujudkan *Skill Participatory* pada materi keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika masih sangat terbatas. Materi yang membahas keragaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika dirancang untuk menumbuhkan pemahaman tentang pentingnya sikap toleran, inklusif, dan apresiatif terhadap perbedaan.yaitu pembelajaran Pendidikan Pancasila terutama mengaitkan materi keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika, siswa diajar agar mampu bersikap demokratis. Padahal, pemahaman mengenai proses, makna, serta implikasi pedagogis

penggunaan media sangat penting untuk menjelaskan bagaimana *Skill Participatory* siswa terbentuk dalam proses pembelajaran.

Apabila *Skill Participatory* tidak dikembangkan secara sistematis melalui pembelajaran, Pendidikan Pancasila berpotensi kehilangan relevansinya sebagai sarana pembentukan kepribadian siswa yang partisipatif, aktif dan bertanggung jawab. Maka dari hal itu penggunaan aplikasi *Wheel of Name* menjadi penting untuk dikaji, bukan hanya sebagai variasi media pembelajaran saja, tetapi sebagai strategi pedagogis yang berorientasi pada mewujudkan *Skill Participatory*. *Wheel Of name* dijadikan strategi dalam penyelesaian kondisi permasalahan yang ada di sekolah terutama pada siswa kelas VII-5 di SMP Negeri 2 Pematang Raya yaitu masih minimnya partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, dikarenakan masih kesulitan dalam menyampaikan pendapatnya sehingga respon siswa dalam pembelajaran masih terbatas, dan juga kurangnya ketertarikan siswa pada materi ajar yang diajarkan.

Situasi tersebut yang menyebabkan minimnya antusiasme siswa dalam materi yang disampaikan

dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini diperlukan untuk memastikan bahwa inovasi pembelajaran yang digunakan benar-benar sejalan dengan tujuan substantif pendidikan Pancasila.

Berdasarkan berbagai situasi yang telah dideskripsikan, Penelitian ini sangat penting dan harus dilakukan mengingat berbagai kondisi yang telah terungkap. Berbagai kondisi menggarisbawahi keharusan untuk memahami secara mendalam praktik pembelajaran Pendidikan Pancasila, yang berfokus pada mewujudkan Keterampilan Partisipatif (*Skill Participatory*) siswa.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif karena bertujuan untuk memahami secara mendalam proses implementasi aplikasi *Wheel of Name* dalam mewujudkan *Skill Participatory* di kelas VII SMP Negeri 2 Pematang raya. Dengan metode kualitatif, peneliti dapat menggali informasi secara menyeluruh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, sehingga dapat memahami bagaimana bentuk *Skill Participatory* siswa dalam

pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu pada materi keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika, serta bagaimana implementasi aplikasi *Wheel of name* dalam mewujudkan *Skill Participatory* siswa pada materi keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwasanya Implementasi aplikasi *Wheel of name* pada materi keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika berjalan dengan lancar, hal ini tampak melalui adanya tahap persiapan dari guru sebelum guru menggunakan aplikasi, dan tahap pelaksanaan saat guru menggunakan aplikasi *Wheel of name*. Sebelum memasuki pembelajaran guru akan mendaftarkan nama nama siswa di kelas VII-5 serta mempersiapkan pertanyaan yang akan disajikan kepada siswa setelah guru menjelaskan materi pembelajaran yaitu keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika.

Gambar 4.1. Implementasi media *Wheel of name* pertemuan pertama



Saat pertemuan pertama menggunakan aplikasi *Wheel of name* antusiasme siswa sudah tampak, pada hari tersebut pada saat siswa melihat *Spin* nama siswa dan pertanyaan pertanyaan nya, selama proses penggunaan aplikasi *Wheel of name* di kelas berjalan dengan baik, walaupun sebagian siswa merasa gugup dikarenakan pertama kali menggunakan aplikasi *Wheel of name*, namun siswa tetap menjawab pertanyaan yang sudah disajikan dan juga pada pertanyaan adalah dalam tingkatan yang mudah.

Pada saat penggunaan aplikasi *Wheel of name* suasana kelas menjadi lebih aktif dan siswa juga lebih partisipatif saat menggunakan aplikasi *Wheel of name*. pada saat penggunaan aplikasi *Wheel of name* tampak siswa belajar dengan fokus mendengarkan penjelasan guru dan memahami penjelasan materi yang disampaikan oleh guru.

Gambar 4.2. Implementasi media *Wheel of name* pertemuan kedua



Pada pertemuan kedua guru serta peneliti menyiapkan pertanyaan pada tingkatan sedang pada materi keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika pada sub materi keberagaman ras di Indonesia. seperti biasa nya sebelum penggunaan aplikasi *Wheel of name* guru melakukan tahap persiapan berupa memasukkan daftar nama siswa kelas VII-5 pada aplikasi *Wheel of name* lalu memasukkan daftar pertanyaan pada materi keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika pada sub materi keberagaman ras di Indonesia.

Berbeda dari hari pertama penggunaan aplikasi *Wheel of name* guru sudah lebih lihai dalam penggunaan aplikasi, dan pada pertemuan kedua ini guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk ikut serta untuk *Spin* nama siswa agar siswa ikut serta dalam pemilihan nama siswa yang akan menjawab pertanyaan. Dan tampak

antusiasme siswa yang semakin bertambah dari pada pertemuan pertama penggunaan aplikasi *Wheel of name*.

Pada pertemuan ketiga penggunaan aplikasi *Wheel of name*, guru menjelaskan materi pembelajaran mengenai materi keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika pada sub materi upaya mempertahankan keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika, saat guru menyampaikan materi siswa mendengarkan penjelasan dari guru sama seperti pada pertemuan sebelumnya siswa menuliskan beberapa poin poin penting pada buku catatan nya mengenai materi yang dijelaskan oleh guru, pada pertemuan ketiga tampak siswa mempersiapkan diri pada saat guru menjelaskan.

Setelah guru menyampaikan materi, pada pertemuan terakhir di kelas VII-5 dalam mengimplementasikan aplikasi *Wheel of name*, guru serta peneliti menyiapkan pertanyaan pada tingkatan sulit/*High Order Thinking skills*, pada tahap ini diharapkan siswa lebih matang pemahamannya dari pertemuan pertama dan kedua. seperti biasa nya sebelum penggunaan aplikasi *Wheel of name*

guru melakukan tahap persiapan berupa memasukkan daftar nama siswa kelas VII-5 pada aplikasi *Wheel of name* lalu memasukkan daftar pertanyaan pada materi keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika pada sub materi Upaya mempertahankan keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika, kemudian melaksanakan penggunaan aplikasi

Gambar 4.3. Implementasi media *Wheel of name* pertemuan ketiga *Wheel of name* di kelas.



Pada pertemuan ketiga guru juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk ikut serta untuk *Spin* nama siswa agar siswa dapat ikut serta dalam pemilihan nama siswa yang akan menjawab pertanyaan. Namun pada pertanyaan yang disajikan di aplikasi *Wheel of name* level pertanyaan sudah meningkat dari pertemuan pertama dan kedua, pada pertemuan ketiga dengan soal *HOTS* agar siswa dapat lebih matang

pemahaman nya terhadap materi yang sudah diajarkan oleh guru.

Dan juga dalam pertanyaan *HOTS* siswa akan terlatih untuk semakin kreatif dalam mengatur kata demi kata saat mengemukakan pendapat di kelas. Soal *HOTS* juga membuat siswa lebih berfikir dua kali saat menjawab pertanyaan yang ada pada aplikasi *Wheel of name*. sikap siswa saat menjawab pertanyaan pada aplikasi *Wheel of name* pada pertemuan ini yaitu siswa tetap dengan percaya diri maju ke depan kelas, walau di pertemuan ini siswa dihadapkan pada soal yang tingkatan nya lebih sulit.

Walaupun saat siswa yang terpilih dalam aplikasi *Wheel of name* merasa gugup saat menjawab tetapi siswa tetap menunjukkan rasa tanggung jawab nya untuk menjawab pertanyaan, dan setelah siswa memberikan pendapat nya, guru tetap untuk memberikan tambahan jawaban atas jawaban siswa tersebut.

Proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Wheel of name* dilakukan secara interaktif, guru mengarahkan dan membimbing siswa dalam penggunaan aplikasi *Wheel of name*. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dalam penelitian ini yaitu

guru Pendidikan Pancasila dan siswa kelas VII-5 yaitu dalam Implementasi aplikasi *Wheel of name* saat menggunakan aplikasi *Wheel of name* siswa diberikan kesempatan oleh guru untuk ikut serta dalam *spin* nama pada aplikasi *Wheel of name* dan setiap siswa yang namanya muncul akan menjawab pertanyaan yang sudah disediakan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi aplikasi *Wheel of name* pada materi keberagaman dalam bingkai bhinneka Tunggal ika di kelas VII sudah berjalan dengan lancar. Dan pada setiap tahapan penggunaan aplikasi *Wheel of name* seperti pada penggunaan aplikasi pada tahapan soal mudah, sedang, dan sulit (*HOTS*) membuat siswa semakin mahir dalam mengatur kata demi kata untuk mengemukakan pendapat nya, yang disertakan juga pembuatan soal dilakukan secara bertahap agar siswa semakin terlatih dalam mengatur tata kata saat mengemukakan pendapat.

Sementara itu bentuk bentuk partisipasi siswa dapat dilihat melalui beberapa aspek yaitu:

a) antusiasme yaitu dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Wheel of Name* tampak melalui

perhatian siswa terhadap penjelasan guru serta partisipasi aktif siswa dalam pelajaran, dan keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan yang muncul pada aplikasi *Wheel of name*. antusiasme siswa saat menjawab pertanyaan juga tampak siswa berani maju ke depan kelas dan mengemukakan jawabannya melalui penjelasan yang sudah dijelaskan oleh guru.

b) Komitmen yaitu saat ada tugas yang diberikan oleh guru setelah implementasi media *Wheel of name*, siswa juga membuat catatan untuk mengetahui sistematika pengerjaan tugas yang diberikan oleh guru. siswa dengan dengan fokus mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tugas yang akan dikerjakan.

c) Pada aspek menerima, siswa mendengarkan guru menyampaikan materi pembelajaran dengan baik. penggunaan aplikasi *Wheel of name* juga mendorong siswa untuk memahami materi pembelajaran sesuai aturan aplikasi *Wheel of name* setiap nama siswa muncul dalam aplikasi *Wheel of name*. wajib mengemukakan pendapat di depan kelas mendorong siswa untuk mendalami materi pembelajaran.

d) Respon yaitu siswa semakin percaya diri dalam menjawab pertanyaan pada aplikasi *Wheel of name*, respon siswa saat namanya terpilih dalam aplikasi *Wheel of name* tanpa ragu siswa maju ke depan kelas, dan tanpa ragu dalam menjawab pertanyaan, siswa juga merasa senang dalam menggunakan aplikasi *Wheel of name* dikarenakan yaitu setiap siswa mendapatkan giliran untuk menjawab pertanyaan.

e)Judgement, ketika siswa mempertahankan pendapat baik itu pro atau kontra siswa menunjukkan sikap menghargai terhadap teman nya yang sedang mengemukakan pendapat seperti tidak memotong pendapat teman nya yang sedang berbicara serta bertindak menghargai. Siswa mempertimbangkan sikap pro atau yaitu siswa terlebih dahulu membandingkan berdasarkan buku catatan serta tugas tugas siswa yang sebelumnya sudah dikerjakan.

f) Kompilasi, saat implementasi aplikasi *Wheel of name* siswa mampu mengumpulkan beragam informasi melalui pendapat temannya yang sedang mengemukakan pendapat, saat menambahkan jawaban maka siswa memiliki beberapa informasi melalui pendapat teman nya.

g)Pengenalan, siswa mengenal nilai nilai keberagaman sesuai dengan materi keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika, yaitu menjadikan siswa mengenal akan nilai keberagaman seperti siswa menghargai pendapat setiap orang walaupun itu berbeda dari pendapat nya sendiri, dan tidak mengejek atau mencemooh siswa yang sedang mengemukakan pendapat saat pembelajaran berlangsung, begitu juga dengan teman teman lain yang berbeda suku, ras, agama yang sesuai dengan materi keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Implementasi aplikasi *Wheel of name* pada materi keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di kelas VII SMP NEGERI 2 PEMATANG RAYA dapat disimpulkan bahwa pengimplementasian aplikasi *Wheel of name* pada materi keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika dapat mewujudkan Skill Participatory hal ini dapat dilihat melalui persiapan yang baik dilakukan oleh guru yaitu mulai dari mempersiapkan daftar nama siswa untuk dimasukkan pada

aplikasi *Wheel of name* serta pertanyaan mengenai materi keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika, dan selanjutnya tahapan implementasi aplikasi *Wheel of name* di kelas.

Adapun berdasarkan implementasi aplikasi *Wheel of name* tampak partisipasi siswa dalam pembelajaran, siswa memperhatikan dengan fokus penjelasan dari guru, agar siswa memiliki persiapan dalam mengemukakan pendapat jika namanya terpilih dalam aplikasi *Wheel of name*, melalui setiap tingkatan soal pada pertanyaan di setiap pertemuan membuat siswa semakin mampu dalam mengolah kata demi kata untuk mengemukakan pendapat di kelas, sehingga tidak ada lagi siswa yang lebih dominan dalam mengemukakan pendapat.

Skill Participatory yakni keterampilan dalam mengembangkan rasa percaya diri pada peserta didik melalui kegiatan diskusi kelompok serta dalam proses pembelajaran, peserta didik didorong untuk menilai apakah keterampilan yang dilatihkan di kelas ada manfaatnya dengan kehidupan. Yang terdiri atas aspek antusiasme, komitmen, menerima,

respon, judgment, kompilasi, pengenalan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa bentuk bentuk partisipasi siswa berdasarkan implementasi aplikasi *Wheel of name* di kelas VII SMP Negeri 2 Pematang Raya, melalui antusiasme, komitmen, menerima, respon, judgment, kompilasi, serta pengenalan. Permasalahan siswa terkait rendahnya partisipasi siswa di kelas disertai dengan ketidakmampuan siswa dalam mengolah kata saat mengemukakan pendapat, dapat diatasi dengan menggunakan media ajar yang mampu merangsang partisipasi siswa di dalam kelas. Dengan demikian implementasi aplikasi *Wheel of name* dapat menjadi Solusi terhadap permasalahan siswa tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Adhi Kusumastuti, A. M. K. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Siduarjo: Sukarno Pressindo.
- Anfar, N. A. (2024). *Pengaruh Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Terhadap Civic Skills Pada Siswa Sma Negeri 6 Jeneponto Di Kabupaten Jeneponto*. Makassar. Skripsi Oleh Nurcitra Amalia Anfar.

- Agustina, N. Laras. (2023). Implementasi Pembelajaran Abad 21 Pada Berbagai Bidang Ilmu Pengetahuan. Bandung: Penerbit Media Sains Indonesia.
- A.Kusumastuti, A.M. Khoiron. 2019. Metode Penelitian Kualitatif. Karanggewang Barat: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo.
- Branson, M. S. (1999). The Role Of Civic Education. Calabasas,: Center For Civic Education.
- Bandura, A. (1986). Social Foundations Of Thought And Action: A Social Cognitive Theory. Englewood Cliffs, Nj: Prentice Hall
- Dr. Deny Setiawan., M. S., Jamaludin., S.Pd., M. P., Fazli Rachman., S.Pd., M. P., & Drs. Halking., M. S. (2022). Pendidikan Kewarganegaraan Perspekti Kearifan Lokal Berwawasan Global. Deli Serdang-Sumatera Utara:Publishing Format
- Fauzi, I. (2020). Pendidikan Kewarganegaraan. Jember: Superior Pusat Studi Pemberdayaan Rakyat Dan Transformasi Sosial
- Hidayati, R. (2016). Media Pembelajaran.Surabaya: Bintang Sutabaya
- Imron Fauzi. (2013). Pendidikan Kewaraneegaraan. Jember:Superior.
- Ir. S. Benny Pasaribu, M.Ec., P. ., Herawati, D. A., Dr. Kabul Wahyu Utomo, M. S., & Rizqon Halal Syah Aji, M.Si., P. . (2022). Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi Dan Bisnis.Banten:Media Edu Pustaka
- Jamaludin, Wahyudi. A., Siregar, M. F., Yunita, S., Siagian, L., Nababan, R., Prayetno. (2022). Rambu-Rambu Menulis Ilmiah. Medan: Publishing Format.
- Morissan. (2019). Riset Kualitatif. Jakarta: Prenadmedia Group
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. Makassar: Badan Penerbit Unm.
- Sapriya. (2017). Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, P. D. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R &D. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sugiyono, P. D. (2023). Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif, Dan Konstruktif. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Jurnal**
- Agustina, N. laras. (2023). Implementasi Pembelajaran Abad 21 Pada Berbagai Bidang Ilmu Pengetahuan. Penerbit Media Sains Indonesia.
- Batubara, A., & Darmawan, C. (2015). Revitalisasi Paradigma Konservatif Pendidikan. 2, 81–84.
- Batubara, A., Kabatiah, M., & Rachman, F. (2023). Inovasi Aplikasi MEMPAN (

- Membumikan Pancasila)
Berbasis Website Sebagai
Ruang Edukasi Dan Aktualisasi
Pancasila. 7(1), 785–795.
- Denny Setiawan, & Ndonga, Y. (2022).
Fungsi Pendidikan
Kewarganegaraan Dalam
Menanamkan Konsep
Multikulturalisme. 4(04), 97–
103.
- Dharma, S., Hadiningrum, S.,
Hodriani, H., & Siregar, H. L.
(2025). Development of Peace
Education Materials Based on
Local Wisdom with Augmented
Reality to Enhance Student
Tolerance in the Merdeka
Curriculum (Issue Icassis 2024).
Atlantis Press SARL.
<https://doi.org/10.2991/978-2-38476-448-8>
- Deny Setiawan, Jamaluddin, Fazli
Rachman & Halking.(2022).
Pendidikan Kewarganegaraan
Perspekti Kearifan Lokal
Berwawasan Global.
- Hadi, S., & Hermawan, A. (2024).
Implementasi Media
Pembelajaran Interaktif Taktis
Meningkatkan Efektivitas
Pembelajaran. 7(2), 436–447.
- Hapni Laila Siregar, W. A. S. (2024).
Pengaruh Kompetensi
Kepribadian Guru Pendidikan
Pancasila Terhadap Karakter
Tanggung Jawab Siswasmp
Negeri 1 Percut Sei Tuan.
Jurnal Pendidikan Islam Anak
Usia Dini, 6(November 2024),
1103–1118.
- Jayadiputra, E., Karim, A. A., Sapriya,
S., & Rahmat, R. (2023). The
Pancasila and Civic Education
curriculum model at 21st
century. Jurnal Civics: Media
Kajian Kewarganegaraan,
20(1), 65–74.
- Kabatiah, M. (2025). Examining
Young Citizen ' s Engagement
in Ecological Citizenship for
SDGs : A Systematic Literature
Review. Ichels 2024, 978–989.
- Kabatiah, M., Batubara, A.,
Ramadhan, T., Rachman, F., &
Arpani, P. (2022). Digital
Design of Teaching Materials in
Microteaching Courses by
Implementing Borg and Gall
Method. Jurnal Pendidikan
Indonesia, 11 no 4(14), 1–8.
- Kabatiah, M., Zaswita, H., & Medan,
U. N. (2023). Penerapan
Metode Pembelajaran
Cooperatif. 02(02), 101–116.
- Liber Siagian, R. N. (2019). Revolusi
Pendidikan 4.0 Dan Tantangan
Proses Pembelajaran PPkn
Berbasis Karakter. Prosiding
Seminar Nasional, 1, 135–142.
- Ni'matussyahara, D., Sugiyanto, S., &
Sarwono, S. (2023). Interactive
Digital Media Based on Our-
Space Website in Geography
Learning : ICT, Media Skills,
and Learning Styles. Jurnal
Kependidikan: Jurnal Hasil
Penelitian Dan Kajian
Kepustakaan Di Bidang
Pendidikan, Pengajaran Dan
Pembelajaran, 9(4), 1230.
- Nofita, E., Kamal, M., & Wati, S.
(2025). Pengaruh Penerapan
Media Spinning Wheel
Terhadap Hasil Belajar PAI
Kelas VII SMP Negeri 7
Bukittinggi. 3(1), 267–277.

- Nurraya, N. A. A., Maharani, N., Wulandari, T., Karsono, K., & Febriyanti, S. P. (2024). Penerapan Media Roda Putar Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas VA SD Muhammadiyah 11 Mangkuyudan Tahun Ajaran 2024/2025. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(4), 828.
- Prasetya, K. D. (2025). 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. 2, 40–46.
- Rachman, F., & Azam, Q. (2021). Pembelajaran Jarak Jauh Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal of Moral and Civic Education*, 5(1), 42–55.
- Rachman, F., Siagian, L., Kabatiah, M., & Batubara, A. (2024). Citizens Motivation to Participate in the Citizenship Movement: A Systematic Literature Review.
- Sari, E. P. (2022). The Use of the Wheel of Names in Learning Indonesian Text Material Description “Standard Words and Non-Standard Words” Class VII SMP Negeri 12 Dumai. *Journal of Social Research*, 2(1), 158–164.
- Sihaloho, O. A. B. A. M. (2024). Pendidikan Kewarganegaraan Transformatif: Menuju Warga Negara Berpikir Politis. 10(2), 170–196.
- Winataputra, U. S. (2008). Multikulturalisme-Bhinneka Tunggal Ika. In *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* (Vol. 14, Issue 75, pp. 1009–1027).
- Yunita, S. (2023). Implikasi Teknologi Era Digital Terhadap Transformasi Pendidikan Di Siderejo Hilir Kecamatan Medan Tembung Sumatera Utara. 31(1), 745–755.
- Yusri, A. M., & Amalia, N. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Melalui Penggunaan Media Whell Of Name Pada Siswa Kelas IV SDN 214 Inpres Bawalangirl. 3(2), 79–91.
- Fariq, A. (2011). Perkembangan dunia konseling memasuki era globalisasi. *Pedagogi*, II Nov 2011(Universitas Negeri Padang), 255-262.