

**ANALISIS GESTUR SISWA *SLOW LEARNER* DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN APLIKASI
WORDWALL DI SDN BULU 02 MADIUN**

¹Dian Agestiningsih¹, Mochamad Nursalim²

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya

¹dianages16@gmail.com, ²mochamadnursalim@unesa.ac.id

ABSTRACT

Gesture is a non-verbal communication done with body or hand movements as a substitute for speech. Gestures function as an expression of a person's thoughts or feelings when interacting. This study aims to analyze the gestures of slow learner students in learning mathematics using the wordwall application in elementary schools. This study was conducted at SDN Bulu 02 using a descriptive qualitative approach method. The data collection techniques used were observation, interviews, documentation and student learning tests. By using data reduction, data presentation and drawing conclusions as data analysis techniques. This study concluded that deictic gestures are gestures that are widely used by students in the process of learning mathematics. The use of the wordwall application in the learning process can foster students' interest in learning and provide a sense of pleasure in the learning process.

Keywords: *wordwall application, gestures, slow learner*

ABSTRAK

Gestur merupakan komunikasi non-verbal yang dilakukan dengan gerakan tubuh atau tangan sebagai pengganti bicara. Gestur memiliki fungsi sebagai pengekspresian pikiran maupun perasan seseorang ketika berinteraksi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis gestur siswa *slow learner* dalam belajar matematika menggunakan aplikasi *wordwall* di sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan di SDN Bulu 02 dengan menggunakan metode deskriptif pendekatan kualitatif. Dengan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan tes belajar siswa. Dengan menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan sebagai teknik analisis data. Dalam penelitian ini menyimpulkan bahwa gestur deiktik merupakan gestur yang banyak digunakan siswa dalam proses belajar matematika. Penggunaan aplikasi *wordwall* dalam proses belajar dapat menumbuhkan minat belajar siswa serta memberi rasa senang dalam proses belajar.

Kata Kunci: aplikasi *wordwall*, gestur, *slow learner*

A. Pendahuluan

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa dimulai dari tingkatan sekolah dasar sampai perguruan tinggi (Triutami et al., 2016). Pembelajaran matematika ini bertujuan untuk siswa berpikir secara logis, analitis, sistematis dan kritis. Pembelajaran matematika sering kali dipandang sebagai pembelajaran yang sulit (Amallia & Unaenah, 2018). Bukan saja dianggap sebagai pembelajaran yang sulit tetapi banyak siswa yang mengalami kesulitan merasa tertekan saat belajar, seperti merasa takut maupun hilangnya rasa kurang percaya diri (Mulyati & Evendi, 2020). Hal ini pun dapat mengakibatkan pembelajaran matematika menjadi kurang menyenangkan.

Dalam proses pembelajaran masih sering kali ditemukan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional (Fauzan & Yerizon, 2013). seringkali ditemukan guru hanya mementingkan siswanya untuk menghafal sebuah konsep ataupun rumus (Kurniasih et al., 2020). Untuk menghafal rumus mungkin saja menjadi hal yang mudah bagi siswa normal, tetapi

tidak untuk siswa yang memiliki kebutuhan khusus. Pendidikan ini menjadi satu hal penting untuk mendapatkan hak setiap warga negara menjadi sumber daya manusia yang unggul, dalam mempersiapkan tantangan perubahan zaman (Purwanti et al., 2022). Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomer 157 tahun 2014 Pasal 1 menjelaskan tentang kurikulum pendidikan khusus untuk siswa yang memiliki kebutuhan khusus atau berkelainan yang mengikuti satuan pendidikan khusus ataupun satuan pendidikan reguler di kelas khusus.

Dalam Peraturan Pemerintah Nomer 157 tahun 2014 Pasal 4 bahwa peserta didik berkelainan atau berkebutuhan khusus terdiri atas peserta didik yang tunanetra, tunarungu, tunawicara, tunagrahita, tunadaksa, tunalaras, berkesulitan belajar, lamban belajar, autis, memiliki gangguan motorik, menjadi korban penyalahgunaan narkoba, dan memiliki kelaianan lain. Dari salah satu yang disebutkan adalah siswa lamban belajar atau *slow learner*. Siswa *slow learner* adalah siswa yang memiliki keterbatasan dalam potensi kecerdasan, sehingga

proses belajarnya menjadi lamban dalam menerima materi pembelajaran (Pratama et al., 2021). Hal ini menjadi landasan bahwa siswa yang memiliki *slow learner* membutuhkan pelayanan pendidikan secara khusus.

Siswa lamban belajar atau *slow learner* memiliki kesulitan dalam proses menerima informasi, merespon rangsangan dan adaptasi sosial hal ini menjadi perhatian khusus dalam proses belajar berlangsung. Hal ini terjadi di seluruh pelajaran termasuk pada pembelajaran matematika karena pada siswa *slow learner* memiliki daya tangkap yang lambat dalam menerima informasi. Pengembangan aktivitas dalam proses pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk mengarahkan siswa *slow learner* memahami konsep matematika dengan pembelajaran yang relevan dan mempertimbangkan kesukaan siswa untuk mempermudah memahami konsep matematika (Yanti & Fauzan, 2021). Maka gestur akan menjadi salah satu bentuk yang dapat diupayakan dalam proses mentransfer ilmu pengetahuan serta sebagai alat komunikasi non-verbal

untuk mengetahui kemampuan belajarsiswa dan kesenangan siswa dalam proses belajar.

Menurut N. W. Damayanti (2018), gestur adalah komunikasi non-verbal bersamaan dengan gerakan tubuh yang memberikan informasi sebagai pengganti bicara atau bersamaan dengan kata-kata. Gestur dapat memberikan sebuah informasi yang dapat diperoleh menggunakan bahasan non-verbal. Gestur dapat menjadi pengganti ucapan untuk menyampaikan sebuah pesan dalam bentuk kesan dengan menggunakan gerakan tangan ataupun tubuh (Kurniasih et al., 2020).

Gestur menurut McNeill dalam (Fadiana, 2016) terbagi menjadi gestur ikonik, gestur deiktik, dan gestur metaforik. Gestur ikonik, pemberian informasi melalui gerakan yang menggambarkan objek semantik langsung melalui bentuk atau gerak lintasan tangan. Gestur deiktik merupakan gerakan yang memberikan informasi melalui gerakan menunjukkan objek. Sedangkan untuk gestur metaforik merupakan pemberian informasi melalui konten semantik melalui metafora.

Penelitian tentang gestur dalam belajar matematika dan media pembelajaran berbasis game telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya diantaranya adalah peneliti pertama dilakukan oleh (Kurniasih et al., 2020) memiliki hasil bahwa gestur siswa tunarungu dalam belajar matematika dilihat dari aspek gender, siswa wanita lebih banyak mengeluarkan gestur yang variatif dibandingkan siswa laki-laki. Peneliti kedua yang dilakukan oleh (Hendriana & Sagita, 2021) mendapatkan hasil yaitu dalam menyelesaikan masalah geometri siswa menunjukkan gestur sebanyak 235 kali yaitu gestur representasi, gestur menunjuk dan gestur menulis, dari ketiga gestur tersebut gestur representasi yang sering digunakan siswa untuk memecahkan masalah geometri. Pada peneliti ketiga yaitu (Achadiyah, 2017) menyatakan bahwa gestur dapat berfungsi dalam menyelesaikan masalah matematis secara berkelompok pada siswa sekolah menengah pertama. Peneliti keempat (Kartika et al., 2020) menyatakan bahwa game edukasi menjadi media pembelajaran interaktif yang merupakan cara yang tepat untuk meningkatkan

kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, selain itu game edukasi ini dapat menghilangkan rasa bosan dan takut belajar matematika pada jenjang SMA/MA. Dan pada peneliti kelima (Gandasari & Pramudiani, 2021) menyatakan bahwa aplikasi *wordwall* berpengaruh pada motivasi belajar siswakelas V sekolah dasar.

Berdasarkan hasil dari penelitian terdahulu dapat dilihat bahwa pada penelitian tersebut belum terdapat penelitian yang berkaitan dengan gestur siswa *slow learner* dalam belajar matematika. Penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada gestur siswa normal dan gestur siswa tunarungu. Dalam penelitian sebelumnya belum terlihat menggunakan media pembelajaran game edukasi dalam proses belajar matematika pada siswa *slow learner* untuk memiliki minat dalam belajar sehingga memiliki rasa senang ketika proses belajar berlangsung. Hal ini menjadikan peneliti ingin melakukan penelitian terkait dengan gestur siswa *slow learner* dalam belajar matematika menggunakan aplikasi *wordwall* di sekolah dasar. Penelitian dilakukan untuk dapat mengetahui kemampuan siswa

dalam kepeahaman matematika dan dapat menumbuhkan rasa senang siswa dalam proses belajar matematika, karena siswa yang senang akan memiliki minat belajar yang tinggi.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana gestur siswa dan deskripsi yang diperlihatkan siswa *slow learner* di SDN Bulu 02 kelas IV tahun pelajaran 2024/2025. Subjek dalam penelitian ini menggunakan siswa kelas IV SDN Bulu 02 yang memiliki *slow learner* sebanyak 3 siswa. Pemilihan subjek yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan data siswa yang memiliki keterlambatan dalam belajar (*slow learner*). Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi, wawancara, tes belajar matematika menggunakan aplikasi *wordwall*, dan dokumentasi. Hasil tes dan wawancara dari ketiga siswa selanjutnya akan dianalisis menggunakan triangulasi metode

berdasarkan hasil wawancara, foto, video, dan tes belajar matematika. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan reduksi data, penyajian data, dan terakhir penarikan kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan tes kepeahaman siswa menggunakan aplikasi *wordwall*. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mempelajari matematika dengan materi sudut. Hasil observasi menunjukkan adanya keterlibatan gesture yang digunakan siswa untuk lebih mudah memahami materi yang sedang dijelaskan. Dalam proses pembelajarannya peneliti terlibat langsung dalam proses belajar siswa, dimana peneliti harus menjelaskan ulang materi sudut, dilihat berdasarkan proses belajar siswa menunjukkan gestur yang digunakan dalam proses memahami materi sudut, serta menunjukkan bahwa siswa senang mengikuti proses belajar matematika. Gestur yang ditunjukkan dari 3 siswa sebanyak 379 gestur yang ditunjukkan dalam proses belajar

matematika, diantaranya adalah gestur ikonik, gestur deiktik dan gestur metaforik.

Tabel 1
Hasil Analisis Data Gestur

| Subjek \ Gestur | Siswa 1 (A) | Siswa 2 (H) | Siswa 3 (Y) | Jumlah | % |
|-----------------|-------------|-------------|-------------|--------|-----|
| Ikonik | 40 | 32 | 24 | 96 | 25% |
| Deiktik | 139 | 53 | 43 | 235 | 63% |
| Metaforik | 26 | 16 | 6 | 48 | 12% |

Gestur Gestur Ikonik

Gestur ikonik merupakan gerakan menggambarkan suatu objek menggunakan gerakan yang dilakukan oleh tubuh ataupun tangan. Di dalam penelitian ini siswa menggunakan jari serta tangannya untuk menggambarkan suatu objek dari materi matematika yang sedang dipelajari. Hal ini sesuai dengan (Fadiana, 2016) mengungkapkan bahwa gestur ikonik dapat berperan dalam menjelaskan konsep-konsep matematika melalui simulasi sebuah visual dari situasi nyata dengan konsep materi yang sedang dibahas.

Proses pembelajaran berlangsung dengan guru mengaprsepsi materi sudut. Guru menjelaskan pembelajaran dengan memberikan contoh gambar jenis-jenis sudut. Selanjutnya guru berdiskusi dengan siswa untuk mengetahui kephahaman siswa

tentang jenis-jenis sudut dan memberikan tes menggunakan aplikasi *wordwall*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, siswa lebih memahami materi ketika guru menjelaskan dengan simbol menggunakan gestur. Hal ini terlihat dari gestur siswa yang ketika diberikan pertanyaan kembali mengenai salah satu jenis sudut.

Gestur Deiktik

Gestur deiktik merupakan gerakan menunjuk dengan tujuan untuk memberikan informasi, bertanya, maupun mengajak lawan bicara untuk memperhatikan suatu objek. Penggunaan gestur deiktik ini tidak hanya digunakan pada siswa saja, akan tetapi sering pula digunakan pada guru. Menurut penjelasan (Sulistyorini, 2019) gestur deiktik ini sering digunakan guru dengan tujuan untuk membantu siswa memproses penyapaian informasi.

Berdasarkan hasil penelitian ini gestur deiktik paling banyak digunakan oleh siswa dalam menjelaskan konsep dari materi sudut. Gestur deiktik ini sering muncul ketika siswa diminta menjelaskan jenis sudut dan ketika mengerjakan tes menggunakan

aplikasi *wordwall*. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil analisis data dari 3 siswa yang menggunakan gestur deiktik 235 dengan persentase 63%.

Gestur deiktik ini memiliki tujuan yaitu untuk memberikan gambaran dengan menjelaskan mengenai objek yang dilihat dari sebuah objek lain. Hal ini sependapat dengan (Elvierayani, 2016) mengatakan bahwa gestur deiktik ini dapat digunakan dalam proses belajar karena dapat mempermudah siswa untuk memberikan informasi.

Gestur Metaforik

Gestur metaforik dikenal sebagai gerakan tangan yang dilakukan untuk menjelaskan sesuatu yang abstrak bersamaan dengan suara atau tidak. Gestur metaforik adalah kegiatan menjelaskan suatu objek dengan ucapan atau tidak, dengan lebih menjelaskan sesuatu hal yang abstrak (Nurfadilah & Afriansyah, 2021). Hal ini dapat disimpulkan gestur metaforik merupakan cara menjelaskan sesuatu objek yang lebih abstrak dengan suara atau tidak.

Gestur Metaforik

Gestur metaforik dikenal sebagai gerakan tangan yang dilakukan untuk menjelaskan sesuatu abstrak bersamaan dengan suara atau tidak. Gestur metaforik adalah kegiatan menjelaskan suatu objek dengan ucapan atau tidak, dengan lebih menjelaskan sesuatu hal yang abstrak (Nurfadilah & Afriansyah, 2021). Hal ini dapat disimpulkan gestur metaforik merupakan cara menjelaskan sesuatu objek yang lebih abstrak dengan suara atau tidak.

Berdasarkan hasil temuan penelitian ini dapat ditemukan bahwa dalam proses belajar matematika menggunakan aplikasi *wordwall* siswa *slow learner* memiliki minat belajar yang tinggi dan tidak merasa jenuh, sehingga siswa mengikuti proses belajar dengan rasa senang. Hal ini ditemukan melalui wawancara dan observasi yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *wordwall* ini dalam proses belajar matematika membuat siswa jauh lebih senang dan memiliki minat belajar. Penelitian ini didukung dengan temuan yang mengatakan bahwa dengan menggunakan aplikasi *wordwall* ini membuat suasana

belajar berbeda dengan membuat siswa senang yang memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar sehingga adanya minat belajar siswa (Gandasari & Pramudiani, 2021). Hal ini sejalan dengan penelitian ini yang menyatakan aplikasi *wordwall* pada siswa *slow learner* dapat menumbuhkan minat belajar dan proses belajardilaksanakan dengan perasaan senang pada siswa.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa gestur yang sering digunakan siswa *slow learner* dalam proses belajar matematika adalah gestur deiktik. Gestur deiktik ini mempermudah siswa *slow learner* dalam proses memahami konsep matematika serta mempermudah dalam proses menjelaskan suatu konsep. Keterlibatan aplikasi *wordwall* mampu membuat siswa *slow learner* memiliki minat belajar yang tinggi serta tidak ada rasa jenuh dalam proses belajar sehingga siswa akan merasa lebih senang ketika proses belajar berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Achadiyah, N. L. (2017). Gestur Siswa

Sekolah Menengah Pertama Dalam Memecahkan Masalah Matematis Secara Berkelompok. *Suska Journal of Mathematics Education*, 3(1), 49. <https://doi.org/10.24014/sjme.v3i1.3496>

Amallia, N., & Unaenah, E. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

Attadib Journal Of Elementary Education, 3(2), 123. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v7i1.6999>

Ardianti, S. D., Wanabuliandari, S., & Wijayanti, E. (2021). Need Analysis Of "Si Eco" Ethno-Confidence Game for Slow Learner Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 461. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.39534>

Damayanti, N. W. (2018). Profil Gesture Mahasiswa Dalam Representasi Diagonal Sisi Dan Diagonal Ruang Pada Kubus. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 171–177. <https://doi.org/10.20527/edumat.v6i2.5681>

Damayanti, R. N., Subanji, S., & Sa'dijah, C. (2019). Gesture Anak Autis dalam Menyelesaikan Soal Matematika Materi Penjumlahan Bilangan Bulat. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(9), 1132. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i9.12690>

Elvierayani, R. R. (2016). Gesture Matematis Siswa dalam

- Menyelesaikan Masalah Fungsi. *Jurnal Reforma*, 4(1).
<https://doi.org/10.30736/rfma.v4i1.13>
- Fadiana, M. (2016). Peran Gesture dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Masif II*, 44–49.
- Fauzan, A., & Yerizon. (2013). Pengaruh Pendekatan RME dan Kemandirian Belajar Terhadap Kemampuan Matematis Siswa. *Prosiding Semirata FMIPA Universitas Lampung*, 7–14.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Gordon, R., Scalise, N. R., & Ramani, G. B. (2021). Give yourself a hand: The role of gesture and working memory in preschoolers' numerical knowledge. *Journal of Experimental Child Psychology*, 208, 105145.
<https://doi.org/10.1016/j.jecp.2021.105145>
- Hendriana, B., & Sagita, M. (2021). Mengidentifikasi Gesture Matematis Siswa dalam Memecahkan Soal Geometri. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 963–973.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.558>
- Kartika, Y., Wahyuni, R., Sinaga, B., & Rajagukguk, J. (2020). Design Adventure Education Mathematics Game to Improve The Ability of Creative Thinking in Mathematics. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 2(12), 1042–1048.
<https://doi.org/10.29103/ijevs.v2i12.3475>
- Kurniasih, M. D., Darojati, H., Waluya, S. B., & Rochmad, R. (2020). Analisis Gesture Siswa Tunarungu dalam Belajar Matematika di Tinjau dari Gender. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 5(2), 175.
<https://doi.org/10.30998/jkpm.v5i2.5455>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73.
<https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Nurfadilah, P., & Afriansyah, E. A. (2021). Analisis Gesture Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Permasalahan Soal Open-Ended. *JARME (Journal of Authentic Research on Mathematics Education)*, 4(1), 14–29.