



# JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 3 Tahun 2022 Halaman 4802 - 4811

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Gestur Siswa *Slow Learner* dalam Belajar Matematika Menggunakan Aplikasi *Wordwall* di Sekolah Dasar

Shinta Oktavianita<sup>1✉</sup>, Wahidin<sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail: [shintaoctavn@gmail.com](mailto:shintaoctavn@gmail.com)<sup>1</sup>, [wahidinmtk@uhamka.ac.id](mailto:wahidinmtk@uhamka.ac.id)<sup>2</sup>

---

### Abstrak

Gestur merupakan komunikasi non-verbal yang dilakukan dengan gerakan tubuh atau tangan sebagai pengganti bicara. Gestur memiliki fungsi sebagai pengekspresian pikiran maupun perasaan 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 Joglo 03 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:** Gestur, Slow learner, Aplikasi *wordwall*.

### Abstract

*Gesture is nonverbal communication that is carried out with body or hand movements as a substitute for speech. The gesture has a function as an expression of one's thoughts and feelings when interacting. This study aims to analyze students' gestures in learning mathematics using the wordwall application in elementary school. This study was conducted in SDN Joglo 03 using a qualitative approach descriptive method. The data collection techniques used is observation, interviews, documentation, and student learning tests. By using data reduction, data presentation, and drawing conclusions as data analysis techniques. This study concluded that the decency gesture is a gesture that is widely used by students in the process of learning mathematics. The use of the wordwall application in the learning process can foster student interest in learning and give a sense of pleasure in the learning process.*

**Keywords:** *Gesture, slow learner, wordwall application.*

---

Copyright (c) 2022 Shinta Oktavianita, Wahidin

✉ Corresponding author :

Email : [shintaoctavn@gmail.com](mailto:shintaoctavn@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2941>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 3 Tahun 2022  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## 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, autisme, memiliki gangguan motorik, menjadi korban penyalahgunaan narkotika, dan memiliki kelainan 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 belajar siswa 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) membagi gestur menjadi gestur ikonik, gestur deiktik, dan gestur metaforik. Gestur ikonik merupakan 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) menyatkan 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 siswa kelas 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 ini penting untuk 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.

Analisis gestur siswa *slow learner* ini dilakukan untuk dapat melihat bagaimana pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika dan apakah terdapat kesenangan siswa disaat proses belajar berlangsung. Penggunaan gestur menjadi sarana efektif dalam penyampaian pesan dengan cara memaksimalkan komunikasi secara non verbal menggunakan bahasa tubuh. Penggunaan gestur dalam pembelajaran matematika dapat membantu memahami pembelajaran dan dapat mengembangkan anak (R. N. Damayanti et al., 2019). Hal ini sejalan dengan (Gordon et al., 2021) yang mengatakan bahwa gerakan tangan memiliki manfaat dalam pembelajaran matematika untuk mengurangi beban kognitif dan mendukung kemampuan kerja memori. Oleh karena itu, peran gestur siswa dalam proses pembelajaran dapat mengetahui siswa sudah memahami materi atau belum.

Selain kemampuan siswa, rasa senang siswa juga mempengaruhi cara belajar siswa. Siswa yang merasa senang selama proses belajar akan menambah minat dalam proses belajar berlangsung. Minat seseorang dapat ditandai dengan adanya rasa senang atau tertarik dengan objek tertentu disertai dengan keinginan untuk terlibat dalam aktivitas objek tersebut, sehingga mengakibatkan seseorang memiliki rasa ingin untuk melakukan aktivitas tersebut, karena dirasa bermakna untuk dirinya (Safitri & Nurmayanti, 2018). Oleh karena itu, diperlukannya alternatif pembelajaran yang mampu membuat siswa menjadi memahami konsep matematika dan pembelajaran matematika dapat berjalan dengan menyenangkan agar menumbuhkan minat belajar pada siswa.

Di era digitalisasi atau yang biasa disebut dengan revolusi industri 4.0, telah merambah ke berbagai sektor salah satunya di pendidikan. Dalam hal ini menjadi media yang efektif dan efisien jika digunakan dalam penunjang proses pembelajaran (Mulyati & Evendi, 2020). Maka dari itu kegiatan guru dan siswa dengan menggunakan media komputer dan internet di sekolah dapat menjadi solusi. Salah satunya yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall*.

Penggunaan media interaktif seperti *wordwall* ini dapat membangkitkan minat belajar siswa, motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika. *Wordwall* merupakan aplikasi yang berisikan permainan kuis interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas (Gandasari & Pramudiani, 2021). *Wordwall* memiliki karakteristik kuis berbentuk game dengan visual yang menarik, selain itu penggunaan *wordwall* ini pun terdapat papan peringkat yang dapat mereka lihat. Media pembelajaran dalam bentuk game dapat memberikan dampak positif bagi siswa untuk dapat menumbuhkan rasa percaya diri kepada siswa *slow learner* (Ardianti et al., 2021). Selain itu media pembelajara dalam bentuk game ini juga dapat menambah motivasi belajar siswa serta minat siswa untuk mengikuti serangkain pembelajaran.

Dari penjelasan di atas, penelitian tentang gestur siswa *slow learner* dalam belajar matematika menjadi penting agar berhasil dalam pembelajaran matematika yang ditambah lagi dengan ditinjau dari kesenangan siswa dalam proses belajar matematika menggunakan aplikasi *wordwall*. Berdasarkan penjelasan di atas, maka perlunya melakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran matematika dan tahapan berpikir siswa *slow learner* dalam memahami pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *slow learner*. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis gerak tangan ataupun tubuh siswa *slow learner* dalam belajar matematika, serta menganalisis kesenangan siswa dalam proses belajar matematika menggunakan aplikasi *wordwall*. Harapan dari penelitian ini dapat mengukur kualitas kemampuan belajar siswa *slow learner*, sebagai indikator awal untuk mengukur kualitas proses pembelajaran matematika pada siswa *slow learner* dan sebagai bentuk referensi meningkatkan kualitas pendidikan matematika khususnya pada siswa *slow learner*.

## METODE

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 Joglo 03 kelas IV tahun pelajaran 2021/2022. Subjek dalam penelitian ini menggunakan siswa kelas IV SDN Joglo 03 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.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan tes kepamahan 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 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 kepaahaman 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.



**Gambar 1. Siswa Y sedang memberikan penjelasan sudut siku-siku**

Berdasarkan gambar 1, siswa yang berinisial Y melakukan gerakan tangan untuk menggambarkan salah satu jenis sudut, yaitu sudut siku-siku. Siswa menggerakkan tangan membentuk sudut siku-siku untuk mengingat konsep dari materi sudut dengan menentukan sudut melalui gambar atau benda konkret.



**Gambar 2. Siswa A sedang mengerjakan soal**

Dalam kegiatan belajar selanjutnya guru mengajak siswa untuk mengerjakan soal menggunakan aplikasi *wordwall*. Pada gambar 2 salah satu dari siswa yang mengikuti kegiatan belajar dengan inisial siswa A, menunjukan siswa mengerjakan soal matematika dengan rasa senang, tidak merasa takut ataupun jenuh. Dari gambar 2 tersebut dapat kita lihat adanya gestur ikonik yang siswa tunjukan dengan menggambarkan rasa senang dengan cara bertepuk tangan.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gestur ikonik sering digunakan siswa ketika menjelaskan konsep sudut dan menggambarkan rasa senang siswa ketika belajar menggunakan aplikasi

*wordwall*. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari 3 siswa yaitu sebanyak 96 kali atau dengan persentase 25% siswa menggunakan gestur ikonik dalam proses belajar matematika.

### **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 (Sulistiyorini, 2019) gestur deiktik ini sering digunakan guru dengan tujuan untuk membantu siswa memproses penyapaian informasi.

Berdasarkan hasil dokumentasi berupa video menunjukkan salah satu siswa menggunakan gerakan deiktik untuk menunjukan salah satu gambar jenis sudut dengan tujuan memberikan informasi untuk menjawab pertanyaan wawancara yang diberikan kepada siswa.



**Gambar 3. Siswa H sedang menggunakan gestur deiktik**

Pada gambar 3, siswa dengan inisial H ini menggunakan gestur deiktik dengan tujuan untuk memberikan informasi atau memberikan penjelasan mengenai objek yang dituju kepada peneliti, yaitu memberikan informasi sudut tumpul. Gestur deiktik ini berfungsi untuk menunjukan objek pada suatu lokasi atau tempat, mendeskripsikan dan memastikan siswa telah memahami materi untuk menghindari kesalahan (Nurfadilah & Afriansyah, 2021).



**Gambar 4. Siswa Y mengerjakan tes**

Di dalam gambar 4, siswa dengan inisial siswa Y sedang menggunakan gestur deiktik dalam kegiatan belajar melalui aplikasi *wordwall*. Dapat dilihat siswa menggunakan jari telunjuknya untuk memilih jawaban yang tepat dalam tes yang diberikan melalui aplikasi *wordwall* ini.

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-jenis sudut dan ketika mengerjakan tes menggunakan aplikasi *wordwall*. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil analisis data dari 3 siswa yang menggunakan gestur deiktik sebanyak 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.

Berdasarkan hasil dokumentasi berupa video ditemukan siswa menggunakan gestur metaforik dalam kegiatan belajar matematika. Dalam video tersebut siswa dengan inisial A melakukan gerakan seolah-olah sedang menggambarkan sebuah sudut menggunakan jari telunjuknya. Hal ini dapat dilihat pada gambar 5.



**Gambar 5. Siswa A sedang menggunakan gestur metaforik**

Pada gambar 5 siswa dengan inisial A mencoba mengilustrasikan gambar masing-masing sudut dengan bergumam “Ini bentuk dari sudut lancip, seperti huruf A. Ini bentuk dari sudut siku-siku, seperti huruf L. Ini sudut tumpul seperti telepon”. siswa A bergumam dan memberi penjelasan menggunakan jari. Gestur metaforik ini terjadi pada kegiatan lain yaitu ketika peneliti bertanya mengenai penggunaan aplikasi *wordwall* dan siswa menjawab menggunakan gestur metaforik. Gestur ini terlihat seperti pada gambar 6.

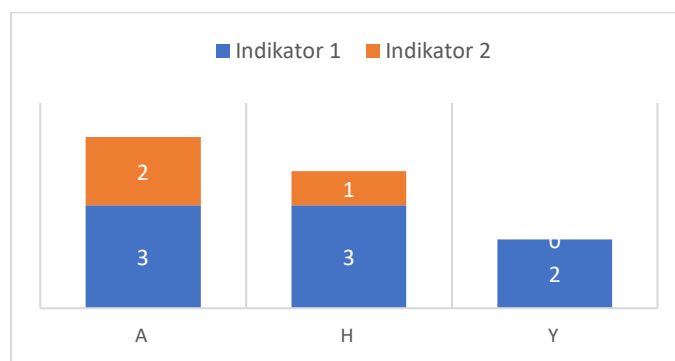


**Gambar 6. Gestur metaforik yang dilakukan untuk membantu menjelaskan**

Berdasarkan pada gambar 6, siswa tersebut menggambarkan bahwa dia merasa tidak susah dalam mengerjakan soal tes di dalam aplikasi *wordwall* ini. Hal itu dapat dilihat dari gambar siswa mengangkat kedua tangannya dan sambil bergumam “tidak, tidak susah”.

Berdasarkan hasil analisis pada penelitian ini, ditemukan 3 siswa menggunakan gestur metaforik dalam menjelaskan konsep materi sudut dan menjelaskan perasaannya selama belajar menggunakan aplikasi *wordwall*. Gestur metaforik dalam penelitian ini ditemukan sebanyak 48 kali dengan persentase 12%.

Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa, peneliti memberikan tes dengan 2 (dua) indikator, yaitu 1) Dapat menentukan sudut melalui gambar atau menggunakan benda konkret, 2) Dapat membaca alat ukur sudut dalam satuan baku berupa busur derajat. Hasil tes pemahaman siswa *slow learner* dalam pembelajaran matematika materi sudut disajikan dalam gambar 7.



**Gambar 7. Hasil tes kemampuan matematika**

Hasil temuan penelitian ditemukan bahwa siswa yang diteliti sering menggunakan gestur deiktik dalam proses belajar matematika dalam materi sudut. Gestur deiktik ini digunakan siswa dalam menjelaskan konsep dari sudut serta menjelaskan rasa senang mengikuti pelajaran menggunakan aplikasi *wordwall*. Gestur deiktik ini terlihat ketika siswa menggunakan jari telunjuk dan menggunakan alat bantu seperti pensil.

Gestur deiktik dalam temuan ini menunjukkan untuk peneliti, yaitu dilaksanakan selama proses belajar matematika menggunakan aplikasi *wordwall*. Selanjutnya, siswa menyelesaikan konsep dan penyelesaian tes soal yang diberikan dengan menggunakan jari telunjuk maupun jari lainnya. Tujuan siswa menggunakan gerakan jari ini untuk dapat menjelaskan konsep dari sudut yang sesuai, untuk membantu mempermudah pemahaman siswa. Hal ini diketahui melalui wawancara dan observasi yang menyatakan bahwa penggunaan gestur deiktik ini seperti menunjuk suatu objek dapat mempermudah siswa untuk memahami dan menjelaskan konsep pada sudut.

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 temuan pada penelitian ini yang menyatakan bahwa dengan menggunakan aplikasi *wordwall* pada siswa *slow learner* dapat menumbuhkan minat belajar dan proses belajar dilaksanakan dengan perasaan senang pada siswa.

## 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* dalam proses belajar 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.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Selesainya penelitian ini, peneliti ingin mengucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada Allah SWT yang memberikan segala macam nikmat, kepada kedua orang tua, keluarga, teman-teman yang sudah mendukung, serta seluruh dosen prodi pendidikan guru sekolah dasar Universitas Muhammadiyah Prof. Dr.



Hamka dan semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini, terutama pada kepala sekolah, guru, tenaga pendidikan dan siswa-siswi SDN Joglo 03.

#### 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.

- 4811 *Gestur Siswa Slow Learner dalam Belajar Matematika Menggunakan Aplikasi Wordwall di Sekolah Dasar – Shinta Oktavianita, Wahidin*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2941>
- Pratama, Kristiyanto, A., & Widyastono, H. (2021). Character Values of Third Grade Slow Learner in Character Education at the Inclusive Elementary School. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(2), 345–352.  
<https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i2.28838>
- Purwanti, Minsih, Desstya, A., & Prastiwi, Y. (2022). Pembelajaran Tematik Terintegrasi pada Siswa Slow Learner Saat Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3575–3583.
- Safitri, A., & Nurmayanti, N. (2018). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Masyarakat Bajo. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(3), 149–159.  
<https://doi.org/10.30651/didaktis.v18i3.1846>
- Sulistyorini, Y. (2019). Gestur Dalam Pembelajaran Matematika Materi Irisan Kerucut Dan Koordinat Polar. *Supermat (Jurnal Pendidikan Matematika)*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.33627/sm.v3i1.147>
- Triutami, T. W., Purwanto, & Abadyo. (2016). Peningkatan Level Kemampuan Siswa SMP Kategori Prestruktural dalam Menyelesaikan Soal Geometri Melalui Pemberian Scaffolding. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 3(2), 180–191.
- Yanti, W. T., & Fauzan, A. (2021). Desain Pembelajaran Berbasis Mathematical Cognition Topik Mengenal Bilangan untuk Siswa Lamban Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6367–6377.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1728>