202201430311026
Nadia Aurellia Rahmadani
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam konteks pendidikan anak yang mengalami berkebutuhan khusus (ABK) di Indonesia, tantangan yang sering dihadapi adalah keterbatasan dalam kemampuan motorik halus pada anak anak yang mengalami gangguan perkembangan yang dapat menghambat pada kemandirian dan partisipasi belajar seorang anak berkebutuhan khusus (Hartono D, 2024). Perkembangan motorik halus anak berkebutuhan khusus merupakan salah satu aspek paling penting dalam tahapan tumbuh kembang anak. Hal tersebut memiliki erat kaitannya dengan keterampilan dasar yang dapat mendukung aktivitas belajar, seperti menulis, menggambar, menggunting, dan meronce (Nurfadila,2025). Kemampuan motorik halus merupakan keterampilan yang membutuhkan kemampuan dalam mengontrol otot-otot kecil yang ada didalam tubuh seseorang untuk mencapai suatu tujuan dari keterampilan itu sendiri. Pada kemampuan motorik halus diperlukan koordinasi antara mata dan tangan yang cermat (Andriani, 2023). Oleh karena itu, stimulasi motorik halus perlu diberikan sejak dini, agar anak dapat menguasai keterampilan akademik dasar yang akan menunjang keberha vsilan belajar mereka pada tingkat atau tahapan selanjutnya (Capio, 2024).

Hambatan motorik halus yang dialami dapat mempengaruhi rasa percaya diri anak berkebutuhan khusus. Ketidak mampuan dalam melakukan aktivitas sederhana yang dituntut secara mandiri membuat ABK ketergantungan kepada orang lain, sehingga sering kali mereka memberikan batasan interaksi dengan

202201430311026
Nadia Aurellia Rahmadani
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

orang lain dalam menunjukkan potensi diri (Khoirunisa, 2024) . Guru dan orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan stimulasi motorik halus anak berkebutuhan khusus. Pendekatan pembelajaran yang digunakan disekolah bersifat umum dan belum menyesuaikan dengan kebutuhan individual. Media yang digunakan cenderung konvensional, sehingga siswa seringkali merasa bosan dan kurang termotivasi untuk berlatih motorik halus. Pada permasalahan tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan dapat disesuaikan dengan masing masing karakteristik anak berkebutuhan khusus. Media yang dapat melibatkan aktivitas kreatifif, aktif, berbasis permainan, serta menggunakan media yang konkret agar lebih efektif dalam melatih koordinasi gerakan tangan dan mata. Dengan demikian, anak mendapat pengalaman belajar yang menyenangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan stimulasi motorik halus pada masing masing karakteristik anak berkebutuhan khusus (Humaira and Mawardah, 2025).

Guru Pendamping Khusus (GPK) telah berupaya menggunakan berbagai media sederhana untuk memberikan stimulasi kemampuan motorik halus anak berkebutuhan khsusus. Media yang yang digunakan yaitu seperti kertas lipat, plastisin, gunting, serta bahan bergambar yang kontekstual. Dari hasil pengamatan media tersebut belum dikatakan optimal dan menarik dalam mempertahankan konsentrasi belajar anak berkebutuhan khusus selama kegiatan pembelajaran. Hal tersebut membuat anak berkebutuhan khusus lebih cepat merasa bosan dan kurang minat dalam untuk menuntaskan tugas yang diberikan oleh guru (Nadila and Efendi, 2020). Keterbatasan dalam variasi media, sebagian besar bahan yang digunakan dalam pembelajaran bersifat

202201430311026
Nadia Aurellia Rahmadani
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

sementara dan tidak tahan lama. Misalnya kegiatan menggunting atau menempel kertas yang hanya bisa melatih pada satu aspek keterampilan tangan tanpa melibatkan proses berpikir kreatif dan eksploratif. Akibatnya, anak berkebutuhan khusus hanya bergantung pada instruksi guru, tanpa benar benar mengembangkan kemampuan koordinasi motorik dan imajinasinya (Arum and Sari, 2021). Kendala yang dihadapi oleh guru yaitu pada saat mencari media yang dapat digunakan secara berulang, ramah lingkungan, sesuai dengan karakteristik anak berkebutuhan khusus yang memiliki rentang konsentrasi terbatas (Denico, 2020).

Anak berkebutuhan khusus memiliki antusias yang lebih tinggi saat terlibat dalam aktivitas yang berbasis praktik secara langsung, terutama melibatkan pada bahan-bahan yang unik dan tidak biasa. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang digunakan dalam memberikan stimulasi motorik pada anak berkebutuhan khusus akan menciptakan pembelajaran yang bermakna pada proses kegiatan belajar. Dengan demikian inovasi media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, akan tetapi inovasi media pembelajaran menjadikan sarana dalam membantu mengembangkan potensi anak berkebutuhan khusus secara holistik (Saputro, 2016)

Dalam konteks tersebut, pemanfaatan bahan daur ulang seperti plastik dapat bermanfaat pada kemampuan motorik halus anak berkebutuhan khusus. Selain mudah didapatkan, bahan plastik memiliki tekstur dan bentuk yang dapat melatih motorik halus dan membangun kepedulian terhadap lingkungan. Melalui kegiatan menggunting, menempel, menulis anak dapat melatih

202201430311026
Nadia Aurellia Rahmadani
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

keterampilan koordinasi motorik secara bertahap, dan dapat melatih kreatifitas anak berkebutuhan khusus. Media *ScrapSculpt* ini telah dilaksanakan secara sistematis di SD Muhamadiyah 9 Malang, terutama dalam melatih kemampuan motorik halus anak berkebutuhan khusus (Nuralam, 2023).

Dapat ditinjau dari hal tersebut, muncul suatu kebutuhan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan media *ScrapSculpt* sebagai bentuk inovasi media pembelajaran yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Media ini diharapkan dapat menjadi alternatif dan media konvensional yang selama ini digunakan agar anak berkebutuhan khusus mendapat pengalaman belajar yang aktif, kreatif, dan berkelanjutan. Penggunaan *ScrapSclupt* tidak hanya menstimulasi kemampuan motorik halus ABK, adanya media ini dapat mendukung mereka dalam mengenal nilai-nilai budaya sekolah dan lingkungan sekitar melalui proses mencipta (Asmara and Mariati, no date).

Pendekatan *Cullturally Responsive Teaching* (CRT) menjadi alternatif dalam pembelajaran anak berkebutuhan khusus untuk menghubungkan konsep pendidikan dengan budaya, nilai-nilai dengan lingkungan anak sehingga dapat tumbuh dan terlibat aktif dalam interaksi di kehidupan sehari-hari (Cyntya, 2025). Budaya yang berkembang di SD Muhammadiyah 9 Malang adalah budaya sekolah adiwiyata yang merupakan budaya peduli dan budaya lingkungan. Program adiwiyata tidak hanya berfokus pada kebersihan lingkungan sekolah, akan tetapi program adiwiyata ini bertujuan membangun karakteristik siswa yang memiliki kepedulian terhadap lingkungan melalui prinsip *reuse.* Budaya ini menjadi sebuah ciri khas SD Muhammadiyah 9 Malang yang mendukung warga sekolah untuk menjaga lingkungan, dengan

202201430311026
Nadia Aurellia Rahmadani
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

demikian budaya adiwiyata dapat menjadi dasar penerapan pembelajaran yang berorientasi pada nilai-nilai budaya sekolah (Nur Azizah, 2023)

Melalui pemanfaatan bahan plastik bekas sebagai media belajar, merupakan bentuk konkret dari penerapan budaya sekolah adiwiyata dalam pembelajaran anak berkebutuhan khusus. Bahan plastik yang dikumpulkan dari lingkungan sekolah kemudian diubah menjadi karya media *scrapsculpt,* yaitu media kreatif berbasis *reuse* plastik. Pada kegiatan proses pembuatannya anak berkebutuhan khusus dilatih menggunting, menempel, menulis, dan membentuk bahan plastik menjadi sebuah objek atau wujud tertentu. Kegiatan ini tidak hanya melatih kemampuan motorik halus anak, akan tetapi juga dapat menanamkan nilai kepedulian terhadap lingkungan dan kreativitas. Kegiatan tersebut membuat suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, bermakna, dan sesuai dengan niali budaya sekolah (Ahmad, 2024).

Pendekatan CRT ini sekaligus mendukung pembelajaran dengan melakukan kegiatan secara langsung untuk anak berkebutuhan khusus. Berinteraksi secara langsung dengan menggunakan bahan bahan yang ada dalam kehidupan sehari hari seorang anak, dapat membantu proses penerimaan pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami. Pada kegiatan pembelajaran ini menekankan pada konsep *reuse* yang menggunakan benda konkret, bukan melalui penjelasan secara abstrak melainkan melalui aktifitas nyata dengan menggunakan kembali bahan plastik untuk menciptakan kreatifitas yang baru. Guru dapat mengintegrasikan kegiatan ini dengan pembelajaran seni, sains, atau pendidikan karakter, sehingga pembelajaran responsive budaya dapat diterapkan secara holistik (Kamal, 2025). Kegiatan *reuse* plastik dalam konteks

202201430311026
Nadia Aurellia Rahmadani
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

adiwiyata dapat memperkuat hubungan antar guru, siswa, dan lingkungan sekolah. Guru dapat berperan sebagai fasilitator yang dapat membimbing anak dalam memahami makna budaya peduli lingkungan agar anak dapat mengekspresikan ide dan nilai-nilai tersebut melalui media *scrapsculpt* secara konkret. Hal ini sejalan dengan tujuan *Culturally Responsive Teaching* untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, menghargai keberagaamn, yang relevan dengan kehidupan sehari hari siswa (Kamal, 2025)

Berdasarkan observasi awal pada bulan Juli 2025 yang dilakukan di SD Muhammadiyah 9 Malang, menunjukkan salah satu tujuan sekolah yaitu Menghasilkan lulusan yang memiliki kepedulian terhadap kebersihan, kesehatan, dan lingkungan. Hal ini memberikan dampak postif pada anak berkebutuhan khusus melalui pelaksanaan media *ScrapSculpt* yang dapat melatih kemampuan motorik halus ABK dalam melakukan aktivitas sederhana seperti menggunting, menempel, atau menulis. Media *ScrapSculpt* dapat menarik perhatian ABK, karena penggunaanya dapat menstimulus kreatifitas dan eksplorasi motorik halus ABK dengan maksimal.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara awal pada bulan Juli 2025 bersama guru pendamping khusus (GPK) dapat diketahui bahwa sekolah telah mengintegrasikan pendekatan CRT berbasis sekolah budaya adiwiyata dalam kegiatan pembelajaran. Program pemilahan sampah, kebersihan lingkungan, penanaman tanaman telah berjalan dengan rutin. Prisnip reuse pada bahan plastik, memiliki potensi yang sangat besar bagi ABK dalam menumbuhkan kesadaran lingkungan sekaligus mengasah keterampilan motorik halus melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna. Pendekatan CRT melalui budaya

202201430311026
Nadia Aurellia Rahmadani
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

sekolah adiwiyata dapat memberikan kesempatan ABK untuk dapat meningkatkan kemampuan kreatifitas dan potensi yang dimiliki. Integrasi nilai nilai lingkungan dengan media *ScrapSculpt* berbasis *reuse* plastik menjadi menjadikan proses belajar tidak hanya berorientasi pada hasil keterampilan motorik halus, akan tetapi pada pembentukan karakter peduli lingkungan dan apresiasi terhadap budaya sekolah.

Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu Ferasinta, (2024) "Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus pada Anak Berkebutuhan Khusus Melalui Terapi Bermain *Foam Squeezing*" Persamaan pada penelitian Pada penelitian ini sama sama meneliti tentang meningkatkan motorik halus anak berkebutuhan khusus melalui media pembelajaran, sedangkan perbedaannya Media yang digunakan berbeda (*foam squeezing*), dan fokus pada terapi main sensory secara, tidak ada pendekatan pembelajaran secara khusus. Pada penelitian ini Ahmad, (2024) Implementasi Literasi Lingkungan melalui Pembuatan Ecobrick pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 2 SDN Gajah munengkur 04 persamaan pada penilitian ini sama sama menjelaskan tentang penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching,* sedangkan perbedaan pada penelitian ini tidak membahas tentang motorik halus.

Sejalan dengan penelitian terdahulu

Urgensi pada penelitian ini sekolah memiliki potensi melalui program adiwiyata untuk memanfaatkan bahan daur ulang sebagai media belajar. Melalui media *ScrapSculpt* yang *berbasis Culturally Responsive Teaching*, pembelajaran dapat dibuat lebih kontekstual, responsif budaya, dan efektif dalam mengembangkan motorik halus ABK.

202201430311026
Nadia Aurellia Rahmadani
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Berdasarkan kondisi yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti mengangkat judul "Eksplorasi Media *Scrapsculpt* Wujud *Culturally Responsive Teaching* dalam Kemampuan Motorik Halus Anak Berkebutuhan Khusus Di SD Muhammadiyah 9 Malang". Dengan kegiatan eksplorasi ini diharapkan menghasilkan kontribusi nyata dalam pengembangan praktik pembelajaran inklusif, kreatif, dan berkelanjutan, di sekolah dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang dan judul yang ada, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan media *ScrapSculpt* sebagai wujud *Culturally Responsive Teaching* dalam pembelajaran di SD Muhammadiyah 9 Malang?
2. Bagaimana kebermanfaatan media *ScrapSculpt* pada kemampuan motorik halus anak berkebutuhan khusus di SD Muhammadiyah 9 Malang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan media *ScrapSculpt* sebagai wujud *Culturally Responsive Teaching* dalam pembelajaran di SD Muhammadiyah 9 Malang.
2. Untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan kebermanfaatan media *ScrapSculpt* pada kemampuan motorik halus anak berkebutuhan khusus di SD Muhammadiyah 9 Malang.

202201430311026
Nadia Aurellia Rahmadani
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian ilmu pendidikan khusus, khususnya dalam kemampuan motorik halus anak berkebutuhan khusus melalui media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat memperkaya teori tentang *Culturally Responsive Teaching* dalam konteks pendidikan inklusif dengan mengintegrasikan nilai budaya sekolah adiwiyata, sehingga dapat memperluas wawasan informasi tentang media pembelajaran adaptif yang sesuai dengan konteks budaya dan lingkungan sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi sekolah

      Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam pengembangan program pembelajaran yang berkarakter dan berwawasan lingkungan melalui penerapan media *ScrapSculpt* sebagai wujud *Culturally Responsive Teaching* melalui budaya sekolah adiwiyata di SD Muhammadiyah 9 Malang. Hasil Penelitian ini dapat memperkuat identitas sekolah sebagai lembaga yang mengintegrasikan pendidikan budaya, lingkungan, dan inklusif dalam proses pembelajaran.

   b. Bagi guru

      Penelitian ini dapat memberikan alternatif bagi guru sebagai bentuk strategi pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak berkebutuhan khusus

202201430311026
Nadia Aurellia Rahmadani
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

melalui pendekatan *Culturally Resposive Teaching*. Penelitian ini diharapkan sebagai inspirasi baru untuk para guru untuk mengembangkan keterampilan dalam memanfaatkan plastik dalam prinsip *reuse* sabagai media kreatif, inovatif, kontekstual, serta ramah lingkungan untuk mendukung kegiatan belajar.

c. Bagi siswa

Melalui penerapan media *ScrapSculpt,* siswa ABK dapat mengembangkan kemampuan motorik halusnya secara kreatif, inovatif, dan bermakna sesuai dengan konteks budaya sekolah adiwiyata. Kegiatan ini dapat menumbuhkan rasa percaya diri, kepedulian terhadap lingkungan, serta kemampuan berkolaborasi dalam kegiatan pembelajaran yang interaktif dan inklusif.

d. Bagi Penelitian Lanjutan

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan pijakan bagi peneliti selanjutnya dalanm mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya dan lingkungan bagi peserta didik berkebutuhan khusus. Penelitian lanjutan dapat memperluas kajian pada aspek lain, seperti kemampuan sosial-emosional, kreativitas, atau integrasi *ScrapSculpt* dengan model pembelajaran lain dalam konteks pendidikan inklusif di Indonesia.

E. Batasan Penelitian

Batasan penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus untuk mendeskripsikan pelaksanaan media *ScrapSculpt* wujud CRT kemampuan motorik halus anak berkebutuhan khusus di SD Muhammadiyah 9 Malang media.

202201430311026
Nadia Aurellia Rahmadani
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

2. Penelitian ini membatasi kajian manfaat media *ScrapSculpt* dalam kemampuan motorik halus anak berkebutuhan khusus di SD Muhammadiyah 9 Malang.

F. Penjelasan Istilah

1. Media *ScrapSculpt*.

   Media pembelajaran berbasis karya tiga dimensi (*Sclupture*) yang terbuat dari bahan plastik bekas atau dengan cara mendaur ulang plastik yang tersedia di lingkungan sekolah. Media ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak berkebutuhan khusus melalui kegiatan menggunting, menulis, menempel dari bahan sederhana menjadi media pembelajatan yang kreatif, inovatif, dan bermakna. Dalam penelitian ini *ScrapSculpt* berperan sebagai media pembelajaran edukatif yang mengintegrasikan nilai nilai lingkungan dan budaya sekolah adiwiyata (Bayu and Sampurno, 2019).

2. *Culturally Responsive Teaching* (CRT).

   Dalam penelitian ini CRT dapat diartikan sebagai pendekatan pembelajaran yang mengkaitkan materi pembelajaran dan metode belajar dengan pendekatan pembelajaran berbasis budaya lingkungan secara nyata dalam kehidupan sehari hari anak berkebutuhan khusus. Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* diwujudkan melalui pemanfaatan bahan plastik daur ulang yang mencerminkan budaya sekolah adiwiyata (Cyntya *et al.*, 2025).

202201430311026
Nadia Aurellia Rahmadani
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

3. Kemampuan motorik halus.

   Kemampuan motorik halus merupakan keterampilan yang melibatkan koordinasi otot-otot kecil terutama pada bagian jari tangan dan mata dalam aktivitas menggunting, menempel, menyusun, serta menulis. Dalam penelitian ini kemampuan motorik halus anak berkebutuhan khusus dapat dilihat melalui aktivitas pembelajaran menggunakan media *ScrapSculpt* yang dirancang untuk menstimulasi motorik halus melalui gerakan tangan secara bertahap (Aulina, 2017).

4. Anak Berkebutuhan Khusus.

   Dalam penelitian ini anak berkebutuhan khusus merupakan peserta didik di SD Muhammadiyah 9 Malang yang memiliki hambatan dalam dirinya pada aspek perkembangan tertentu baik fisik, intelektual, maupun emosional, yang memerlukan layanan pendidikan dan pembelajaran khusus. Fokus penelitian ini pada anak berkebutuhan khusus yang mengalami kesulitan dalam meningkatkan kemampuan motorik (Sutisnawati, Suryaningsih and Sinyanyuri, 2017).