

**STRATEGI MENGATASI HAMBATAN BELAJAR MELALUI
*UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING (UDL)***



Oleh:

Vivi Kusumastuti

TK Bhayangkari Sleman

vivikusumastuti30@guru.paud.belajar.id

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum fleksibel yang menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik, serta memungkinkan keterlibatan aktif peserta didik. Kurikulum ini menerapkan metode pembelajaran interaktif dan kolaboratif, fokus pada pengalaman belajar yang positif dan menyenangkan (Lestari et al., 2023). Inklusi dalam konteks ini berarti melibatkan semua peserta didik dalam pembelajaran tanpa diskriminasi, menyediakan kesempatan yang setara bagi semua siswa, termasuk mereka yang membutuhkan dukungan khusus (Ferizaldi & Fazlina, 2020).

Namun, praktik pembelajaran di TK Bhayangkari Sleman menunjukkan bahwa kendala seperti perbedaan bahasa dapat menghambat partisipasi aktif siswa. Damar, seorang peserta didik dengan latar belakang keluarga campuran (ayah berkewarganegaraan asing dan ibu warga Indonesia), menghadapi kesulitan dalam penguasaan Bahasa Indonesia karena bahasa sehari-harinya adalah Bahasa Inggris. Data dari observasi dan instrumen pemetaan kondisi anak pada Juli 2024 menunjukkan bahwa Damar belum memahami instruksi dalam Bahasa Indonesia. Kondisi ini memerlukan penanganan khusus untuk meningkatkan partisipasinya dalam pembelajaran.

B. Tujuan Penggunaan Strategi *Universal Design for Learning* (UDL)

Universal Design for Learning (UDL) awalnya berasal dari bidang arsitektur dengan tujuan aksesibilitas universal oleh Ronald L. Mace (Frolli et al., 2022). *Universal Design for Learning* (UDL) diterapkan untuk memastikan bahwa keragaman individu dapat berperan aktif melalui instruksi yang fleksibel. Konsep UDL berfokus pada pembelajaran inklusif dengan tiga prinsip: representasi, tindakan dan ekspresi, serta keterlibatan (Wusqo et al., 2022). Penggunaan Strategi *Universal Design for Learning* (UDL) di TK Bhayangkari Sleman bertujuan agar guru dapat merancang kegiatan yang dapat melibatkan semua peserta didik, termasuk Damar. Dengan demikian Damar

mampu meningkatkan keterampilan bahasa dan partisipasi aktif dalam proses belajar.

C. Hambatan Awal

Rancangan *Universal Design for Learning (UDL)* dalam masa awal tahun ajaran memiliki hambatan tersendiri. Hambatan yang dialami adalah, (1) belum semua guru di TK Bhayangkari paham tentang *Universal Design for Learning (UDL)* , (2) kesulitan mengelola kelas karena keberagaman kebutuhan peserta didik, dan (3) rendahnya keterlibatan peserta didik karena sebagian merupakan peserta didik baru, (4) salah satu peserta didik bernama Damar yang mengalami kesulitan komunikasi dalam Bahasa Indonesia.

D. Tantangan

Penerapan *Universal Design for Learning (UDL)* menghadapi beberapa tantangan, termasuk pemahaman guru dan keterbatasan sumber daya. Kurangnya pelatihan khusus, waktu terbatas untuk merancang pembelajaran sesuai *Universal Design for Learning (UDL)*, dan ketidakpastian dampak *Universal Design for Learning (UDL)* pada hasil belajar menjadi kendala utama. Guru kesulitan memahami dan mengadaptasi prinsip *Universal Design for Learning (UDL)* dalam kurikulum harian, sementara referensi dan praktik baik tentang *Universal Design for Learning (UDL)* masih terbatas. Diperlukan aksi nyata untuk mengatasi tantangan ini dan memastikan *Universal Design for Learning (UDL)* dapat diterapkan secara efektif serta diimbaskan ke satuan pendidikan lain.

IMPLEMENTASI DAN HASIL

A. Implementasi Praktik Baik dan Pengimbasan Strategi *Universal Design for Learning (UDL)*



Gambar 1. Desain Aksi praktik baik dan pengimbasan UDL

Praktik baik tentang *Universal Design for Learning (UDL)* di satuan pendidikan menjadi dasar utama sebelum dilakukan pengimbasan ke satuan pendidikan lain. Tanpa praktik baik di satuan pendidikan, pengimbasan keluar tidak bisa dilaksanakan. Secara lebih detail aksi praktik baik dan pengimbasan dilakukan melalui:

1. Desain Pembelajaran Inklusi

Langkah awal pra desain adalah pemetaan melalui pengisian instrumen awal pembelajaran. Hasil yang diperoleh mendeteksi adanya hambatan belajar dalam memahami Bahasa Indonesia. Guna mengatasi temuan tersebut, perlu menyamakan terlebih dahulu persepsi semua guru tentang *Universal Design for Learning (UDL)*. Tujuannya agar semua guru bisa memahami sehingga dapat mewujudkan pembelajaran yang inklusi. Pengimbasan tentang *Universal Design for Learning (UDL)* di TK Bhayangkari Sleman dilakukan penyampaian materi dilanjutkan dengan diskusi. Praktiknya kemudian dijabarkan melalui rancangan kegiatan Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS). Rancangan MPLS selama 2 minggu yang bisa melibatkan semua anak berpartisipasi aktif.

Kegiatan MPLS di TK Bhayangkari Sleman bertema “*My Buddy My Friends*”. Peserta didik yang lama berbaur langsung dengan peserta didik baru. Dengan membaur membuat mereka saling kenal sehingga peserta didik baru merasa nyaman. Kegiatan yang dilakukan antara lain mengenal lingkungan sekolah dan sekitarnya, menyusun menara, menyanyikan lagu nasional maupun lagu anak-anak serta membuat roti

lapis. Damar ikut serta dalam semua kegiatan. Guru memberikan instruksi dalam 2 bahasa yakni diawali dengan Bahasa Inggris kemudian diartikan dalam Bahasa Indonesia. Melalui cara tersebut, Damar dapat berinteraksi secara langsung dengan teman-temannya, dan mengikuti kegiatan sesuai instruksi.

2. Berbagi Praktik Baik

Diseminasi *Universal Design for Learning (UDL)* yang pertama dilakukan melalui pelaksanaan Diklat Berjenjang Tingkat Lanjut yang difasilitasi oleh Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman. Kegiatan ini telah berlangsung pada Rabu, 7 Agustus 2024 di Aula Korwil Kapanewon Ngemplak. Peserta diklat berjumlah 20 orang yang berasal dari sataun pendidikan KB, TPA, SPS, dan TK di wilayah Kapanewon Ngemplak.

Pengimbasan praktik baik dalam diklat berjenjang tingkat lanjut diawali dengan tukar pikiran tentang inklusi. Selanjutnya penyampaian materi inklusi dan *Universal Design for Learning (UDL)*, pemutaran video praktik baik di TK Bhayangkari Sleman, praktik penerapan strategi *Universal Design for Learning (UDL)* melalui permainan, diakhiri refleksi peserta tentang pemahaman inklusi pasca penyampaian materi dan penyampaian rencana tindak lanjut.

3. Pelatihan dan Pendampingan Guru

Praktik baik *Universal Design for Learning (UDL)* yang telah diterapkan di TK Bhayangkari juga dibagikan kepada rekan sejawat dalam satu gugus. Kegiatan ini berupa pelatihan dan pendampingan melalui Komunitas Belajar Antar Satuan Pendidikan dalam Kelompok Kerja Guru TK Gugus 4 yaitu Kombel “Cerdas, Semangat, dan Inspiratif” (CERMATI). Pengimbasan praktik baik melalui Kombel “CERMATI” berlangsung pada Selasa, 20 Agustus 2024 di TK Bhayangkari Sleman. Sejumlah 25 peserta dari 7 satuan pendidikan bergabung dalam kegiatan berbagi praktik baik. Ketujuh satuan pendidikan tersebut adalah TK ABA Trimulyo, TK PKK Trimulyo, TK

ABA Murangan, TK Al Ihsan, TK Bakti Mulya, TK Al I'dad An-Nuur, dan TK Bhayangkari Sleman.

Pengimbasan praktik baik diawali dengan *brainstorming* peserta tentang pemahaman inklusi, penyampaian materi inklusi dan *Universal Design for Learning (UDL)*, pemutaran video praktik baik di TK Bhayangkari Sleman, praktik penerapan strategi *Universal Design for Learning (UDL)* melalui permainan, diakhiri refleksi oleh peserta. Selanjutnya peserta mendapatkan tugas untuk observasi praktik baik *Universal Design for Learning (UDL)* di TK ABA Trimulyo, dan TK Al I'dad An-Nuur.

4. Observasi dan Tukar Pengalaman

Kegiatan observasi dan tukar pengalaman berlangsung selama 2 hari mulai tanggal 21-22 Agustus 2024 di TK ABA Trimulyo dan TK Al I'dad An-Nuur. Peserta pengimbasan praktik baik dari Kombel "CERMATI" melakukan observasi di kedua TK tersebut sebagai satuan pendidikan yang memiliki dan atau pernah melayani peserta didik berkebutuhan khusus.

Praktik baik dilakukan dengan mengajak peserta didik untuk bermain. Permainan yang dipilih adalah salah satu permainan yang menerapkan strategi *Universal Design for Learning (UDL)* yaitu Voli Balon. Observasi dilakukan selama peserta didik bermain. Selesai observasi, peserta melakukan refleksi bersama dan memberikan testimoni.

B. Hasil

Hasil dari pelaksanaan masing-masing aksi adalah sebagai berikut:

1. Desain Pembelajaran Inklusi.

Di Taman Kanak-Kanak Bhayangkari, Damar, yang sehari-hari berbicara dalam bahasa Inggris, mengalami kesulitan berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia. Untuk membantunya, guru merancang pembelajaran inklusi yang sesuai dengan kebutuhannya, dimulai dengan asesmen awal untuk menentukan kemampuan bahasa Indonesia Damar.

Selama pelaksanaan, guru menerapkan strategi *Universal Design for Learning (UDL)* dengan materi bilingual yang menggabungkan bahasa Indonesia dan Inggris serta media pembelajaran visual dan audio yang menarik. Penilaian kemajuan Damar dilakukan secara berkelanjutan menggunakan lembar observasi dan skor penilaian 1-4.

Setelah 3 minggu berinteraksi dengan teman-temannya menggunakan dua bahasa, hasil evaluasi menunjukkan perkembangan signifikan dalam kemampuan Damar dalam berbahasa Indonesia, seperti yang tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 1. Kemampuan Berbahasa Sebelum dan Setelah Penerapan UDL

Indikator Pengamatan	Sebelum	Sesudah
Anak mampu menyanyikan Lagu Indonesia Raya	1	3
Anak dapat mengenali nama teman-temannya	1	3
Anak dapat menggunakan kalimat sederhana	1	3
Anak dapat mengikuti instruksi sederhana (misalnya, duduk, berdiri, berbaris)	2	3
Jumlah Skor	4	12
Nilai Dalam Prosentase	31,25 %	75%

Keterangan:

Skor 1: Anak tidak dapat mengikuti instruksi dalam bahasa Indonesia meskipun sudah diberikan beberapa kali.

Skor 2 : Anak dapat mengikuti instruksi dengan bantuan atau penjelasan tambahan dalam bahasa Inggris.

Skor 3: Anak dapat mengikuti instruksi dalam bahasa Indonesia dengan sedikit bantuan atau pengulangan dari guru.

Skor 4: Anak dapat mengikuti instruksi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan tidak memerlukan bantuan.

Data dari Tabel 1 menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berbahasa Damar setelah penerapan *Universal Design for Learning (UDL)*. Sebelumnya, Damar memperoleh jumlah skor 4 (31,25%), menandakan kesulitan dalam berbagai aspek bahasa. Setelah UDL diterapkan, menunjukkan kemampuan Damar dalam menyanyikan Lagu Indonesia Raya, mengenali nama teman, menggunakan kalimat sederhana, dan mengikuti instruksi dengan lebih mandiri. Jumlah skor meningkat menjadi 12 (75%), Peningkatan ini menunjukkan efektivitas

UDL dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Damar dan mengurangi ketergantungan pada bantuan tambahan.

2. Berbagi Praktik Baik

Sebelum penyampaian materi, peserta melakukan *brainstorming* mengenai inklusi dalam selemba *sticky-note*. Melalui *brainstorming* akan terlihat sejauh mana peserta mendefinisikan inklusi sesuai pemahaman awal. *Brainstorming* kembali dilakukan sebagai setelah kegiatan berbagi praktik baik selesai sebagai bentuk refleksi. Hasil dari *brainstorming* sebelum dan sesudah kegiatan adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Pemahaman Tentang Inklusi Sebelum dan Sesudah Kegiatan

Pertanyaan “Apa arti inklusi menurut anda?”	Jawaban	
	Melayani berkebutuhan khusus	Pendidikan untuk semua
Sebelum	16 orang	4 orang
Sesudah	-	20 orang

Sumber: Rekapitulasi data dari hasil *brainstorming* seluruh peserta

Dari data tersebut menunjukkan bahwa setelah kegiatan berbagi praktik baik peserta memiliki pemahaman lebih luas tentang inklusi.

3. Pelatihan dan Pendampingan Guru

Sebelum penyampaian materi, terlebih dahulu dilakukan *brainstorming* tentang inklusi ke dalam selemba *sticky-note*. Peserta mendefinisikan inklusi sesuai pemahaman awal masing-masing. Sebagai bentuk refleksi, *brainstorming* kembali dilakukan setelah kegiatan berbagi praktik baik. Hasil dari *brainstorming* sebelum dan setelah kegiatan adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Pemahaman Tentang Inklusi Sebelum dan Sesudah Kegiatan

Pertanyaan “Apa arti inklusi menurut anda?”	Jawaban	
	Melayani berkebutuhan khusus	Pendidikan untuk semua
Sebelum	23 orang	2 orang
Sesudah	-	25 orang

Sumber: Rekapitulasi data dari hasil *brainstorming* seluruh peserta

Data tersebut menunjukkan bahwa setelah kegiatan berbagi praktik baik peserta memiliki pemahaman lebih luas tentang inklusi.

4. Observasi dan Tukar Pengalaman

Observasi dan tukar pengalaman berlangsung selama 2 hari di TK ABA Trimulyo dan TK AL I'dad An-Nuur. Peserta mengamati secara langsung peserta didik bermain dengan strategi *Universal Design for Learning (UDL)* kemudian mempraktikkan permainan tersebut ke satuan pendidikan masing-masing. Hasil refleksi berupa umpan balik dan testimoni dari peserta adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Testimoni Peserta Observasi dan Tukar Pengalaman

Nama Peserta	Testimoni
Dra. Tanti Safitri (TK ABA Trimulyo)	“Anak-anak suka. Mereka berusaha untuk bisa memegang bola sampai lupa kalau harus duduk saja dan cenderung ingin menguasai bola”
Ruliyatun, S.Pd.I. (TK Al I'dad An-Nuur)	“Seneng, yang belum kedapetan yo lari pindah tempat”
Untari Sahban, S.Pd.AUD (TK Bakti Mulya)	“Sudah kami praktikkan dan luar biasa anak-anak penuh semangat dan ceria. Terima kasih untuk ilmunya dan sukses selalu Nda”

Sumber: Testimoni di Whatsapp dan Youtube

Berdasarkan testimoni tersebut, permainan dengan strategi *Universal Design for Learning (UDL)* mampu memberi semangat, keceriaan, dan melibatkan semua anak untuk berpartisipasi aktif.

C. Refleksi dari hasil Implementasi Aksi praktik baik dan pengimbasan *Universal Design for Learning (UDL)*

Refleksi dari hasil pelaksanaan berbagai aksi menunjukkan dampak positif dari penerapan *Universal Design for Learning (UDL)*.

- Desain Pembelajaran Inklusi:** Di TK Bhayangkari, penerapan *Universal Design for Learning (UDL)*. meningkatkan kemampuan berbahasa Damar dari skor 4 (31,25%) menjadi 12 (75%), menunjukkan kemajuan signifikan dalam kemampuan berbahasa dan partisipasi.
- Berbagi Praktik Baik:** Pemahaman tentang inklusi berkembang dari definisi "melayani berkebutuhan khusus" menjadi "pendidikan untuk semua," menunjukkan perubahan perspektif yang lebih inklusif.
- Pelatihan dan Pendampingan Guru:** Peningkatan pemahaman tentang inklusi setelah kegiatan menunjukkan bahwa guru lebih memahami inklusi sebagai pendidikan untuk semua.

- 4. Observasi dan Tukar Pengalaman:** Strategi *Universal Design for Learning (UDL)*. di TK ABA Trimulyo dan TK AL I'dad An-Nuur membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan melibatkan semua anak, seperti terlihat dari testimoni positif peserta.

Secara keseluruhan, penerapan *Universal Design for Learning (UDL)* dan berbagai kegiatan pendukung berhasil meningkatkan pemahaman tentang inklusi dan efektivitas pembelajaran di berbagai satuan pendidikan.

D. Dampak

Berikut ini merupakan dampak dari penerapan strategi *Universal Design for Learning (UDL)* yaitu:

1. Meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Mereka dapat berpartisipasi aktif tanpa diskriminasi.
2. Bagi peserta didik yang mengalami hambatan belajar mampu meningkatkan capaian pembelajaran dan partisipasi.
3. Meningkatkan pemahaman dan kepercayaan diri guru untuk merancang pembelajaran yang inklusi.

KESIMPULAN DAN TINDAK LANJUT

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari praktik baik dan pengimbasan penerapan strategi *Universal Design for Learning (UDL)* adalah:

1. *Universal Design for Learning (UDL)* merupakan strategi dalam pembelajaran yang mampu melibatkan semua peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Hambatan belajar yang dialami peserta didik terbukti dapat diatasi menggunakan strategi tersebut.
2. Peserta pengimbasan memiliki pemahaman yang lebih luas tentang inklusi. Inklusi tidak lagi dipandang sebagai pelayanan terhadap anak berkebutuhan khusus namun lebih menekankan pada keterlibatan semua peserta didik dalam pembelajaran.
3. Peserta pengimbasan mampu mempraktikkan kembali strategi *Universal Design for Learning (UDL)* dalam permainan ke satuan pendidikan

masing-masing. Terbukti dengan menerapkan strategi tersebut peserta didik dapat terlibat aktif, penuh semangat dan keceriaan.

B. Rencana Tindak Lanjut

Rencana tindak lanjut yang akan dilakukan adalah:

1. Melanjutkan pengimbasan praktik baik strategi *Universal Design for Learning (UDL)* ke lebih banyak satuan pendidikan, yang kemudian membuat inovasi sesuai kebutuhan .
2. Berkomitmen pada pembelajaran inklusi dengan penerapan strategi *Universal Design for Learning (UDL)* untuk memastikan aksesibilitas pembelajaran bagi semua peserta didik melalui metode yang fleksibel.
3. Memperkuat peran komunitas guru melalui komunitas belajar, memfasilitasi kolaborasi dan pengembangan kualitas pembelajaran di berbagai satuan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ferizaldi, F., & Fazlina, F. (2020). Implementasi Program Pendidikan Inklusif di Kabupaten Bireuen. *HUMANIS: Jurnal Ilmu Administrasi Negara*, 6(2), 150–160. <https://doi.org/10.52137/humanis.v6i1.24>
- Frolli, A., Cerciello, F., Esposito, C., & Sica, L. S. (2022). Universal Design for Learning: a new educational approach. *CEUR Workshop Proceedings*, 3371, 0–2.
- Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. (2023). Kurikulum Merdeka: Hakikat kurikulum dalam pendidikan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 85–88.
- Wusqo, I. U., Jatiningsih, N. A. L. B., & Supinah. (2022). The Effect of Science Digital Scrapbook Based on the Universal Design for Learning (UDL) on Students'. *Proceedings of the 5th International Conference on Current Issues in Education (ICCIE 2021)*, 640(Iccie 2021), 394–398. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220129.072>