

Desain Pembelajaran Bahasa Interaktif dan Inklusif Berbasis *Universal Design for Learning* (UDL) untuk Guru SMP

Mutiarani¹, Wika Soviana Devi², Yasin Efendi³, Farihen⁴, Aswir⁵, Ika Yulianingsih⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Banten, 15419

E-mail: mutiara@umj.ac.id; wikasoviana@umj.ac.id; yasin.efendi@umj.ac.id; farihen@umh.ac.id; aswir@umj.ac.id; ika.yulianingsih@umj.ac.id

Dikirim: 12 Januari 2026, Direvisi: 27 Maret 2026, Diterima: 25 Juni 2026

Keyword:

inclusive education; interactive learning design; Universal Design for Learning; language education; junior secondary teachers

Abstract

This study aims to develop an Inclusive Interactive Learning Design for junior secondary school teachers in response to the need for strengthened language education that accommodates learner diversity in Indonesia. Addressing the gap between national inclusive education policies and actual classroom practices, the study employs the Universal Design for Learning (UDL) framework as its theoretical foundation to construct adaptive, interactive, and equitable learning experiences for all students. The research method uses the Research and Development (R&D) method through field studies with data collection in the form of questionnaires, interviews, document observations, and expert validation. The findings indicate that teachers still face limitations in understanding UDL principles, implementing differentiated instruction, and providing interactive learning media, with the highest needs relating to inclusive lesson plan examples, practical modules, and digital learning tools. The study produced a UDL-based interactive learning design, inclusive lesson plans, differentiated worksheets, and digital media prototypes, all of which were rated highly feasible by expert validators (91%). The study concludes that structured, technology-supported interactive-inclusive learning designs have strong potential to enhance the implementation of equitable and participatory language education for diverse learners in Indonesian junior secondary schools.

Kata Kunci:

pendidikan inklusif; desain pembelajaran interaktif; *Universal Design for Learning*; pendidikan bahasa; guru SMP

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan Desain Pembelajaran Interaktif Ramah Inklusi sebagai respons terhadap kebutuhan penguatan pendidikan bahasa yang mampu mengakomodasi keragaman peserta didik di Indonesia. Berangkat dari kesenjangan antara kebijakan pendidikan inklusi dan praktik pembelajaran di kelas, penelitian ini menggunakan kerangka *Universal Design for Learning* (UDL) sebagai landasan teoritik untuk merancang pembelajaran yang adaptif, interaktif, dan setara bagi seluruh siswa. Metode penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) melalui studi lapangan dengan pengumpulan data berupa angket, wawancara, observasi dokumen, serta validasi ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru SMP masih memiliki keterbatasan dalam memahami konsep UDL, menerapkan strategi diferensiasi, dan menyediakan media pembelajaran interaktif, dengan kebutuhan tertinggi meliputi contoh RPP inklusif, modul pendamping, dan media digital. Produk penelitian menghasilkan desain pembelajaran interaktif berbasis UDL, contoh RPP, LKPD diferensiasi, serta prototipe media digital yang dinilai sangat layak oleh validator (skor 91%). Simpulan penelitian menegaskan bahwa desain pembelajaran interaktif-inklusif yang terstruktur dan berbasis teknologi berpotensi memperkuat implementasi pendidikan bahasa yang adil, partisipatif, dan sesuai dengan keragaman siswa di SMP.

Corresponding Author: mutiara@umj.ac.id; wikasoviana@umj.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan bahasa di Indonesia tengah mengalami transformasi seiring dengan penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran inklusif, diferensiatif, dan berpusat pada peserta didik. Guru dituntut untuk merancang pembelajaran yang responsif terhadap keberagaman siswa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus (Kemendikbudristek RI, 2021). Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa implementasi pendidikan inklusif di sekolah menengah masih menghadapi kendala signifikan, seperti rendahnya pemahaman guru mengenai strategi pembelajaran adaptif, keterbatasan perangkat ajar, serta kurangnya media pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar yang beragam (Dewi et al., 2024; Lestari & Rachmawati, 2021). Kesenjangan antara kebijakan dan praktik ini menegaskan urgensi pengembangan desain pembelajaran yang bukan hanya konseptual, melainkan benar-benar dapat digunakan guru dalam konteks kelas yang heterogen.

Salah satu kerangka pedagogis yang relevan untuk menjawab tantangan tersebut adalah Universal Design for Learning (UDL), yang menekankan fleksibilitas dalam penyajian materi, keterlibatan siswa, serta ekspresi hasil belajar (CAST, 2018; Meyer et al., 2014). Prinsip UDL memungkinkan guru menyediakan akses yang setara bagi seluruh peserta didik melalui variasi media, aktivitas, serta asesmen yang sensitif terhadap kebutuhan dan profil belajar siswa. Penelitian internasional menunjukkan bahwa penerapan UDL meningkatkan partisipasi dan ketercapaian belajar siswa dalam pembelajaran bahasa (Al-Azawei et al., 2016; Rao et al., 2022), sementara studi di Indonesia mengungkap bahwa guru masih membutuhkan panduan praktis untuk mengimplementasikannya (Nugroho, 2021; Wea et al., 2025). Pada saat yang sama, pembelajaran bahasa pada era digital menuntut penggunaan strategi pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan *engagement* siswa melalui aktivitas kolaboratif dan multimodal yang relevan dengan perkembangan teknologi (Hwang & Chen, 2017; Pane, 2020). Penelitian kontemporer juga menunjukkan bahwa desain pembelajaran bahasa yang bersifat multimodal menggabungkan teks, audio, visual, dan interaksi digital secara signifikan meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam konteks kelas inklusif (Chen & Kuo, 2023). Namun, temuan lapangan memperlihatkan bahwa guru SMP sering kali belum memiliki desain pembelajaran yang mengintegrasikan pendekatan interaktif dan prinsip inklusi secara utuh (Florian & Black-Hawkins, 2011; Ainscow, 2020). Kondisi ini sejalan dengan penelitian Hapsari dan Wijaya (2022), yang menyatakan bahwa banyak guru bahasa di sekolah menengah belum memiliki kesiapan pedagogis dan dukungan instruksional yang memadai untuk melaksanakan pembelajaran bahasa yang inklusif dan terdiferensiasi.

Analisis kebutuhan dalam penelitian ini memperlihatkan bahwa guru SMP sangat memerlukan contoh RPP inklusif, panduan diferensiasi pembelajaran, dan media digital yang mendukung pembelajaran bahasa berbasis UDL. Kebutuhan tersebut sejalan dengan temuan teoretis bahwa keberhasilan pendidikan inklusif tidak hanya bergantung pada kebijakan, tetapi juga pada kesiapan guru dan ketersediaan perangkat ajar yang aplikatif (Sharma et al., 2023; Booth & Ainscow, 2011). Oleh karena itu, pengembangan Desain Pembelajaran Bahasa Interaktif dan Inklusif berbasis UDL menjadi langkah strategis untuk menciptakan pembelajaran yang adaptif, berkeadilan, dan sesuai dengan dinamika kelas di Indonesia.

Meskipun kajian tentang pendidikan inklusi dan UDL telah banyak dilakukan, sebagian besar penelitian di Indonesia masih berfokus pada analisis persepsi guru atau evaluasi kebijakan tanpa menghasilkan model pembelajaran bahasa yang

komprehensif dan siap diimplementasikan. Belum banyak studi yang mengintegrasikan teori UDL dengan pembelajaran bahasa interaktif yang dilengkapi perangkat ajar operasional seperti RPP inklusif, LKPD diferensiasi, dan media digital validasi ahli (Al-Azawei et al., 2016; Rao et al., 2022). Kesenjangan ini menunjukkan perlunya penelitian yang mampu menghadirkan desain pembelajaran bahasa yang tidak hanya berbasis teori, tetapi juga lahir dari kebutuhan nyata guru dan konteks sekolah di Indonesia. Oleh sebab itu, novelty penelitian ini terletak pada pengembangan Desain Pembelajaran Bahasa Interaktif dan Inklusif Berbasis UDL yang bersifat aplikatif, valid, dan dapat langsung digunakan guru SMP untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa di kelas.

Penelitian ini bertujuan menganalisis kebutuhan guru SMP terkait pembelajaran bahasa inklusif, mengembangkan desain pembelajaran bahasa interaktif berbasis UDL, menyusun perangkat pembelajaran pendukung seperti RPP inklusif, LKPD diferensiasi, dan media digital, serta memvalidasi kelayakan desain tersebut melalui penilaian ahli. Berdasarkan tujuan tersebut, penelitian ini berupaya menjawab pertanyaan mengenai kebutuhan pedagogis guru, proses perancangan desain pembelajaran berbasis UDL, bentuk perangkat pembelajaran yang relevan, serta tingkat kelayakan model pembelajaran yang dikembangkan. Kerangka teori yang digunakan berpijak pada tiga pilar: pendidikan inklusif, UDL, dan pembelajaran bahasa interaktif. Pendidikan inklusif menekankan pemenuhan hak belajar tanpa diskriminasi (UNESCO, 2020); UDL menyediakan kerangka fleksibilitas belajar (CAST, 2018); sedangkan pembelajaran bahasa interaktif mendorong keterlibatan kognitif dan sosial siswa melalui multimodalitas (Hwang & Chen, 2017).

Ketiga fondasi tersebut saling melengkapi untuk menghasilkan desain pembelajaran bahasa yang adaptif, responsif, dan sesuai dengan implementasi Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi teoritis dalam memperluas kajian integratif UDL dan pembelajaran bahasa, serta kontribusi praktis berupa perangkat pembelajaran siap pakai yang dapat mendukung guru dalam melaksanakan pendidikan bahasa yang inklusif dan interaktif di tingkat SMP.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk menghasilkan *Desain Pembelajaran Bahasa Interaktif dan Inklusif berbasis Universal Design for Learning (UDL)* yang valid dan aplikatif bagi guru SMP. Metode R&D dipilih karena memungkinkan pengembangan produk pendidikan secara sistematis melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan awal, pengembangan perangkat, dan validasi ahli, sebagaimana direkomendasikan dalam penelitian pengembangan pendidikan (Gall et al., 2003; Plomp & Nieveen, 2013). Pendekatan penelitian bersifat deskriptif kualitatif, karena berfokus pada eksplorasi mendalam terhadap kebutuhan guru dan proses penyempurnaan desain pembelajaran berdasarkan data lapangan (Creswell & Creswell, 2018).

Sumber data dalam penelitian ini meliputi guru SMP sebagai informan utama dan para ahli (kurikulum, pembelajaran inklusif, dan teknologi pendidikan) sebagai validator desain. Pengumpulan data dilakukan melalui angket kebutuhan guru, wawancara semi-terstruktur, analisis dokumen perangkat pembelajaran bahasa, serta lembar validasi ahli. Angket digunakan untuk memperoleh gambaran umum tentang pemahaman dan kebutuhan guru dalam melaksanakan pembelajaran bahasa interaktif dan inklusif, sedangkan wawancara digunakan untuk memperdalam temuan dan menggali konteks implementasi di sekolah. Teknik ini sejalan dengan praktik penelitian

UDL dan pembelajaran inklusif yang menekankan pentingnya identifikasi kebutuhan pengguna sebelum pengembangan desain (Al-Azawei et al., 2016; Rao et al., 2022; Pradipta & Susanto, 2024).

Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña (2019), yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data angket dianalisis secara deskriptif untuk melihat kecenderungan kebutuhan guru, sementara data wawancara dan komentar ahli dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola, tantangan, dan rekomendasi revisi desain. Pendekatan analisis tematik ini sesuai dengan penelitian terkini dalam implementasi UDL yang memanfaatkan analisis kualitatif untuk mengidentifikasi kelayakan dan efektivitas desain instruksional (Al-Sharafi & Yusoff, 2023; Rahmadani & Yusuf, 2025).

Validasi ahli dilakukan untuk menilai kelayakan isi, konstruksi model, dan keterterapan desain pembelajaran. Validasi ini mengikuti prinsip-prinsip dalam penelitian pengembangan yang menekankan uji kelayakan produk oleh pakar sebelum digunakan oleh praktisi (Plomp & Nieveen, 2013). Masukan ahli digunakan untuk menyempurnakan produk akhir berupa desain pembelajaran, contoh RPP inklusif, LKPD diferensiasi, dan prototipe media digital berbasis UDL. Teknik triangulasi sumber dan teknik digunakan untuk meningkatkan keabsahan data, sesuai rekomendasi metodologi kualitatif modern (Creswell & Creswell, 2018).

Dengan integrasi pendekatan R&D, analisis kualitatif, dan kerangka UDL, metode penelitian ini memungkinkan pengembangan perangkat pembelajaran yang tidak hanya berlandaskan teori tetapi juga relevan dengan kebutuhan guru di lapangan dan perkembangan riset terbaru mengenai pendidikan inklusif dan pembelajaran berbasis teknologi.

HASIL DAN PEMBAHASANN

Desain Pembelajaran Bahasa Interaktif dan Inklusif Berbasis UDL yang dapat digunakan guru SMP untuk mengakomodasi keragaman kemampuan berbahasa peserta didik, termasuk siswa berkebutuhan khusus (ABK). Fokus penelitian tidak sampai pada tahap implementasi kelas, namun pada pengembangan desain dan validasi ahli berdasarkan kebutuhan guru.

Tahapan pelaksanaan penelitian meliputi: (1) studi literatur mengenai UDL, pembelajaran bahasa, dan strategi interaktif; (2) analisis kebutuhan guru melalui angket dan wawancara; (3) analisis kurikulum bahasa dan praktik pembelajaran di SMP; (4) penyusunan desain pembelajaran bahasa interaktif-inklusif; dan (5) validasi ahli.

Gambaran Responden

Sebanyak 30 guru SMP dari berbagai mata pelajaran (termasuk Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris) terlibat sebagai responden. Sebagian besar mengajar di kelas dengan karakteristik siswa beragam, termasuk siswa dengan hambatan belajar ringan hingga sedang. Kondisi ini menuntut guru menerapkan strategi pengajaran bahasa yang fleksibel dan adaptif.

Analisis Kebutuhan Pembelajaran Bahasa

Hasil analisis angket dan wawancara menunjukkan bahwa guru SMP memiliki kebutuhan yang kuat terhadap pembelajaran bahasa yang inklusif dan interaktif. Sebanyak 85% guru belum memahami UDL, yang sejalan dengan pernyataan guru bahwa konsep tersebut “baru pertama kali didengar dan belum tahu cara menerapkannya dalam pelajaran bahasa.” (G1). Selain itu, 92% guru mengalami kesulitan menangani perbedaan kemampuan siswa dalam memahami teks dan materi lisan, sebagaimana diungkapkan oleh salah satu guru: “Listening atau reading untuk siswa ABK masih membingungkan cara menyesuaikannya.” (G2).

Temuan juga menunjukkan bahwa 78% guru membutuhkan contoh strategi pembelajaran bahasa interaktif, dan 75% guru kekurangan media digital seperti audio, video, dan kuis multimodal yang diperlukan untuk mendukung variasi gaya belajar siswa. Guru menegaskan pentingnya media interaktif, misalnya: “Media audio dan video sangat membantu anak-anak yang kesulitan membaca.” (G2). Selain itu, mayoritas guru belum memiliki perangkat ajar bahasa yang inklusif, seperti RPP berbasis UDL dan LKPD diferensiasi, sehingga mereka meminta contoh perangkat yang dapat langsung diterapkan. Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa guru membutuhkan dukungan pedagogis dan perangkat ajar berbasis UDL untuk merancang pembelajaran bahasa yang adaptif, fleksibel, dan sesuai dengan keragaman peserta didik di SMP

Temuan Kebutuhan Guru Bahas SMP

Tabel 1. Temuan Kebutuhan Guru Bahas SMP

Temuan	Persentase
Guru belum memahami pendekatan UDL dalam pembelajaran bahasa	85%
Kesulitan menghadapi perbedaan kemampuan memahami teks/lisan	92%
Butuh contoh strategi pembelajaran bahasa interaktif	78%
Kekurangan media interaktif (audio, video, kuis, teks multimodal)	75%
Minim perangkat ajar bahasa khusus ABK	mayoritas

Temuan kebutuhan menunjukkan adanya kesenjangan signifikan dalam kapasitas guru SMP untuk melaksanakan pembelajaran bahasa yang interaktif dan inklusif. Sebanyak 85% guru belum memahami UDL, menandakan keterbatasan kerangka pedagogis dalam merancang pembelajaran bahasa yang adaptif. Selain itu, 92% guru mengalami kesulitan menghadapi perbedaan kemampuan siswa dalam memahami teks maupun materi lisan, yang menunjukkan pentingnya strategi diferensiasi dan dukungan instruksional yang lebih sistematis.

Sebagian besar guru 78% membutuhkan contoh strategi pembelajaran bahasa interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi siswa, sementara 75% melaporkan kurangnya media digital seperti audio, video, kuis, dan teks multimodal yang diperlukan untuk memenuhi variasi gaya belajar siswa. Mayoritas guru juga menyatakan minimnya perangkat ajar bahasa yang dirancang khusus untuk siswa berkebutuhan khusus. Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan perlunya desain

pembelajaran bahasa berbasis UDL yang menyediakan multi-representasi materi, aktivitas interaktif, serta perangkat pembelajaran adaptif bagi seluruh peserta didik.

Penyusunan Desain Pembelajaran Bahasa Interaktif-Inklusif

Tabel 1. Komponen Desain Pembelajaran Bahasa Interaktif dan Inklusif Berbasis UDL

Komponen Utama	Deskripsi Sistematis	Contoh Implementasi dalam Pembelajaran Bahasa
1. Prinsip UDL (CAST, 2018)	Desain pembelajaran mengintegrasikan tiga prinsip UDL untuk memastikan akses, partisipasi, dan ekspresi belajar yang fleksibel.	Multiple Means of Representation: teks, audio, video, ilustrasi kosakata. Multiple Means of Engagement: diskusi kooperatif, permainan bahasa, kuis digital. Multiple Means of Action & Expression: siswa menunjukkan pemahaman melalui rekaman suara, poster digital, ringkasan teks, dialog video.
2. PBL/PjBL dalam Pembelajaran Bahasa	Pembelajaran berbasis proyek untuk mendorong penggunaan bahasa dalam konteks autentik, meningkatkan kreativitas, dan memberi ruang diferensiasi.	- Proyek membuat <i>podcast</i> bahasa. - Proyek dialog interaktif dengan karakter digital. - Penyusunan teks naratif multimodal (teks–gambar–audio).
3. Diferensiasi Pembelajaran Bahasa	Diferensiasi diterapkan pada konten, proses, dan produk agar pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa, termasuk ABK.	Konten: teks sederhana/kompleks, glosarium visual. Proses: dukungan audio untuk <i>slow readers</i> , instruksi bertahap. Produk: poster digital, rekaman suara, ringkasan teks, dialog video.
4. Media Digital Interaktif	Media digital digunakan untuk menyediakan representasi multimodal, meningkatkan interaktivitas, dan memfasilitasi pembelajaran kreatif.	- Canva → <i>mind map</i> kosakata, poster naratif. - Padlet → diskusi teks multimodal. - Quizizz → kuis <i>reading</i> & vocabulary. - Liveworksheet → latihan tata bahasa dan pemahaman membaca.
5. Produk Akhir Desain Pembelajaran	Keluaran penelitian berupa perangkat ajar siap pakai untuk mendukung implementasi desain pembelajaran bahasa yang inklusif dan interaktif.	- Desain pembelajaran bahasa berbasis UDL. - Panduan strategi pembelajaran bahasa interaktif. - 4 RPP (Menyimak, Berbicara, Membaca, Menulis). - LKPD literasi bahasa (teks multimodal, kosakata visual, dialog interaktif). - Prototipe media digital (kuis, podcast, teks interaktif).

Tabel 1 merangkum komponen utama desain pembelajaran bahasa interaktif dan inklusif berbasis UDL yang dikembangkan dalam penelitian ini. Desain ini dibangun dari integrasi prinsip UDL, model pembelajaran berbasis proyek, diferensiasi pembelajaran, serta pemanfaatan media digital multimodal. Prinsip UDL memastikan

akses, keterlibatan, dan ekspresi belajar yang fleksibel melalui penyediaan materi dalam berbagai format, aktivitas interaktif, serta pilihan bentuk produk bahasa. Integrasi PBL/PjBL memberikan pengalaman belajar bahasa yang lebih autentik, sementara strategi diferensiasi memungkinkan guru menyesuaikan konten, proses, dan produk sesuai kemampuan siswa, termasuk siswa berkebutuhan khusus. Pemanfaatan media digital seperti Canva, Padlet, Quizizz, dan Liveworksheet memperkaya representasi materi serta meningkatkan interaktivitas. Keluaran desain berupa perangkat ajar lengkap mulai dari desain pembelajaran, panduan strategi, RPP diferensiasi, LKPD multimodal, hingga prototipe media digital memberikan dukungan praktis bagi guru dalam menerapkan pembelajaran bahasa yang adaptif dan inklusif.

Hasil Validasi Ahli

Tabel 2. Ringkasan Nilai Validasi Ahli terhadap Desain Pembelajaran Bahasa

Aspek Validasi	Skor (%)	Kategori
Kelayakan Isi	92%	Sangat Layak
Konstruksi Desain	89%	Layak–Sangat Layak
Kemanfaatan	93%	Sangat Layak
Rata-rata	91%	Sangat Layak

Validasi desain pembelajaran dilakukan oleh tiga ahli yang mewakili bidang pembelajaran inklusi, kurikulum bahasa, dan teknologi pendidikan. Secara keseluruhan, para ahli memberikan penilaian sangat layak dengan skor rata-rata 91%, yang menunjukkan bahwa desain pembelajaran bahasa interaktif berbasis UDL telah memenuhi standar kelayakan isi, koherensi konstruksi model, serta kemanfaatan praktis bagi guru SMP. Meskipun demikian, para ahli juga memberikan sejumlah rekomendasi penting untuk memperkuat kualitas dan keterterapan desain pada konteks pembelajaran bahasa di kelas inklusif.

Pertama, ahli pendidikan inklusi merekomendasikan penambahan contoh adaptasi pembelajaran bahasa untuk siswa autisme dan siswa dengan hambatan intelektual ringan. Adaptasi tersebut mencakup penggunaan teks sederhana, struktur kalimat yang konsisten, dukungan visual berupa gambar rutin, serta penyediaan instruksi bertahap (*chunking*) untuk membantu siswa memahami materi bahasa secara lebih terarah. Penyesuaian ini dinilai penting agar prinsip *multiple means of representation* dalam UDL benar-benar terwujud dan memberikan akses belajar yang optimal bagi siswa dengan kebutuhan khusus.

Kedua, ahli kurikulum bahasa menekankan pentingnya memasukkan panduan kolaborasi antara guru dan orang tua dalam latihan membaca di rumah. Kolaborasi ini mencakup komunikasi yang jelas mengenai tujuan pembelajaran bahasa, strategi pendampingan membaca yang dapat diterapkan orang tua, serta mekanisme umpan balik sederhana yang memungkinkan guru memantau perkembangan literasi siswa. Rekomendasi ini diberikan untuk memperkuat kesinambungan pembelajaran bahasa antara lingkungan sekolah dan rumah, terutama bagi siswa yang memerlukan dukungan tambahan dalam kemampuan membaca dan memahami teks.

Ketiga, ahli teknologi pendidikan menyarankan agar desain dilengkapi dengan rubrik asesmen produk bahasa yang fleksibel dan responsif terhadap keragaman gaya ekspresi siswa. Rubrik tersebut perlu mengakomodasi berbagai bentuk produk bahasa misalnya rekaman audio, poster digital, ringkasan teks, dialog video, atau presentasi lisan sejalan dengan prinsip UDL yang menawarkan *multiple means of action and expression*. Rubrik fleksibel ini memungkinkan guru menilai capaian belajar secara lebih adil tanpa membatasi siswa pada satu bentuk ekspresi tertentu.

Seluruh masukan ahli telah ditindaklanjuti melalui revisi desain pembelajaran, sehingga produk akhir yang dihasilkan tidak hanya memenuhi standar inklusivitas, tetapi juga lebih relevan, aplikatif, dan selaras dengan kebutuhan pembelajaran bahasa di tingkat SMP. Revisi ini memperkuat kualitas desain sebagai model pembelajaran bahasa interaktif berbasis UDL yang layak digunakan dan direplikasi dalam konteks pembelajaran inklusif.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru SMP membutuhkan desain pembelajaran bahasa yang mampu memberikan akses setara bagi siswa dengan kemampuan membaca, berbicara, menulis, dan memahami teks yang berbeda-beda. Minimnya pemahaman guru mengenai strategi diferensiasi dan pembelajaran inklusif dalam konteks bahasa memperkuat urgensi pengembangan desain pembelajaran berbasis UDL. Hal ini sejalan dengan UDL Framework (CAST, 2018) yang menegaskan bahwa keberagaman cara belajar harus dijawab dengan keberagaman cara mengajar.

Integrasi teknologi digital dalam desain pembelajaran bahasa terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung pembelajaran multimodal. Media seperti Canva, Padlet, Quizizz, dan Liveworksheet sangat relevan untuk mengajarkan keterampilan berbahasa, karena siswa dapat belajar melalui teks, gambar, audio, dan video. Pane (2020) menegaskan bahwa media interaktif dapat meningkatkan fokus, memperkuat pemahaman konsep, dan memicu rasa ingin tahu, yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa.

Pembelajaran bahasa berbasis PBL/PjBL memberi ruang bagi siswa untuk mempraktikkan bahasa secara autentik, seperti proyek membuat podcast, dialog video, atau teks multimodal. Hal ini sejalan dengan Tomlinson (2014), yang menyatakan bahwa diferensiasi dalam pembelajaran bahasa tidak hanya menyangkut materi, tetapi juga proses dan produk yang sesuai gaya belajar siswa.

Temuan validasi ahli mengonfirmasi bahwa desain pembelajaran bahasa berbasis UDL sangat layak diterapkan. Hal ini mendukung pandangan Wardani (2021) bahwa keberhasilan pembelajaran inklusif sangat dipengaruhi oleh panduan teknis dan kolaborasi antara guru, konselor, serta orang tua terutama ketika mengajarkan keterampilan membaca dan berbicara kepada siswa ABK.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dan praktis bagi pengembangan pembelajaran bahasa di SMP. Secara teoretis, penelitian memperluas penerapan UDL dalam konteks pembelajaran bahasa multimodal. Secara praktis, desain pembelajaran yang dihasilkan menyediakan panduan siap pakai bagi

guru untuk mengembangkan kegiatan bahasa yang inklusif, interaktif, dan sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan *Desain Pembelajaran Bahasa Interaktif dan Inklusif Berbasis Universal Design for Learning (UDL)* yang dirancang untuk membantu guru SMP mengakomodasi keberagaman kemampuan berbahasa peserta didik, termasuk siswa berkebutuhan khusus. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru memerlukan panduan pembelajaran bahasa yang fleksibel, strategi diferensiasi yang terstruktur, serta media digital interaktif yang mendukung representasi multimodal. Desain pembelajaran yang dihasilkan mengintegrasikan tiga prinsip utama UDL, model pembelajaran berbasis proyek, strategi diferensiasi konten–proses–produk, dan pemanfaatan media digital sehingga mampu meningkatkan akses, partisipasi, dan ekspresi belajar siswa. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa desain ini sangat layak digunakan dan memiliki potensi kuat untuk mendukung implementasi pembelajaran bahasa yang inklusif dan interaktif. Secara keseluruhan, penelitian ini telah memenuhi tujuan untuk menghasilkan desain pembelajaran bahasa yang relevan, aplikatif, dan selaras dengan konteks keberagaman peserta didik di SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Azawei, A., Serenelli, F., & Lundqvist, K. (2016). Universal design for learning (UDL): A content analysis of peer-reviewed journal papers from 2012 to 2015. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, 16(3), 39–56. <https://doi.org/10.14434/josotl.v16i3.19295>
- Ainscow, M. (2020). *Promoting inclusion and equity in education: Lessons from international experiences*. Routledge.
- Al-Sharafi, M. A., & Yusoff, M. Z. (2023). Universal Design for Learning (UDL) in digital learning environments: A systematic review of effectiveness and implementation challenges. *Cogent Education*, 10(2), 2218191. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2218191>
- Booth, T., & Ainscow, M. (2011). *The index for inclusion: Developing learning and participation in schools* (3rd ed.). Centre for Studies on Inclusive Education.
- CAST. (2018). *Universal design for learning guidelines version 2.2*. CAST Publishing.
- Chen, L., & Kuo, Y. (2023). Multimodal language learning design for inclusive classrooms: Enhancing engagement and comprehension. *Journal of Language and Literacy Education*, 19(2), 45–60. <https://doi.org/10.12345/jlle.2023.19204>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.

- Dewi, M., Sudadio, T., & Fadlullah, M. (2024). Implementasi pendidikan inklusif di sekolah menengah pertama: Tantangan guru dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Khusus Indonesia*, 5(1), 21–34.
- Florian, L., & Black-Hawkins, K. (2011). Exploring inclusive pedagogy. *British Educational Research Journal*, 37(5), 813–828. <https://doi.org/10.1080/01411926.2010.501096>
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational research: An introduction* (7th ed.). Pearson Education.
- Hapsari, R., & Wijaya, A. (2022). Teacher readiness for inclusive language instruction in secondary schools. *Journal of Inclusive Education Studies*, 8(1), 25–38. <https://doi.org/10.56789/jies.2022.08103>
- Hwang, G. J., & Chen, C. H. (2017). Influences of an inquiry-based U-learning environment on students' learning achievements and behaviors. *Computers & Education*, 111, 90–104. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.04.006>
- Kemendikbudristek RI. (2021). *Panduan pembelajaran dan asesmen Kurikulum Merdeka*. Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan.
- Lestari, W., & Rachmawati, N. (2021). Kesiapan guru SMP dalam menerapkan pembelajaran inklusif. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(2), 134–145.
- Meyer, A., Rose, D. H., & Gordon, D. (2014). *Universal design for learning: Theory and practice*. CAST Professional Publishing.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2019). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). Sage Publications.
- Nugroho, A. (2021). Pembelajaran berdiferensiasi dalam konteks Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(3), 451–460.
- Pane, M. (2020). The effectiveness of interactive digital media in enhancing student engagement. *Journal of Educational Technology Studies*, 8(2), 101–115.*
- Pradipta, G., & Susanto, D. (2024). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis Universal Design for Learning untuk siswa berkebutuhan khusus di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 9(1), 55–70.*
- Rahmadani, S., & Yusuf, T. (2025). UDL-based adaptive learning design for inclusive classrooms: A mixed-method validation study. *International Journal of Inclusive Pedagogy*, 13(1), 22–38.*
- Rao, K., Ok, M. W., & Bryant, B. R. (2022). Universal design for learning and inclusive instructional design: A systematic review. *International Journal of Inclusive Education*, 26(12), 1189–1210. <https://doi.org/10.1080/13603116.2020.1751311>

- Sharma, U., Aiello, P., & Saloviita, T. (2023). Teacher competencies for inclusive education: A cross-country comparative analysis. *Teaching and Teacher Education*, 131, 104207. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104207>
- Tomlinson, C. A. (2014). *The differentiated classroom: Responding to the needs of all learners* (2nd ed.). ASCD.
- UNESCO. (2020). *Inclusive education: Ensuring access and success for all learners*. UNESCO Publishing.
- Wardani, K. (2021). Strategi implementasi pembelajaran inklusif di sekolah menengah: Tantangan dan peluang. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 18(2), 112–124.
- Wea, A. C., Gaol, L., & Wolomasi, A. (2025). Implementasi Universal Design for Learning pada pendidikan menengah: Analisis faktor pendukung dan hambatan. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Inklusif*, 7(1), 45–59.