

Implementation of the "Digi-Local PjBL" Model in the Development of a National English Curriculum Based on Local Wisdom**Implementasi Model "Digi-Local PjBL" Dalam Pengembangan Kurikulum Nasional Bahasa Inggris Berbasis Kearifan Lokal****Meicahyuni¹, Nuril Huda²**Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Dr. Soetomo Surabaya^{1,2}Email: meicahyuni8181@gmail.com¹

*Corresponding Author

Received : 12 Mei 2026, Revised : 12 Juni 2026, Accepted : 11 Juli 2026.

ABSTRACT

The implementation of the National Curriculum demands contextualization of learning that is relevant to student characteristics and regional potential. This study aims to describe the planning, implementation, and effectiveness of micro-curriculum development through the "Digi-Local PjBL" model based on Wordwall gamification media in improving English vocabulary mastery. This classroom action research (CAR) was conducted in Grade VII of SMP Negeri 2 Kuala Pembuang, Seruyan Regency. Data were collected through observation sheets, learning outcomes tests (pre-test and post-test), and student response questionnaires. The results showed that curriculum planning that integrates Seruyan's local wisdom into the Wordwall digital platform successfully transformed classroom dynamics into a more interactive environment. Quantitatively, there was a significant increase in classical completeness of students' vocabulary mastery from initially below 40% to above 85% at the end of the cycle. Furthermore, the students' affective domain demonstrated high enthusiasm because the learning materials had an emotional proximity to their daily lives. The implications of this study emphasize the importance of teachers' creativity in reconstructing the curriculum at the classroom level to be responsive to digital technology advancements without uprooting students' local cultural identity.

Keywords: National Curriculum, Digi-Local PjBL, Wordwall, Local Wisdom, English Vocabulary.

ABSTRAK

Implementasi Kurikulum Nasional menuntut adanya kontekstualisasi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan potensi daerah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, implementasi, dan efektivitas pengembangan kurikulum mikro melalui model "Digi-Local PjBL" berbasis media gamifikasi Wordwall dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas VII SMP Negeri 2 Kuala Pembuang, Kabupaten Seruyan. Data dikumpulkan melalui lembar observasi, tes hasil belajar (pre-test dan post-test), serta angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan kurikulum yang mengintegrasikan kearifan lokal Seruyan ke dalam platform digital Wordwall mampu mengubah dinamika kelas menjadi lebih interaktif. Secara kuantitatif, terjadi peningkatan signifikan pada ketuntasan klasikal penguasaan kosakata siswa dari yang awalnya di bawah 40% menjadi di atas 85% pada akhir siklus. Selain itu, aspek afektif siswa menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi karena materi yang dipelajari memiliki kedekatan emosional dengan kehidupan sehari-hari mereka. Implikasi dari penelitian ini menegaskan pentingnya kreativitas guru dalam merekonstruksi kurikulum di tingkat kelas agar responsif terhadap kemajuan teknologi digital tanpa mencabut akar budaya lokal siswa.

Kata Kunci: Kurikulum Nasional, Digi-Local PjBL, Wordwall, Kearifan Lokal, Kosakata Bahasa Inggris.

1. Pendahuluan

Kebijakan implementasi Kurikulum Nasional menuntut adanya transformasi radikal dalam manajemen pembelajaran di tingkat satuan pendidikan. Kurikulum ini dirancang tidak lagi bersifat kaku, melainkan memberikan fleksibilitas penuh bagi pendidik untuk melakukan

kontekstualisasi pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik dan potensi daerah (Kemendikbudristek, 2024). Di tingkat sekolah menengah pertama (SMP), Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang krusial sekaligus menantang. Tantangan utama yang dihadapi oleh guru di daerah, seperti di Kabupaten Seruyan, Kalimantan Tengah, adalah adanya kesenjangan (*gap*) antara materi ajar yang tersedia dalam buku teks utama dengan realitas sosiokultural siswa sehari-hari. Teks-teks transaksional maupun deskriptif yang disajikan sering kali menggunakan konteks urban atau budaya barat yang asing bagi siswa, sehingga pembelajaran terasa abstrak dan kurang bermakna. Penguasaan kosakata yang minim sering menjadi batu sandungan utama siswa daerah dalam memahami materi bahasa secara komprehensif (Alqahtani, 2015).

Secara teoretis, perencanaan kurikulum yang efektif harus memperhatikan prinsip relevansi, baik relevansi internal (keserasian antar komponen kurikulum) maupun relevansi eksternal (kesesuaian dengan tuntutan kehidupan dan lingkungan siswa) (Sukmadinata, 2017). Ketika materi Bahasa Inggris mengabaikan kearifan lokal, siswa tidak hanya kesulitan menguasai kompetensi linguistik, tetapi juga berpotensi mengalami alienasi terhadap budaya mereka sendiri (Tilaar, 2015). Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi pengembangan kurikulum mikro di tingkat kelas yang mampu menjembatani penguasaan kompetensi global (Bahasa Inggris) dengan pelestarian nilai-nilai lokal, sekaligus memanfaatkan perkembangan teknologi digital (Pratiwi & Handayani, 2022).

Inovasi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model "Digi-Local PjBL" (*Digital and Local Wisdom-Based Project-Based Learning*). Model ini mengintegrasikan sintaksis Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) dengan pemanfaatan media digital (seperti platform gamifikasi Wordwall untuk penguatan kosakata dan Canva untuk visualisasi proyek) serta konten berbasis kearifan lokal Seruyan (seperti budaya pesisir, kuliner tradisional, maupun ekosistem lokal). Konsep digitalisasi proyek ini dinilai sangat efektif untuk menumbuhkan keterampilan abad ke-21 dalam ruang lingkup kelas bahasa (Santi & Wardani, 2024). Pembelajaran berbasis proyek dipilih karena selaras dengan ruh Kurikulum Nasional yang menekankan pada pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered learning*) dan pengembangan kompetensi holistik (Kurniawan, 2021).

Beberapa penelitian terdahulu telah mengeksplorasi penggunaan PjBL dalam pembelajaran bahasa, namun sebagian besar masih berfokus pada aspek peningkatan keterampilan berbahasa secara umum tanpa mengaitkannya secara mendalam dengan rekonstruksi kurikulum berbasis kearifan lokal di daerah non-urban. Penelitian ini bermaksud mengisi kekosongan tersebut (*research gap*) dengan mengkaji bagaimana model "Digi-Local PjBL" direncanakan, diimplementasikan, dan dievaluasi dalam kerangka Kurikulum Nasional di SMP Negeri 2 Kuala Pembuang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan praktis bagi para pengembang kurikulum dan guru bahasa dalam merancang pembelajaran yang adaptif, berbasis teknologi, namun tetap berpijak pada akar budaya lokal (Budasi & Wayan, 2021).

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang dilaksanakan secara kolaboratif (Rizki & Fauziah, 2023). Pendekatan PTK dipilih guna mengamati perubahan nyata pasca-intervensi kurikulum mikro dilakukan di dalam kelas bahasa (Hamied, 2017). Desain penelitian mengacu pada model siklus berulang dari Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahapan utama di setiap siklusnya: (1) Perencanaan (*Planning*), (2) Pelaksanaan (*Acting*), (3) Pengamatan (*Observing*), dan (4) Refleksi (*Reflecting*). Penelitian ini dirancang dalam 2 siklus, di mana setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan untuk melihat konsistensi perbaikan kualitas kurikulum mikro di kelas.

2.1 Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Kuala Pembuang, Kabupaten Seruyan, Provinsi Kalimantan Tengah. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VII pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 32 siswa. Pemilihan kelas ini didasarkan pada identifikasi awal guru mengenai rendahnya retensi kosakata Bahasa Inggris siswa dan keterbatasan pemanfaatan gawai sekolah untuk aktivitas instruksional yang kontekstual.

2.2 Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui teknik triangulasi guna menjaga validitas temuan ilmiah, yang meliputi:

- A. **Lembar Observasi:** Digunakan oleh rekan sejawat selaku observer untuk menilai keterlaksanaan langkah-langkah model "Digi-Local PjBL" oleh guru dan intensitas keterlibatan aktif siswa.
- B. **Tes Hasil Belajar:** Terdiri atas *pre-test* (kondisi awal), *post-test I*, dan *post-test II* untuk mengukur signifikansi peningkatan penguasaan kosakata (*vocabulary mastery*) bertema lokal.
- C. **Angket Persepsi:** Diberikan pada akhir siklus II untuk menjangkau data respon siswa mengenai aspek kemanfaatan, kemudahan, dan motivasi belajar menggunakan Wordwall.

2.3 Teknik Analisis Data

Data aktivitas guru dan siswa dianalisis menggunakan persentase lembar observasi. Sementara data hasil tes kognitif siswa dianalisis secara statistik deskriptif menggunakan rumus ketuntasan belajar individu dan klasikal. Indikator keberhasilan tindakan ditetapkan apabila minimal 85% dari total jumlah siswa mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditentukan di sekolah, yaitu nilai $\geq 70\%$.

3. Hasil Dan Pembahasan

3.1 Perencanaan Kurikulum Mikro Berbasis "Digi-Local PjBL" pada Kelas VII

Perencanaan kurikulum dalam penelitian ini diawali dengan melakukan analisis Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Inggris Fase D pada Kurikulum Nasional, khususnya pada elemen membaca dan memirsa (*Reading and Viewing*). Guru mengidentifikasi bahwa tuntutan kurikulum mengharuskan siswa kelas VII untuk menguasai kosakata deskriptif (*descriptive vocabulary*) yang kontekstual. Dalam tahap rekonstruksi kurikulum di tingkat satuan pendidikan, peneliti merancang ulang materi ajar dengan mengintegrasikan unsur kearifan lokal Kabupaten Seruyan, seperti flora-fauna khas, kuliner pesisir (misalnya kerupuk basah), dan destinasi lokal (seperti Danau Sembuluh atau Pantai Sungai Bakau).

Langkah selanjutnya dalam perencanaan adalah mendesain instrumen pembelajaran digital menggunakan platform Wordwall. Peneliti menyusun kuis interaktif dengan tipe *Anagram*, *Match-up*, dan *Quiz* yang seluruh kosakatanya telah disesuaikan dengan muatan lokal tersebut. Perencanaan yang matang ini selaras dengan prinsip pengembangan kurikulum menurut Sukmadinata (2017), di mana penataan pengalaman belajar harus jeli melihat kesiapan psikologis peserta didik dan relevansi lingkungan tempat mereka tinggal.

3.2 Implementasi Model "Digi-Local PjBL" Berbantuan Wordwall

Implementasi model dilaksanakan dalam beberapa pertemuan di Kelas VII SMP Negeri 2 Kuala Pembuang. Sintaksis *Project-Based Learning* (PjBL) dimodifikasi sedemikian rupa agar bermuara pada aktivitas digital yang menantang namun menyenangkan.

- A. **Tahap Orientasi:** Siswa diperkenalkan dengan topik kearifan lokal Seruyan menggunakan pemantik berupa gambar-gambar kontekstual di wilayah Kuala Pembuang.

- B. **Tahap Pengorganisasian:** Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk mendiskusikan kosakata Bahasa Inggris yang tepat untuk mendeskripsikan potensi daerah mereka.
- C. **Tahap Eksekusi Proyek (Bermain Kuis Wordwall):** Sebagai puncak proyek mini (*mini-project*), siswa secara kolaboratif maupun individu mengakses gawai mereka untuk menyelesaikan kuis kosakata yang telah didesain guru di Wordwall.

Suasana kelas menunjukkan perubahan dinamika yang drastis. Integrasi gamifikasi Wordwall ke dalam kurikulum kelas terbukti memicu kompetisi yang sehat melalui fitur *leaderboard* (papan peringkat). Pemanfaatan platform ini membantu guru mengakomodasi iklim kelas interaktif dan meningkatkan fokus retensi materi secara berkala (Widiastuti & Winaya, 2023). Siswa yang awalnya pasif menjadi sangat aktif mencoba kembali kuis tersebut demi memperbaiki skor dan kecepatan waktu mereka dalam mencocokkan kosakata Bahasa Inggris dengan makna kearifan lokal terkait.

3.3 Efektivitas dan Dampak Terhadap Hasil Belajar Siswa

Data penelitian menunjukkan adanya lompatan signifikan pada penguasaan kosakata siswa setelah kurikulum berbasis "Digi-Local PjBL" ini diterapkan. Sebelum tindakan dilaksanakan, performa akademik siswa kelas VII tergolong di bawah rata-rata target lembaga. Hasil rekapitulasi nilai sebelum dan sesudah tindakan berdasarkan batas minimal KKTP sekolah dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Siswa Kelas VII

Indikator Evaluasi	Kondisi Awal (Pre-test)	Siklus I (Post-I)	Siklus II (Post-II)
Nilai Rata-rata Kelas	58,4	68,5	81,2
Jumlah Siswa Tuntas (>= 70)	11 Siswa	19 Siswa	28 Siswa
Persentase Ketuntasan Klasikal	34,3%	59,3%	87,5%

(Catatan Editor Jurnal: Format tabel di atas dapat langsung disesuaikan dengan jenis tabel bawaan MS Word tanpa garis vertikal).

Berdasarkan Tabel 1, sebelum tindakan (kondisi awal), ketuntasan klasikal siswa kelas VII dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris sangat rendah, yaitu hanya 34,3% (jauh di bawah batas acuan KKTP sekolah yaitu 70). Hal ini disebabkan oleh rasa bosan siswa terhadap daftar kosakata asing di buku teks yang tidak memiliki kedekatan emosional dengan kehidupan mereka di Kuala Pembuang. Melalui pembelajaran konvensional, ingatan siswa terhadap materi kosakata baru cenderung berumur pendek.

Namun, pasca-implementasi pembelajaran berbasis kuis Wordwall bermuatan lokal ini, hasil evaluasi pada Siklus II menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal mengalami peningkatan pesat mencapai 87,5%. Temuan ini juga selaras dengan penelitian Maghfiroh (2021) yang membuktikan efek positif Wordwall terhadap penguatan penguasaan kosakata siswa tingkat pemula. Angka keberhasilan tersebut membuktikan bahwa tindakan yang diberikan telah melampaui indikator target ketuntasan klasikal riset sebesar 85%.

Peningkatan kuantitatif ini didukung kuat oleh perubahan aspek afektif siswa di kelas. Berdasarkan lembar observasi dan wawancara singkat, anak-anak menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi. Mereka merasa bangga karena budaya dan lingkungan sekitar mereka diadopsi ke dalam permainan digital berbahasa Inggris. Pemanfaatan teknologi berbasis permainan terbukti melipatgandakan partisipasi bermakna peserta didik di dalam kelas (Marta & Syafei, 2022).

Dari perspektif pengembangan kurikulum, hasil ini membuktikan bahwa kegagalan pencapaian target kurikulum sering kali bukan terletak pada beratnya materi, melainkan pada ketidaktepatan guru dalam memilih media dan mengaitkan materi dengan realitas sosiokultural

siswa. Gamifikasi melalui Wordwall berhasil mengubah beban kurikulum yang abstrak menjadi pengalaman belajar yang konkret, adiktif dalam arti positif, dan bermakna (*meaningful learning*) bagi generasi z (Zainuddin & Al-Madi, 2022).

4. Kesimpulan

Pengembangan Kurikulum Nasional di tingkat kelas (mikro) menuntut keberanian guru untuk melakukan inovasi yang kontekstual. Implementasi model "Digi-Local PjBL" dengan memanfaatkan media gamifikasi Wordwall bertema kearifan lokal di SMP Negeri 2 Kuala Pembuang terbukti memberikan dampak ganda. Secara akademis, model ini meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas VII secara signifikan, yang dibuktikan dengan lonjakan nilai pasca-tindakan dengan ketuntasan akhir sebesar 87,5% di atas nilai standar KKTP 70. Secara psikologis dan sosiokultural, integrasi ini melejitkan antusiasme belajar siswa serta menumbuhkan rasa bangga terhadap potensi daerah Kabupaten Seruyan.

Implikasi penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan implementasi Kurikulum Nasional sangat bergantung pada kompetensi guru dalam merencanakan kurikulum yang responsif terhadap kemajuan teknologi (digital) sekaligus tetap mengakar pada identitas budaya setempat (lokal).

Daftar Pustaka

- Alqahtani, M. (2015). The importance of vocabulary in language learning and how to be taught. *International Journal of Teaching and Education*, 3(3), 21-34. <https://doi.org/10.20472/TE.2015.3.3.002>
- Budasi, I. G., & Wayan, I. (2021). Developing English learning materials based on local wisdom for seventh-grade students in North Bali. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 5(2), 231-240. <https://doi.org/10.23887/jere.v5i2.31952>
- Fitriani, N., & Rahmawati, E. (2023). Integrasi Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 15(1), 45-58.
- Hamied, F. A. (2017). *Research methods in language education*. UPI Press.
- Kemendikbudristek. (2024). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Nasional*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Kurniawan, D. (2021). Desain pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) di era digital. *Jurnal Technology Pendidikan*, 9(2), 115-128.
- Maghfiroh, K. (2021). Penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas VII. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 28(2), 89-98.
- Marta, R., & Syafei, A. F. R. (2022). Utilizing Wordwall platform as a gamification tool in teaching English vocabulary for junior high school students. *Journal of English Language Teaching*, 11(3), 345-356. <https://doi.org/10.24036/jelt.v11i3.117420>
- Pratiwi, E., & Handayani, S. (2022). Pengembangan kurikulum mikro: Rekonstruksi materi ajar Bahasa Inggris berbasis budaya lokal Kalimantan. *Jurnal Edulingua*, 9(1), 12-25.
- Rizki, A., & Fauziah, N. (2023). *Classroom Action Research: Teori dan aplikasi dalam pembelajaran bahasa di sekolah dasar dan menengah*. Pustaka Academic.
- Santi, J., & Wardani, K. (2024). Digitalized project-based learning (Digi-PjBL) to foster 21st-century skills in EFL classrooms. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 13(3), 512-524.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Pengembangan kurikulum: Teori dan praktek*. Remaja Rosdakarya.
- Tilaar, H. A. R. (2015). *Pedagogik kritis: Perkembangan, substansi, dan perkembangannya di Indonesia*. Rineka Cipta.
- Widiastuti, Ida Ayu M., & Winaya, I. M. (2023). Gamification in EFL classroom: Teachers' practices and students' voices through Wordwall. *Journal of Language Teaching and Learning*, 11(1), 77-88.

Zainuddin, Z., & Al-Madi, J. (2022). Gamification in language learning: A systematic review on student engagement and vocabulary acquisition. *Educational Technology Research and Development*, 70(4), 1425–1448. <https://doi.org/10.1007/s11423-022-10115-x>