



Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Melalui Kegiatan Perancangan Film Dokumenter Permainan Rakyat Melayu Riau

Desta Anggraini¹, Nanda Anisa², Febby Erika³

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Bengkalis

destaanggraini1541@email.com

Info Artikel :

Diterima :

6 April 2023

Disetujui :

11 April 2023

Dipublikasikan :

25 April 2023

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Membangun Karakter Peserta Didik Melalui Kegiatan Perancangan Film Dokumenter Permainan Rakyat Melayu Riau di SMAN 2 Bengkalis. Penelitian ini tergolong ke dalam jenis penelitian kualitatif dengan memakai pendekatan analisis deskriptif. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data model Milles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyuguhan data serta penarikan konklusi. Hasil penelitian memperlihatkan Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Membangun Karakter Peserta Didik Melalui Kegiatan Perancangan Film Dokumenter Permainan Rakyat Melayu Riau di SMAN 2 Bengkalis berhasil dilaksanakan sesuai prosedur. Seluruh tahapan dalam perancangan film dokumenter mampu membangun ke enam dimensi karakter murid yang termaktub dalam program P5. Hal ini terbukti dari tingginya rasa antusias guru dan siswa selama proses perancangan film. Kedua belah pihak berupaya memelihara keharmonisan di antara mereka sehingga nilai-nilai karakter yang diperjuangkan lebih mudah tertanam.

Kata Kunci: **Projek penguatan profil pelajar pancasila, Karakter peserta didik, Perancangan film dokumenter permainan rakyat melayu Riau**

ABSTRACT

The purpose of this study was to find out the implementation of the Project for Strengthening Pancasila Student Profiles in Building Student Character through Design Activities and Documentary Films for Riau Malay Folk Games at SMAN 2 Bengkalis. This research belongs to the type of qualitative research using a descriptive analysis approach. Data collection techniques include interviews, observation, and documentation. This study uses the data analysis techniques of the Milles and Huberman models, which include data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the research show that the implementation of the Project for Strengthening Pancasila Student Profiles in Building Student Character Through Design Activities and Documentary Films for Riau Malay Folk Games at SMAN 2 Bengkalis was successfully carried out according to procedure. All stages in the design of the documentary film are able to develop the six dimensions of student character contained in the P5 programme. This is evident from the high enthusiasm of teachers and students during the film design process. Both parties try to maintain harmony between them so that the character values that are fought for are more easily embedded.

Keywords: *Projects to strengthen the profile of Pancasila students, character of students, design of a documentary film on Riau Malay folk games*



©2022 Penulis. Diterbitkan oleh Arka Institute. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi Creative Commons Attribution NonCommercial 4.0 International License.
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan jantung pendidikan yang perlu dievaluasi secara berkala dan inovatif selaras dengan perubahan zaman dan IPTEK. Kurikulum disesuaikan pula dengan keperluan dari peserta didik dan masyarakat. Pesatnya arus perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi menghendaki dunia pendidikan agar terus maju ke depan dan tidak sekadar terpaku pada zona yang semula dianggap nyaman. Terlebih pengembangan atau perubahan kurikulum ini merupakan sebuah

upaya untuk menaikkan standar pendidikan agar mutu pendidikan juga turut meningkat (Restu Rahayu, dkk, 2022).

Tercatat dalam sejarah bahwa Indonesia telah melewati berbagai pergantian kurikulum, mulai dari Kurikulum Rentjana 1947, Kurikulum Rentjana Peladjaran Terurai 1952, Kurikulum Rentjana Pendidikan 1964, Kurikulum 1968, Kurikulum 1975, Kurikulum 1984, Kurikulum 1994 beserta suplemen Kurikulum 1999, Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) 2004, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 dan Kurikulum 2013 (Muhammedi, 2016). Sementara Kurikulum Merdeka Belajar resmi diluncurkan oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, Nadiem Anwar Makarim, tepat pada tanggal 11 Februari 2022 secara daring.

Merdeka Belajar merupakan kebijakan terkini dari Kementerian Pendidikan dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia (Kemendikbud RI). Nadiem berpesan kepada tenaga pengajar agar mereka berkenan untuk memahami dan menyadari terlebih dahulu arti penting kemerdekaan sebelum menanamkannya kepada para pelajar di sekolah. Dengan demikian, guru tidak lagi kebingungan pada saat mengajar sebab telah memahami betul makna dari merdeka belajar yang terus-menerus diperbincangkan ini. Salah satu program yang terintegrasi pada Kurikulum Merdeka Belajar ialah Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang berkonsentrasi pada pengembangan kemampuan dan karakter murid melalui kegiatan pembelajaran kooperatif (Kemendikbud, 2022).

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) menjadi wahana baru dalam upaya melahirkan Profil Pelajar Pancasila yang sudi membukakan peluang kepada murid untuk menjadikan lingkungannya sendiri sebagai sumber belajar. Melalui kegiatan ini, peserta didik berkesempatan untuk mendapatkan ragam informasi dari tema-tema yang diangkat, misalnya tema mengenai perubahan pada iklim bumi, *mental health*, menolak radikalisme, kewirausahaan, teknologi, kebudayaan hingga isu-isu yang menyentuh kehidupan demokrasi. Harapannya ialah para pelajar mampu mengaplikasikan tema-tema yang bersangkutan dalam tindakan nyata sehingga kegiatan proyek ini dapat berlangsung dengan baik.

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) bertujuan untuk memastikan bahwa program ini berlangsung lancar selaras dengan tema yang sejak awal telah ditentukan. Proyek ini tentunya tidak semata-mata menginginkan hasil akhir dari kegiatan belajar mengajar, namun bertitik tolak pada proses atau tahapan yang dilewati sehingga hasilnya nanti akan sesuai dengan isu ataupun tema yang diangkat. Selain itu, terdapat pula enam butir dimensi pada program P5 yang mesti diraih. Ke enam dimensi ini berhubungan dengan pembangunan karakter yang dicita-citakan, yakni Dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia, Dimensi Mandiri, Dimensi Bergotong-Royong, Dimensi Berkebhinekaan Global, Dimensi Bernalar Kritis serta Dimensi Kreatif (Ahmad Matinul Haq, 2023).

Peneliti telah melakukan observasi bersama beberapa guru yang mengampu mata pelajaran P5 di SMAN 2 Bengkalis. Dari perbincangan yang berlangsung, pendidik menerangkan bahwa persoalan karakter adalah sesuatu yang krusial, sebab tujuan pendidikan tidak sekadar bertumpu pada kecerdasan saja. Pandemi Covid-19, khususnya, telah menjungkirbalikkan sektor pendidikan. Siswa mengalami krisis eksistensi, karakter dan kemampuan bernalar tajam (kritis) lantaran kegiatan pembelajaran tidak lagi dilaksanakan melalui sistem tatap muka. Bahkan, tidak hanya sampai di situ. Kondisi ini membuka celah baru bagi kebudayaan asing yang ingin menerobos sekat-sekat pada diri siswa. Akibatnya, terjadi pengikisan kebudayaan daerah sebab pandangan dan gaya hidup peserta didik sudah berorientasi pada budaya-budaya yang datang dari luar. Sebagai penawar, kehadiran program P5 menjadi harapan besar untuk mengatasi problematika tersebut.

Adapun kurikulum Merdeka Belajar belum diberlakukan secara masif pada berbagai lembaga pendidikan formal, khususnya sekolah yang ada di Kabupaten Bengkalis. Alhasil program P5 baru diluncurkan pada segelintir sekolah di kota ini, salah satunya adalah SMAN 2 Bengkalis. Sekolah ini telah mengusung beragam tema dalam program P5, satu di antaranya adalah tema kearifan lokal melalui Pembuatan Film Dokumenter Permainan Rakyat Melayu Riau. Dalam keseharian masyarakat Melayu Riau, permainan rakyat menjadi aset yang penting dan harus dilestarikan keberadaannya. Permainan tradisional yang beraneka ragam ini tentu mengandung nilai-nilai filosofi maupun tunjuk ajar. Ia dijadikan sebagai simbol pengetahuan yang mempunyai nilai guna dan pesan tersendiri (Hermendra, M. Nur Mustafa, Zulhafidh, 2020). Selaras dengan isu runtuhnya karakter siswa, maka kegiatan semacam ini akan sangat bermanfaat apabila difungsikan untuk membangun kembali karakter peserta didik di sekolah

Adapun sebagai bahan perbandingan, peneliti bermaksud menguraikan hasil penelitian terdahulu. Di antaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Ryzca Siti Qomariah dengan judul “Meningkatkan Karakter Pelajar Pancasila Pada Siswa Melalui Program P5 Tari Kreasi (2022).” Dalam kegiatannya, penelitian ini mendeskripsikan P5 melalui Penyelenggaraan Pertunjukan Seni Tari Kreasi di SDN Mangunharjo 6 dengan tema Kebhinekaan Global. Isi penelitian bermaksud menerangkan konsep “berbeda-beda tetapi satu” lewat tari yang dipersembahkan siswa. Tujuannya tentu saja untuk menjaga NKRI agar tetap berada dalam harmonisasi berkepanjangan (Ryzca Siti Qomariah, 2022).

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Ajriah Muazimah dengan judul “Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Melalui Permainan Tradisional Tarik Upih Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak (2020).” Penelitian ini mempertunjukkan andil permainan tradisional tarik upih yang dapat difungsikan dalam usaha pembentukan karakter individu sejak kecil sekaligus berguna untuk meningkatkan motorik kasar pada seorang anak. Apabila disimpulkan, maka kearifan lokal semacam ini bisa membekali anak dengan sikap kepedulian dan cinta terhadap budaya lokal (Ajriah Muazimah, Ida Windi Wahyuni, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Implementasi dari Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Melalui Kegiatan Perancangan Film Dokumenter Permainan Rakyat Melayu Riau di SMAN 2 Bengkalis. Manfaat yang diperoleh dari penelitian terdiri dari dua kategori, yakni manfaat teoritis dan praktis. Dalam manfaat teoritis, penelitian ini dapat memperluas cakrawala pengetahuan *readers* mengenai implementasi dari proyek penguatan profil pelajar pancasila (p5) dalam membangun karakter peserta didik melalui kegiatan perancangan film dokumenter permainan rakyat Melayu Riau di SMAN 2 Bengkalis. Sementara manfaat praktisnya bagi sekolah ialah sebagai bahan koreksi untuk membenahi aktivitas pembelajaran selaras dengan kurikulum yang diberlakukan, yakni memfokuskan pada pembentukan karakter murid. Terakhir, manfaat bagi peneliti ialah penelitian ini dapat difungsikan sebagai wahana untuk mengasah perspektif dan pemahaman lebih jauh lagi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan cara menghimpun data deskriptif dalam format kata-kata, gambar dan tentunya tidak berupa angka. Alasan yang mendasari dipilihnya metode penelitian ini adalah peneliti tidak berupaya untuk mencari pengaruh antar satu variabel dengan variabel lainnya. Peneliti justru berkonsentrasi pada usaha penggalian dan pengekplorasian lebih rinci terkait fenomena yang dijadikan sebagai bidikan atau objek sasaran. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif yang menguraikan dan menjabarkan suatu fenomena berdasarkan realita seutuhnya sehingga diperoleh gambaran yang detail melalui proses wawancara, observasi pada lokasi penelitian maupun dokumentasi. Dengan kata lain, penelitian ini tidak bisa diwakili dengan angka maupun statistik. Adapun penelitian ini memakai teknik analisis data dengan model Milles dan Huberman yang menerangkan bahwa kegiatan pada analisis data kualitatif dijalankan dengan cara berulang-ulang dan interaktif hingga diperoleh data yang jenuh. Teknik analisis data ini terbagi pada beberapa langkah, yakni reduksi data, penyuguhan data serta penarikan konklusi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Kurikulum Merdeka Belajar sangat mengutamakan kebutuhan dan karakteristik dari subjek belajar. Kebijakan yang tercantum di dalamnya bertalian erat dengan upaya untuk meraih tujuan dari pendidikan nasional yang selama ini digaungkan. Kurikulum merdeka belajar ini sebenarnya berusaha memerdekan kedua belah pihak, yakni pengajar dan murid. Buktinya ialah para guru memiliki otoritas penuh dalam menentukan perangkat atau perlengkapan mengajarnya sesuai keperluan murid. Adapun peserta didik juga dapat berkonsentrasi dalam belajar karena materinya tidak padat dan cenderung mudah untuk dicerna.

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) itu sendiri merupakan program yang tertanam dalam kurikulum merdeka belajar guna menelurkan generasi berkarakter yang sesuai dengan butir-butir pancasila. Program ini memaksimalkan pembentukan karakter siswa dengan mengedepankan pembelajaran kontekstual. Sesuai dengan namanya, program P5 menginginkan para pelajar agar dapat menyelesaikan suatu proyek berdasarkan enam tema pokok yang telah disepakati. Para peserta didik

terbagi menjadi beberapa kelompok belajar untuk membuat karya atau proyek yang bersangkutan (Kemdikbudristek, 2022).

Kemunculan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila menjadi rujukan atas pertanyaan yang kerap diajukan, yaitu keterampilan seperti apa yang sebetulnya perlu dikuasai oleh murid sehingga sesuai dengan sistem pendidikan Indonesia. Program ini menjadi semacam jembatan penghubung antara cita-cita negara dan bekal yang harus dibawa oleh masing-masing siswa untuk mengarungi hidupnya kelak. Negara menghendaki adanya lulusan-lulusan unggul, produktif, tangguh dan berjiwa demokratis yang dihasilkan oleh seluruh satuan pendidikan di Indonesia, yang mana diselaraskan juga dengan pancasila. Sementara pelajar sendiri memang harus memiliki keterampilan tertentu bagi dirinya, minimal dengan karakter yang baik ia bisa menjalani kehidupan dan tidak terseret pada arus negatif. Adapun program P5 dilengkapi oleh enam butir dimensi yang tidak dapat diceraiberaikan. dimensi-dimensi inilah yang menjadi kunci pembentukan karakter siswa dalam kurikulum merdeka belajar.

Dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia menghendaki peserta didik agar mampu menjadikan agama maupun kepercayaan sebagai kompas hidup. Hal ini dapat terlaksana apabila peserta didik mampu memahami ajaran agamanya sendiri agar kelak berkelakuan baik dalam kehidupan bermasyarakat. Dimensi ini terbagi pula menjadi lima elemen yang lebih kecil, yaitu akhlak dalam beragama, akhlak pribadi (personal), akhlak terhadap sesama manusia, akhlak terhadap alam (*nature*) dan akhlak dalam bernegara.

Dimensi Berkebhinekaan Global menginginkan peserta didik agar tidak menelantarkan kearifan lokalnya. Di sisi lain, peserta didik juga harus berpandangan terbuka agar mampu memelihara interaksi dengan kebudayaan lainnya. Apabila hal ini sungguh direalisasikan, maka rasa saling menghargai antar sesama dapat pula ditingkatkan. Adapun elemen dari dimensi ini mencakup upaya pengenalan dan penghargaan terhadap budaya, keterampilan berinteraksi dengan budaya yang berbeda-beda, refleksi dan sikap tanggung jawab maupun keadilan sosial.

Dimensi Bergotong-Royong menitikberatkan siswa agar mampu bekerja sama dalam pelaksanaan aktivitas tertentu, sehingga kegiatan itu akan terlaksana dengan lancar dan lebih ringan. Elemen yang tercantum dalam dimensi tersebut adalah kolaborasi, rasa kepedulian dan rasa berbagi. Dimensi ini terfokus pada pembentukan keterampilan bersosialisasi yang memungkinkan para pelajar untuk dapat mengatasi rasa keterpisahannya dari orang lain. Secara sederhana, keterampilan sosial ialah suatu *skill* untuk bertahan dalam kehidupan yang kompleks ini. Dengan demikian, siswa dapat merasakan kebersamaan dengan orang lain.

Dimensi Mandiri terdiri dari satu elemen, yaitu pemahaman atas diri pribadi berdasarkan kondisi yang dihadapinya. Hal ini bermakna bahwa setiap siswa bertanggung jawab atas hal-hal yang terjadi pada dirinya, mulai dari proses hingga hasil akhir yang muncul. Apabila dikaitkan dengan ranah pendidikan, maka peserta didik sebenarnya dibina untuk hidup mandiri agar bisa mempertanggungjawabkan segala sesuatu yang ia lakukan. Siswa perlu mengetahui apa yang menjadi kebutuhan dirinya dalam proses pembelajaran supaya ia dapat belajar dengan lebih lancar. Selain itu, siswa juga perlu mengatur kinerja pikiran dan perangnya agar dapat terus meningkatkan perkembangan diri, baik itu dalam ranah akademik atau non akademik.

Dimensi Bernalar Kritis menghendaki para pelajar agar mempunyai keterampilan dalam mengolah suatu informasi untuk dilakukan analisis, evaluasi hingga pada tahap konklusi. Harapan yang dibangun melalui dimensi ini adalah peserta didik berkenan membangun dan membina pemikiran-pemikiran yang cemerlang dan inovatif dalam hal mengidentifikasi data yang didapatkan. Adapun elemen-elemen yang tertanam pada dimensi bernalar kritis, yakni mendapatkan dan melakukan pemrosesan informasi dan ide, menganalisis dan melakukan evaluasi penalaran serta merefleksikan dan melakukan evaluasi pemikiran pribadi.

Dimensi Kreatif mengharapkan peserta didik agar dapat memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang bermakna, berguna, berdampak dan mempunyai unsur kebaruan. Elemen-elemen yang tercantum dalam dimensi ini tidak jauh-jauh dari hal ihwal yang baru saja disebutkan, yaitu menghasilkan suatu gagasan yang asli (orisinal), menghasilkan suatu hal yang baru (terkini) serta memiliki bekal keterampilan berpikir dalam menemukan solusi atas suatu problematika. Siswa tidak boleh mengabaikan elemen-elemen tersebut (*Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 009/HKR/2022, n.d.*).

Adapun ke enam dimensi di atas memperlihatkan bahwa profil pelajar Pancasila tidak sekadar melengkapi peserta didik dengan kemampuan kognitif semata, sebab penekanannya lebih dibebankan pada tingkah laku siswa. Pendidikan karakter merupakan sebuah tonggak awal dalam mengontrol dan membenahi perangai murid agar senantiasa berperilaku sesuai dengan identitas dari bangsanya sendiri, yakni bangsa Indonesia. Karakter seseorang berhubungan langsung dengan kepribadian yang ia miliki. Masing-masing individu dikatakan memiliki karakter yang baik ketika perilakunya itu tergolong pantas dan tidak bertentangan dengan moral itu sendiri.

Karakter merupakan budi pekerti, moral maupun akhlak yang membedakan setiap individu di dunia ini. Budi pekerti dalam tafsiran tersendiri bisa bermakna akhlak ataupun sikap yang menjadi sebuah pertimbangan antara dua hal, yakni benar dan salah serta baik dan buruk (Ajriah Muazimah, Ida Windi Wahyuni, 2020). Jika ingin dimaknai lebih lanjut, karakter mengungkapkan siapa sebetulnya kita ini. Ia merupakan kombinasi dari seluruh perangai manusia yang bersifat tetap, sehingga bagian inilah yang membedakan masing-masing individu (Anita Yus, 2008).

Karakter terbentuk melalui gen dan campur tangan pendidikan, sebab pendidikan dimaknai sebagai kunci kesadaran umat manusia mengenai jati dirinya. Baik itu pendidikan yang diperoleh seseorang dilingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat tempat individu-individu berbaur. Karakter juga menjadi perkara esensial dalam kehidupan ini sehingga keruntuhannya adalah kerugian bagi suatu bangsa dan peradaban. Adapun pembentukan karakter difokuskan pada tiga kategori, yaitu menghadirkan dan menguatkan identitas bangsa, memelihara NKRI dari kehancuran serta membentuk masyarakat di Indonesia agar mempunyai akhlak yang mulia (Zubaedi, 2011).

Perubahan pola dan tingkah laku manusia didominasi oleh globalisasi. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) merupakan buah dari globalisasi yang terus berlangsung. Tentunya globalisasi adalah perkara yang tidak dapat dihentikan. Satu-satunya yang mampu manusia lakukan adalah menyaringnya. Namun demikian, problematika akan timbul ketika manusia gagal dalam menyortir nilai positif dan negatif yang berdatangan. Hal ini wajar saja terjadi ketika individu-individu tersebut tidak memiliki karakter yang bagus. Maka dari itu, lembaga pendidikan sudah mengambil langkah yang tepat dalam usaha menyelamatkan generasi bangsa ini melalui pembangunan karakter.

Permainan Rakyat

Nilai-nilai yang dianggap luhur dapat terus dilanggengkan melalui pembelajaran dengan basis kearifan lokal. Dari sekian banyaknya kearifan lokal milik suatu daerah, permainan rakyat menjadi suatu hal yang menarik untuk diangkat kembali pada permukaan, khususnya dalam pengoperasian Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Permainan rakyat merupakan sebuah kebiasaan yang berlangsung dalam masyarakat guna menghadirkan kondisi, ekspresi dan aktivitas yang menyenangkan. Melalui perantara permainan rakyat, seseorang berpeluang untuk membina hubungan komunikasi dengan orang di luar dirinya. Kesempatan itu sekaligus memberi keleluasaan pada individu untuk mengekspresikan dirinya secara personal, baik itu kebebasan dari segi fisik maupun dari segi emosi.

Permainan rakyat meluas secara lisan dalam bentuk kebiasaan tradisional yang dijalankan masyarakat dan diwarisi pada antar generasi. Kegiatan ini dapat dimainkan oleh siapapun dan dari kalangan manapun tanpa dibatasi oleh kasta sosial, tergantung jenis permainannya. Adapun permainan rakyat bisa digolongkan ke dalam tiga kelompok, yaitu permainan yang fungsinya untuk bermain saja, permainan yang dilangsungkan untuk acara perlombaan serta permainan yang sifatnya mengedukasi. Meski tidak dalam situasi pertandingan maupun niat untuk mengedukasi, permainan rakyat biasanya tetap dimainkan oleh anak-anak dengan teman sebayanya. Selanjutnya, permainan rakyat juga merupakan kegiatan bersejarah yang dilengkapi dengan nilai budaya, kemanusiaan dan keyakinan. Hal yang demikian membuat permainan rakyat menempati kedudukan yang penting dalam kehidupan sosial dan budaya, apabila kita berbicara pada tatanan yang seharusnya.

Kenyataan yang banyak dijumpai saat ini adalah permainan rakyat tidak lagi menempati posisi krusial dalam kehidupan. Perkembangan IPTEK secara perlahan menggeser budaya lokal yang dulunya menjadi perhatian setiap orang. Disadari atau tidak, masyarakat sudah terpapar oleh banyak kebudayaan asing dan asing dengan kebudayaannya sendiri. Proses semacam ini akhirnya melunturkan satu persatu nilai-nilai yang dipegang masyarakat lokal. Akan tetapi, kemajuan IPTEK bukanlah satu-satunya penyebab permainan rakyat ditinggalkan. Rendahnya kepedulian masyarakat juga menjadi alasan yang mendasari permainan rakyat dinomorduakan (Ari Wibowo Kurniawan, 2019). Umumnya, orang

terbiasa menggunakan permainan rakyat hanya dalam pertandingan. Sehabis itu, ia kembali terasingkan oleh hal ihwal yang dianggap lebih penting dan modern.

Perancangan Film Dokumenter Permainan Rakyat Melayu Riau

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan, kurikulum Merdeka Belajar telah diberlakukan di SMAN 2 Bengkalis sejak tahun ajaran 2022/2023. Penetapan ini dikhususkan untuk seluruh kelas X, sedangkan kelas XI dan XII tetap menggunakan kurikulum 2013. Adapun dalam proses wawancara, Bapak Dedi Siswanto selaku koordinator mata pelajaran P5 kelas A dan B memberi keterangan bahwa kurikulum ini dilengkapi oleh suatu program yang akan membantu siswa menelurkan karya. Program ini diberi nama Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dengan konsep pembelajaran terdiferensiasi.

Pembelajaran terdiferensiasi merupakan jenis pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar melalui aneka ragam kegiatan, mulai dari proses pembelajaran di kelas hingga pada penghasilan produk atau karya lainnya yang melibatkan lingkungan sekitar peserta didik. (Maria Elisabeth, 2022). Bapak Dedi Siswanto menerangkan bahwa program ini memperhatikan potensi para pelajar dengan cara memberi mereka peluang untuk berkembang dalam kelompok-kelompok tersebut. Siswa secara merdeka diperbolehkan untuk berkreaitivitas sesuai dengan kemampuannya. Kreativitas yang ditekankan ini tetap mengutamakan prinsip merdeka belajar, yakni *holistic, contextual, student oriented* dan *explorative*.

Prinsip holistik (*holistic principle*) mendorong murid agar mampu mendalami isu ataupun tema pembelajaran secara utuh dan tentunya menyeluruh hingga siswa betul-betul paham dengan materi. Prinsip kontekstual (*contextual principle*) menghendaki para pelajar agar mampu mengaitkan segala sesuatu yang ia tangkap dalam kegiatan belajar mengajar dengan kehidupan *real*. Prinsip yang berpusat pada pelajar (*student oriented principle*) sudah jelas memandang siswa sebagai fokus utama atau subjek belajar itu sendiri, sehingga hal ini mendorong keaktifan dan kemandirian siswa di sekolah. Prinsip eksploratif (*explorative principle*) memberikan murid kebebasan dan ruang gerak untuk mengembangkan dirinya dengan melakukan penjelajahan di lapangan. Jika ditekankan pada siswa, maka prinsip satu ini akan sangat bermanfaat baginya dalam rangka perolehan pengetahuan lebih jauh, detail dan mendalam serta siswa akan terlatih untuk menuntaskan persoalan-persoalan pada tema yang dibahas (Admin SMP, 2022).

Terdapat delapan tema yang bisa diangkat dalam pengaplikasian Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), antara lain tema mengenai Kearifan Lokal/Daerah, Kewirausahaan, Bhinneka Tunggal Ika, Gaya Hidup yang Berkelanjutan, Bangunlah Jiwa dan Raganya, Suara Demokrasi, Rekayasa dan Teknologi serta tema mengenai Kebekerjaan (Kemdikbudristek, 2022). Adapun seluruh siswa kelas X di SMAN 2 Bengkalis perlu memilih 3 di antara 8 tema tersebut untuk dilaksanakan dalam jangka waktu pembelajaran 1 tahun. Dua tema pertama wajib dituntaskan selama semester ganjil, karena waktu yang tersedia untuk kegiatan belajar mengajar masih banyak. Satu tema terakhir diletakkan pada semester genap mengingat saat ini peserta didik juga akan disibukkan dengan ujian kenaikan kelas.

Pengoperasian program P5 berlangsung pada ke tujuh ruang kelas X yang ada di SMAN 2 Bengkalis. Kegiatan ini dibimbing oleh seluruh pendidik kelas X, di mana setiap kelas diwakili oleh 4 orang guru P5. Satu di antaranya berperan sebagai koordinator dan tiganya lagi merupakan fasilitator siswa. Apabila dijumlahkan, maka terdapat 28 orang pendidik P5 yang memfasilitasi pelajar. Tema dipilih berlandaskan pada kesepakatan antara koordinator, fasilitator, wakil kurikulum sekolah dan para pelajar. Tujuannya ialah supaya penerapan program P5 mendapatkan dukungan dan partisipasi yang merata di antara semua pihak sekolah.

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila tidak sekadar menjadi wadah kolaborasi antar pelajar, tetapi juga menjadi wadah kolaborasi antar tenaga pengajar. Bapak Nofrianto selaku fasilitator mata pelajaran P5 menerangkan bahwa sebisa mungkin ke empat guru P5 ini hadir di dalam kelas yang bersangkutan dan masing-masing dari mereka *menghandle* 7-10 siswa. Apabila salah satu guru berhalangan masuk karena berbenturan dengan jam pelajaran di kelas lain, maka ia diberi izin untuk menyesuaikan alokasi waktu pada pertemuan yang akan datang. Namun demikian, wajib bagi koordinator untuk selalu hadir pada setiap pertemuan P5.

Pendidik memiliki andil yang besar dalam proses perancangan film dokumenter permainan rakyat Melayu Riau. Alasannya tentu saja karena kegiatan ini bukan semata-mata transfer ilmu dan pengetahuan saja kepada murid. Guru dituntut agar bisa memberikan nasihat dan teladan kepada anak didiknya itu (Masrum, 2021). Ibu Hamidah yang juga merupakan fasilitator mata pelajaran P5 mengaku bahwa kegiatan ini menuntut guru untuk selangkah lebih mahir daripada siswa. Minimal sebelum menyuruh siswa agar produktif, guru terlebih dahulu mesti kreatif supaya pembinaan terhadap anak didiknya lepas dari segala macam hambatan. Sebab tidak bisa dipungkiri bahwa keberhasilan pembuatan film ini berhubungan juga dengan kompetensi mengajar yang dimiliki oleh tenaga pendidik.

Beberapa tema kearifan lokal dikemas melalui sebuah pertunjukan, di antaranya ialah pementasan tari zapin dan tari persembahan serta pertunjukan adat istiadat perkawinan di Bengkalis yang dilaksanakan oleh lima kelas. Sementara permainan rakyat diangkat oleh dua kelas lainnya atas alasan inovasi dan kreativitas. Kedua kelas tersebut (kelas A dan B) menganggap bahwa tarian atau pementasan serupa sudah sering dibawakan di atas panggung. Mereka menginginkan sesuatu yang baru dan langka untuk dipertontonkan, sehingga akhirnya ide perancangan film dokumenter permainan rakyat Melayu Riau resmi dijadikan pilihan.

Terdapat 8 film dokumenter bertajuk permainan rakyat Melayu Riau yang dibawakan oleh dua kelas ini. Masing-masing kelas terbagi menjadi 4 kelompok dan setiap kelompok beranggotakan 7 orang peserta didik. Adapun jenis permainan yang dipertontonkan bermacam-macam, mulai dari permainan guli (kelereng), layang-layang, bambu, congklak, cob benteng, permainan engklek, permainan lompat yeye, bola bekel, lempar selop, singkongan, tam-tam buku, permainan patung, permainan kucing-tikus, permainan pintu gerbang, tepuk gambar, lu lu cina buta, batu lima, egrang dari tempurung dan permainan nenek kebyan. Setiap kelompok hanya membuat 3 macam permainan saja dari keseluruhan yang disebutkan di atas secara bertahap.

SMAN 2 Bengkalis mengusung tema kearifan lokal dengan judul “Menelusuri Warisan Masa Lampau” yang memuat beberapa tahapan kegiatan, yakni pengenalan akan kearifan lokal, pengumpulan informasi atau hal-hal penting, penentuan peran dalam film dokumenter, berlatih memainkan peran, praktik pembuatan video film dokumenter, pengeditan video film dokumenter, pengumpulan video film dokumenter, pembuatan kolase, penilaian video film dokumenter serta pengerjaan laporan kegiatan (Tim Guru P5 SMAN 2 Bengkalis, 2022). Tahapan-tahapan ini dijadikan sebagai acuan bagi guru dan murid agar keduanya bisa merancang projek film dokumenter permainan rakyat Melayu Riau dengan optimal.

Tahap pertama, yaitu pengenalan kearifan lokal. Pada sesi ini guru P5 memfasilitasi murid dengan pemahaman materi yang sifatnya teoritis. Tujuannya ialah supaya peserta didik tidak buta dan memiliki pengetahuan yang cukup mengenai kearifan lokal di daerah tempat ia lahir. Di tengah proses pembelajaran, guru juga menjabarkan seluruh tema yang harus diimplementasikan siswa selama dua semester. Kearifan lokal menjadi salah satu tema yang diperbincangkan di kelas. Akhirnya kesepakatan antara murid dan guru mulai terangkai ketika diskusi mengenai penentuan tema program menjumpai titik temu. Lantas, ketika penentuan tema berakhir, maka guru langsung menempatkan para pelajar dalam 4 kelompok yang disepakati dan penugasan resmi dimulai.

Tahap kedua, yaitu pengumpulan informasi. Tentunya sebelum peserta didik membuat naskah film, mereka perlu mengumpulkan hal ihwal berkenaan dengan permainan yang akan mereka bawakan. Setiap kelompok pada kelas A dan B tidak mungkin membuat tiga macam permainan rakyat tanpa mengetahui beberapa poin dari permainan tersebut. Oleh karena itu, mereka ditugaskan guru untuk menemukan nilai-nilai falsafah (filosofi) dari setiap permainan yang dipilihnya. Dengan demikian, siswa dibekali oleh dua hal, yaitu pemahaman dan pengalaman langsung. Poin-poin yang menjadi fokus para murid meliputi definisi permainan, kegunaan permainan, alasan penamaannya, waktu memainkannya dan masih banyak lagi. Barulah setelah itu siswa dibimbing dalam pembuatan naskah film dokumenter.

Tahap ketiga, yaitu penentuan peran dalam film dokumenter. Guru P5 yang bertanggung jawab sebagai koordinator dan fasilitator siswa perlu memulai *step* ini dengan cara membekali terlebih dahulu anak didiknya kemampuan *acting* yang baik sekaligus teknik pengambilan video yang benar. Guru perlu mempraktikkan adegan per adegan yang sudah tertera pada naskah untuk membimbing para pelajar. Begitu pula, guru juga harus mahir dalam menggunakan teknologi, sehingga beliau mampu memberi tunjuk ajar tentang penggunaan kamera untuk merekam jalannya film tersebut. Tak lupa juga guru menyampaikan bahwa perekaman adegan ini tidak serta merta dilakukan di satu tempat. Siswa bisa

memotong dan menyambung masing-masing adegan dari tempat yang berbeda agar film yang dibuat terkesan tidak monoton. Penentuan peran dilakukan setelah guru mengamati percobaan-percobaan *acting* yang murid lakukan.

Tahap keempat, yaitu berlatih memainkan peran. Pada bagian ini guru membawa siswa keluar kelas untuk pelaksanaan adegan film permainan rakyat Melayu Riau sesuai dengan peran yang disepakati. Kegiatan ini perlu dilakukan secara berulang untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Jadi, apabila siswa dinilai kurang menjiwai perannya, maka mereka bisa mengulang adegan tertentu. Bahkan, di luar tugasnya, kameramen juga diwajibkan untuk terlibat dalam pengambilan peran, meskipun hanya pada satu adegan. Yang perlu diingat ialah *step* ini tidak berlangsung dalam sekali duduk. Kegiatan tersebut bisa dilanjutkan pada hari berikutnya hingga siswa dinilai betul-betul siap melakukan perekaman. Usai berlatih di lapangan, guru dapat membawa kembali siswa ke kelas untuk melaksanakan refleksi pembelajaran.

Tahap kelima, yaitu praktik pembuatan video film dokumenter. Pada bagian ini proses perekaman film mulai dilangsungkan. Peserta didik diminta terlebih dahulu untuk mendiskusikan apa saja keperluan yang harus dipenuhi dalam proses pembuatan film, mulai dari persoalan lokasi syuting, alat untuk membuat permainan rakyat hingga pada kostum yang mesti dikenakan. Sebenarnya murid tidak perlu memakai kostum yang aneh-aneh, karena permainan rakyat ini tidak bertajuk kerajaan atau semacamnya. Siswa hanya perlu mengenakan pakaian yang umum digunakan saat bermain dengan teman sebaya. Peserta didik bisa mengambil adegan di luar bimbingan guru pada tempat manapun dan menyatukan setiap adegan hingga menjadi rangkaian film yang utuh. Selain tokoh pemeran, andil kameramen sangat diperhitungkan di sini.

Tahap keenam, yaitu pengeditan video film dokumenter. Guru tetap membimbing sekaligus mengawasi peserta didik dalam aktivitas sunting-menyunting video permainan rakyat. Beliau memperhatikan kinerja dan kekompakan tim selama proses *editing* berjalan. Murid dibebaskan untuk menambah teks, *icon-icon* tertentu, efek suara, gaya pergantian slide dan hal semacamnya pada saat mengemas video. Setelah sesi ini dilewati, maka pada tahap ketujuh masing-masing tim dari kedua kelas yang bersangkutan mengumpulkan hasil editan videonya kepada guru P5. Pendidik kemudian memfungsikan media pembelajaran Youtube sebagai wadah untuk mempromosikan hasil karya anak didiknya kepada khalayak. Dengan demikian, film permainan rakyat ini bisa diakses oleh pihak manapun dalam waktu kapanpun yang ia mau.

Tahap kedelapan, yaitu pembuatan kolase. Tentunya kolase dapat diartikan sebagai karya seni dalam bentuk dua dimensi yang bisa disaksikan oleh mata. Film dokumenter permainan rakyat ini bisa dikolasekan siswa sesuai dengan selera tersendiri, di mana hasil kolasenya nanti dapat dipajang pada dinding kelas sebagai tanda bukti karya mereka telah dituntaskan. Kemudian, pada tahap kesembilan barulah kegiatan penilaian video dilaksanakan pengajar. Pendidik (koordinator dan fasilitator) mempersiapkan sejak mula-mula lembaran yang isinya merupakan penilaian terhadap kinerja siswa. Pendidik juga mempersilakan seluruh kelas X menyaksikan secara bersama-sama tayangan film permainan rakyat yang dilakoni anak didiknya itu. Guru mengadakan penilaian dalam bentuk komentar atau tanggapan verbal serta masukan dari setiap film dokumenter yang ditayangkan oleh masing-masing tim.

Tahap kesepuluh, yaitu pengerjaan laporan kegiatan. Guru perlu mengarahkan masing-masing tim agar mereka memahami bentuk dan aturan dalam pengerjaan laporan. Hal ini wajib dilakukan agar tidak terjadi bentrokan antara permintaan guru dan pemahaman murid. Setelah itu, masing-masing kelompok yang mengangkat judul permainan rakyat ini diberikan waktu untuk merampungkan laporan yang diminta. Setelah pengerjaannya tuntas, maka peserta didik dipersilakan untuk mempresentasikan hasil laporan tim mereka di kelas. Siswa lainnya berperan sebagai pemberi masukan atas hasil kinerja tim yang sedang melaksanakan presentasi, begitu seterusnya hingga seluruh tim menuntaskan presentasi mereka. Di akhir sesi pembelajaran, laporan tersebut dikumpulkan oleh masing-masing kelompok pada guru P5 yang mengajar (Tim Guru P5 SMAN 2 Bengkalis, 2022).

Menilik dari *step by step* yang dilalui siswa pada pembuatan film ini, maka dapat dikatakan bahwa implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) sudah terealisasi dengan baik. Film permainan rakyat mampu membawa pelajar agar lebih dekat dan menghilangkan sekat dengan kebudayaan lokal. Siswa seolah-olah kembali mengenang dunia kecilnya yang sudah ia tinggalkan seiring pergantian umur. Bedanya, kali ini peserta didik tidak sekadar bermain saja. Mereka

melaksanakan kegiatan permainan rakyat Melayu Riau ini dengan bekal nilai-nilai filosofis yang tertera di dalamnya.

Aktivitas-aktivitas yang dilakukan peserta didik sejatinya mampu menumbuhkan ke enam dimensi karakter pada program P5. Siswa berupaya penuh memelihara kekompakan timnya masing-masing dan saling bahu-membahu dalam penyuksesan film dokumenter. Tentu ini merupakan cermin dari Dimensi Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa Dan Berakhlak Mulia, Dimensi Berkebhinekaan Global dan Dimensi Bergotong-Royong. Tidak ada kasus pengucilan anggota kelompok dan tidak ada kasus pengabaian tanggung jawab. Seluruh tim bersemangat mempertontonkan kreativitasnya dan krisis eksistensi yang semula pelajar rasakan mulai terobati dengan jalinan interaksi yang terjadi secara langsung.

Siswa bukanlah individu-individu yang sejak awal mahir melakukan segala sesuatu. Mereka perlu menyelam terlebih dahulu untuk sampai kedasarannya. Film permainan rakyat dinilai memunculkan karakter lain pada pelajar, yakni karakter yang bertalian erat dengan Dimensi Mandiri, Dimensi Bernalar Kritis dan Dimensi Kreatif. Perwujudan dimensi mandiri tampak pada kesadaran murid sebagai bagian dari anggota tim. Siswa tahu betul bahwa seluruh anggota diberikan peran tertentu, sehingga ia harus bisa menguasai dialog lengkap dengan ekspresinya. Demikian pula kameramen yang mendapatkan tugas ganda, ia harus bertanggung jawab sebagai perekam jalannya video sekaligus ikut berperan sebagai tokoh dalam dialog. Adapun perwujudan dimensi bernalar kritis dan kreatif tampak pada bagaimana setiap tim menyusun naskah film, adegan-adegan film, perekaman film hingga pada proses *editing*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dilaksanakan sejalan dengan pemberlakuan Kurikulum Merdeka Belajar di SMAN 2 Bengkalis pada tahun ajaran 2022/2023. Program ini baru diterapkan pada seluruh kelas X dengan memperhatikan keperluan-keperluan subjek belajar dalam rangka pembentukan karakter murid. Pada tahapannya, aktivitas program berjalan sesuai dengan tema yang ditetapkan. Film dokumenter permainan rakyat Melayu Riau menjadi sebuah opsi yang disepakati guru dan murid di SMAN 2 Bengkalis dalam rangka penerapan tema kearifan lokal. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembuatan film mampu memenuhi ke enam dimensi karakter yang diinginkan. Pelajar dituntut untuk bertanggung jawab dalam merawat kebersamaan dan kekompakan tim, mengembangkan kemampuan penalaran, menguasai peran, meningkatkan kreativitas, rasa percaya diri, kolaborasi serta mengembangkan *social skill* nya demi penyuksesan kegiatan tersebut. Tidak hanya sampai di situ, para pelajar juga ikut melestarikan kearifan lokal dengan jalan mempromosikan budaya daerah pada khalayak melalui unggahan video hasil karya setiap kelompok di akun Youtube. Dengan demikian, pembentukan dan pembinaan karakter berjalan seimbang dengan upaya melanggengkan kebudayaan daerah.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin SMP. (2023). Empat Prinsip dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Diakses dari <https://ditsmp.kemdikbud.go.id>.
- Elisabeth, Maria. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi: Pengertian, Tujuan, Aspek dan Strategi Pembelajaran yang Berpihak pada Murid. Diakses dari <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id>.
- Haq, Ahmad Matinul. (2023). Pelatihan Nasional Penyusunan Modul P5 Menggunakan Kreasi Ide Media Serba Aneka pada Kepala Sekolah dan Guru. *Jurnal Abdi*, 8(2), 217–226.
- Hermandra, M. Nur Mustafa, Zulhafidh. (2020). Kualitas Kepemilikan Pengetahuan Simbol Melayu Bidang Permainan di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 8(2), 11–17.
- Kemdikbud. (2023). *Siaran Pers: Implementasi Kurikulum Merdeka Tetap Berjalan Sesuai Rencana*.
- Kemdikbudristek. (2022). *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*.
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 009/HKR/2022*. (n.d.).

- Kurniawan, Ari Wibowo. (2019). *Olahraga dan Permainan Tradisional*. Wineka Media.
- Masrum. (2021). *Kinerja Guru Profesional*. Eureka Media Aksara.
- Muazimah, Ajriah., Ida Windi Wahyuni. (2020). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Melalui Permainan Tarik Upih dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 70–76.
- Muhammedi. (2016). Perubahan Kurikulum di Indonesia: Studi Kritis Tentang Upaya Menemukan Kurikulum Pendidikan Islam yang Ideal. *Jurnal Raudhah*, 4(1), 49–70.
- Rahayu, Restu., dkk. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6, 6313–6319.
- Tim Guru P5 SMAN 2 Bengkalis. (2022). *Modul Projek*.
- Qomariah, Ryzca Siti. (2022). Meningkatkan Karakter Pelajar Pancasila pada Siswa Melalui Program P5 Tari Kreasi. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 1(2), 185–190.
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter*. Kencana Prenada Media Grup