



Inovasi Pembelajaran Penulisan Naskah Drama Anak dengan Menggunakan Strategi IDCD dan Implementasinya dalam Merdeka Belajar

Veronika Unun Pratiwi^a, Muhammad Rohmadi^b

Universitas Veteran Bangun Nusantara^a, Universitas Sebelas Maret^b
pratiwiunun@yahoo.co.id^a, mamad_r76@staff.uns.ac.id^b

Info Artikel:

Diterima Desember 2021

Disetujui Januari 2022

Dipublikasikan Februari 2022

Alamat:

Jalan Kaharudin Nasution No. 113
Simpang Tiga, Pekanbaru Riau
24248.

e-mail: sajak@journal.uir.ac.id

Abstract

Writing is one of the four aspects of language skills. Writing is a form of indirect communication that expresses the author's intentions. In writing a drama script, there are 3 essential things that must be mastered. The advantages of writing scripts for children are not as real as the real conditions in the field. At least students write children's scripts, and it's not because they don't like children's scripts. But because they do not understand who the child is and how. To overcome this, the authors apply the IDCD strategy (Identification, Design, Change, and Development) and its implementation in Merdeka Learning. The method used is a qualitative descriptive method, based on a literature review. The results achieved by using this IDCD strategy are. This strategy has four main stages: defining, designing, modifying, and developing. This strategy creates a good storyline and is in accordance with the developmental level of the child, but for good results the time needed is relatively long term.

Keywords: writing drama scripts, ICD strategies, merdeka belajar

Abstrak

Menulis merupakan salah satu aspek dari empat aspek ketrampilan berbahasa. Menulis merupakan bentuk komunikasi secara tidak langsung yang mengutarakan maksud dari si penulis. Dalam menulis naskah drama maka diperlukan 3 hal essential yang harus dikuasai. Keuntungan menulis naskah untuk anak tidak senyata kondisi real dilapangan. Setidaknya mahasiswa menulis naskah anak-anak, dan itu bukan karena mereka tidak menyukai naskah anak-anak. Tapi karena mereka tidak mengerti siapa anak itu dan bagaimana caranya. Untuk mengatasi hal itu maka penulis menerapkan strategi IDCD (*Identification, Design, Change, and Development*) serta implementasinya dalam Merdeka Belajar. Metode yang dipakai adalah metoe deskriptif kualitatif, berdasarkan kajian pustaka. Hasil yang dicapai dengan menggunakan strategi IDCD ini adalah. Strategi ini memiliki empat tahapan utama: mendefinisikan, merancang, memodifikasi, dan mengembangkan. Strategi ini menciptakan alur cerita yang baik serta sesuai dengan tingkat perkembangan anak, akan tetapi untuk hasil yang baik waktu yang dibutuhkan relatif jangka panjang.

Kata Kunci: menulis naskah drama, srategi IDCD, merdeka belajar

1. Pendahuluan

Keterampilan berbahasa yang dianggap sangat penting untuk dikuasai berbagai kalangan ialah Menulis. Tarigan (2008:3) dalam karyanya mengutarakan bahwasanya menulis itu sebuah bentuk komunikasi yang indirect (tidak langsung) dan ada lima aspek dalam berkomunikasi, antara lain: 1) menyampaikan gagasan, 2) pesan yang tersampaikan, 3) media, 4) menerima pesan, dan 5) efek dari pesan. Sejalan dengan ini, ada tiga paparan hal essensial yang harus dikuasai, yaitu (1) fasih dalam berbahasa tulis menulis, (2) fasih dalam penentuan isi, (3) dan penguasaan atas jenis tulisan. Tiga hal ini berlaku pula pada kepenulisan naskah drama anak (Suyono dan Mucslích (2010:52). Perlu diketahui pula aktivitas penyusunan naskah ini menyesuaikan wujud naskah yang sesuai dengan level perkembangan fisik, kognitif, dan sosio-emosi pada anak. Tidak hanya kepada anak-anak, karena tiga kebermanfaatannya ini lah yang membuat tiga hal penting yang dikuasai ini juga berdampak ke mahasiswa.

Pertama, penguasaan ragam jenis penulisan naskah drama, Kedua, sebagai wadah untuk mengamati serta mempelajari kondisi nyata anak. Ketiga, sebagai wadah menanamkan nilai-nilai kependidikan. Kurniawan (2009:22) juga berpendapat bahwa orang dewasa juga harus menulis dan membaca cerita anak agar menjadi tahu wawasan akan dunia anak. Senada dengan hal ini naskah drama juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana memupuk, mengembangkan, menanam, serta yang paling penting menjaga nilai-norma pendidikan.

Keuntungan menulis naskah untuk anak tidak senyata kondisi real dilapangan. Setidaknya mahasiswa menulis naskah anak-anak, dan itu bukan karena mereka tidak menyukai naskah anak-anak. Tapi karena mereka tidak mengerti siapa anak itu dan bagaimana caranya. Dari segi perkembangan, melalui masa kanak-kanak tidak berarti mereka sepenuhnya memahami siapa anak itu dan apa itu. Ketika Anda tidak tahu siapa anak Anda dan bagaimana mereka, mereka cenderung menulis dari perspektif. Hal ini lumrah terjadi, karena sangat sulit untuk melatih pikiran seorang anak dalam tahap perkembangan orang dewasa. Salah satu cara untuk mengatasi masalah ini adalah dengan berinovasi dalam strategi pembelajaran Anda. Inovasi strategis adalah IDD (*identify, design, change and develop*). Strategi ini dibuat untuk menciptakan metoda yang lebih kreatif dan inovatif dalam mempelajari skenario naskah untuk anak-anak.

Nadiem Anwar Makarim pernah memberikan pernyataan yang menarik terkait merdeka belajar. “Dengan memberi lembaga pendidikan kebebasan dan kemandirian dalam birokrasi, tenaga pendidik dilepaskan dari birokrasi yang kompleks dan mahasiswa dibebaskan untuk memilih bidang-bidang yang mereka minati”. Dari ungkapan ini lah sebenarnya kebijakan yang berbunyi “Merdeka Belajar – Kampus Merdeka” itu lahir. Program yang disingkat MB-KM ini bertujuan untuk mempersiapkan lulusan untuk menjadi pemimpin program experiential learning masa depan, menyediakan jalur yang fleksibel, memungkinkan siswa untuk mengembangkan potensi mereka sesuai dengan minat dan bakat mereka.

2. Metodologi

Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif dengan kajian Pustaka. Peneliti menggunakan metode ini dengan harapan penelitian ini dapat menggunakan sumber referensi yang relevan sehingga penelitian ini bisa diselesaikan dengan baik. Penelitian ini mengedepankan strategi yang dipakai dalam menulis naskah drama untuk anak-anak, sehingga disesuaikan dengan karakteristik anak-anak. Penulisan naskah drama anak ini menggunakan strategi IDCD (*Identify, Design, Change, and Development*) atau dengan kata lain strategi ini memakai konsep mendefinisikan, merancang, memodifikasi dan mengembangkan serta melibatkan model-model pembelajaran yang berbasis pada hasil atau proyek yang mana ada empat model pembelajaran yang diimplementasikan dalam penelitian ini yaitu: 1) *Project Based Learning*, 2) *Cooperative Learning*, 3) *Brainstorming*, dan 4) *The Six Thinking Hats*. Strategi IDCD ini menciptakan alur cerita yang baik serta sesuai dengan tingkat perkembangan anak, akan tetapi untuk hasil yang baik waktu yang dibutuhkan relatif jangka panjang.

3. Hasil dan Pembahasan

Makna Strategi IDCD

Strategi *identify, design, change and develop* (IDCD) ini terdiri dari empat langkah. Pada fase pertama yaitu Identifikasi objek sebagai dasar pembuatan skenario dalam penulisan naskah drama

anak. Ada satu fokus object yang harus diidentifikasi pada fase ini, yaitu anak-anak. Kegiatan ini mungkin akan memberikan pemahaman terhadap anak-anak dan bagaimana sebenarnya mereka. Jika wawasan penulis akan anak-anak luas, maka naskah yang akan diciptakan dapat disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Hal ini dikarenakan bahwa pada aspek internal naskah drama anak-anak sifatnya tertutup. Maka dari itu wajib untuk menyesuaikan konten materi dengan perkembangan emosional dan intelektual anak (Kurniawan (2009:5).

Kedua, tahap ini merupakan tahapan membuat unsur-unsur pembentuk naskah drama anak-anak, disebut dengan Desain. Langkah ini harus didasari pada hasil identifikasi anak. Secara keseluruhan, langkah ini diadopsi dari lima langkah menulis yang diperkenalkan oleh Pratiwi dan Siswiyanti (2014:18), langkah-langkahnya ialah sebagai berikut :1) Pemilihan sumber ide, 2) menentukan topik cerita, 3) memilih tokoh, 4) setting latar cerita, dan 5) mendesain alur cerita. Kemudian berlandaskan lima fase di atas disesuaikan menjadi tujuh fase: 1) menentukan gagasan, 2) memastikan topik cerita, (3) menentukan amanat, (4) menetapkan penokohan, (5) menetapkan perwatakan, (6) menentukan setting latar, dan (7) menentukan alur.

Fase-fase di atas terinspirasi oleh metode yang dikembangkan oleh Bono, yaitu Metode Enam Topi Berfikir (*The Six Thinking Hats*). Metode ini merupakan pengerjaan satu tipe aktivitas berfikir pada satu kondisi (Bono, 2007:95). Penyusun naskah dalam TSTH diberikan kebebasan untuk mengatur pikirannya, seperti halnya seorang pemimpin grup musik.

Ketiga, Change yang berarti perubahan atau pentransformasian tokoh yang disesuaikan dengan setting tokoh. Tokoh yang dimunculkan dalam alur cerita drama anak-anak tidak harus anak-anak secara harfiah. Tapi dapat berwujud orang dewasa, binatang, boneka, benda sekalipun. Hal ini bertujuan untuk membuat naskah agar dapat menarik perhatian anak. Nurgiyantoro (2013: 9) menjelaskan bahwa tokoh-tokoh dalam karya sastra anak, khususnya dalam alur cerita anak-anak, lebih mengacu pada tokoh-tokoh yang sederhana, akrab dan yang anak-anak rasakan akrab. Misalnya, karakter hewan dapat berkata, bertindak, berpikir, dan merasa seperti manusia. Selain itu, karakter yang muncul dalam skenario anak harus dekat dengan kehidupan anak, seperti teman bermain, guru, ibu, ayah, saudara perempuan, kucing, tanaman, dan lain-lain.

Yang terakhir ialah design, yang berarti fase mengembangkan naskah drama anak untuk selanjutnya disusun. Setelah naskah drama anak disusun berdasarkan hasil rancangan, barulah naskah tersebut dapat ditulis. Fase ini juga terinspirasi dari Metode Enam Topi Berfikir yang diciptakan oleh Bono (2007) Metode Menulis Naskah Untuk Anak Saat penerapan strategi IDCD tidak dilakukan oleh anak, tetapi oleh mahasiswa. Tujuan penggunaan strategi IDCD adalah agar mahasiswa dapat membuat naskah anak yang menarik sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Di sisi lain, tujuan yang lebih spesifik menggunakan strategi IDCD ketika belajar membuat naskah drama anak adalah:

- 1) Mahasiswa mampu mengenal anak-anak, baik secara kognitif, fisik, dan sosio-emosi.
- 2) Mahasiswa bisa memastikan, gagasan utama, topik, amanat, tokoh dan penokohan, latar, dan plot alur yang sesuai dengan kondisi anak.
- 3) Mahasiswa dapat memodifikasi rancangan menjadi suatu yang baru menjadi lebih menarik dan cocok dengan tingkatan perkembangan anak-anak.
- 4) Mahasiswa bisa melakukan pengembangan desain draft naskah drama berbentuk naskah yang sempurna dan sesuai dengan kondisi perkembangan anak di dunia nyata.

Model Pembelajaran yang diimplementasikan dalam Strategi IDCD. Dalam pembuatan strategi IDCD, penulis menjelaskan ada empat tahapan atau model pembelajaran yang diimplementasikan dalam strategi IDCD ini yaitu:

a. Project Based Learning

PJBL (project based learning) adalah model yang mendorong siswa untuk bekerja secara mandiri dengan tangan mereka sendiri. Model ini memungkinkan siswa untuk secara mandiri membangun (memformat) pembelajaran mereka dan menerjemahkannya ke dalam produk nyata. Ini juga merupakan suatu model yang efektif membantu siswa menjadi lebih kreatif dan inovatif. Metode PJBL ini menurut Wena (2010:145) merupakan model yang secara inovatif dapat memberikan konsep baru untuk materi pendidikan.

Hal ini terjadi karena model ini memberikan kebebasan kepada siswa untuk berpikir se kreatif mungkin. Daryanto (2009:407) memaparkan juga PJBL adalah metode pembelajaran yang memungkinkan siswa bebas memikirkan konten, materi, dan tujuan yang direncanakan. Tujuan dari

model ini adalah untuk mengidentifikasi aktivitas belajar dan menciptakan produk pembelajaran tertentu.

Model pembelajaran berbasis proyek memiliki empat karakteristik. 1) Mengembangkan rumusan masalah. Dengan kata lain, pembelajaran harus mengembangkan pengetahuan siswa. 2) Memiliki relevansi dengan dunia nyata berarti pembelajaran itu asli dan siswa harus menghadapi masalah yang ada di kehidupan mereka sehari-hari. 3) Menekankan tanggung jawab Siswa adalah proses dimana siswa mengakses informasi untuk menemukan solusi dari tantangan yang mereka hadapi. 4) Evaluasi hasil proyek yang dilakukan dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil proyek yang ditugaskan (Gora dan Sunarto (2010:119).

Senada dengan uraian diatas, Rais (2010:8) menyatakan fase dan tahapan dalam model PjBL ada enam, yaitu:

- 1) *Start with essential question*: Proses belajar diawali dengan pertanyaan-pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan-pertanyaan yang dapat memberikan tugas kepada siswa saat mereka melakukan suatu kegiatan.
- 2) *Design a plan for the project*: Hal ini mengenai rencana yang memuat aturan awal dan waktu yang dibebankan kepada tiap kelompok dalam menyelesaikan tugas proyek.
- 3) *Create a schedule*: Kegiatan penjadwalan pengerjaan proyek hingga batas tenggat waktu penyelesaian proyek (deadline)
- 4) *Monitoring the student and the of the project*: dosen atau guru membantu dalam lingkup kecil dari pekerjaan proyek dengan menanyakan seberapa jauh progress dan seberapa jauh letak masalahnya.
- 5) *Assess the outcome*: Penilaian bertujuan untuk membantu guru mengukur pencapaian terhadap nilai standar dan keberhasilan suatu pembelajaran.
- 6) *Evaluate the experience*: Pada penghujung pembelajaran guru serta siswa, meninjau kembali kegiatan serta output proyek yang dikerjakan.

Model ini memproteksikan anak-anak untuk menciptakan suatu produk, output produk yang diharapkan ini ialah berupa naskah drama anak-anak. Model PJBL dipilih sebagai dasar atau pijakan penciptaan strategi IDCD karena keunggulannya. Daryanto (2009:408) turut membenarkan keunggulan dari metode ini yaitu :1) meningkatkan motivasi belajar peserta didik (2) meningkatkan ketrampilan dan kreativitas siswa dalam menyelesaikan proyek penugasan (3) meningkatkan peran setiap siswa dalam kerjasama atau kerjasama kelompok (4) mengembangkan keterampilan membuat rencana dan (5) gotong royong serta hidup berdemokrasi dan memiliki tanggung jawab penuh atas apa yang telah dipercayakan. Dan yang paling penting, ini memungkinkan siswa untuk memahami siapa mereka dan seperti apa anak-anak yang mereka identifikasi.

b. Cooperative Learning

Cooperative ini berarti melakukan sesuatu bersama-sama sebagai sebuah kelompok. Solihatin dan Raharjo (2007: 4-5) menjelaskan bahwa model pembelajaran kolaboratif dimulai dengan premis (asumsi) dasar kehidupan masyarakat, premis yang mereka kembangkan bersama sehingga menjadi *getting better together*. Oleh karena itu, pembelajaran kolaboratif ini adalah sistem pembelajaran dimana kegiatan kolaboratif dilakukan secara kooperatif antar siswa dalam kelompok kecil yang beranggotakan 4 sampai 6 orang.

Prinsip-prinsip dasar *Cooperative Learning* ini dapat dijabarkan sebagai berikut : 1) tujuan belajar peserta didik harus dirumuskan dengan jelas, 2) peserta didik harus menerima tujuan belajar, 3) harus selalu memiliki kondisi positif dalam belajar, 4) bersifat interaksi terbuka, 5) individu harus bertanggung jawab masing-masing, 6) Kelompok belajar wajib heterogen, 7) Harus berinteraksi dengan positif antara prilaku dan sikap, 8) harus memiliki tindak lanjut dalam pembelajaran, dan 9) menghasilkan kepuasan dalam melaksanakan pembelajaran.

Berbicara tentang kelompok belajar, Isjoni (2011: 41) menjelaskan lima aspek berbeda dari *Cooperative Learning* dengan kerja kelompok lain: (1) kemandirian aktif, (2) interaksi tatap muka, dan (3) tanggung jawab anggota kelompok terlibat secara individu. 4) Memerlukan fleksibilitas dan (5) meningkatkan kemampuan berkolaborasi dalam pemecahan masalah. Pola model ini pada umumnya ditemukan dalam kegiatan yang mengidentifikasi anak. Ada banyak keuntungan memilih model pembelajaran kooperatif sebagai dasar inovasi penciptaan naskah drama anak dalam relevansinya dengan IDCD. Pertama-tama, interaksi antar siswa semakin hari makin membaik.

Kedua, memperkuat tanggung jawab kolektif serta individu. Ketiga, wawasan anak menjadi cenderung lebih komprehensif.

c. Brainstorming

Brainstorming adalah teknik pertemuan berkelompok yang mengumpulkan semua ide anggota untuk menemukan solusi dari masalah tertentu. Osborn (Gie, 1995) mengutarakan bahwa ada empat peraturan dalam melaksanakan brainstorming, yaitu: a) tidak diperbolehkan memberikan kritik, b) ide secara bebas digali, c) pendapat yang berkualitas diutamakan, d) menggabungkan pendapat yang dikumpulkan. Adapun teknik ini memberikan manfaat yang sangat penting, diantaranya ialah: 1) Mengidentifikasi Masalah: teknik ini efektif dalam penyelidikan kausalitas terjadinya suatu masalah, karena pelaksana diskusi masing-masing mengeksplorasi faktor yang menyebabkan masalah. 2) Menganalisis Situasi : menganalisis permasalahan dan kondisi yang sedang mereka hadapi, 3) Mengalasi Ide : Lonjakan ide-ide yang inovatif dari masing-masing peserta di analisis melalui sebuah diskusi berikutnya (lanjutan), 5) Alternatif pemecahan masalah: setelah ide dikumpulkan dan disepakati bersama, barulah pemecahan masalah akan didiskusikan. 6) Perencanaan fase-fase dan aktivitas selanjutnya untuk memperbaiki permasalahan.

Dari padapan diatas, maka teknik brainstorming ini menjadi pijakan dalam pembuatan strategi IDCD. Cerminan brainstorming dalam strategi IDCD ini dapat memberakan semua hasil identifikasi tentang anak dan menjadikannya utuh melalui curah pendapat ini.

d. The Six Thinking Hats

Metode ini diciptakan oleh Edward Bono (1990) untuk mengerjakan suatu tipe aktivitas berfikir yang disebutnya dengan *The Six Thinking Hats* (enam topi berpikir). Ia menentukan peran-peran dalam bentuk warna topi. yaitu topi warna putih, merah, hitam, kuning, hijau, dan biru.

Pembagiannya ialah sebagai berikut: Topi putih adalah aktivitas real berbasis fakta. Pemikir cenderung lebih netral dan objektif dalam hal informasi. Kedua, Red Hat adalah aktivitas berpikir berbasis emosi. Topi merah memvisualisasikan emosi dan menjadikannya bagian dari peta pikiran. Topi merah mengandung dua jenis emosi, perasaan pertama yang meliputi ketakutan, keraguan, keluhan, cinta dan kegembiraan. Yang kedua menjelaskan perasaan, intuisi, intuisi, sensasi, dll. Ketiga, topi hitam berperan sebagai kegiatan berfikir secara khusus yang berfokus kepada penilaian negatif. Peran topi hitam menunjukkan bagaimana suatu yang tidak sesuai antara pengalaman dan pengetahuan pemikir. Topi hitam juga dapat menunjukkan berbagai resiko, ancaman serta bahaya yang mungkin terjadi. Keempat, topi kuning adalah representasi dari aktivitas berfikir yang bernuansa positif. Peranan topi kuning mencakupi segala hal positif . Kelima, topi hijau mewakili kegiatan berpikir kreatif. Aspek mendasar dari berpikir topi hijau adalah pencarian berbagai alternatif. Keenam, topi biru bertugas mengatur kegiatan berpikir. Topi biru bertanggung jawab untuk membuat ringkasan, tinjauan luas, dan kesimpulan.

Bono (2007: 121) berkata bahwa pemakaian metode Enam Topi Berpikir itu variasinya banyak serta dapat disesuaikan dengan kepentingan. Namun, terdapat tiga pedoman yang berlaku dalam implementasinya, antarlain: (1) diperbolehkan mengenakan setiap tipe topi lebih dari satu kali, (2) Disarankan menggunakan topi kuning sebelum menggunakan topi hitam lantaran positif setelah diisi dengan kritik, dan (3) topi hitam digunakan dalam dua metode, yaitu memvisualisasikan kekurangan suatu ide dan untuk melakukan penilaian. Oleh karena itulah metode topi enam ini termasuk dalam strategi IDCD untuk mendesain dan mengembangkan naskah drama anak. Karakteristik yang ada didalam uraian strategi diatas antara lain:

- 1) Adanya kegiatan berkelompok
- 2) Ada tugas perorangan dan grup
- 3) Adanya kegiatan khusus mengamati sikap anak
- 4) Adanya kegiatan membandingkan hasil identifikasi dari hasil anak.
- 5) Pemahaman lengkap mengenai anak-anak
- 6) Ada kegiatan mendesain naskah drama anak
- 7) Ada kegiatan merubah karakter menjadi karakter hewan.
- 8) Melakukan kegiatan untuk meninjau kembali rancangan.
- 9) Ada kegiatan untuk mengembangkan desain menjadi suatu naskah yang komplit.

- 10) Ada kegiatan mereview dan merevisi naskah drama.
Dalam menerapkan strategi IDCD ini maka diperlukan Langkah-langkah yang baik yaitu;
- 1) Dosen memaparkan tujuan pembelajaran pada awal pelaksanaan pembelajaran.
 - 2) Membagi kelompok secara heterogen dengan jumlah empat – enam orang.
 - 3) Memberikan satu lembar kerja kepada setiap anggota setiap kelompok. Lembar kerja memiliki empat kolom. Kolom pertama berisi nama anak. Kolom kedua memiliki kolom umur. Kelompok ketiga kategori. Kolom keempat berisi bidang diskriminan yang mencakup tiga aspek: fisik, kognitif, dan sosio-emosional
 - 4) Menyebar lembar kerja pada kelompok yang berisi kolom jenis kelamin, kolom umur, dan kolom fisik, kognitif, dan sosio-emosi.
 - 5) Menjelaskan bahwa setiap anggota kelompok memiliki tugas khusus untuk mengidentifikasi anak sesuai dengan lembar kerja dan kriteria yang telah ditentukan. Kelompok pertama menemukan anak laki-laki di kelas bawah sekolah dasar (kelas 3). Kelompok kedua mencari anak perempuan di kelas bawah sekolah dasar (kelas 3). Kelompok ketiga mengidentifikasi anak laki-laki sekolah dasar (kelas 3). Kelompok keempat mengidentifikasi anak perempuan di sekolah dasar (kelas 5)
 - 6) Jika semua identifikasi sudah terdeteksi, maka rancangan drama harus dibuat oleh setiap anggota berdasarkan hasil deteksi tersebut. Hal ini meliputi gagasan (*ide*), topik, amanat, tokoh, penokohan, latar, dan alur.
 - 7) Setelah rancangan dibuat, tahap selanjutnya merubah tokoh menjadi hewan atau benda apa yang disukai anak-anak supaya naskah drama menjadi lebih menarik.
 - 8) Terakhir mengembangkan desain rancangan tersebut yang akhirnya menjadi suatu naskah yang lengkap. Kemudian naskah tersebut direvisi dengan seksama hingga melahirkan naskah drama yang memiliki daya tarik, serta sesuai dengan tingkat kondisi perkembangan anak.

Implementasi Dalam Merdeka Belajar

Hakikat Merdeka belajar ini ialah untuk mengungkap potensi besar dari tenaga pendidik dan siswa untuk terus berinovasi meningkatkan kualitas pembelajaran secara maksimal. Mandiri yang dimaksud ialah mandiri dalam birokrasi pendidikan yang berdedikasi dalam inovasi pendidikan (Prayogo, 2020). Pendidikan dalam merdeka belajar mendukung terwujudnya kecerdasan melalui bermacam peningkatan dan penyetaraan mutu pendidikan, perluasan akses, serta kaitannya dalam penerapan teknologi sehingga mampu mewujudkan pendidikan bertaraf internasional dengan berdasar pada keterampilan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan kreatif (Sherly dkk., 2020).

Era revolusi industri 4.0 memiliki kebutuhan utama yakni mencapai penguasaan terhadap materi literasi terpadu dan numerasi. Dalam memaksimalkan penguasaan tersebut perlu dibuat sebuah terobosan dibidang pendidikan, salah satunya program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. Dalam konsep Merdeka Belajar yang Disampaikan oleh Menteri Pendidikan Nadiem Makarim. Peningkatan dan keseimbangan antara sikap, pengetahuan, dan ketrampilan sudah menjadi tuntutan utama dari kompetensi lulusan terutama untuk membangun soft dan hard skills peserta didik yang terdiri dari ketrampilan nalar bahasa (*literacy*) dan kemampuan nalar mengolah angka (*numeric*), serta pembentukan pendidikan karakter (*character building*) (Wardhana, 2020).

Dalam proses penyusunan naskah drama anak dengan menggunakan strategi IDCD (Identification, Design, Change, and Development) hal ini mampu mengasah soft-skills mahasiswa dalam melakukan penulisan-penulisan cerita anak dengan dasar-dasar IDCD dimana mahasiswa dilatih untuk mengembangkan kreatifitas yang ada dalam pikiran mereka dan mampu menyesuaikan kreatifitas tersebut dengan tingkat perkembangan anak.

Menurut Rusman, Kurniawan, & Riyana (2012) program tutorial pada dasarnya sama dengan program bimbingan yang bertujuan memberikan bantuan kepada siswa agar dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Model ini selayaknya seperti guru dan siswa belajar. Mulai dari mengawali pembelajaran sampai kepada mengakhiri pembelajaran. Konsepnya sama seperti mengajar hanya saja melalui multimedia ini.

4. Simpulan

Kesulitan dalam menulis naskah drama untuk kalangan anak-anak ini tidak selamanya terletak pada perkembangan pembuatan naskahnya melainkan pada kesesuaian materi konten naskah drama untuk tingkat perkembangan anak-anak. Makanya guna menangani rintangan tersebut diperlukan

perubahan dalam pembelajaran. Salah satu inovasi tersebut ialah strategi IDCD. Empat landasan IDCD ini diantaranya ialah: 1) *Project Based Learning*, 2) *Cooperative Learning*, 3) *Brainstorming*, dan 4) *The Six Thinking Hats*. Strategi ini memiliki empat tahapan utama: mendefinisikan, merancang, memodifikasi, dan mengembangkan. Strategi ini menciptakan alur cerita yang baik serta sesuai dengan tingkat perkembangan anak, akan tetapi untuk hasil yang baik waktu yang dibutuhkan relatif jangka panjang.

Daftar Pustaka

- Bono, D. E. (1990). *Enam Topi Berpikir*. Jakarta: Erlangga. Terjemahan: Max Sijabat
- _____. (2007). *Revolusi Berpikir*. Bandung: Mizan. Terjemahan: Ida Sitompul dan Fahmi Yamani.
- Daryanto. (2009). *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif (Teori dan Praktik dalam Pengembangan Profesionalisme bagi Guru)*. Jakarta: Publisher.
- Etin Solihatin dan Raharjo. (2007). *Cooperative Learning*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gie. L. (1995). *Cara Belajar yang Efisien, Jilid 2*. Yogyakarta: Library.
- Isjoni. (2011). *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Kurniawan, H. (2009). *Sastra Anak dalam Kajian Strukturalisme, Sosiologi, Semiotika, hingga Penulisan Kreatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nurgiyantoro, B. (2013). *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University.
- Nurhadi & Senduk, A. D. (2009). *Pembelajaran Konstektual (Contextual Teaching and Learning/CTL)*. Malang:
- Prayogo. (2020). *Peluang Reformasi Pendidikan Di Tengah Pandemi Covid-19*. <https://www.y.prayogo.kalderanews.com/2020/05/peluang-reformasi-pendidikan-di-tengah-pandemicovid-19-begini-kata-mendikbud/>. Diakses tanggal 05 Juni 2021
- Rais, M. (2010). *Project Based Learning: Inovasi Pembelajaran Yang Berorientasi Soft Skills. Makalah Pendamping pada Seminar Nasional Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya Tahun 2010*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Sherly, Dharma, E., & Sihombing, H. B. (2020). *Merdeka Belajar: Kajian Literatur*. Konferensi Nasional Pendidikan I.
- Suyono, & Muslich, M. (2010). *Aneka Model Pembelajaran Membaca dan Menulis*. Malang: A3.
- Wardhana, I. P. (2020). *Konsep Pendidikan Taman Siswa Sebagai Dasar Kebijakan Pendidikan Nasional Merdeka Belajar di Indonesia*. Seminar Nasional Pendidikan, Maret 2020. Vol. 1, No. 1.
- Wena, M. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winarni, R. (2014). *Kajian Sastra Anak*. Yogyakarta: Graha Ilmu.