

OUTPUT 4

PENGUATAN EKOSISTEM PENDUKUNG

4.1 Pendahuluan

Keberhasilan pengembangan keterampilan abad ke-21 tidak hanya ditentukan oleh kualitas pembelajaran di dalam kelas, tetapi juga oleh tersedianya ekosistem yang mendukung proses belajar secara berkelanjutan. Ekosistem tersebut melibatkan kolaborasi berbagai pemangku kepentingan, termasuk pemerintah, satuan pendidikan, dunia usaha, dunia industri, perguruan tinggi, organisasi masyarakat, komunitas, serta orang tua.

Output 4 berfokus pada pembangunan ekosistem pembelajaran yang kolaboratif melalui penyusunan kebijakan, pengembangan pedoman pembelajaran, penguatan jejaring kemitraan, serta penyelenggaraan berbagai kegiatan yang mempertemukan seluruh pemangku kepentingan dalam mendukung pengembangan kompetensi remaja.

Pendekatan ini sejalan dengan prinsip **Gender Equality, Disability, and Social Inclusion (GEDSI)**, yang menekankan bahwa seluruh pihak memiliki tanggung jawab bersama dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, aman, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan dunia kerja.

4.2 Tujuan

Program Penguatan Ekosistem Pendukung bertujuan untuk:

1. Membangun kolaborasi antara pemerintah, sekolah, dunia usaha, dunia industri, dan masyarakat.
 2. Mengembangkan pedoman implementasi pembelajaran abad ke-21 yang dapat diterapkan secara berkelanjutan.
 3. Memperkuat kemitraan dalam penyelenggaraan program pengembangan keterampilan remaja.
 4. Mendorong keterlibatan aktif seluruh pemangku kepentingan dalam proses pembelajaran.
 5. Mendukung penyusunan kebijakan pendidikan yang responsif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan dunia kerja.
 6. Membangun budaya inovasi dan pembelajaran sepanjang hayat.
-

4.3 Strategi Penguatan Ekosistem

Penguatan ekosistem dilakukan melalui lima strategi utama, yaitu:

- konsultasi dan koordinasi antar pemangku kepentingan;
 - penyusunan pedoman pembelajaran abad ke-21;
 - pengembangan jejaring kolaborasi;
 - penyelenggaraan kegiatan inovasi dan diseminasi hasil pembelajaran;
 - advokasi kebijakan untuk mendukung keberlanjutan program.
-

4.4 Aktivitas Program

A. Focus Group Discussion (FGD)

Tujuan

FGD dilaksanakan untuk memperoleh masukan dari berbagai pemangku kepentingan mengenai kebutuhan pengembangan keterampilan abad ke-21 serta strategi implementasi program.

Peserta

- Pemerintah Daerah
- Dinas Pendidikan
- Kepala Sekolah
- Guru
- Dunia Usaha
- Dunia Industri
- Perguruan Tinggi
- Organisasi Masyarakat
- Komunitas
- Perwakilan Remaja

Topik Pembahasan

- kebutuhan kompetensi masa depan;
- transformasi digital pendidikan;
- implementasi GEDSI;
- pengembangan Digital Skills;
- Artificial Intelligence;
- Green Skills;
- Entrepreneurship;
- peluang kemitraan.

Output

- Berita Acara FGD
 - Analisis kebutuhan
 - Rekomendasi kebijakan
 - Peta kolaborasi
 - Rencana tindak lanjut
-

B. Penyusunan Guideline Learning 21st Century Skills

Tujuan

Menyusun pedoman implementasi pembelajaran abad ke-21 yang dapat diterapkan oleh sekolah dan lembaga pendidikan.

Komponen Pedoman

- Framework Kompetensi
- Strategi Pembelajaran
- Project Based Learning
- Design Thinking
- Integrasi Digital Skills
- Integrasi AI
- Green Skills
- Entrepreneurship
- Career Development
- Asesmen
- Monitoring dan Evaluasi

Output

- Guideline Learning 21st Century Skills
 - Modul Implementasi
 - Contoh Praktik Baik
 - Rubrik Penilaian
 - Toolkit Guru
-

C. Bootcamp

Tujuan

Bootcamp merupakan kegiatan pembelajaran intensif yang mempertemukan peserta, mentor, akademisi, dan praktisi industri untuk mengembangkan solusi inovatif.

Aktivitas

- Workshop
- Mini Project
- Team Building
- Problem Solving
- Design Sprint
- Business Pitch
- Mentoring

Output

- Prototype
 - Pitch Deck
 - Business Model Canvas
 - Digital Product
 - Green Innovation Project
-

D. Presentation Day

Tujuan

Memberikan kesempatan kepada peserta untuk mempresentasikan hasil proyek kepada berbagai pemangku kepentingan.

Kegiatan

- Presentasi Proyek
- Demo Produk
- Poster Session
- Penilaian Juri
- Networking Session
- Awarding

Output

- Project Showcase
 - Dokumentasi
 - Penilaian Juri
 - Best Project Award
 - Rekomendasi Pengembangan Produk
-

E. Advokasi Kebijakan

Tujuan

Mendorong keberlanjutan program melalui penguatan kebijakan pendidikan di tingkat daerah.

Aktivitas

- Policy Dialogue
- Penyusunan Policy Brief
- Konsultasi Publik
- Diseminasi Hasil Program
- Penyusunan Rekomendasi Kebijakan
- Forum Koordinasi

Output

- Policy Brief
 - Rekomendasi Kebijakan
 - Roadmap Implementasi
 - Dokumen Advokasi
 - Komitmen Bersama Stakeholder
-

4.5 Kolaborasi Multipihak

Pelaksanaan Output 4 melibatkan kolaborasi lima unsur utama (model *Pentahelix*):

Pemangku Kepentingan

Pemerintah

Peran

Menyusun kebijakan, pendanaan, koordinasi program, dan monitoring.

Sekolah

Melaksanakan pembelajaran, mengembangkan kurikulum, serta membimbing peserta didik.

Dunia Usaha

Memberikan wawasan

| | |
|----------------------|--|
| Pemangku Kepentingan | Peran kewirausahaan, peluang magang, dan dukungan pengembangan produk. |
| Dunia Industri | Menyediakan mentor, studi kasus, teknologi, serta informasi kebutuhan kompetensi kerja. |
| Masyarakat | Mendukung implementasi program, memperluas jejaring, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. |

Kolaborasi ini memastikan bahwa proses pembelajaran tidak berhenti di sekolah, tetapi berlanjut melalui dukungan ekosistem yang lebih luas.

4.6 Studi Kasus

Latar Belakang

Pemerintah Provinsi bersama sejumlah SMA dan mitra industri melaksanakan program pengembangan keterampilan digital bagi remaja. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas materi, tetapi juga oleh dukungan dari berbagai pihak di luar sekolah.

Proses Pelaksanaan

Program diawali dengan **Focus Group Discussion (FGD)** yang melibatkan pemerintah, sekolah, perusahaan teknologi, pelaku usaha, perguruan tinggi, dan organisasi masyarakat. Dari hasil diskusi disepakati perlunya penyusunan pedoman pembelajaran

abad ke-21 yang mengintegrasikan Digital Skills, Artificial Intelligence, Green Skills, Entrepreneurship, dan prinsip GEDSI.

Selanjutnya diselenggarakan **Bootcamp** selama lima hari. Peserta bekerja dalam tim lintas sekolah untuk menyelesaikan tantangan nyata, seperti pengembangan aplikasi layanan masyarakat, kampanye lingkungan berbasis digital, dan model bisnis sosial. Setiap tim didampingi mentor dari dunia industri dan akademisi.

Pada **Presentation Day**, peserta mempresentasikan hasil proyek di hadapan pemerintah daerah, kepala sekolah, perusahaan mitra, dan masyarakat. Beberapa proyek memperoleh tindak lanjut berupa pendampingan inkubasi bisnis dan peluang magang.

Hasil program kemudian dirumuskan menjadi **Policy Brief** yang disampaikan kepada pemerintah daerah sebagai bahan penguatan kebijakan pengembangan keterampilan abad ke-21 di sekolah.

Dampak

Pelaksanaan Output 4 menghasilkan peningkatan kolaborasi antarinstansi, tersusunnya pedoman pembelajaran yang dapat direplikasi, meningkatnya keterlibatan dunia usaha dan industri dalam pendidikan, serta terbentuknya ekosistem pembelajaran yang lebih inklusif, inovatif, dan berkelanjutan.

4.7 Hasil yang Diharapkan

Melalui penguatan ekosistem pendukung, diharapkan tercapai:

- meningkatnya sinergi antara pemerintah, sekolah, dunia usaha, dunia industri, dan masyarakat;
 - tersedianya Guideline Learning 21st Century Skills sebagai acuan implementasi pembelajaran;
 - meningkatnya partisipasi mitra dalam mendukung pengembangan kompetensi remaja;
 - terciptanya jejaring kolaborasi yang berkelanjutan;
 - lahirnya inovasi dan proyek kolaboratif hasil Bootcamp dan Presentation Day;
 - tersusunnya rekomendasi kebijakan yang mendukung implementasi keterampilan abad ke-21 secara berkelanjutan.
-

4.8 Kesimpulan

Output 4 menegaskan bahwa pengembangan kompetensi remaja memerlukan dukungan ekosistem yang kuat dan kolaboratif. Melalui Focus Group Discussion, penyusunan Guideline Learning 21st Century Skills, Bootcamp, Presentation Day, dan Advokasi Kebijakan, program membangun kemitraan strategis antara pemerintah, sekolah, dunia usaha, dunia industri, dan masyarakat. Ekosistem yang terbangun tidak hanya memperkuat implementasi pembelajaran, tetapi juga meningkatkan keberlanjutan program serta memperluas peluang bagi remaja untuk berkembang, berinovasi, dan siap menghadapi tantangan masa depan.