

OUTPUT 2

DESAIN PROGRAM BERBASIS KEBUTUHAN REMAJA

2.1 Pendahuluan

Desain Program Berbasis Kebutuhan Remaja merupakan pendekatan perencanaan program yang menempatkan remaja sebagai pusat (adolescent-centered approach). Program dirancang berdasarkan kebutuhan nyata, aspirasi, tantangan, dan potensi peserta didik melalui proses konsultasi dengan berbagai pemangku kepentingan, termasuk guru, sekolah, orang tua, dunia usaha dan industri, serta remaja sendiri.

Pendekatan ini bertujuan agar seluruh kegiatan pembelajaran benar-benar relevan dengan kebutuhan peserta, mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, keterampilan digital, kewirausahaan, serta menerapkan prinsip Gender Equality, Disability, and Social Inclusion (GEDSI).

2.2 Tujuan

Program ini bertujuan untuk:

1. Mengidentifikasi kebutuhan belajar remaja.
 2. Mengidentifikasi tantangan yang dihadapi peserta didik.
 3. Menyusun program yang sesuai dengan kebutuhan lokal.
 4. Meningkatkan partisipasi aktif remaja dalam proses perencanaan.
 5. Menjamin program bersifat inklusif.
 6. Menghasilkan program yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan dunia kerja.
-

2.3 Sasaran

Program melibatkan:

- Guru
- Kepala Sekolah
- Pengawas
- Mentor
- Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI)

- Remaja laki-laki
 - Remaja perempuan
 - Anak Penyandang Disabilitas
 - Orang tua
 - Pemerintah Daerah
-

2.4 Rangkaian Kegiatan

Tahap 1

Konsultasi Awal Bersama Guru

Tujuan

Mengidentifikasi kondisi sekolah, kebutuhan guru, tantangan pembelajaran, serta kesiapan implementasi program.

Aktivitas

- Penyampaian tujuan program
- Diskusi kebutuhan sekolah
- Identifikasi kompetensi guru
- Identifikasi kebutuhan pelatihan
- Inventarisasi sarana prasarana

Output

- Daftar kebutuhan sekolah
 - Daftar kebutuhan guru
 - Laporan konsultasi awal
 - Peta kebutuhan pelatihan
-

Tahap 2

Focus Group Discussion (FGD)

Tujuan

Mengidentifikasi kebutuhan program dari berbagai stakeholder.

Peserta

- Kepala Sekolah
- Guru

- Siswa
- Orang Tua
- DUDI
- Pemerintah

Topik

- Kebutuhan keterampilan abad ke-21
- Digital Skills
- AI
- Green Skills
- Entrepreneurship
- Employability Skills
- GEDSI

Output

- Berita Acara FGD
 - Hasil Analisis Kebutuhan
 - Prioritas Program
 - Daftar Permasalahan
-

Tahap 3

Konsultasi dengan Remaja Perempuan

Tujuan

Mengidentifikasi hambatan yang dihadapi remaja perempuan dalam mengikuti pembelajaran digital.

Topik

- Kesempatan belajar
- Hambatan sosial
- Hambatan budaya
- Keamanan digital
- Kepemimpinan perempuan
- Minat karier

Output

- Profil kebutuhan remaja perempuan
- Analisis Gender
- Rekomendasi Program

Tahap 4

Pre-Test

Tujuan

Mengukur kondisi awal peserta.

Aspek yang Diukur

- Pengetahuan Digital
- Keterampilan Abad ke-21
- AI Literacy
- Green Skills
- Entrepreneurship
- Employability
- Life Skills

Output

- Nilai Awal
 - Baseline Report
 - Profil Kompetensi Peserta
-

Tahap 5

Midline Discussion

Tujuan

Melakukan evaluasi tengah program.

Aktivitas

- Refleksi peserta
- Diskusi mentor
- Evaluasi guru
- Identifikasi hambatan
- Penyempurnaan program

Output

- Midline Report

- Action Plan
 - Daftar Perbaikan Program
-

Tahap 6

Post-Test

Tujuan

Mengukur peningkatan kompetensi peserta.

Indikator

- Digital Skills
- AI Skills
- Communication
- Collaboration
- Critical Thinking
- Creativity
- Leadership
- Entrepreneurship

Output

- Nilai Akhir
 - Analisis Peningkatan
 - Learning Achievement Report
-

Tahap 7

Survey Kepuasan Peserta

Tujuan

Mengukur kualitas implementasi program.

Aspek Penilaian

- Materi
- Mentor
- Metode
- Fasilitas
- Media

- Manfaat Program
- Kepuasan Umum

Output

- Tingkat Kepuasan
 - Indeks Kepuasan Peserta
 - Rekomendasi Perbaikan
-

2.5 Alur Pelaksanaan

1. Konsultasi Awal
 2. Focus Group Discussion
 3. Konsultasi Remaja Perempuan
 4. Pre-Test
 5. Pelaksanaan Program
 6. Midline Discussion
 7. Penyempurnaan Program
 8. Post-Test
 9. Survey Kepuasan
 10. Penyusunan Laporan
-

2.6 Target Program

Program diharapkan menghasilkan:

1. Peningkatan Partisipasi Remaja

Indikator:

- Meningkatnya jumlah peserta.
- Meningkatnya partisipasi perempuan.
- Meningkatnya partisipasi penyandang disabilitas.
- Meningkatnya kehadiran peserta.

2. Program Sesuai Kebutuhan Peserta

Indikator:

- Materi sesuai kebutuhan.
- Pembelajaran lebih relevan.
- Peserta aktif.

- Tingkat penyelesaian program meningkat.

3. Kepuasan Peserta

Target:

- $\geq 85\%$ peserta puas terhadap program.
 - $\geq 90\%$ peserta menyatakan materi bermanfaat.
 - $\geq 85\%$ peserta merekomendasikan program kepada peserta lain.
-

2.7 Studi Kasus

Latar Belakang

Sebuah SMA di Jawa Timur akan melaksanakan program pelatihan **Digital Skills, AI, dan Kewirausahaan** bagi siswa kelas XI. Sebelum menyusun kurikulum, sekolah bersama pemerintah daerah melakukan konsultasi dengan guru, peserta didik, dunia usaha, dan orang tua.

Proses Pelaksanaan

Melalui Focus Group Discussion ditemukan bahwa sebagian besar siswa tertarik pada desain grafis, pemasaran digital, dan pemanfaatan kecerdasan buatan. Remaja perempuan mengungkapkan perlunya lingkungan belajar yang lebih aman dan mentor perempuan di bidang teknologi, sedangkan peserta didik penyandang disabilitas memerlukan materi yang kompatibel dengan teknologi asistif.

Hasil pre-test menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital peserta masih beragam. Berdasarkan temuan tersebut, kurikulum disesuaikan dengan menambahkan materi AI, keamanan digital, kewirausahaan digital, serta metode pembelajaran berbasis proyek yang inklusif.

Di pertengahan program dilakukan Midline Discussion. Peserta menyampaikan bahwa sesi praktik dan mentoring industri sangat membantu, namun membutuhkan waktu praktik yang lebih panjang. Masukan tersebut digunakan untuk menambah sesi praktik dan pendampingan.

Pada akhir program, post-test menunjukkan peningkatan kompetensi digital, kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan kewirausahaan. Hasil survei kepuasan memperlihatkan lebih dari 90% peserta menyatakan puas terhadap materi, metode pembelajaran, dan kualitas mentor.

Pembelajaran

Studi kasus ini menunjukkan bahwa desain program yang didasarkan pada kebutuhan nyata remaja menghasilkan pembelajaran yang lebih relevan, meningkatkan partisipasi

peserta, memperkuat penerapan prinsip GEDSI, dan memberikan dampak positif terhadap pencapaian kompetensi abad ke-21.

2.8 Ringkasan

Desain Program Berbasis Kebutuhan Remaja memastikan bahwa setiap tahapan—mulai dari konsultasi, identifikasi kebutuhan, pelaksanaan, hingga evaluasi—dilakukan secara partisipatif dan inklusif. Pendekatan ini menghasilkan program yang lebih tepat sasaran, meningkatkan kualitas pembelajaran, memperkuat keterlibatan remaja, serta mendukung pencapaian tujuan pengembangan keterampilan abad ke-21, keterampilan digital, dan kewirausahaan secara berkelanjutan.