



RINGKASAN PROGRAM 2021

TANTANGAN INOVASI DIGITAL

PROGRAM PENGEMBANGAN KETERAMPILAN ABAD KE- 21 DAN PARTISIPASI REMAJA



DAFTAR ISI

Daftar Isi	2
Kata Pengantar UNICEF Indonesia	3
Kata Pengantar Markoding	4
Tentang Penyelenggara	5
Ringkasan Eksekutif	6
Pendahuluan	7
Latar Belakang	7
Apa itu Keterampilan untuk Remaja?	7
Desain Program	8
Lini Waktu Kegiatan	8
Angka Penting Tantangan Inovasi Digital tahun 2021	9
Profil Sekolah	10
Profil Remaja	12
Profil Guru	13
Profil Mentor	13
Hasil Program	14
Guru	15
Remaja	15
Purwarupa Solusi Inovasi	17
Demo Day	21
Road to Demo Day	21
Demo Day	21
Suara Remaja dan Alumni	22
Suara Guru dan Mentor	23
Pembelajaran Terkait Program	24
Ucapan Terima Kasih	26

KATA PENGANTAR UNICEF INDONESIA



“Meningkatkan kemampuan kaum muda untuk lebih mengembangkan keterampilan abad ke-21, melalui inisiatif pembelajaran yang inovatif, merupakan kontribusi penting untuk memperkuat hubungan antara perkembangan remaja, pendidikan dan pekerjaan.”

Pentingnya generasi muda bagi masa depan Indonesia sudah jelas. Dengan sekitar 44 juta remaja (berusia 10-19 tahun)¹, yang merupakan sekitar 16 persen dari total populasi, negara ini memiliki kesempatan untuk meningkatkan pertumbuhan nasional dan pembangunan sosial lebih lanjut melalui bonus demografi ini.

Namun, remaja di Indonesia terus menghadapi tantangan yang signifikan dalam mengakses pembelajaran berkualitas tinggi untuk mengembangkan keterampilan dan kompetensi serta kesempatan kerja mereka. Menurut studi Keterampilan untuk Masa Depan UNICEF yang dilakukan pada tahun 2019², kompetensi terpenting yang dibutuhkan remaja untuk masa depan adalah bagian dari keterampilan abad 21, termasuk kreativitas, berpikir kritis, dan keterampilan digital. Studi ini menemukan, bagaimanapun, banyak remaja merasa mereka tidak mengembangkan keterampilan ini melalui pendidikan mereka.

Dengan COVID-19, kesenjangan dalam pengembangan keterampilan dasar dan abad ke-21 menjadi semakin lebar. Kesempatan semakin kecil bagi remaja, terutama yang termarginalkan, untuk melengkapi diri mereka dengan keahlian yang relevan, yang penting untuk kehidupan kerja mereka di masa depan. Oleh karena itu, penguatan hubungan antara perkembangan remaja, pendidikan dan pekerjaan sangat penting untuk memastikan potensi remaja. Menanggapi kebutuhan pendidikan kaum muda, UNICEF, dengan dukungan dari Generation Unlimited,³ kemitraan

multisektor global untuk mendukung pengembangan generasi muda, dan bekerjasama dengan Yayasan Daya Kreasi Anak Bangsa (Markoding), telah melaksanakan Program Tantangan Inovasi Digital 2021. Program ini merupakan kelanjutan dari inisiatif kami sebelumnya di bidang ini, implementasi pada tahun 2019, yang menemukan anak perempuan dan laki-laki dari Jakarta dan Semarang, dari sekolah menengah dan kejuruan, sekolah agama, serta pusat pembelajaran berbasis masyarakat, untuk membekali mereka dengan keterampilan dan bersama-sama menciptakan solusi atas masalah yang paling mempengaruhi mereka.

Menyelaraskan upaya tersebut dengan visi Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Indonesia tentang Merdeka Belajar dan Profil Pelajar (Pendidikan Karakter), program ini mempertemukan Pemerintah DKI Jakarta, Jawa Tengah, dan Kota Semarang; dan Kantor Wilayah Kementerian Agama di Jakarta dan Jawa Tengah. Program ini juga telah menciptakan jalur kemitraan yang kuat antara mitra pemerintah dan non-pemerintah dan sektor swasta, yang memainkan peran penting dalam membentuk masa depan kaum muda. Kolaborasi yang dinamis ini telah menempatkan remaja sebagai pusat, di mana mereka didukung untuk mengembangkan keterampilan baru, diberi kesempatan untuk mengatasi masalah yang berarti bagi kehidupan mereka, dan diberdayakan untuk mengambil pelajaran dari pengalaman ini ke masa depan mereka.

Pelajaran dari pelaksanaan program selama COVID-19 adalah bahwa ada banyak kemungkinan meskipun ada batasan yang dihadapi. Para remaja diberi ruang yang mendukung dan inklusif untuk bereksperimen dengan alat-alat baru, dan untuk menentukan bagaimana mereka ingin terlibat dengan rekan-rekan mereka. Remaja yang termarginalkan, seperti anak perempuan dan penyandang disabilitas, juga didorong untuk berpartisipasi dalam proses yang tidak meninggalkan siapa pun.

UNICEF berkomitmen untuk terus bekerja sama dengan Pemerintah Indonesia dan mitra lainnya untuk memenuhi kebutuhan anak-anak dan remaja, termasuk yang paling terpinggirkan, dan untuk mendukung mereka sebagai pembuat perubahan dan rekan pencipta solusi yang meningkatkan kehidupan dan komunitas mereka.

Katheryn Bennett
Chief of Education

¹ 2020 Population Census, BPS <https://sensus.bps.go.id/topik/tabular/sp2020/86>

² UNICEF. 2019. Skills for the future <https://www.unicef.org/indonesia/education/reports/skills-future>

³ <https://www.generationunlimited.org/>

KATA PENGANTAR MARKODING



"Dari program Tantangan Inovasi Digital 2021, kami belajar bahwa keterbatasan bukanlah alasan untuk berhenti. Keterbatasanlah yang melahirkan kegigihan, menumbuhkan pengharapan, menjadi kekuatan, yang akhirnya menciptakan inovasi untuk kebaikan."

Dalam implementasi program Tantangan Inovasi Digital yang kedua ini, kami mendapatkan begitu banyak pembelajaran yang berharga dalam tantangan, inovasi, dan harapan. Pandemi COVID-19 yang tidak menentu, ditambah dengan bencana alam seperti banjir, menjadi tantangan utama di luar kendali. Ketimpangan akses digital di Indonesia semakin terlihat, 75% anak dan remaja di daerah perkotaan, dan 85% untuk daerah pedesaan, tidak memiliki laptop atau komputer dan akses internet⁴. Tambahan lagi, sebanyak 67% guru di Indonesia memiliki kesulitan dalam mengoperasikan perangkat dalam memfasilitasi pembelajaran daring⁵. Keadaan ini mengakibatkan hilangnya kesempatan belajar (*learning loss*) dan turunnya motivasi siswa dan guru selama pandemi terjadi.

Berbagai tantangan ini memacu kami untuk bereksperimen tiada henti dalam mencari solusi pembelajaran yang tepat, efektif, namun tetap menarik bagi seluruh anak remaja di Indonesia untuk mengembangkan keterampilan abad 21 (*21st century skills*). Berbeda dari implementasi tahun sebelumnya yang dilakukan secara tatap muka, tahun ini kami melakukan berbagai metode belajar inovatif sehingga dapat mentransformasi seluruh kegiatan belajar menjadi daring sepenuhnya

Di awal program, kami memulainya dengan membangun fondasi yang kuat bagi ekosistem belajar anak remaja, yaitu guru. Melalui Lokakarya Guru Inovasi, kami membekali guru dengan keterampilan fasilitasi secara daring sehingga

guru dapat mengambil peran sebagai pembimbing, motivator, dan fasilitator dari lingkungan sistem pendukung internal sekolah selama program berlangsung.

Melalui metode *blended learning*, kami memberikan wadah agar siswa dapat belajar mandiri melalui kelas daring, bertanya dan berdiskusi dengan mentor dan peserta lain melalui forum diskusi daring, serta menampilkan ide solusi serta mendapatkan umpan balik melalui *social learning platform*. Sebanyak 137 mentor industri dari berbagai macam profesi, seperti *software developer*, *UI/UX Designer*, hingga psikolog sampai ahli konservasi lingkungan, turut berkontribusi untuk memfasilitasi kegiatan belajar anak remaja melalui metode *live workshop* dan mentoring dalam grup kecil agar anak remaja mendapatkan materi belajar dan pengetahuan yang relevan dengan industri terkini.

Sebagai buah dari pembelajaran 4,774 anak remaja yang berdomisili di kota Jakarta dan Semarang, telah lahir 1,018 ide inovasi solusi digital yang mencoba menyelesaikan beragam masalah sosial dan lingkungan di Indonesia, seperti kekerasan terhadap anak dan perempuan, akses kepada pelayanan kesehatan, pendidikan, dan kesehatan mental. Partisipasi anak remaja perempuan sebanyak 58% juga merupakan sebuah pencapaian dalam aspek kesetaraan gender dari program ini. Fakta ini menjadi bukti bahwa apabila setiap anak remaja diberikan akses kepada pendidikan berkualitas, baik perempuan maupun laki-laki, memiliki potensi yang sama dalam hal minat, keterampilan, dan kesempatan di bidang *STEM* (*science, technology, engineering, mathematics*).

Dari program Tantangan Inovasi Digital 2021, kami belajar bahwa keterbatasan bukanlah alasan untuk berhenti: seorang siswa yang membangun aplikasi pertamanya hanya dengan bermodalkan *smartphone* sederhana, seorang guru yang mengikuti pelatihan daring dari tempat tidur rumah sakit, dan seorang mentor yang mengajar pada saat isolasi mandiri. Keterbatasanlah yang melahirkan kegigihan, menumbuhkan pengharapan, menjadi kekuatan, yang akhirnya menciptakan inovasi untuk kebaikan.

Amanda Simandjuntak
Co-Founder

⁴ UNICEF. 2020. Strengthening Digital Learning across Indonesia: A Study Brief <https://www.unicef.org/indonesia/media/10531/file/Strengthening%20Digital%20Learning%20across%20Indonesia:%20A%20Study%20Brief.pdf>

⁵ Yarrow, Noah; Masood, Eema; Afkar, Rythia., 'Estimated impacts of COVID-19 on learning and earning in Indonesia: How to turn the tide', World Bank, 2020, <https://documents1.worldbank.org/curated/en/184651597383628008/pdf/Main-Report.pdf>

TENTANG PENYELENGGARA

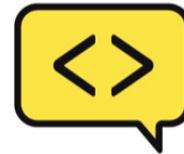


UNICEF Indonesia

United Nations Children's Fund (UNICEF) adalah badan Perserikatan vBangsa-Bangsa yang berkomitmen untuk mengupayakan kehidupan yang lebih baik bagi anak-anak, untuk mempertahankan hak-hak mereka, dan membantu mereka memenuhi potensi mereka, dari masa anak-anak hingga remaja. UNICEF bekerja bersama dengan pemerintah, lembaga pendidikan, organisasi masyarakat sipil, organisasi sektor swasta, dan kelompok serta jaringan remaja dan pemuda sebagai pembuat perubahan untuk memberdayakan remaja yang paling rentan dan terpinggirkan melalui pendekatan inovatif dan inklusif untuk pendidikan, partisipasi, dan kewirausahaan.

MARKODING

MARKODING <Mari kita koding!>, atau Yayasan Daya Kreasi Anak Bangsa, adalah organisasi yang memiliki misi untuk memberdayakan pemuda yang kurang beruntung di Indonesia dengan mengajarkan pemrograman (coding) dan inovasi. Didirikan pada 2017, Markoding bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital pemuda. Markoding mengembangkan ekosistem pembelajaran terintegrasi gratis untuk mengajarkan pemrograman (coding) dengan cara yang menyenangkan dan sederhana



MARKODING!

GENERATION UNLIMITED



Generation Unlimited (GenU) adalah kemitraan multi-sektor global yang berperan memenuhi kebutuhan mendesak akan pendidikan, pelatihan, dan kesempatan kerja yang lebih luas bagi kaum muda, berusia 10 hingga 24 tahun, dalam skala yang belum pernah terjadi sebelumnya. Fokus GenU adalah pada empat prioritas strategis:

- (1) Menghubungkan setiap sekolah dan pelajar ke internet;
- (2) Meningkatkan platform pembelajaran online atau jarak jauh, keterampilan, dan mata pencaharian;
- (3) Meningkatkan keterampilan dan peluang kewirausahaan;
- (4) Melibatkan pemuda sebagai pembuat perubahan.

RINGKASAN EKSEKUTIF



Tantangan Inovasi Digital adalah program pengembangan keterampilan dan partisipasi remaja yang dilaksanakan dalam kemitraan UNICEF Indonesia dengan Yayasan Daya Kreasi Anak Bangsa (Markoding). Program ini juga didukung oleh Generation Unlimited, Pemerintah Provinsi DKI Jakarta, Dinas Pendidikan Provinsi DKI Jakarta, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah, Dinas Pendidikan Kota Semarang, Kantor Wilayah Agama Provinsi DKI Jakarta dan Jawa Tengah.

Pada tahun ini program ini telah mencapai 4774 (58% Perempuan) remaja dari 105 sekolah. 243 guru dan 137 mentor membantu mendukung para remaja dengan keahlian mereka. 1018 ide solusi inovatif yang diajukan dengan 36 di antaranya menjadi purwarupa solusi inovatif yang nyata.

Program ini menjadi wadah untuk mendorong remaja untuk menyuarakan aspirasi dan masalah yang mereka hadapi dan menciptakan solusi inovatif berbasis digital. Program ini menjangkau remaja perempuan, remaja dengan disabilitas, dan remaja termarginalkan lainnya, dimana mereka dilatih melalui serangkaian lokakarya inovatif dengan bimbingan dari mentor profesional, untuk membuat mereka mampu mengidentifikasi masalah di sekitar mereka dan mendigitalkan solusi inovatif mereka untuk ditampilkan kepada khalayak umum sebagai purwarupa yang dapat digunakan untuk mendorong partisipasi remaja dalam masyarakat di seluruh Indonesia.

Dengan menggunakan *framework 12 Core Life Skills* dari UNICEF, para remaja dibekali dengan keterampilan abad 21, keterampilan digital, dan keterampilan kewirausahaan untuk membantu mereka mengidentifikasi masalah yang penting bagi mereka dan bersama-sama mengembangkan solusi inovatif untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut.

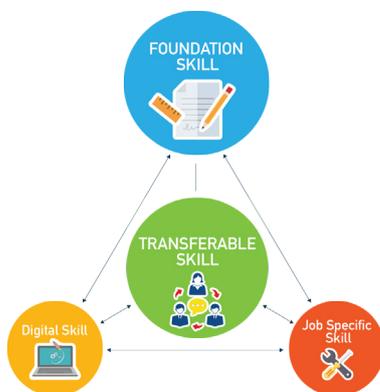
PENDAHULUAN

Latar Belakang Program

Berdasar sensus BPS⁶, sekitar hampir seperempat penduduk Indonesia adalah orang muda berusia 10-24 tahun. Kelompok usia ini memiliki kesempatan dan juga tantangan untuk mencapai potensi maksimal mereka. Anak perempuan dan anak laki-laki meninggalkan sekolah tanpa keterampilan yang mereka butuhkan untuk mendapatkan pekerjaan yang layak, 24% remaja Indonesia berusia 15 hingga 19 tahun didefinisikan sebagai tidak dalam pendidikan, pekerjaan atau pelatihan⁷. Ketidakcocokan keterampilan (*skills mismatch*), terbatasnya kesadaran akan peluang kerja, dan terbatasnya pelatihan tentang cara memperoleh pekerjaan adalah beberapa faktor utama yang berkontribusi pada tingginya pengangguran kaum muda (ILO, 2019). Baik anak laki-laki maupun perempuan merasa bahwa mereka kekurangan keterampilan ini: pengambilan keputusan, keterampilan digital, negosiasi. Selain peluang kerja, kurangnya keterampilan ini dapat mempengaruhi pilihan hidup, harga diri, manajemen risiko, dan bidang lain kehidupan mereka. (UNICEF *Skills for the Future*, 2019)⁸

Melalui program ini, remaja dilatih melalui rangkaian pelatihan, workshop inovatif, mentoring, dan diperlengkapi dengan keterampilan abad 21⁹, kewirausahaan, dan keterampilan digital. Mereka diberikan tantangan untuk membuat solusi inovatif untuk menyuarakan aspirasi mereka terhadap permasalahan di komunitas sekitar. Di tahap akhir, melalui pelatihan keterampilan digital, solusi mereka di-digitalisasi menjadi produk digital sehingga dapat mempunyai dampak yang luas ke seluruh Indonesia.

Apa itu Keterampilan untuk Remaja?



Menurut UNICEF, terdapat beberapa keterampilan yang dibutuhkan oleh orang muda (terutama remaja) untuk sukses di sekolah, kehidupan, dan pekerjaan. Keterampilan-keterampilan tersebut adalah

1. Keterampilan dasar (*foundational skills*).

Keterampilan literasi dan berhitung sangat penting untuk pembelajaran lebih lanjut, pekerjaan yang produktif, dan keterlibatan untuk aktif bermasyarakat.

2. Keterampilan digital (*digital skills*).

Keterampilan digital mendukung perkembangan anak-anak yang melek digital, memungkinkan mereka untuk menggunakan dan memahami teknologi, mencari dan mengelola informasi, membuat dan berbagi konten, berkolaborasi, berkomunikasi, membangun pengetahuan, dan memecahkan masalah dengan aman, kritis, dan etis.

3. Keterampilan yang dapat dialihkan (*transferable skills*).

Dikenal sebagai 'kecakapan hidup', 'keterampilan abad kedua puluh satu', 'keterampilan lunak' atau 'keterampilan sosio-emosional', keterampilan ini memungkinkan kaum muda menjadi pembelajar yang agile dan menjadi masyarakat yang diperlengkapi untuk menavigasi tantangan pribadi, sosial, akademik, dan ekonomi. Keterampilan yang dapat ditransfer juga membantu remaja yang terkena dampak krisis mengatasi trauma dan membangun ketahanan. Keterampilan ini termasuk pemecahan masalah, negosiasi, mengelola emosi, empati, dan komunikasi.

4. Keterampilan khusus pekerjaan (*job-specific skills*).

Keterampilan khusus pekerjaan mendukung transisi remaja yang lebih tua ke dunia kerja dengan keterampilan teknis yang secara langsung terkait dengan pekerjaan tertentu.

Tantangan Inovasi Digital berfokus pada pengembangan keterampilan digital, termasuk keterampilan berpikir, keterampilan pemrograman, keterampilan desain, dan manajemen proyek; serta keterampilan yang dapat ditransfer, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi dan komunikasi. Melalui program ini, remaja dapat membayangkan ide-ide baru, memiliki rasa empati dan percaya bahwa mereka dapat membuat perbedaan. Keterampilan ini akan membantu mereka menjadi pembelajar seumur hidup, mengamankan pekerjaan produktif, membuat keputusan yang tepat, dan terlibat secara positif dalam komunitas mereka.

⁶ 2020 Population Census, BPS: <https://sens.us.bps.go.id/topik/tabular/sp2020/86>

⁷ 2020 SAKERNAS, BPS: <https://www.bps.go.id/indikator/6/1186/1/persentase-usia-muda-15-24-tahun-yang-sedang-tidak-sekolah-bekerja-atau-mengikuti-pelatihan.html>

⁸ 2019 Skills for the Future study, UNICEF Indonesia, [Skills for the future | UNICEF Indonesia](https://www.unicef.org/indonesia/skills-for-the-future)

⁹ UNICEF Global Framework of Transferable Skills: <https://www.unicef.org/reports/global-framework-transferable-skills>

DESAIN PROGRAM

Program ini menjadi wadah untuk mendorong remaja untuk menyuarakan aspirasi dan masalah yang mereka hadapi dan menciptakan solusi inovatif berbasis digital. Program ini menjangkau remaja perempuan, remaja dengan disabilitas, dan remaja termarginalkan lainnya, dimana mereka dilatih melalui serangkaian lokakarya inovatif dengan bimbingan dari mentor profesional, untuk membuat mereka mampu mengidentifikasi masalah di sekitar mereka dan mendigitalkan solusi inovatif mereka untuk ditampilkan kepada khalayak umum sebagai purwarupa yang dapat digunakan untuk mendorong partisipasi remaja dalam masyarakat di seluruh Indonesia.

Dengan menggunakan *framework 12 Core Life Skills* dari UNICEF, para remaja dibekali dengan keterampilan abad 21, keterampilan digital, dan keterampilan kewirausahaan untuk membantu mereka mengidentifikasi masalah yang penting bagi mereka dan bersama-sama mengembangkan solusi inovatif untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut.



Lini Waktu Kegiatan



Angka Penting Tantangan Inovasi Digital tahun 2021

 **105**
Sekolah berpartisipasi

 **4774** 
Remaja berpartisipasi dalam lokakarya remaja

243
Guru yang dilatih dalam lokakarya guru 

137
Mentor membantu remaja dengan keahlian mereka 

 **1018**
Ide solusi inovatif yang diajukan

36 
Purwarupa solusi inovatif yang dihasilkan

Profile Sekolah

Terdapat 105 sekolah yang berpartisipasi					
59 Sekolah dari Jakarta			46 Sekolah dari Semarang		
35 SMP	27 SMA	25 SMK	5 PKBM	7 MA	6 MTS

Sekolah Jakarta

Sekolah	Jenjang	Kota
MAN 21 Jakarta	MA	Jakarta
MAN 14 Jakarta	MA	Jakarta
MAN 12 Jakarta	MA	Jakarta
MAN 4 Jakarta	MA	Jakarta
MAN 7 Jakarta	MA	Jakarta
MTs Negeri 29 Jakarta	MTS	Jakarta
MTs Negeri 13 Jakarta	MTS	Jakarta
MTs Negeri 8 Jakarta	MTS	Jakarta
MTs Negeri 5 Jakarta	MTS	Jakarta
MTs Negeri 18 Jakarta	MTS	Jakarta
PKBM Negeri 35 Jakarta	PKBM	Jakarta
PKBM Negeri 34 Jakarta	PKBM	Jakarta
PKBM Windsor Jakarta	PKBM	Jakarta
PKBM Teach Indonesia School Jakarta	PKBM	Jakarta
SMAN 23 Jakarta	SMA	Jakarta
SMAN 106 Jakarta	SMA	Jakarta
SMAN 58 Jakarta	SMA	Jakarta
SMAN 54 Jakarta	SMA	Jakarta
SMAN 85 Jakarta	SMA	Jakarta
SMAN 8 Jakarta	SMA	Jakarta
SMAN 112 Jakarta	SMA	Jakarta
SMAN 81 Jakarta	SMA	Jakarta
SMAN Unggulan M. H. Thamrin Jakarta	SMA	Jakarta

Sekolah	Jenjang	Kota
SMAN 6 Jakarta	SMA	Jakarta
SMAN 37 Jakarta	SMA	Jakarta
SMAN 68 Jakarta	SMA	Jakarta
SMAN 34 Jakarta	SMA	Jakarta
SMAN 66 Jakarta	SMA	Jakarta
SMKN 28 Jakarta	SMK	Jakarta
SMKN 48 Jakarta	SMK	Jakarta
SMKN 54 Jakarta	SMK	Jakarta
SMKN 56 Jakarta	SMK	Jakarta
SMKN 60 Jakarta	SMK	Jakarta
SMKN 8 Jakarta	SMK	Jakarta
SMKN 15 Jakarta	SMK	Jakarta
SMKN 35 Jakarta	SMK	Jakarta
SMKN 12 Jakarta	SMK	Jakarta
SMKN 46 Jakarta	SMK	Jakarta
SMKN 42 Jakarta	SMK	Jakarta
SMKN 40 Jakarta	SMK	Jakarta
SMK Forward Nusantara	SMK	Jakarta
SMK Prestasi Prima	SMK	Jakarta
SMK Media Informatika	SMK	Jakarta
SMKN 64 Jakarta	SMK	Jakarta
SMKN 2 Jakarta	SMK	Jakarta
SMPN 149 Jakarta	SMP	Jakarta
SMPN 248 Jakarta	SMP	Jakarta

Sekolah Jakarta

Sekolah	Jenjang	Kota
SMPN 265 Jakarta	MA	Jakarta
SMPN 49 Jakarta	MA	Jakarta
SMPN 125 Jakarta	MA	Jakarta
SMPN 194 Jakarta	MA	Jakarta
SMPN 9 Jakarta	MA	Jakarta
SMPN 41 Jakarta	MTS	Jakarta

Sekolah	Jenjang	Kota
SMPN 254 Jakarta	SMA	Jakarta
SMPN 115 Jakarta	SMA	Jakarta
SMPN 227 Jakarta	SMA	Jakarta
SMPN 213 Jakarta	SMA	Jakarta
SMPN 36 Jakarta	SMA	Jakarta
SMPN 255 Jakarta	SMK	Jakarta

Sekolah Semarang

Sekolah	Jenjang	Kota
MAN 2 Semarang	MA	Semarang
MA Al Hikmah Polaman Mijen	MA	Semarang
MTS 2 Semarang	MA	Semarang
PKBM Bangkit Semarang	PKBM	Semarang
SMAN 7 Semarang	SMA	Semarang
SMAN 5 Semarang	SMA	Semarang
SMAN 9 Semarang	SMA	Semarang
SMAN 8 Semarang	SMA	Semarang
SMAN 4 Semarang	SMA	Semarang
SMAN 10 Semarang	SMA	Semarang
SMAN 1 Semarang	SMA	Semarang
SMAN 3 Semarang	SMA	Semarang
SMAN 6 Semarang	SMA	Semarang
SMAN 11 Semarang	SMA	Semarang
SMAN 2 Semarang	SMA	Semarang
SMAN 12 Semarang	SMA	Semarang
SMAN 13 Semarang	SMA	Semarang
SMKN 7 Semarang	SMK	Semarang
SMKN 9 Semarang	SMK	Semarang
SMKN 8 Semarang	SMK	Semarang
SMKN 5 Semarang	SMK	Semarang
SMKN 4 Semarang	SMK	Semarang
SMKN 11 Semarang	SMK	Semarang

Sekolah	Jenjang	Kota
SMKN 10 Semarang	SMK	Semarang
SMKN 3 Semarang	SMK	Semarang
SMPN 25 Semarang	SMP	Semarang
SMPN 21 Semarang	SMP	Semarang
SMPN 16 Semarang	SMP	Semarang
SMPN 14 Semarang	SMP	Semarang
SMPN 19 Semarang	SMP	Semarang
SMPN 5 Semarang	SMP	Semarang
SMPN 1 Semarang	SMP	Semarang
SMPN 2 Semarang	SMP	Semarang
SMPN 7 Semarang	SMP	Semarang
SMPN 9 Semarang	SMP	Semarang
SMPN 29 Semarang	SMP	Semarang
SMPN 31 Semarang	SMP	Semarang
SMPN 17 Semarang	SMP	Semarang
SMPN 22 Semarang	SMP	Semarang
SMPN 12 Semarang	SMP	Semarang
SMPN 15 Semarang	SMP	Semarang
SMPN 36 Semarang	SMP	Semarang
SMPN 39 Semarang	SMP	Semarang
SMPN 6 Semarang	SMP	Semarang
SMPN 18 Semarang	SMP	Semarang
SMPN 13 Semarang	SMP	Semarang

Profil Remaja

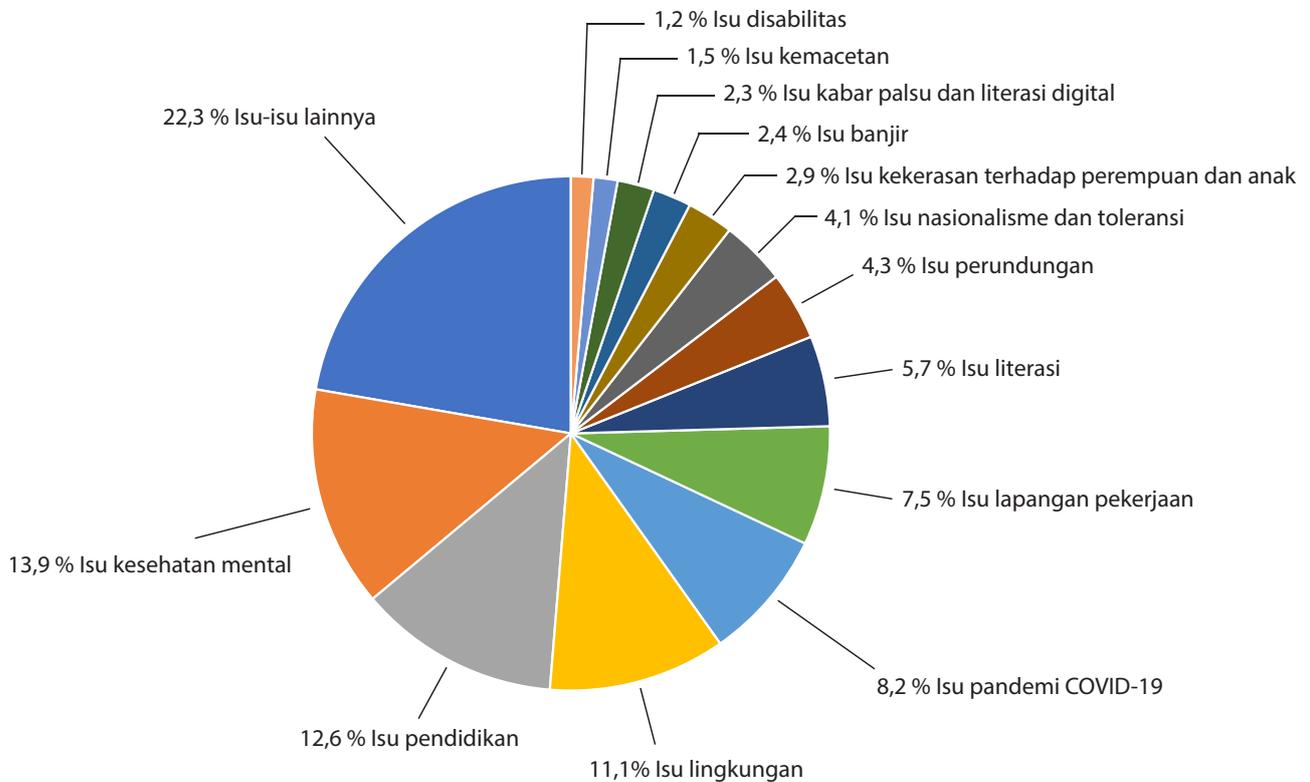
Terdapat **4774** remaja yang berasal dari Jakarta dan Semarang yang berpartisipasi dalam lokakarya remaja.

2024 Remaja laki-laki	2750 Remaja perempuan
2685 Remaja dari Jakarta	2089 remaja dari Semarang
2071 Remaja usia 10-14 tahun	2703 Remaja usia 15-21 tahun

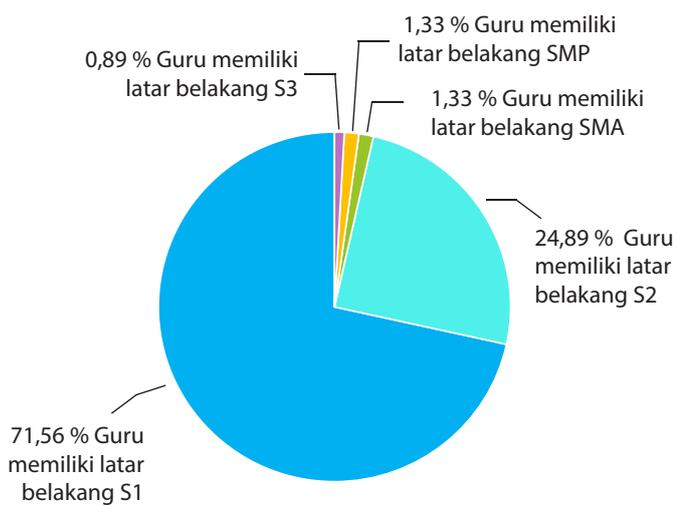
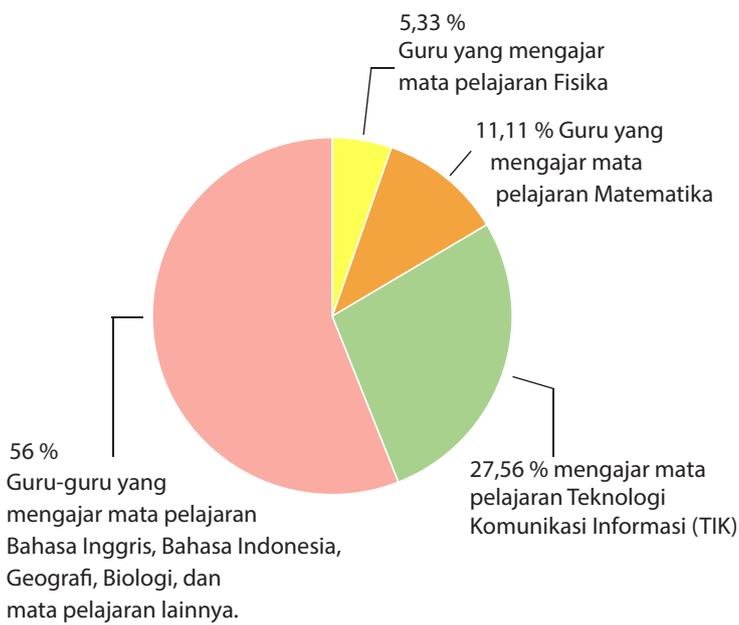
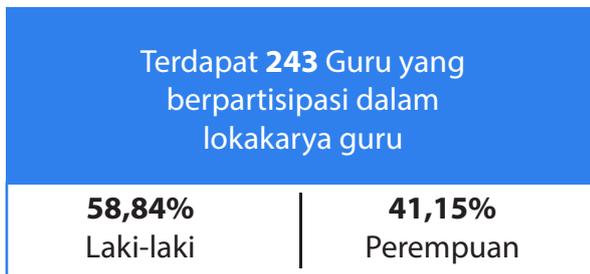
Isu-Isu yang Menjadi Perhatian Remaja

Remaja melihat berbagai permasalahan di sekitar mereka sebagai perhatian mereka. Isu yang menjadi perhatian mereka paling besar adalah isu kesehatan mental, diikuti dengan isu pendidikan dan isu lingkungan.

Berdasarkan perhatian tersebut, remaja mengembangkan 1018 ide solusi inovatif sebagai cara menyelesaikan permasalahan tersebut. Ide-ide tersebut dapat dilihat di <https://inovasi.markoding.com>



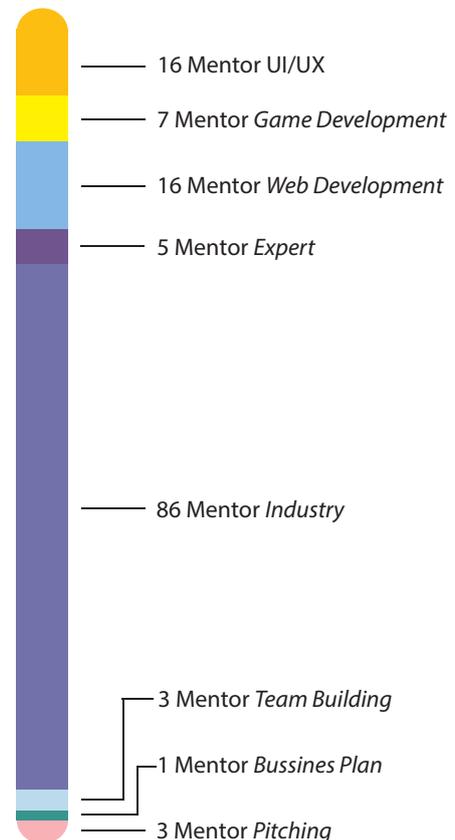
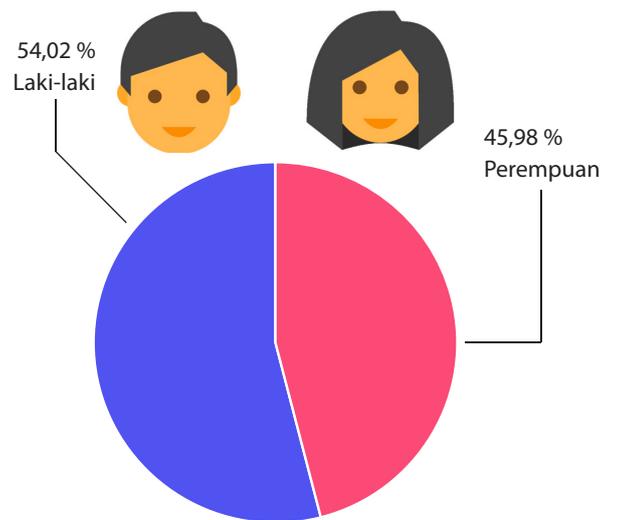
Profil Guru



Profil Mentor

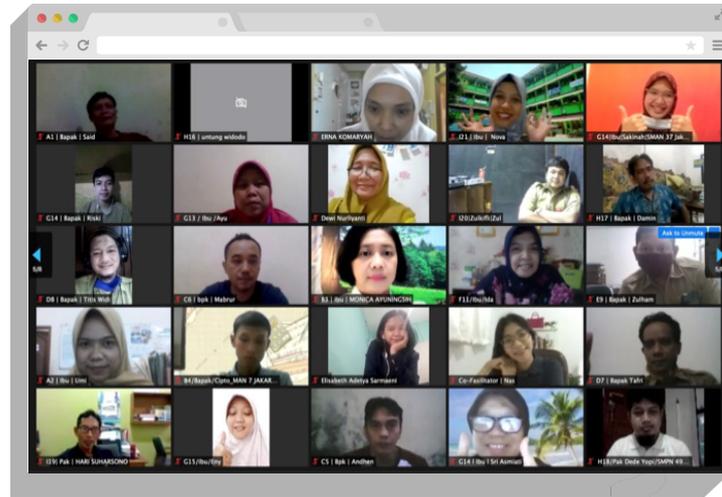
Keterlibatan mentor sangat berkontribusi terhadap keberhasilan program. Para mentor tersebut berkontribusi untuk mendukung para remaja dalam proses pembelajaran mereka berdasarkan bidang-bidang profesional.

Terdapat 137 mentor yang terdiri dari:

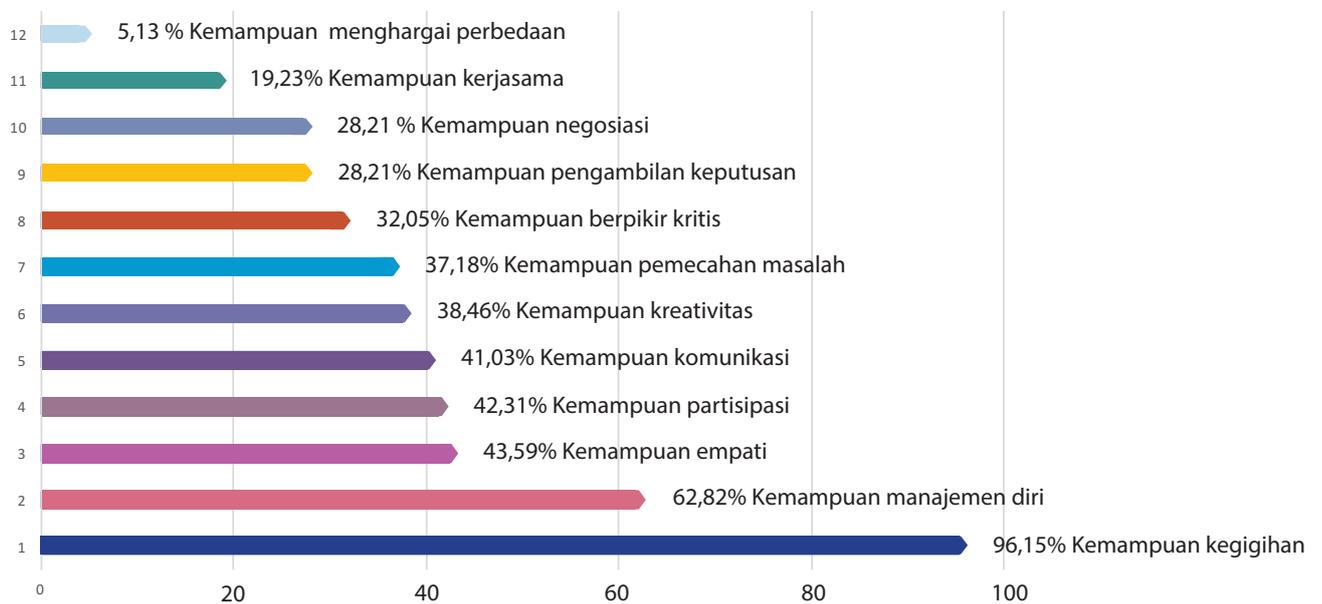


HASIL CAPAIAN PROGRAM TAHUN 2021

Guru



Secara umum, setelah mengikuti 2 kali lokakarya sebanyak 39,53% guru atau sekitar 4 dari 10 guru mengalami peningkatan pada 12 Keterampilan Abad 21.



3 kemampuan yang mengalami peningkatan jumlah paling besar pada para guru, yaitu pada **kegigihan, manajemen diri, dan empati.**

Para guru memiliki keyakinan sebesar **80.13%** untuk memberikan ruang aman dalam kegiatan belajar mengajar kepada siswa secara daring.

91.28% guru menjadi lebih percaya untuk dapat menjalankan peran fasilitator bagi anak didiknya.

Remaja



Partisipasi Remaja

Partisipasi remaja di sini dapat didefinisikan sebagai remaja laki-laki dan perempuan yang dapat mengekspresikan pandangan mereka serta memiliki pengaruh terhadap hal yang menyangkut diri mereka baik langsung maupun tidak langsung.

Peningkatan Berdasarkan Jenis Kelamin

65,63%
Remaja laki-laki

70,49%
Remaja perempuan

Peningkatan Berdasarkan Kelompok Usia

57,14%
Usia 12-14 tahun

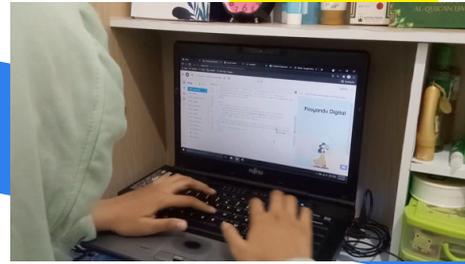
75,86%
Usia 15-19 tahun

Peningkatan Berdasarkan Jenis Sekolah

45,16%
Sekolah menengah
(SMP & MTS)

85,05%
Sekolah atas
(SMA, SMK & MA)

33,33%
Sekolah lainnya
(PKBM)



Keyakinan dan kemahiran Penggunaan Peralatan (Tools)

Pada tahap bootcamp, remaja diajarkan menggunakan peralatan seperti Unity, Javascript, CSS, HTML, Figma, UI/UX Prototype, dan Lean Canvas Model.



Remaja laki-laki lebih banyak mengalami peningkatan (**77.09%**) keyakinan dibandingkan remaja perempuan, namun lebih banyak remaja perempuan (**90.16%**) yang menjadi lebih mahir dalam menggunakannya.



Remaja dengan usia lebih muda (12-14) lebih banyak (**70,20%**) yang mengalami peningkatan keyakinan dibandingkan remaja usia lebih tua (15-19), namun lebih banyak remaja berusia lebih tua (**88.42%**) yang menjadi lebih mahir dalam menggunakannya.

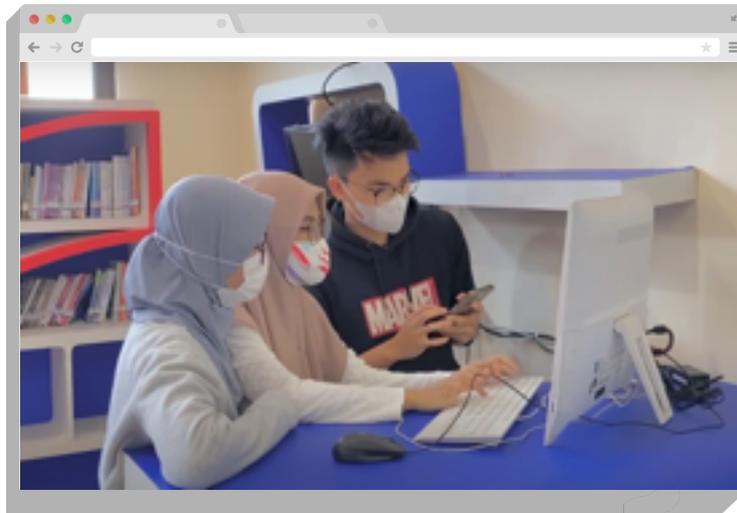
15+

12+

Remaja dari sekolah lainnya (PKBM) cenderung **lebih mengalami peningkatan keyakinan dan kemahiran** dibandingkan remaja dari sekolah menengah (SMP dan MTS) serta remaja dari sekolah atas (SMA, SMK, MA).



Keterampilan Abad 21



Terdapat 12 keterampilan abad 21 yang dilakukan pengukurannya, yaitu: Komunikasi, Kerjasama, Kreativitas, Berpikir Kritis, Pengambilan Keputusan, Empati, Negosiasi, Partisipasi, Pemecahan Masalah, Menghargai Perbedaan, Kegigihan, dan Manajemen Diri.

Secara umum, dari remaja yang mengikuti bootcamp, 57,61% remaja mengalami peningkatan keterampilan.

Komunikasi menjadi keterampilan abad 21 yang sama-sama tinggi peningkatannya pada remaja laki-laki maupun perempuan

Pada remaja laki-laki, keterampilan kreativitas, komunikasi, dan manajemen diri menjadi 3 keterampilan abad 21 yang paling banyak remaja merasa meningkat.

Pada remaja perempuan, keterampilan kegigihan, komunikasi, dan berpikir kritis menjadi 3 keterampilan abad 21 yang paling banyak remaja merasa meningkat.

Pada remaja berusia lebih muda (12-14 tahun), keterampilan kegigihan, komunikasi, dan empati menjadi 3 keterampilan abad 21 yang paling banyak remaja merasa meningkat.

Pada remaja berusia lebih tua (15-19 tahun), keterampilan kreativitas, pemecahan masalah, dan komunikasi menjadi 3 keterampilan abad 21 yang paling meningkat secara jumlah remaja.

Remaja yang berusia lebih muda (12-14 tahun) merasa membutuhkan waktu dan dukungan lebih untuk memecahkan masalah dibandingkan remaja yang berusia lebih tua. Sementara remaja yang berusia lebih tua (15-19 tahun) lebih membutuhkan waktu dan dukungan lebih dalam mengambil keputusan dibandingkan remaja yang berusia lebih muda.

Pada remaja dari sekolah menengah (SMP dan MTS), keterampilan empati, komunikasi, dan berpikir kritis menjadi 3 (tiga) keterampilan abad 21 yang paling meningkat secara jumlah remaja.

Pada remaja dari sekolah atas (SMA, SMK, dan MA), keterampilan kreativitas, manajemen diri, dan komunikasi menjadi 3 (tiga) keterampilan abad 21 yang paling meningkat secara jumlah remaja.

Pada remaja dari sekolah lainnya (PKBM), keterampilan kegigihan, partisipasi, dan pemecahan masalah menjadi 3 (tiga) keterampilan abad 21 yang paling meningkat secara jumlah remaja.

Remaja dari sekolah lainnya (PKBM) cenderung lebih gigih, remaja dari sekolah menengah (SMP dan MTS) lebih mudah untuk berempati, dan remaja dari sekolah atas (SMA, SMK, dan MA) cenderung lebih kreatif.

PURWARUPA SOLUSI INOVATIF OLEH REMAJA

SAFETY CALL

Aplikasi Solusi Bidang Kekerasan Terhadap Anak dan Perempuan

Pencipta



Zetania Kinanti Salim (15) Najmi Mudiah Lubis (15)
Talitha Elysia Arethuza (16)

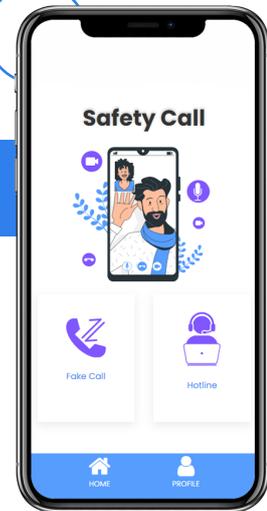
SMAN 54 Jakarta

Fitur Aplikasi

1. *Hotline*, memungkinkan pengguna untuk tersambung dengan lembaga penting.
2. *Fake Call*, meniru fitur panggilan video pada umumnya.

Link Website Aplikasi

<https://bit.ly/dic-app-safetycall>



VILAS

Aplikasi Solusi Bidang Kesehatan

Pencipta



Hanin Salsabila Wardany (17) Raissa Mumtaz (16)
Shyfa Kanaya Zulkifli (16)

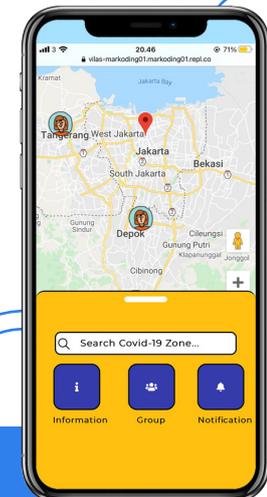
MAN 7 JAKARTA

Fitur Aplikasi

1. Layanan lokasi *real-time* dan pencarian informasi level wilayah COVID-19.
2. Peningkat protokol kesehatan.

Link Website Aplikasi

<https://bit.ly/dic-app-vilas>



CYCLE MALL

Aplikasi Solusi Bidang Lingkungan

Pencipta



Roy Arya Anugrah Julian Saputra Hartono (16) Azaria Dian Khoirunnisa (16)

SMAN 2 SEMARANG

Fitur Aplikasi

1. Jual beli barang loakan, thriftig, dan hasil recycle.
2. Artikel edukasi lingkungan.

Link Website Aplikasi

<https://bit.ly/dic-app-cyclemall>



THE DIFLE GAME

Aplikasi Permainan Solusi Bidang Disabilitas

Pencipta



Feyzal Dafly Ferechan (15) M. Rayhan Ghiffari (15)
Afina Rahmantya (15)

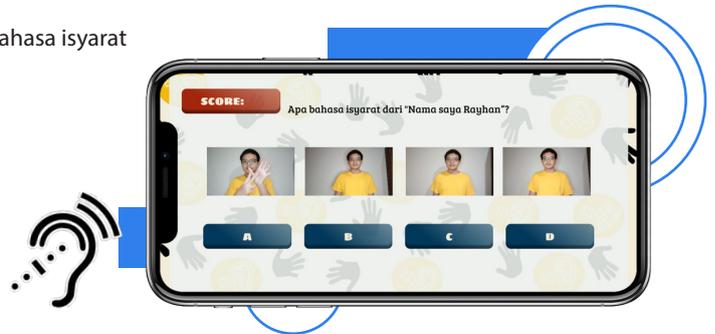
SMAN 3 SEMARANG

Fitur Aplikasi Permainan

1. Tebak gerak mulut
2. Tebak bahasa isyarat

Link Aplikasi Permainan

<https://bit.ly/dic-apk-thediflegame>



TRIPLEF- DIGITAL READING ROOM

Aplikasi Solusi Bidang Literasi

Pencipta



Shafiyah Putri Riyanto (16) Muhammad Fikry Purbo (16)

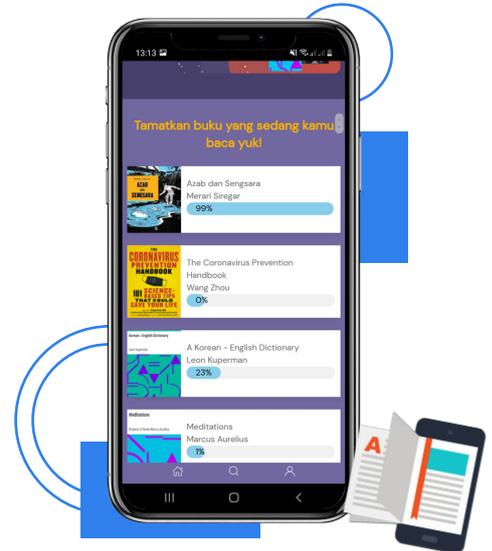
SMAN 66 JAKARTA

Fitur Aplikasi

1. Perpustakaan digital.
2. Sistem poin konversi saldo dompet digital

Link Website Aplikasi

<https://bit.ly/dic-app-triplef>



TALENTAKU

Aplikasi Solusi Bidang Pendidikan

Pencipta



Davin Muammar Syarif (14) Amelinda Jingga Cahyaningtyas (14)

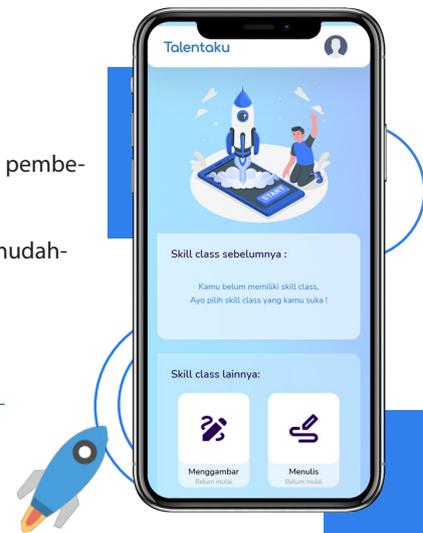
SMPN 16 SEMARANG

Fitur Aplikasi

1. *Skill Class* untuk siswa, media pembelajaran bagi siswa.
2. *Skill Class* untuk mentor, memudahkan mentor membuat kelas.

Link Website Aplikasi

<https://bit.ly/dic-app-talentaku>



LOWCA

Aplikasi Solusi Bidang Literasi

Pencipta



Siti Nursyafiqah (17) Amanda Sabrina Lasena (16)
Ahmad Royhan (16)

MAN 12 JAKARTA

Fitur Aplikasi

1. Belajar membaca dengan bermain ejaan
2. Belajar membaca dengan bernyanyi

Link Aplikasi

<https://bit.ly/dic-app-lowca>



RUBY

Aplikasi Solusi Bidang Kesehatan Mental

Pencipta



Khansa Puteri S. (14) Hilyatul Hilmi R. (15)
Muly Siraj Firizqi (14)

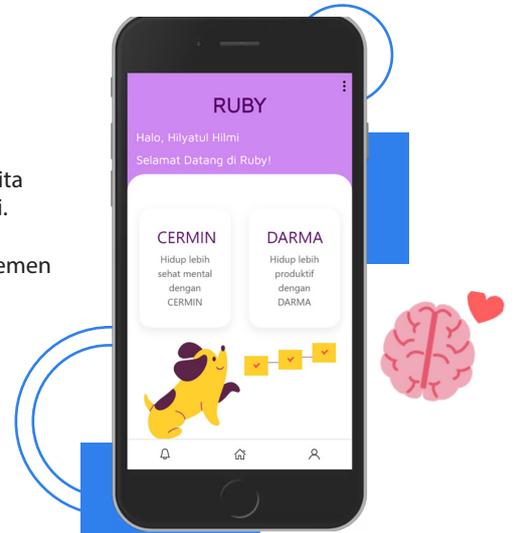
SMPN 41 JAKARTA

Fitur Aplikasi

1. Fitur Cermin, saling berbagi cerita antar pengguna dan refleksi diri.
2. Fitur Darma, membantu manajemen waktu yang produktif.

Link Website Aplikasi

<https://bit.ly/dic-app-ruby>



POSTAL

Aplikasi Solusi Bidang Kesehatan

Pencipta



Rashika Aifa Riyanto (12)

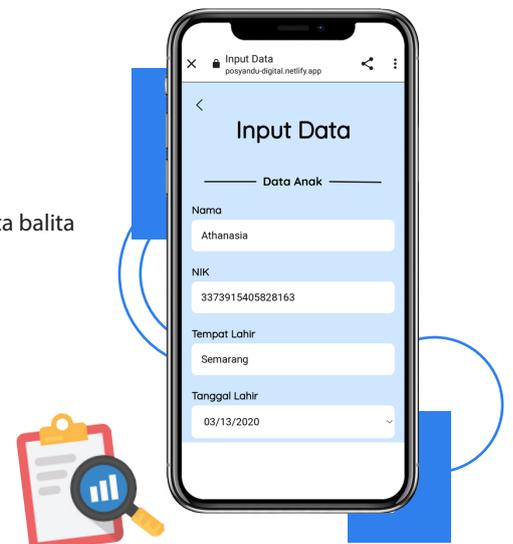
SMPN 9 SEMARANG

Fitur Aplikasi

1. Input data balita
2. Laporan untuk melihat data balita

Link Website Aplikasi

<https://bit.ly/dic-app-postal>



TUKAKU

Aplikasi Solusi Bidang Lapangan Pekerjaan

Pencipta



Aisha Raudia Widiasmitha (13) Aisha Syahratussita M. (13)
Dhafin Rafael Bhayvan F. (13)

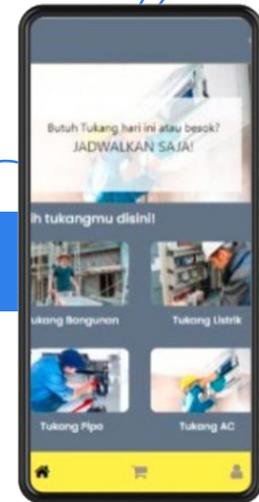
SMPN 1 SEMARANG

Fitur Aplikasi

1. Fitur pemesanan tukang *real-time*
2. Fitur pencarian dan harga jasa tukang.

Link Aplikasi

<https://bit.ly/dic-app-tukaku>



LYPS

Aplikasi Solusi Bidang Pendidikan

Pencipta



Adyra Rachellyn A. (13) Chelsea Franceska S. (14)
M. Adnan Kurniawan (14)

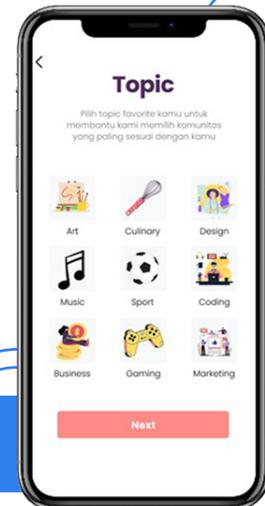
SMPN 255 JAKARTA

Fitur Aplikasi

1. Fitur *Community*, yang memper temukan sesama pengguna yang memiliki kesamaan minat.
2. Fitur *Online Course*, tempat pengguna mengakses berbagai materi video dan buku digital sesuai dengan topik yang mereka minati.
3. Fitur *Mission List*, pengguna akan mendapatkan tantangan untuk menerapkan secara langsung apa yang telah mereka pelajari di fitur *Online Course*

Link Website Aplikasi

<https://bit.ly/dic-app-lyps>



MONOLOGIC

Aplikasi Permainan Solusi Bidang Pendidikan

Pencipta



Vashti Rania Wibowo (14) Naura Fitria R.H. (14)
Arbian Indra Musafak (14)

SMPN 9 SEMARANG

Fitur Aplikasi Permainan

1. Permainan monopoli dengan kuis tanya jawab.
2. 4 mata pelajaran pilihan: Matematika, IPA, Bahasa Indonesia, dan Bahasa Inggris.

Link Website Aplikasi Permainan

<https://bit.ly/dic-apk-monologic>



DEMO DAY

31 remaja dalam 12 tim terpilih mempresentasikan purwarupa solusi inovatif yang telah mereka kembangkan selama program kepada masyarakat umum, perwakilan pemerintah, dan sektor swasta.

Road to Demo Day



Pada tanggal 16 Oktober 2021, diadakan Road to Demo Day, kegiatan pendukung sebagai bagian dari rangkaian acara puncak Demo Day Digital Innovation Challenge. Kegiatan ini dilaksanakan secara daring menggunakan Zoom yang disiarkan langsung melalui Kanal [YouTube UNICEF Indonesia](#)

Kegiatan diawali dengan pemaparan oleh UNICEF terkait keterampilan abad 21 dan Markoding terkait apa itu Digital Innovation Challenge. Lalu kemudian dilanjutkan diskusi panel dengan panelis: Roy Arya Anugrah Julian Saputra Hartono (Founder Cycle Mall), Adyra Rachellyn Arkossand (Founder LYPS), dan Arfiana Maulina (Founder WateryNation). Diskusi panel dengan tema “Generasi Digital: Generasi Abad 21” ini dipandu oleh Avita (Mitra Muda UNICEF Indonesia). Setelah diskusi panel, ada presentasi singkat dari remaja Micro-credential Learning Program KMMI Universitas Padjadjaran dan UNICEF Indonesia. Acara kemudian dilanjutkan dengan lokakarya “Membuat Konten Untuk Kebaikan”. Pada bagian akhir acara, diputarkan video rangkuman perjalanan program Digital Innovation Challenge penonton diajak untuk hadir di acara Demo Day Digital Innovation Challenge.

Demo Day



Pada tanggal 17 Oktober 2021, 12 tim mempresentasikan solusi purwarupa mereka pada Demo Day Digital Innovation Challenge secara daring. Kegiatan ini dilaksanakan menggunakan Zoom yang disiarkan langsung melalui Kanal [YouTube UNICEF Indonesia](#).

Acara dibuka dengan sambutan dari Ms. Katheryn Bennett, selaku Chief of Education UNICEF Indonesia. Lalu dilanjutkan dengan sambutan dari Amanda Simandjuntak, selaku Co-Founder dari Markoding. Kemudian diputarkan video rangkuman perjalanan program Digital Innovation Challenge 2021 dan acara berlanjut ke sesi presentasi dari masing-masing kelompok. Juga terdapat sambutan baik melalui video maupun langsung dari Mitra Pemerintah pendukung program ini: Dinas Pendidikan DKI Jakarta, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Jawa Tengah, Dinas Pendidikan Kota Semarang, dan Kantor Wilayah Agama DKI Jakarta. Setelah sesi presentasi, dilakukan sesi tanya jawab dan berbagi pendapat dengan beberapa remaja.

SUARA REMAJA DAN ALUMNI



Amelinda Jingga Cahyaningtyas - SMPN 16 Semarang

“Selama kegiatan DIC sudah sangat meningkatkan pengetahuan dan *skill* saya dalam keterampilan abad 21. Berbeda sekali dengan saya tahun lalu yang belum bisa dan bahkan belum tau hal-hal yang saya butuhkan di abad ini, abad dimana teknologi digital menjadi kebutuhan pasti. Mengikuti DIC membuat saya menjadi lebih kreatif dan lebih percaya diri serta berkesempatan belajar hal baru dengan mentor profesional. Dari awal DIC sudah diajarkan bagaimana berpikir kritis dan punya *awareness* tentang masalah yang ada di sekitar. Waktu pelaksanaan DIC juga tidak terlalu memberatkan karena di *weekend* dan jam sedang semangat-semangatnya. Ide dari tim lain juga sangat keren dan inovatif, membuat saya lebih sadar juga akan masalah yang sebenarnya sering terjadi namun tidak disadari. Cerita & keterampilan yang diberikan selama DIC sangat berkesan untuk saya.”

Muhammad Fikry Purbo - SMAN 66 Jakarta

“Pengalaman yang didapat dari DIC ini sangat seru dan bermanfaat sekali. Di DIC ini banyak sekali pelajaran yang saya dapatkan baik *hard skill* dan *soft skill*. Yang pada awalnya saya awam sekali mengenai bahasa pemrograman, *design ui* dan *design thinking*. Namun setelah mengikuti program ini, saya mulai mengerti dan bisa mengaplikasikannya. Selain itu mengenai design thinking, yakni saya jadi dapat menentukan suatu ide/memfokuskan suatu masalah dengan lebih baik/jelas. Saya juga mendapat pelajaran yang berharga dalam DIC ini yakni kerja sama dan kesabaran, yang mana ini dapat diterapkan juga dalam kehidupan sehari-hari saya agar lebih sabar. Selain itu, dari DIC ini keterampilan berkomunikasi saya, menyampaikan pendapat dengan baik menjadi bertambah. Serta juga dalam menerima pendapat lain dan memandang permasalahan dari perspektif lain.”



Kristianti - Pencipta Solusi Inovatif Plastic Solve (DIC 2020)

“Saya saat ini tengah berkuliah mengambil jurusan Manajemen dan bekerja sebagai *Customer Service Officer*. DIC memberi banyak sekali manfaat bagi saya. Salah satunya perihal keterampilan komunikasi. Yang mana hal ini sangat dibutuhkan dalam pekerjaan saya. Karena saya harus berkomunikasi dengan beragam orang. DIC mampu melatih saya untuk menjadi terbiasa berbicara dengan publik.”

Muhammad Abyan Satrio - Pencipta Solusi Inovatif Rubbish to Point (DIC 2020)

“Setelah lulus sekolah saya melanjutkan pendidikan ke bangku kuliah dengan jurusan Sistem Informasi. DIC telah mengasah kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah pada diri saya. Sekarang saya merasa dapat membantu teman saya ketika sedang menghadapi permasalahan dengan memberikan masukan/ide penyelesaian masalah yang inovatif. Kedepannya saya berharap apa yang sudah saya dapat di DIC dapat membantu saya untuk dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi lagi.”



SUARA GURU DAN MENTOR



Dra. Cahyo Kismurwanti, S. Kom, M. Pd - SMP Negeri 2 Semarang

“Program Digital Innovation Challenge merupakan program kekinian, sesuai perkembangan milenial dan menjawab tantangan kebutuhan abad 21. Menurut saya luar biasa karena mewadahi dan membantu mewujudkan ide-ide spektakuler yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Maju terus generasi muda dalam berkarya tanpa sekat perbedaan, jadilah berkat bagi kehidupan.”

Kholiduan, S.Kom - MAN 12 Jakarta

“Luar biasa, menambah ilmu baru dan pengalaman baru sebagai tenaga pengajar. Terutama dalam kaitannya dalam menjalankan peran sebagai fasilitator tidak hanya guru. Materi yang diberikan kekinian dan relevan sekali dengan masa depan yang akan dihadapi anak didik.”



Sylvia Adriana - SML

“Saya terkesan dengan UNICEF Indonesia dan Markoding yang telah menginisiasi program ini. Adik adik terfasilitasi untuk menunjukkan potensi melalui Digital Innovation Challenge ini. Saya yakin ini bisa menjadi bekal luar biasa untuk langkah awal para remaja serta menjadi pengalaman yang tidak terlupakan untuk kita semua. Semoga program seperti ini tetap ada dan konsisten dalam mendukung anak anak Indonesia untuk mendapatkan ilmu sehingga mampu bersaing di dunia kerja nanti.”

Hisbullah Akbar - Hisa Games

“Di abad 21 keterampilan seperti problem solving, kerja sama tim, public speaking, hingga pemrograman sangat dibutuhkan. Pada program DIC ini keterampilan remaja diasah dengan baik dan sangat terarah, sehingga bisa menjadi modal yang sangat berharga bagi remaja untuk dimasa yang akan datang.”



PEMBELAJARAN TERKAIT PROGRAM

Gender dan Inklusivitas

Partisipasi remaja perempuan dalam program mengalami peningkatan (58%) dibandingkan dengan pilot proyek pada tahun 2019. Selain menunjukkan bahwa ada ketertarikan yang tinggi dari remaja perempuan untuk mengembangkan keterampilan abad 21 dan keterampilan digital mereka, hal ini juga didukung dengan beberapa intervensi, seperti: regulasi yang mensyaratkan setiap sekolah untuk dapat mengirimkan lebih banyak remaja perempuan untuk menunjang keterwakilannya; menggunakan visual dan bahasa selama sesi pembelajaran yang ramah terhadap perempuan; menumbuhkan kepercayaan diri anak perempuan dengan mengingatkan bahwa STEM dan bidang ilmu lainnya juga dikuasai oleh perempuan; dan adanya kehadiran mentor yang mayoritasnya adalah perempuan sebagai contoh figur inspirasi.

Terdapat satu remaja dengan disabilitas pendengaran yang mencapai tahap bootcamp. Hal ini menunjukkan bahwa dengan dukungan dan kesempatan, remaja dengan disabilitas dapat memenuhi potensinya selama program. Beberapa penyesuaian yang perlu dilakukan untuk dapat mengakomodasi remaja disabilitas dengan lebih baik adalah dengan menyediakan modul pembelajaran dalam format PDF dan juga video dengan subtitle agar dapat diakses semua remaja, termasuk remaja dengan disabilitas.

Dalam program replikasi selanjutnya, diperlukan penekanan untuk dapat membuat program yang berpusat kepada remaja perempuan, inklusif untuk remaja dengan disabilitas, dan dapat mengakomodir kebutuhan dari remaja yang termarginalkan, dan menjamin bahwa dalam desain program, tahapan evaluasi, dan penyesuaian program selalu berpijak pada upaya untuk mendukung para remaja dan mengurangi hambatan untuk mereka berpartisipasi.

Perkembangan Keterampilan Remaja

Program ini mendukung peningkatan beberapa keterampilan remaja: keterampilan abad ke-21, keterampilan digital, dan kewirausahaan. Dengan melakukan pengukuran pada setiap aktivitas, melalui *pre* dan *post survey*, perkembangan keterampilan remaja dapat terpantau dengan lebih baik. Alat pengukuran yang digunakan menggunakan kerangka Keterampilan Abad ke-21 UNICEF yang juga digunakan oleh Kemendikbudristek untuk Karakter Siswa dalam Pelajar Pancasila.

Pelibatan orang tua menjadi faktor penting untuk mendukung perkembangan keterampilan remaja. Selain sosialisasi program kepada sekolah, juga dapat diadakan sosialisasi program kepada orang tua sehingga orang tua dapat lebih mengenal program dan dapat mendukung anaknya dalam menjalani program.

Secara garis besar tidak terlalu terdapat perbedaan signifikan dalam perkembangan keterampilan remaja perempuan dan remaja laki-laki. Namun, melihat dari komposisi tim yang melaju hingga tahap Demo Day, dimana lebih dari 80% tim merupakan tim dengan komposisi gender yang bercampur, dapat dikatakan pencampuran tim ini membawa dampak positif bagi remaja karena dapat saling melengkapi dalam proses pembelajaran.

Dukungan Bagi Remaja

Berkaca dari COVID-19, dikarenakan keadaan pandemi yang mengharuskan penutupan sekolah dan pembelajaran jarak jauh, perjalanan program yang panjang selama kurang lebih 8-9 bulan, dapat melelahkan bagi mental remaja, terutama mereka yang memiliki tanggung jawab pekerjaan sekolah dan rumah tangga, kendala terhadap akses internet dan kepemilikan gawai untuk menunjang proses pembelajarannya. Untuk mendukung proses pembelajaran dan partisipasi remaja, beberapa intervensi dilakukan, yaitu: Memberi dukungan psikososial berupa penyediaan akses psikolog profesional ataupun beragam webinar tentang kesehatan mental; penyediaan dukungan kuota dan juga laptop; serta akses kepada materi pelatihan dan mentor dalam kelompok kecil untuk mendukung komunikasi dan pembelajaran yang maksimal.

Kedepannya desain program perlu melihat pentingnya sinergi lintas stakeholders untuk mengupayakan dukungan yang memadai kepada remaja selama program. Dalam pengalaman kemitraan, mitra privat dan pemerintah memiliki pandangan yang bervariasi terkait bentuk dukungan dan bagaimana program dilaksanakan. Menjadi penting bagaimana sinergi dan komunikasi dapat diperkuat untuk membawa berbagai dukungan moral dan materiil menjadi sebuah kemitraan bersama terhadap program.

Peningkatan Kapasitas dan Pembelajaran Guru sebagai Fasilitator Program

Dalam mendukung kapasitas guru sebagai fasilitator, guru telah diperkenalkan dengan metode *design thinking*. Dengan metode ini guru dapat menjadi fasilitator bagi para remaja dalam proses penciptaan inovasi. Para guru juga diajak untuk dapat menerapkan proses ini secara langsung dengan mengajak mereka untuk dapat membuat sebuah usulan lab inovasi kepada kepala sekolah.

Perlunya panduan tertulis sebagai acuan bagi para guru untuk dapat mendampingi remaja dalam mengikuti program dengan lebih baik. Upaya peningkatan motivasi guru dengan pemberian insentif pelatihan tambahan, berupa pelatihan *coding* dan pelatihan mendesain pembelajaran, bagi guru yang berhasil mengumpulkan 60 peserta dari sekolahnya untuk mengikuti program, cukup berhasil dalam mengumpulkan remaja yang mendaftar untuk mengikuti program.

Untuk menjaga semangat guru dalam mendampingi remaja mengikuti program dalam durasi yang panjang, dapat diberikan insentif berupa sertifikat khusus sebagai guru inovasi. Dalam sertifikat ini dapat dicantumkan total jam pendampingan yang dilakukan oleh guru.

Metode Pembelajaran

Mendorong proses pembelajaran sesama remaja peserta dengan memberikan ruang bagi mereka untuk dapat saling tanya jawab, memberikan masukan, dan berinteraksi dalam komunitas melalui *platform* komunikasi yang disediakan.

Mendorong proses pembelajaran mandiri peserta melalui *platform* pembelajaran yang terpusat dengan konten pembelajaran berupa video, grafis, ataupun teks dan ditambah dengan pemberian kuis yang perlu diselesaikan.

Untuk menambah motivasi remaja peserta, dapat diadakan pemilihan peserta terbaik setiap minggunya berdasarkan performa dalam penyelesaian tugas dan keaktifan. Yang terpilih kemudian akan mendapatkan postingan khusus di media sosial.

Keberlanjutan dan Pengembangan Program

Membangun komunitas yang berkelanjutan yang dimoderasi untuk mendukung proses pembelajaran pasca program.

Penjajakan kerjasama dengan pihak sekolah untuk dapat menjadikan program ini sebagai kegiatan ekstrakurikuler resmi sehingga dapat meningkatkan tingkat keikutsertaan remaja.

Dalam konteks replikasi program, adanya kebutuhan mentor profesional yang banyak. Dapat dilakukan penjajakan kerjasama dengan sektor swasta, contohnya melalui program *employee volunteering mentorship*. Dengan begitu akan tercipta *pools of mentor* yang dapat dikoneksikan dengan sekolah-sekolah yang ingin mereplikasi program.

Penjajakan kerjasama dengan pemerintah untuk dapat mengadopsi program ini dalam kerangka Merdeka Belajar, di mana program ini dapat menjadi mata pelajaran tersendiri yang dapat diambil oleh remaja di sekolahnya. Untuk itu diperlukan eksplorasi lebih lanjut model replikasi program yang murah, mudah, dan dapat menjangkau remaja dari semua kalangan.

Pada tahap awal, dapat dilakukan desain program bersama dengan pemerintah, contohnya dengan mengadakan *sesi focus group discussion*, *sesi design thinking*, untuk meningkatkan rasa kepemilikan dalam program pada pemerintah dan juga untuk meningkatkan kemungkinan program ini menjadi agenda dan program resmi pemerintah.

UCAPAN TERIMA KASIH

UNICEF Indonesia dan Markoding mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut atas dedikasi dan dukungan mereka untuk keberhasilan program ini.

Mitra

U-Report Indonesia

Impact Byte

Pemerintah

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Republik Indonesia

Pemerintah Provinsi DKI Jakarta

Dinas Pendidikan Provinsi DKI Jakarta

Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah

Dinas Pendidikan Kota Semarang

Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi DKI Jakarta

Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Jawa Tengah

Mentor

Adityo Pratomo

Aisha Stephanie Munaf

Aldi Aldinar

Alland Dharmawan

Alvian Jonathan Sutrisno

Amanda Aidil Fitra

Anantaningtyas Wikandani

Anastania Melinda

Andrian Ekaputra

Anindya Pramesti Damayanti

Anjar Aditya Pratama

Aprianto, S.Si., M.Sc

Ardian Rezandi

Aribowo Sasmito

Arnold Saputra

Augustine Merriska

Ayumi Ayudita

Azza Firdaus Yatim

Bagas Marsya

Benedikta Atika

Beni Meizarly

Caron Toshiko Monica

Cheryl Herrmann

Chrysilla Mayasari

Claudia Suwardi

Deisha Laksmitha ayomi

Dharmawan Santosa

Ditho Arisetoyo

Dr.(cand) Pande Putu Buda
Prasada, MM, LCPC, CT, CA

Eko Faiqurridho

Elita Triandayani

Fabiola Ivitha

Farah H Sanwari

Febri Pratama Arista Gabe

Gusman Adi

Henay H. Rumamite

Hendri Kurniawan

Hisbullah Akbar

Immanuel Christa Lamo

Ina Saptiono

Indira Anindya Pambudy

Indri Yani Dewi Husni

Iqbal Maesa Febriawan

Irnova Suryani

Irvandias Sanjaya

Isumi Karinaningsih

Jeffrey Kurniawan

Jennifer Efendi

Jessica Nathania

Juinal William Toding

Julia Jasmine

Juniche Tnunay

Krishna Rowter

Krisna Firdaus

Kukuh Satria Putra

Lawrence Aryo

Leorede Ano Oky Fani Thenu

Lintang Gustika

Lutfi Nurul Rosyidah

M Arief Ismirianda

Manuela Natasha Yatasi

Mardea Mumpuni

Maria Yuniar Ardhiati

Meicky Shoreamanis Panggabean

Melita Tarisa

Melvin

Michael Susanto

Moh Amilin

Muhamad Fadli

Muhamad Ridzki Hidayat

Muhammad Akbar Rafsanjani

Muhammad Amri Amrullah Azhary

Muhammad Darussalam

Muhammad Iqbal

Muhammad Nur Latief	Pradipta Reynara	Siti Nuraisyah Suwanda
Nadia Febriana Muhidin	Praswistiadi Syarif	Sofyan Agus Salim
Nadya Talita	Syamsuri	Steffi Tarigan
Naqiya Zorahima	Rafid Arifuddin Shidqi	Syafina Ikatama Putri
Nastiti Setia Utami	Rahma Utami	Sylvia Adriana
Nendra Primonik Sekar Rengganis	Rahman Abdul Razak	Tessa Viennie S
Ni Luh Putu Anita Dewi	Ramadhani	Thomas Budiman Tjaja
Nisa Aulia Muftihani	Reka Alamsyah	Tracy Fania
Noridha Weningsari	Reza Novandri, S.Sos, M.Si	Vania Utami Gunawan
Norman Gultom	Rhita Simorangkir	Wikal Pratama
Normand Edwin Elnizar	Rio Husnady Hidayat	Yofriadi Yahya
Okky Marita Sari	Rizky Beny Sasmita	Yoga Pratama
Olphi Disya Arinda	Roland Ananda	Yosef Benny Widnykarsono
Panca Satrio Nugroho	Ruri Wijaya	Yusuf Syaid
Patricia Larissa	Sarah Nila	Zaki Arrozi Arsyad
PB Irtanto	Sari Dafinah	Ziana Febriana Zein
Peniel Peranta Reynaldi	Satriyo Aji Nugroho	Ziqrina Galih Aulia
Tarigan Sibero	Sesarina Prameswari	Zsa Zsa M. Syahlia
	Sherly Hartono	

RELAWAN PENILAI

Andya Chandra Murdani	Elvira Raissa Naswadia	Marcel Siswanto
Aditya Raudhahtul Hidayah	Farah Devita Lotusia Flassy	Maya Dewi Setianingrum
Amelia Agatha	Farah Diya Oktaviyanti	Mishka Alditya Priatna
Amelia Ika Berliana Putri	Farida Rachmadian Aulia	Moh. Firdaus
Ana Uswatun Khasanah	Fenti Wahyu Lestari	Mugi Anandika
Andisa Rizky Febrianti	Firda Aulia Salsabila	Muhammad Abiyyu Habibi
Angela Eka Mahanani	Giovanni Putri Hendrata	Muhammad Ad-Durroh Mubarrok
Ardha Andiana Desmalla	Hadijah Larasti	Muhammad Hafizhan
Benazir Putri	Hasna Salsabila	Muhammad Kasyfunnur
Bryan Laurentio Anggoro	Ikke Dianita Sari	Muhammad Lutfi
Chyntiara Maharani Widyakusuma	Intan Juniar	Muhammad Rafli
Cisilia Goh	Khaerunisa Nur Ikrima	Muhammad Syamsul Khanif
Damar Pramuditya	Kharisma Wulan Lazuardini Nur	Nadya Septiani Sahas
Dhau' Embun Azzahra	Koko Iwan Agus Kurniawan	Ni Ketut Alit Astuti
Dhianya Baiq Azzahra Poespito	Kresensia Katrin Rianty	Nina Nurul Chasanah
Dovy Marta Putri	Kristina Bella Febrianti	Nisa Hayati
Dwi Melly Aprilia Sari	Laksamana Kusuma	Nur Oktaviyani
Elizabeth Inge Pratiwi	Lie, Larissa Wibowo	Qonita Luthfianisa
Elmiandra Rifqunaisya Utami	Lisa Tamiima	Rahma Aryani

Razanah Hanifati
Rissa Amarthya Gafrianty
Sabrina Syafa Kamila
Safira Salsabila
Salsya Adilla Pramita
Sandra Natania Wijaya

Satriya Mahardeka
Shavira Khairunissa Devie
Siti Riska Umami
Stacia Regina Rimta
Syafina Ikatama Putri
Tasya nabila siregar

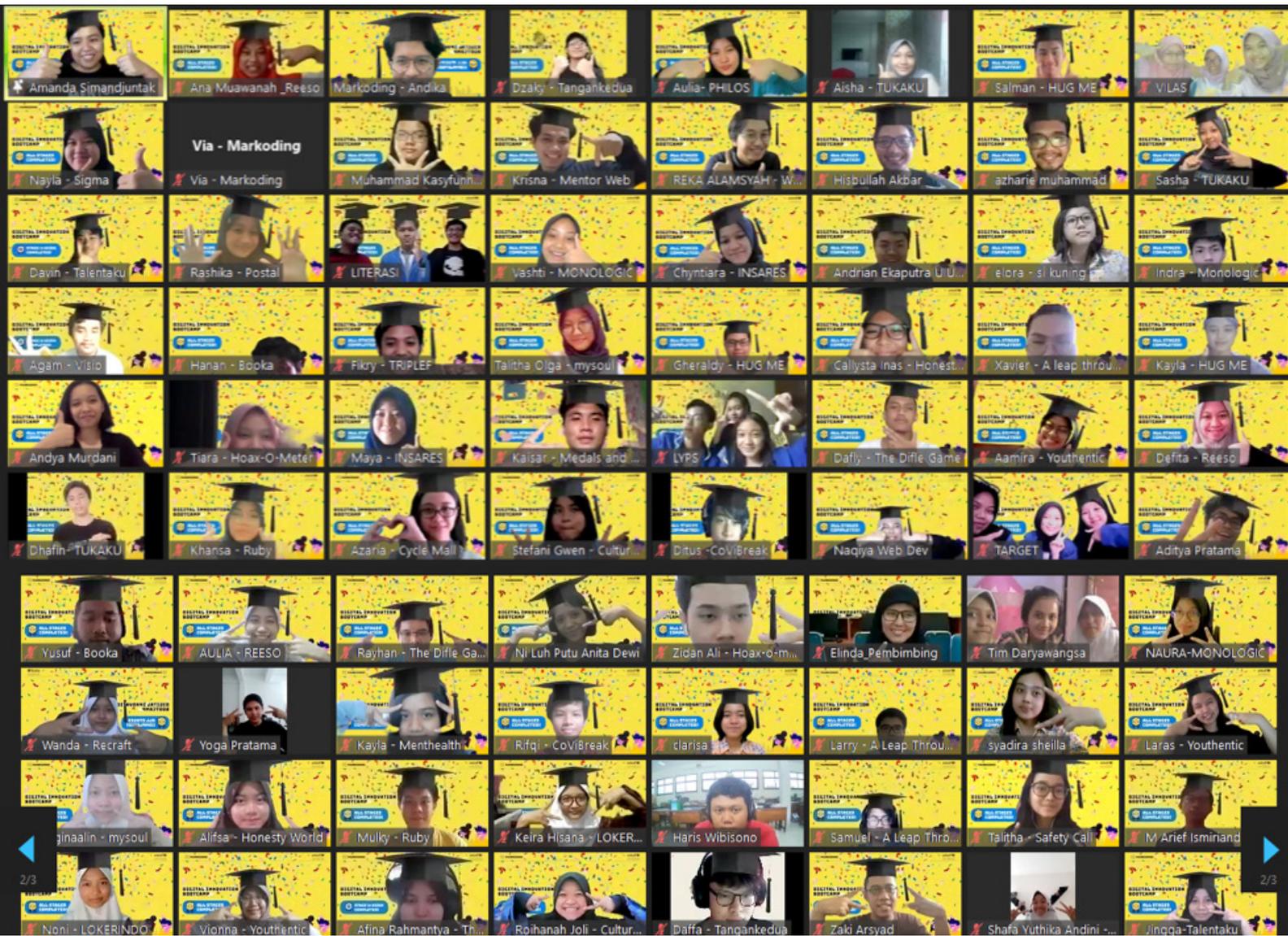
Veronica Aviana Prajogo
Virzah Syalvira
Wahyu Febriyanti
William Hendradjaja
Yusnia Anggrenena

PIHAK PENDUKUNG LAINNYA

Impala Network
META Innovation Lab
ASA Berdaya
This Play
Kain Agency

Indorental
Multimedia Promosindo
Multikarya Mitra Indonesia
Pusat Layanan Juru Bahasa
Isyarat Indonesia
Metta Sandie

Siti Arifah Zahra
Aulion
Avita
Arfiana Maulina



TANTANGAN INOVASI DIGITAL

**INOVASI UNTUK KEBAIKAN:
DARI REMAJA, UNTUK REMAJA, OLEH REMAJA**

