



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Jl. Pemuda 134 Semarang Kode Pos 50132 Telepon (024) 3515301
Faksimile (024) 3520071 Laman <http://www.jatengprov.go.id>
Surat Elektronik disdikbud@jatengprov.go.id

NOTA DINAS

Kepada Yth. : KEPALA CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH I s.d XIII
Dari : SEKRETARIS
Tembusan : 1. KEPALA DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2. KEPALA BIDANG PEMBINAAN SEKOLAH MENENGAH ATAS
3. KEPALA BIDANG PEMBINAAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Tanggal : 11 Oktober 2023
Nomor : 421.3/3704
Hal : Seleksi Peserta Kompetisi Proposal Inovasi untuk SMA/SMK

Berdasarkan surat dari PT. Semesta Integrasi Digital tanggal 2 Oktober 2023 perihal tersebut pada pokok Nota Dinas (terlampir), dengan ini disampaikan hal-hal sebagaimana berikut:

1. Sekolah.mu adalah sebuah platform pembelajaran bauran pertama di Indonesia yang fokus pada pengembangan kompetensi melalui Merdeka Belajar, Merdeka Berkarya dan Merdeka Berkolaborasi, dengan tujuan ingin memastikan semua anak Indonesia sukses mencapai kompetensi dan meraih prestasi di masa depan dengan memberikan mutu pelayanan pendidikan yang berpihak kepada anak secara merata, serta menyediakan akses pembelajaran terintegrasi digital dengan struktur kurikulum yang personal dan fleksibel;
2. Dalam rangka mewujudkan inovasi sosial siswa-siswi SMA/SMK, Sekolah.mu mengadakan Kompetisi Proposal Inovasi Tingkat Nasional "*Youth Social Innovation 2023*";
3. Spesifikasi persyaratan dan mekanisme Kompetisi Proposal Inovasi tingkat Nasional "*Youth Social Innovation 2023*"; sebagai berikut:
 - a. Peserta merupakan tim yang beranggotakan 3 (tiga) siswa/siswi SMA/SMK sederajat dari seluruh Indonesia yang dibuktikan dengan kartu pelajar atau surat keterangan dari sekolah, format yang dapat di unduh pada link pendaftaran (Link terlampir);
 - b. Satu tim berasal dari sekolah yang sama dan bisa dengan tingkat kelas yang berbeda, setiap sekolah diperbolehkan mengirim lebih dari 1 (satu) tim namun setiap tim hanya dapat mengirimkan satu karya;
 - c. Peserta wajib mengisi formulir pendaftaran selambat-lambatnya tanggal 13 Oktober 2023 pada Google Form berikut bit.ly/FormRegistrasiSOCIN23 sebagaimana terlampir;
 - d. Seluruh kegiatan akan dilaksanakan secara daring;
 - e. Pendaftaran dan seleksi administrasi tanggal 26 September s.d 14 Oktober 2023 sebagaimana terlampir;
 - f. Ketentuan dan format Proposal Inovasi sebagaimana terlampir;
 - g. Kegiatan ini tidak dikenakan biaya pendaftaran dan biaya apapun selama rangkaian kegiatan berlangsung;
 - h. Untuk Informasi lebih lanjut dapat menghubungi CS. Sekolah.mu 081388111756.

4. Sehubungan dengan hal-hal tersebut, mohon bantuan Saudara sebagai berikut:
 - a. Menginformasikan kepada Satuan Pendidikan di wilayah masing-masing tentang kegiatan tersebut;
 - b. Satuan Pendidikan yang berminat mengikuti kompetisi dapat mendaftar mengikuti seleksi sesuai dengan ketentuan di atas (panduan kompetisi terlampir).

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

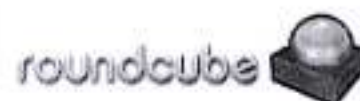
a.n. KEPALA DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PROVINSI JAWA TENGAH
Sekretaris



SYAMSUDIN ISNAINI, S.STP, SH, M.H.
Pembina
NIP 19800717 199912 1 001



Subject: **Undangan Kompetisi Proposal Inovasi untuk SMA/SMK/MA**
From: Sekolah.mu <marketing@sekolahmu.co.id>
To: <disdikbud@jatengprov.go.id>
Date: 2023-10-02 15:30



YOUTH SOCIAL INNOVATION 2023

Yth. Bapak/Ibu Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah

Perkenalkan kami dari Sekolah.mu, sebuah platform pembelajaran bauran pertama di Indonesia yang berfokus pada pengembangan kompetensi melalui Merdeka Belajar, Merdeka Berkarya dan Merdeka Berkolaborasi yang dapat membantu anak untuk berkembang, hidup, serta belajar di waktu sekarang dan di masa depan.

Sebagai platform pembelajaran kami memfasilitasi kegiatan belajar yang mendukung pengembangan kemampuan siswa melalui berbagai media salah satunya kompetisi.

Saat ini, Sekolah.mu sedang mengadakan **Youth Social Innovation 2023**, kompetisi nasional untuk siswa siswa SMA/SMK/MA yang bertujuan untuk mewujudkan inovasi sosial siswa - siswa SMA/SMK/MA di bidang pendidikan.

Nama kegiatan : **Youth Social Innovation Award 2023**

Jenis kegiatan : Kompetisi mengembangkan proyek inovasi sosial

Level kegiatan : Tingkat nasional

Waktu pendaftaran : Paling lambat 14 Oktober 2023.

Kami akan memberikan pendanaan bagi proyek inovasi sosial terpilih yang sudah dirancang siswa siswa SMA/SMK/MA sebesar **15 juta rupiah** dan akan dibimbing langsung oleh **para praktisi di bidang inovasi sosial dari perusahaan/organisasi terkemuka di Indonesia**

Kami berharap dapat menjalin kerja sama dengan Bapak/Ibu untuk mewujudkan inovasi proyek sosial dari siswa siswa SMA/SMK/MA sehingga mampu memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan kita saat ini.

[Info Lebih Lanjut & Pendaftaran](#)

Ikuti terus informasi terbaru dari sosial media Sekolah.mu ya!



PT. Semesta Integrasi Digital

Jl. Jeruk Purut Dalam No.33 - 34 RT 6/RW 3, Ciandak Timur,
Kecamatan Pasar Minggu, Kota Jakarta Selatan,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta
12560

Copyright © 2022 Sekolahmu HQ. All rights reserved.

Anda menerima pesan dari Sekolah Mudi Merdeka karena pernah melakukan transaksi di Sekolah Mudi Merdeka

PANDUAN KOMPETISI

Pelatihan dan kompetisi untuk kamu yang duduk di bangku SMA/K/MA
Youth Social Innovation Award 2023

Diselenggarakan oleh:



GAMBARAN UMUM

Deskripsi Kegiatan

Sekolah.mu percaya bahwa kalian selaku generasi muda perlu ruang belajar yang aman dan seru untuk mengeksplorasi isu sosial yang nyata di luar bangku sekolah. Oleh sebab itu, Sekolah.mu mengadakan kompetisi bagi murid SMA/SMK/MA, yang menantang generasi muda untuk merancang aksi nyata dalam bentuk inovasi sosial di bidang pendidikan.

Dipandu oleh narasumber dan mentor yang ahli di bidangnya, tim terpilih akan dibimbing cara mendesain solusi menggunakan pendekatan *design thinking*, cara mengukur dampak inovasi sosial, juga trik *pitching* yang menarik agar semakin banyak orang yang ikut terinspirasi dampak baik yang kalian ciptakan!

Pada akhir program, Sekolah.mu akan memberikan dana untuk kelompok dengan solusi dan inovasi terbaik yang dapat kalian gunakan untuk membuat solusi yang kalian rancang menjadi kenyataan.

Tujuan

Kegiatan ini bertujuan untuk:

1. Mewadahi anak muda yang ingin berinovasi dan memberikan dampak nyata di bidang pendidikan
2. Menjembatani kolaborasi antara para ahli yang keren di bidang mereka dengan anak muda yang siap membuat perubahan

Peserta

Tim peserta "Youth Social Innovation Award" berisi masing-masing 3 orang dari jenjang SMA/SMK/MA sederajat dari seluruh Indonesia.

Perjalanan Peserta

1. **Tahap 1 - Pendaftaran & seleksi administrasi**
untuk memilih 30 tim yang lanjut ke tahap tes psikologi
2. **Tahap 2 - Seleksi psikologi**
untuk mendapatkan peserta yang memiliki komitmen tinggi, ide kreatif dan unik untuk membuat aksi nyata di komunitas dan masyarakat. 10 tim yang lolos akan lanjut ke tahap pembinaan
3. **Tahap 3 - Kelas ahli dan mentoring**
untuk pembinaan dari mentor dan narasumber ahli di bidangnya dalam proses pembuatan proposal inovasi
4. **Tahap 4 - Seleksi final & pengumuman**
Tim peserta melakukan *pitching* ide yang telah diperbaharui dan tim dengan hasil terbaik mendapat pendanaan dari Sekolah.mu untuk implementasi program
5. **Tahap 5 - Implementasi inovasi sosial bagi pemenang**

Waktu dan Tempat

Seluruh kegiatan dilakukan secara daring, berikut jadwal rangkaian acaranya:

Tanggal	Agenda
26 Sep - 14 Okt 2023	Tahap 1 - Pendaftaran & seleksi administrasi
16 - 18 Okt 2023	Tahap 2 - Seleksi psikologi (<i>hanya untuk 30 besar tim terpilih</i>)

19 Oktober 2023	Pengumuman Semifinalis (<i>10 besar tim terpilih</i>)
21 Oktober 2023	<i>Kick Off Online</i> : Pembukaan & <i>Technical Meeting</i> Peserta Tautan menuju Zoom acara akan diinformasikan kembali
28 Oktober 2023, 09.00 - 17.00 WIB	Penyampaian materi oleh narasumber: 1. Materi I Design Thinking 2. Materi II Pengukuran Dampak Inovasi Sosial
29 Okt - 3 Nov 2023	Jadwal mentoring sesi 1 untuk konsultasi desain program
4 November 2023, 09.00 - 17.00 WIB	Penyampaian materi oleh narasumber Materi III Pitch Your Idea
5 - 10 November 2023	Jadwal mentoring sesi 2 untuk konsultasi penyusunan Pitch Deck
18 November 2023	Presentasi dan penghargaan pemenang
Paling lambat 30 Januari 2024	Implementasi dan Pelaporan

SYARAT DAN KETENTUAN LOMBA

Syarat dan Ketentuan Keikutsertaan

1. Peserta mendaftarkan diri sebagai 1 tim terdiri dari 3 orang
2. Peserta merupakan siswa aktif SMA/SMK/MA sederajat di seluruh Indonesia yang dibuktikan dengan kartu pelajar atau surat keterangan dari sekolah [Klik untuk Format Lampiran Siswa Aktif](#)
3. Peserta wajib berasal dari sekolah yang sama
4. Peserta atau anggota yang sudah terdaftar tidak boleh digantikan/diwakili oleh peserta lain
5. Setiap tim boleh terdiri dari beberapa tingkatan yang berbeda, misal: A kelas X bergabung dengan B di kelas XI dan C di kelas XII
6. Setiap sekolah boleh mengirimkan lebih dari satu tim, namun masing-masing tim hanya boleh mengirimkan satu karya
7. Mengingat seluruh rangkaian kegiatan akan dilakukan secara daring, peserta perlu memiliki internet yang stabil dan gawai yang memadai selama mengikuti rangkaian kegiatan
8. Peserta wajib mengisi formulir pendaftaran selambat-lambatnya tanggal 13 Oktober 2023 melalui link berikut: bit.ly/FormRegistrasiSOCIN23
9. Selama rentang tanggal kualifikasi awal, peserta wajib memantau surat elektronik (surel)/pesan WhatsApp dari pihak Sekolahmu/Talenticis untuk mendapatkan informasi terkait tes psikologi (*hanya untuk kandidat terpilih*)
10. Peserta yang lolos babak kualifikasi wajib berkomitmen untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan
11. Peserta wajib memahami dan menyetujui seluruh persyaratan yang diberikan
12. Total hadiah lomba adalah Rp15.000.000 sebagai hadiah untuk melaksanakan proyek yang peserta desain
13. Keputusan dewan juri tidak dapat diganggu gugat
14. Kegiatan ini tidak dipungut biaya pendaftaran dan biaya apapun selama rangkaian kegiatan berlangsung. Jika menemukan pungutan liar dan indikasi penipuan, harap segera laporkan ke CS Sekolah.mu 081388111756

Ketentuan dan Format Proposal Inovasi

Format Proposal Inovasi

1. Proposal memuat isu pendidikan di Indonesia
2. Proposal yang dikirim terdiri dari maksimal 4 slide, memuat:
 - a. *Slide 1* - Judul dan Biodata Tim
 - b. *Slide 2* - **The Problem** atau masalah dalam bidang pendidikan yang ingin dipecahkan (maksimal 200 kata)
 - c. *Slide 3* - **The Solution** atau solusi yang ditawarkan untuk memecahkan masalah yang dibahas dalam poin (b) (maksimal 200 kata)
 - d. *Slide 4* - **The Expected Impact** atau dampak yang diharapkan akan terjadi setelah solusi pada poin (c) diimplementasikan (maksimal 200 kata)

[\(Klik untuk Sampel Proposal\)](#)
3. Apabila peserta mengutip suatu data dari sumber lain, peserta harus mencantumkan sumbernya pada bagian referensi
4. Isi Proposal tidak menyinggung maupun menghina SARA

5. Proposal yang dibuat harus berupa karya sendiri (bukan plagiarisme) dan belum pernah dipublikasikan di media manapun, baik cetak maupun daring
6. Proposal yang diunggah tidak lebih dari 10 MB
7. Segala bentuk kecurangan dan plagiarisme akan berakibat pada pengurangan nilai, diskualifikasi, serta pembatalan keputusan juara
8. Proposal yang dilombakan belum pernah dan tidak sedang diikuti lomba serupa
9. Hak publikasi karya menjadi hak milik panitia
10. Apabila karya masuk tahap implementasi, maksimal biaya untuk pelaksanaan adalah Rp10.000.000 dan akan dibuktikan pada sesi *pitching*

Kalender Kegiatan

Tanggal	Agenda
26 Sep - 14 Okt 2023	Tahap 1 - Pendaftaran & seleksi administrasi
16 - 18 Okt 2023	Tahap 2 - Seleksi psikologi (<i>hanya untuk 30 besar tim terpilih</i>)
19 Oktober 2023	Pengumuman Semifinalis (<i>10 besar tim terpilih</i>)
21 Oktober 2023	<i>Kick Off Online</i> : Pembukaan & <i>Technical Meeting</i> Peserta Tautan menuju Zoom acara akan diinformasikan kembali
28 Oktober 2023, 09.00 - 17.00 WIB	Penyampaian materi oleh narasumber: 1. Materi I Design Thinking 2. Materi II Pengukuran Dampak Inovasi Sosial
29 Okt - 3 Nov 2023	Jadwal mentoring sesi 1 untuk konsultasi desain program
4 November 2023, 09.00 - 17.00 WIB	Penyampaian materi oleh narasumber Materi III Pitch Your Idea
5 - 10 November 2023	Jadwal mentoring sesi 2 untuk konsultasi penyusunan Pitch Deck
18 November 2023	Presentasi dan penghargaan pemenang
Paling lambat 30 Januari 2024	Implementasi dan Pelaporan

TATA CARA REGISTRASI

Peserta wajib mengisi formulir registrasi selambat-lambatnya tanggal 14 Oktober 2023 melalui link berikut bit.ly/FormRegistrasiSOCIN23. Formulir ini terdiri dari 4 bagian yaitu, 1) Biodata Tim; 2) Teknis & Peralatan; 3) Proposal Inovasi; 4) Pernyataan Keikutsertaan dan Anti Plagiarisme.

Berikut pada tabel dibawah merupakan contoh dan gambaran kolom yang akan diisi pada formulir registrasi.

Bagian 1 Biodata Tim

(tabel hanya sebagai gambaran pengisian formulir. Registrasi terpusat ke bit.ly/FormRegistrasiSOCIN23)

Pertanyaan	Jenis Pertanyaan
Asal Sekolah	SMAN 1 Jakarta
Kota/Kabupaten Sekolah	Jakarta Barat
Provinsi Sekolah	DKI Jakart
Nama Lengkap Ketua Kelompok	Olivia Lani
Nomor Whatsapp Ketua Kelompok	0813456789
Email Ketua Kelompok	olivia@gmail.com
Nama Lengkap Anggota 1	Taylor Rani
Nomor Whatsapp Anggota 1	0813456789
Email Anggota 1	taylor@gmail.com
Nama Lengkap Anggota 2	Jennie Rosalia
Nomor Whatsapp Anggota 2	0813456789
Email Anggota 2	jennie@gmail.com
Nama lengkap guru pembimbing (Tidak wajib)	Karina Rizkia
Nomor Whatsapp guru pembimbing (Tidak wajib)	0813456789
Foto Kartu Pelajar / Surat Keterangan Sekolah	Unggah Dokumen, Template bit.ly/KartuPelajar-SOCIN23
Dari mana kalian mendapatkan informasi mengenai kompetisi ini?	Instagram Teman/guru Grup Whatsapp Grup Telegram Lainnya :

Bagian 2 Kesiapan Teknis Tim

(tabel hanya sebagai gambaran pengisian formulir. Registrasi terpusat ke bit.ly/FormRegistrasiSOCIN23)

No	Pertanyaan	Jenis Pertanyaan
1	Sebelumnya, apakah Tim pernah mengikuti kompetisi proposal ide atau yang sejenis?	Pilihan Checkbox
2	Sebelumnya, apakah Tim pernah memiliki pengalaman dalam bidang inovasi sosial atau proyek sejenis?	Pilihan Checkbox
3	Sebelumnya, apakah Tim pernah melakukan mentoring/pembinaan bersama ahli untuk menyusun rencana proyek?	Pilihan Checkbox
4	Apakah tim memiliki akses ke perangkat komputer/laptop yang bisa digunakan untuk mendukung proses belajar dan proyek?	Pilihan Checkbox
5	Apakah Tim pernah menggunakan aplikasi yang tercantum dibawah ini?	Pilihan Checkbox: MS Power Point MS Word Google Calendar Google Meet Zoom Meeting Google Slide Google Docs
6	Apa sajakah jenis akses internet yang dimiliki oleh Tim?	Pilihan Checkbox
7	Bagaimana kualitas akses internet yang dimiliki oleh Tim?	Pilihan Checkbox

Bagian 3 Proposal Inovasi

(tabel hanya sebagai gambaran pengisian formulir. Registrasi terpusat ke bit.ly/FormRegistrasiSOCIN23)

No	Pertanyaan	Jenis Pertanyaan
1	Bagaimana tingkat cakupan masalah dalam pengerjaan proyek?	Pilihan ganda
2	Bagaimana cakupan pihak yang akan terlibat dalam pengerjaan proyek?	Pilihan ganda
3	Berapa biaya yang dikeluarkan untuk inovasi yang diusung?	Pilihan ganda
4	Jika tim memenangkan kompetisi, apakah Tim memiliki rencana jangka panjang untuk menjalankan inovasi sosial yang telah diusung?	Pilihan ganda
5	Apa alasan Anda tertarik untuk berpartisipasi dalam kompetisi ini? (Pilih satu)	Pilihan ganda
6	Bagaimanakah tim memandang inovasi sosial?	Pilihan ganda

7	Berapa jumlah slide pada proposal?	Pilihan ganda
8	Tuliskan Judul Proposal Inovasi	Isian Singkat
9	Unggah Proposal Inovasi	Unggah dokumen, Gunakan template menggunakan sampel proposal inovasi

Bagian 4 Pernyataan Keikutsertaan dan Anti Plagiarisme

(tabel hanya sebagai gambaran pengisian formulir. Registrasi terpusat ke bit.ly/FormRegistrasiSOCIN23)

No	Pertanyaan	Pernyataan
1	Demikian formulir ini kami isi dengan penuh kesadaran, tanpa paksaan, dan kami menyatakan bahwa:	<input type="checkbox"/> Bersedia terdaftar sebagai peserta YOUTH SOCIAL INNOVATION 2023 <input type="checkbox"/> Informasi dan data yang kami isi lengkap, benar dan sesuai tanpa ada rekayasa <input type="checkbox"/> Proposal Inovasi yang kami kumpulkan merupakan ide orisinal dan kami tidak melakukan indikasi dan perbuatan plagiarisme <input type="checkbox"/> Jika informasi, data, dan proposal yang kami kumpulkan tidak valid kami bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan syarat dan ketentuan Youth Social Innovation 2023.

Informasi Pendukung

No	Nama Dokumen	Keterangan
1.	Panduan Kompetisi Youth Social Innovation Award 2023	https://docs.google.com/document/d/1qsEI1HhW1IEwpLPY7i67NpmJMaOfM_p1ACnfKAORIMc/edit
2.	Formulir Registrasi YOUTH SOCIAL INNOVATION 2023	http://bit.ly/FormRegistrasiSOCIN23
3.	Format Lampiran Siswa Aktif	https://docs.google.com/document/d/1WNO7eKGDnqAA3rYvRult6SadDb79-PPu3egwGIANVaA/edit
4	Format Proposal Inovasi dan Contoh Sampel Proposal	https://docs.google.com/presentation/d/1RQU4ZkuU2m4MhRoJbaTGPFKfpyccgkzBedfp4Ib21Jc/edit#slide=id.g281fefcb260_0_16

Sampaikan pertanyaan atau tanggapan ke narahubung:

Call Center: 081388111756 (Pesan WA)

Email: suaramu@sekolahmu.co.id

Website: <https://www.sekolah.mu>

Youth Social Innovation Award

Kompetisi & mentoring untuk murid SMA/SMK/MA

Templat & Sampel

Setiap tim wajib menggunakan templat ini.



Tunjukkan solusimu!



Sebagai peserta didik, pasti kalian udah kebayang kan masalah pendidikan di Indonesia? Gimana cara menuliskannya?

1

Jangan request akses untuk edit. Cukup copy slide 3-6 templat ini. (Proposal hanya terdiri atas 4 slide tersebut)

2

Isi 4 slide tersebut dengan identitas dan deskripsi proyekmu.

3

Simpan dalam bentuk PDF dengan ukuran tidak lebih dari 10 MB.

4

Unggah proposalmu pada saat mengisi [formulir pendaftaran](#).

Inovasi sosial kami



Judul Proyek

Deskripsi Proyek

Sekolah:

Provinsi:

Nama lengkap ketua tim:

Nomor HP ketua tim:

Alamat email ketua tim:

Nama anggota tim 1:

Nama anggota tim 2:

The Problem

Apa masalah dalam bidang pendidikan yang ingin kalian pecahkan? Mengapa masalah ini urgen? Apa yang mungkin jadi penyebabnya? Siapa yang paling banyak merasakan dampak masalah ini?

(Maksimal 200 kata)

Copy slide ini!

The Solution

Apa yang menurut kalian perlu dilakukan untuk menanggulangi masalah ini? Siapa saja yang dilibatkan? Apa saja kegiatan yang akan dilakukan saat solusi ini dilangsungkan? Mengapa solusi ini kalian anggap paling efektif?

(Maksimal 200 kata)

*Pastikan biaya yang dibutuhkan untuk melaksanakan proyekmu maksimal Rp10 juta sesuai dengan hadiah pendanaan yang akan diberikan untuk pemenang.

[Copy slide ini!](#)

The Impact

Bagian ini mengemukakan: Dampak seperti apa yang akan terlihat pada pengguna solusi? Apa yang membuat solusi kalian ? **(Maksimal 200 kata)**

Butuh contoh?

**Berikut ini
adalah contoh
proposal.**



Inovasi sosial kami



Judul & Deskripsi Proyek:

Sejarah Itu Asyik!

Program inspiratif untuk para guru Sejarah di kecamatanku

Sekolah: SMA Arundati Makassar

Provinsi: Sulawesi Selatan

Nama lengkap ketua kelompok: Nelly Sekar Permatasari

Nomor HP ketua kelompok: 0812-3456-7890

Alamat email ketua kelompok: permatanelly@gmail.com

Nama anggota kelompok 1: Hasna Nadhiroh

Nama anggota kelompok 2: Kholisah

The Problem

Apa masalah dalam bidang pendidikan yang ingin kalian pecahkan? Mengapa masalah ini urgen? Apa yang mungkin jadi penyebabnya? Siapa yang paling banyak merasakan dampak masalah ini?
(Maksimal 200 kata)

Pelajaran Sejarah dianggap membosankan dan terlalu banyak hafalan.¹

Banyak pelajar merasa materi pelajaran sejarah tidak relevan dengan kehidupan nyata. Ditambah lagi suasana kelas yang begitu-begitu saja sehingga tidak membuat murid merasa kelas sejarah sebagai salah satu pelajaran yang ditunggu-tunggu.

Hal ini mungkin terjadi karena guru tidak punya banyak waktu untuk menciptakan metode pengajaran yang lebih menggugah minat murid. Hal ini menjadi pelik karena banyak yang menganggap pelajaran sejarah jadi sesuatu yang melelahkan dan membosankan, alih-alih sebuah pengalaman yang menginspirasi dan memantik ide.

Guru pun juga semakin lelah karena murid tampak malas mendengarkan dan tidak dapat menarik nilai moral yang harapannya ditangkap dari belajar sejarah.

¹ Hutabarat, F. (2017). 5 Pelajaran yang 'Ditakuti' Siswa di Sekolah. Diakses pada 21 September 2023 dari <https://kumparan.com/kumparanstyle/5-pelajaran-yang-ditakuti-siswa-di-sekolah/full>

The Solution

Sampel

Apa yang menurut kalian perlu dilakukan untuk menanggulangi masalah ini? Siapa saja yang dilibatkan? Apa saja kegiatan yang akan dilakukan saat solusi ini dilangsungkan? Mengapa solusi ini kalian anggap paling efektif?

(Maksimal 200 kata)

*Pastikan biaya yang dibutuhkan untuk melaksanakan proyekmu maksimal Rp10 juta sesuai dengan hadiah pendanaan yang akan diberikan untuk pemenang.

Sejarah Itu Asyik!: 3 hari program inspiratif bagi guru untuk mencari kesenangan dalam belajar & mengajar sejarah.

Kita beri guru sejarah untuk mengingat kembali hal-hal yang membuat pelajaran sejarah jadi asyik. Dalam 3 hari, guru-guru sejarah akan bertemu dengan sejawatnya dan melakukan riset untuk membuat materi-materi tersulit mereka jadi lebih menggugah. Guru akan melakukan kolaborasi untuk menentukan cara gamifikasi (materi dalam bentuk *games*) materi masing-masing. Pada hari pertama, guru akan mendapatkan pelatihan tentang variasi metode mengajar. Pada hari kedua, guru akan berdiskusi dan menentukan aplikasi yang sesuai untuk belajar dan mengajar. Pada hari ketiga, guru akan mempraktikkan cara mengajar yang baru untuk menentukan apakah materi tersebut jadi lebih menyenangkan.

Selain untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar, hasilnya bisa dipakai saat mereka kembali ke ruang kelas untuk mengajar. Dengan berbagai metode gamifikasi, guru dapat membuat kelas yang lebih seru karena menggunakan metode yang interaktif. Metode gamifikasi juga membuat peserta didik lebih semangat belajar.

The Impact

Bagian ini mengemukakan: Dampak seperti apa yang akan terlihat pada pengguna solusi? Apa yang membuat solusi kalian ? (Maksimal 200 kata)

Dengan mengikuti Sejarah Itu Asyik!, guru bisa mendapatkan penyegaran. Guru-guru sejarah juga bisa membangun *network* untuk saling berbagi ide. *Network* yang didapat dari Sejarah Itu Asyik! akan berisi guru-guru yang diharapkan bisa memberi metode yang membuat kelas sejarah jadi lebih menyenangkan. Harapannya ke depan, kelas sejarah tidak lagi menjadi kelas yang membosankan, tapi jadi kelas penyegar yang ditunggu-tunggu murid. Riset menyebutkan bahwa pelajaran Sejarah penting bagi perkembangan murid.²



Dengan pelajaran Sejarah yang menyenangkan, kita bisa belajar dari pendahulu kita dan tidak mengulang kesalahan yang sama. Selain itu, murid bisa mengasah daya berpikir kritis, analitis, sekaligus meningkatkan rasa kepedulian terhadap masyarakat.


² Nuttall, D. (2021). *What is the purpose of studying history? Developing students' perspectives on the purposes and value of history education*. Diakses pada 21 September 2023 dari https://www.researchgate.net/publication/351009217_What_is_the_purpose_of_studying_history_Developing_students%27_perspectives_on_the_purposes_and_value_of_history_education

Link Formulir Pendaftaran :

https://docs.google.com/forms/d/1Qt-0b_BXy2zC52MfhFzixJ2WVMF_agKP2Fmc683xln8/viewform?edit_requested=true

requested=true

APRAJA  Sikadu: UNNES App...  Beranda || e-Meterai


Youth Social Innovation Awards
Kompetisi nasional bagi siswa jenjang SMA/SMK/MA
untuk mengembangkan proyek inovasi sosial
Pendaftaran ditutup Sabtu, 14 Oktober 2023 pukul 18.00 WIB
#SocialPioneer2023

FORMULIR PENDAFTARAN YOUTH SOCIAL INNOVATION 2023 (SOCIN 2023)

Halo siswa-siswi terbaik nusantara!

Terima kasih atas antusiasme kalian dalam **Youth Social Innovation 2023**. Kami yakin bahwa setiap anak bangsa memiliki peran kunci dalam menciptakan perubahan positif bagi pendidikan di Indonesia!

Ikuti langkah-langkah dibawah ini agar kalian segera menjadi #SocialPioneer2023:

1. Formulir ini terdiri dari empat bagian yaitu, 1) *Biodata Tim*; 2) *Teknis & Peralatan*; 3) *Proposal Inovasi*; 4) *Pernyataan Keikutsertaan*
2. Pastikan kamu telah memahami [syarat dan ketentuan Youth Social Innovation 2023](#)
3. Siapkan dokumen lampiran [bukti siswa aktif](#) dan dokumen proposal inovasi sesuai [sampel proposal inovasi](#)
4. Lengkapi seluruh kolom form di bawah ini dan unggah seluruh dokumen yang diperlukan maksimal Sabtu, 14 Oktober 2023 pukul 18.00 WIB

Catatan:


- Jika seluruh dokumen telah lengkap, rata-rata waktu pengisian formulir hanya membutuhkan waktu **10-15 menit**
- Hati-hati terhadap penipuan. Kegiatan ini tidak dipungut biaya pendaftaran dan biaya apapun selama rangkaian kegiatan berlangsung

Salam Hangat,

Sekolah.mu

=====

Sampaikan pertanyaan atau tanggapan ke narahubung:
Call Center: 0813-88111-756 (Pesan WA)
Email: suaramu@sekolahmu.co.id
Detail info:
bit.ly/YouthSocin2023

disdikbud134.uk@gmail.com [Switch account](#) 

The name, email, and photo associated with your Google account will be recorded when you upload files and submit this form

* Indicates required question

Email *

Record disdikbud134.uk@gmail.com as the email to be included with my response
