

Templat Permohonan Pernyataan Minat dari Portal Mitra PBB**(UNTUK SELEKSI TERBUKA)**

Judul Proyek	Meningkatkan Keterampilan Remaja agar Sukses di Jawa Timur
Lokasi Proyek	Jawa Timur
Proyek/program/titik fokus	Febryanthie Apituley (Petugas Pendidikan), Suhaeni Kudus (Spesialis Pendidikan), Lucia Kosasih (PMT)
Sektor dan bidang spesialisasi	Pendidikan: Hasil 3.3 Pembelajaran dan Pengembangan Keterampilan Remaja untuk Abad ke-21
Latar belakang proyek	Indonesia adalah rumah bagi sekitar 284 juta orang.¹ Menurut Badan Pusat Statistik (Badan Pusat Statistik), bonus demografi Indonesia² – di mana jumlah kelompok usia produktif lebih besar daripada jumlah kelompok usia non-produktif – akan mencapai puncaknya lebih awal dari yang diperkirakan pada tahun 2030, karena tingkat kesuburan telah menurun. Namun, situasi sebaliknya mungkin terjadi karena tantangan masih tetap ada dalam mengembangkan kapasitas sumber daya manusia, termasuk pengembangan keterampilan, dari populasi muda negara tersebut. SUSENAS 2023 memperkirakan bahwa terdapat sekitar 10,6 juta atau 25,8% dari total penduduk berusia 15-24 tahun di Indonesia yang tidak sedang menempuh pendidikan, bekerja, atau mengikuti pelatihan (NEET).³ Tingkat NEET (Not in Education, Employment, or Training) untuk pemuda berusia 15-24 tahun menunjukkan sedikit peningkatan tetapi tetap menjadi hambatan yang signifikan. Pada Februari 2025, tingkat ketidakaktifan pemuda menurun, tetapi jumlah pemuda "tidak aktif" tetap sekitar 9,9 juta hingga 10,2 juta. Meskipun persentasenya sedikit menurun dari 25,8% yang terlihat pada tahun 2023, tantangannya bergeser dari "kurangnya lapangan kerja" menjadi "kesenjangan keterampilan," di mana otomatisasi dan industri berbasis teknologi melampaui keterampilan dan pelatihan kejuruan saat ini. Mengenai anak-anak yang tidak bersekolah, diperkirakan ada 3,5 juta anak yang tidak bersekolah di Indonesia, menurun dari sebelumnya 3,9 juta. Terlepas dari penurunan ini, kelompok usia 16-18 tahun (usia sekolah menengah atas) masih menyumbang proporsi tertinggi dari mereka yang tidak bersekolah, karena tekanan ekonomi seringkali menarik siswa ke pasar kerja informal sebelum menyelesaikan pendidikan. Terdapat juga kesenjangan yang signifikan dalam pengembangan 21st keterampilan abad ini. PISA 2022 menemukan bahwa hanya 26% siswa berusia 15 tahun yang mampu melakukan keterampilan berpikir kreatif tingkat rendah dan hanya 5% yang mampu melakukan keterampilan berpikir kreatif tingkat tinggi.⁴ Di tingkat nasional, kemampuan berpikir kreatif tingkat tinggi masih menjadi "kendala" yang kritis. Fakta-fakta di atas menunjukkan kebutuhan kritis bagi Indonesia untuk mengatasi kesenjangan dalam pembelajaran dan pengembangan keterampilan generasi mudanya. Tindakan ini sangat penting karena Forum Ekonomi Dunia melaporkan bahwa ada 10 keterampilan yang dibutuhkan untuk masa depan: berpikir kreatif, berpikir analitis, literasi teknologi, rasa ingin tahu dan pembelajaran sepanjang hayat, ketahanan, fleksibilitas dan ketangkasan, berpikir sistem, AI dan big data, motivasi dan kesadaran diri, manajemen talenta, serta orientasi layanan dan layanan pelanggan (laporan Future of Jobs 2023). Selain itu, terdapat peningkatan kebutuhan untuk mempromosikan keterampilan hijau sebagai respons terhadap isu lingkungan dan perubahan iklim di Indonesia yang menempatkan keterampilan abad ke-21 sebagai instrumen strategis untuk penerapan keterampilan hijau.⁵ Seiring dengan terus berkembangnya Indonesia sebagai pemain yang dinamis dan kompetitif di panggung global, kebutuhan akan sistem pendidikan yang mempersiapkan peserta didiknya untuk tuntutan abad ke-21 menjadi tak terhindarkan. Pesatnya perkembangan teknologi, globalisasi, dan meningkatnya kompleksitas tantangan sosial menuntut individu untuk tidak hanya memiliki pengetahuan akademis tetapi juga berbagai keterampilan. Sangat penting untuk membekali remaja dengan kompetensi yang relevan seperti berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, literasi digital, komunikasi, dan Kemampuan beradaptasi untuk menghadapi tantangan tak terduga dan untuk

	mengeluarkan potensi mereka.
--	------------------------------

¹ Bank Dunia, 2021, <https://data.worldbank.org/indicator/SP.POP.TOTL?locations=ID>

² "Dividen demografis mengacu pada pertumbuhan ekonomi yang dipercepat yang dimulai dengan perubahan struktur usia penduduk suatu negara saat negara tersebut beralih dari tingkat kelahiran dan kematian yang tinggi ke rendah." Gribble dan Bremner (2012). Mencapai dividen demografis, Buletin Populasi 67, 2. Washington DC: Biro Referensi Populasi.

³ Estimasi UNICEF berdasarkan (1) data NEET dan Sakernas 2023; (2) data populasi dari Susenas 2023.

⁴ OECD (2024), Hasil PISA 2022 (Volume III): Pikiran Kreatif, Sekolah Kreatif, PISA, Penerbitan OECD, Paris, <https://doi.org/10.1787/765ee8c2-en>.

⁵ ILO, Bank Dunia, UNICEF, 2024, Keterampilan untuk transisi hijau, dapat diakses di sini: <https://www.unicef.org/reports/skills-green-transition>

	Namun, banyak remaja merasa bahwa mereka tidak mengembangkan keterampilan ini melalui pendidikan mereka.⁶ Hal ini sejalan dengan tanggapan dari responden sektor swasta selama Studi Keterampilan untuk Masa Depan UNICEF yang menyoroti kurangnya keterampilan yang dapat ditransfer (yaitu, keterampilan khusus pekerjaan, keterampilan kewirausahaan, keterampilan digital) di antara rekrutan baru. Studi ini juga menemukan bahwa peluang pembelajaran yang ada tidak mempersiapkan remaja dengan keterampilan yang relevan dengan permintaan industri. Pada tinjauan ekonomi tahun 2026, pemerintah Indonesia telah menggeser fokus ke arah "kemampuan manusia" daripada hanya "angka demografis," mengintegrasikan literasi digital dan keterampilan pelengkap AI ke dalam kurikulum nasional untuk mengatasi kesenjangan berpikir kreatif tingkat tinggi sebesar 5%. Meskipun literasi digital penting untuk kehidupan sehari-hari remaja, sebagian besar dari mereka hanya memiliki keterampilan digital yang sangat dasar, dan kurangnya perkembangan menuju kompetensi digital yang lebih maju sangat terasa di kalangan perempuan. Norma sosiobudaya dapat menjadi penghalang, terutama bagi perempuan. Peran gender yang stereotip dapat memengaruhi kepercayaan diri, motivasi, dan minat perempuan dalam mengembangkan kompetensi digital yang lebih maju, dan kekhawatiran tentang keamanan daring perempuan dapat menyebabkan para penjaga gerbang (misalnya, orang tua dan pengasuh) untuk memberlakukan pembatasan penggunaan alat digital, sehingga menghambat kesempatan perempuan untuk belajar.⁷ Dalam hal pendidikan keterampilan, guru seringkali kurang memiliki pengetahuan dan kapasitas untuk melibatkan dan memfasilitasi pembelajaran bagi remaja, terutama perempuan, di bidang STEM. Kesenjangan pengetahuan dan kapasitas guru meliputi pedagogi STEM, literasi digital, kesadaran akan stereotip gender dalam STEM, pedagogi STEM yang responsif gender, dan konseling karier untuk anak perempuan atau laki-laki dari pendidikan hingga pekerjaan.⁸ Jawa Timur adalah provinsi terbesar kedua di Indonesia dengan 40 juta penduduk dan sekitar 15% dari populasi tersebut (6 juta) adalah remaja berusia 10-19 tahun.⁹ Jawa Timur juga merupakan provinsi ketiga tertinggi dengan jumlah absolut anak yang tidak bersekolah. Dengan mempertimbangkan hal ini, penguatan kualitas pendidikan di provinsi Jawa Timur akan memberikan kontribusi yang signifikan bagi pembangunan sumber daya manusia Indonesia. Sejak tahun 2022, UNICEF berkolaborasi dengan Dinas Pendidikan Provinsi (PEO) Jawa Timur untuk meluncurkan Program Pengembangan Keterampilan Remaja dengan fokus khusus pada remaja yang terpinggirkan. Program ini memanfaatkan modul keterampilan, partisipasi, dan kewirausahaan sosial UNICEF yang sudah ada, yang bernama UPSHIFT.¹⁰ Melalui program ini, para remaja dibekali dengan keterampilan untuk mengidentifikasi masalah di sekitar mereka dan bersama-sama mengembangkan ide-ide solusi inovatif untuk mengatasi masalah tersebut. Program ini berkolaborasi dengan sektor swasta dan Organisasi Masyarakat Sipil (PJK). Kolaborasi ini dibangun berdasarkan program Double Track PEO, sebuah program yang dirancang untuk memperkuat keterampilan kewirausahaan remaja yang terpinggirkan. Dari tahun 2022 hingga 2025, lebih dari 11.000 remaja telah didukung untuk mengembangkan keterampilan kewirausahaan mereka.stketerampilan abad ke-21, digital, dan kewirausahaan. Pada tahun 2026, UNICEF akan memanfaatkan pelajaran yang dipetik dan bukti dari implementasi program tahun sebelumnya sebagai dasar untuk memperluas program termasuk ke sistem pendidikan non-formal dan sekolah agama (Madrasah dengan Pesantren). Program ini akan berkontribusi pada pencapaian target pemerintah dan target yang tercantum dalam Rencana Aksi Program Negara UNICEF (CPAP) 2026-2030 di bawah Keluaran 3.3 Pembelajaran dan Pengembangan Keterampilan Remaja untuk Abad ke-21.stabad:
--	---

⁶ UNICEF, "Penelitian Keterampilan untuk Masa Depan", 2019.

⁷ UNICEF Asia Timur dan Pasifik, 2023, Literasi Digital Anak Perempuan di Kawasan Asia Timur dan Pasifik, dapat diakses di: <https://www.unicef.org/eap/reports/girls-digital-literacy-east-kawasan-asia-dan-pasifik>

⁸ UNICEF, 2023, Mendukung Transisi Karier STEM untuk Anak Perempuan di ASEAN: Sorotan pada Kamboja, Indonesia, dan Vietnam, dapat diakses di: <https://www.unicef.org/eap/reports/supporting-stem-career-transitions-girls-asean-spotlight-cambodia-indonesia-and-vietnam>

⁹ Sensus Penduduk, 2020, Jumlah Penduduk Menurut Wilayah, Kelompok Umur, dan Jenis Kelamin, di INDONESIA - Dataset - Sensus Penduduk 2020 - Badan Pusat Statistik (bps.go.id)

¹⁰ Panduan Fasilitas UPSHIFT | Kantor Inovasi UNICEF

	• Aktivitas 3.3.4.3 Advokasi dan dukungan teknis untuk pengarusutamaan kesempatan belajar yang responsif gender dan inklusif guna mendukung pengembangan keterampilan remaja untuk abad ke-21 ke dalam sistem pendidikan pemerintah subnasional. • Aktivitas 3.3.6.2 Dukungan untuk pengembangan keterampilan remaja abad ke-21 melalui sistem pendidikan non-formal pesantren
Hasil yang diharapkan	Hasil yang diharapkan dari kemitraan tersebut dijelaskan di bawah ini: Hasil 1: PEO Jawa Timur telah meningkatkan kapasitas untuk melaksanakan program yang ditingkatkan tentang pengembangan keterampilan abad ke-21, digital, dan kewirausahaan bagi remaja putri dan putra yang terpinggirkan di lingkungan pendidikan formal dan non-formal melalui platform pengembangan keterampilan yang ada di pemerintah Jawa Timur. Hasil tersebut akan dicapai melalui kegiatan-kegiatan berikut: • Memberikan penyesuaian pada perangkat dan pedoman yang ada tentang kesetaraan gender, disabilitas, dan inklusi sosial (GEDSI) dalam pedagogi dan pendekatan pembelajaran bagi guru dan mentor, termasuk mengembangkan sumber daya pelatihan bagi guru dan mentor, khususnya untuk pendidikan non-formal dan Madrasah. • Memberikan penyesuaian pada modul pembelajaran tertentu untuk pendidikan formal dan pengembangan modul pembelajaran untuk pendidikan non-formal dan Madrasah berdasarkan modul pembelajaran yang ada saat ini. • Melatih setidaknya 140 guru, tutor, dan mentor tentang topik pengembangan keterampilan remaja yang relevan. • Memberikan penyesuaian pada perangkat penilaian pembelajaran yang ada yang berfokus pada keterampilan abad ke-21 dan digital. Perangkat ini juga akan menggabungkan elemen GEDSI yang terkait dengan penerima manfaat remaja, terutama untuk mendukung pelaksanaan studi dasar. • Melakukan pengumpulan data secara berkala untuk menilai dampak intervensi program. Hasil 2: Desain program dan pendekatan keterlibatan didasarkan pada informasi dan disesuaikan dengan kebutuhan remaja, dengan fokus pada anak perempuan dan kelompok yang lebih terpinggirkan. Hasil tersebut akan dicapai melalui kegiatan-kegiatan berikut: • Lakukan konsultasi dengan anak perempuan dan laki-laki untuk mengumpulkan masukan tentang isi program, metodologi penyampaian, dan strategi penjangkauan. • Lakukan konsultasi dengan para peserta perempuan untuk mengumpulkan umpan balik program di pertengahan dan akhir program. Keluaran 3 Remaja, dengan fokus pada anak perempuan dan anak laki-laki yang terpinggirkan, memiliki peningkatan pengetahuan dan keterampilan tentang keterampilan digital dan kewirausahaan abad ke-21 yang memungkinkan mereka untuk menciptakan solusi atas masalah yang memengaruhi mereka. Hasil tersebut akan dicapai melalui kegiatan-kegiatan berikut: • Lakukan 21 kegiatan intensifst Kegiatan pengembangan keterampilan digital dan kewirausahaan untuk sekitar 2.000 remaja (60 persen perempuan) guna meningkatkan kapasitas dan keterampilan yang relevan untuk abad ke-21.stabad ini, termasuk pengenalan game sebagai salah satu keterampilan digital. • Mendukung dan memfasilitasi pengembangan minimal 20 prototipe ide solusi inovatif dari remaja. • Mengadakan mini hackathon game untuk mendukung remaja dalam Mengembangkan ide solusi game sebagai bagian dari pengembangan

	prototipe mereka.
	• Menyelenggarakan sesi bimbingan karier, khususnya yang berfokus pada karier non-tradisional untuk remaja, serta pentingnya literasi keuangan. • Melakukan pemantauan dan evaluasi secara berkala dengan tujuan meningkatkan penguasaan keterampilan remaja hingga 70 persen, serta meningkatkan pengetahuan dan minat mereka dalam mengejar karir di bidang non-tradisional hingga 80 persen. • Memfasilitasi penyebaran pembelajaran keterampilan remaja dan sumber daya relevan lainnya kepada sekolah, guru, dan siswa di Jawa Timur yang berasal dari platform Fundoo UNICEF atau Rumah Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Hasil 4: Remaja, dengan fokus pada anak perempuan dan anak laki-laki yang terpinggirkan, didukung oleh lingkungan, sistem, dan proses yang dirancang untuk mempromosikan pembelajaran, kemampuan kerja, kewarganegaraan aktif, dan rasa percaya diri yang positif. Hasil tersebut akan dicapai melalui kegiatan-kegiatan berikut: • Melakukan inisiatif advokasi untuk mendorong penerbitan kebijakan yang relevan yang mendukung kesempatan belajar dan/atau pengembangan keterampilan, khususnya bagi remaja yang kurang beruntung. • Menyelenggarakan acara Hari Presentasi Akhir (DEMO DAY) sebagai platform bagi remaja untuk mempresentasikan ide solusi dan/atau prototipe mereka kepada pemangku kepentingan terkait, termasuk untuk mengumpulkan dukungan kemitraan dengan pemerintah dan sektor swasta. • Berkolaborasi dengan media untuk mendokumentasikan acara dan kegiatan, menyebarluaskan dan meningkatkan kesadaran tentang perlunya partisipasi perempuan dalam bidang STEM. Output 5: Dokumentasi pelaksanaan program yang dikembangkan untuk tujuan advokasi, replikasi dan perluasan program, serta keberlanjutan. Hasil tersebut akan dicapai melalui kegiatan-kegiatan berikut: • Pembuatan materi dokumentasi yang berkaitan dengan implementasi, replikasi, dan perluasan program. • Menyebarluaskan dokumentasi program melalui media massa dan pertemuan advokasi.
Informasi lainnya	Pendekatan Program dan Perspektif Gender: • Program ini dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan pembelajaran yang relevan dari kelompok remaja kurang mampu, dengan perhatian khusus untuk mengatasi hambatan yang dihadapi remaja putri dan remaja penyandang disabilitas dalam berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan pengembangan keterampilan. Program ini akan dilaksanakan secara inklusif. Koordinasi dan konsultasi dalam perencanaan dan pelaksanaan program akan dilakukan dengan bagian-bagian terkait di UNICEF. • Pada setiap tahap dan tingkat kegiatan, semua data kebutuhan remaja yang tercatat akan dikategorikan dan diuraikan berdasarkan kelompok usia (10-14, 15-19, dan di atas 19), jenis kelamin, jenis disabilitas, di dalam dan di luar sekolah, lokasi, sekolah, dan lain-lain. Untuk orang dewasa, kategori yang relevan juga akan diterapkan. Laporan program akan menguraikan dan mengidentifikasi tantangan, pelajaran yang dipetik, dan pendekatan berbeda yang dibutuhkan berdasarkan usia dan jenis kelamin untuk memastikan tindakan dan pertimbangan yang tepat dilakukan untuk mendukung penerima manfaat program. • Semua dokumentasi program perlu disimpan dan diatur dalam Google Drive khusus atau di SharePoint UNICEF agar mudah diakses dan perlu disimpan selama 5 tahun untuk memastikan pelacakan yang mudah.

	pemeriksaan acak atau proses audit.
	• Pada tanggal 21st Dengan fokus pada pengembangan keterampilan abad ke-20 dan aspek inovasi sosial, program ini akan mengambil dari modul UNICEF UPSHIFT yang sudah ada dan menambahkan komponen keterampilan kewirausahaan, ramah lingkungan, dan digital sesuai kebutuhan. • Mitra CSO akan bertanggung jawab untuk merekrut dan melatih mentor pada 21st keterampilan abad ke-20, kewirausahaan, keterampilan hijau dan digital sesuai dengan pedoman UNICEF tentang bekerja dengan remaja. • Ide solusi yang dikembangkan oleh remaja tidak terbatas hanya pada solusi digital, tetapi juga dapat mencakup solusi non-digital. Program ini perlu menawarkan kesempatan kepada remaja untuk mengembangkan bentuk solusi apa pun yang mereka anggap relevan untuk menanggapi masalah yang mereka hadapi. • Sepanjang program, mitra pelaksana yang terpilih tunduk pada proses penjaminan mutu UNICEF, termasuk pelaporan, kunjungan program, audit, penilaian mikro, dan Pencegahan Eksploitasi dan Pelecehan Seksual (PSEA). • Program ini merupakan program bersama antara UNICEF dan mitra pelaksana yang terpilih. Semua publikasi dan keterlibatan eksternal (media sosial, branding, logo, dll.) perlu didiskusikan dan disetujui oleh UNICEF, serta dikembangkan dengan mempertimbangkan Pedoman Merek UNICEF, termasuk penggunaan aset program oleh mitra pelaksana. • Mitra pelaksana wajib menggunakan sumber daya digital sumber terbuka untuk semua produk yang dikembangkan untuk digunakan dalam program (modul pelatihan, materi advokasi, laporan, data, dll.), yang akan diserahkan kepada UNICEF dan PEO di akhir program. Manfaat tidak langsung: Program ini akan bekerja sama dengan Fundoo dari UNICEF dan Rumah dari MoPSE. Platform pendidikan untuk menjangkau lebih banyak guru dan siswa.
Meminta untuk klarifikasi tenggat waktu	5 th Juni 2026
Batas waktu pendaftaran	10 th Juni 2026
Pengumuman hasil	15 th Juni 2026
Perkiraan tanggal mulai	22 ^{dan} Juni 2026
Perkiraan tanggal berakhir	31 Oktober 2028
Lampiran	<i>Unggah dan jelaskan lampiran</i>
Apakah pembobotan relevan untuk proyek ini?	Ya
Kriteria seleksi	<i>Pilih salah satu kriteria seleksi di bawah ini. Anda dapat memilih beberapa kriteria. (terbuka)</i> • Kejelasan aktivitas dan hasil yang diharapkan. • Kontribusi sumber daya • Efektivitas biaya • Pengalaman bekerja dengan PBB • Pengalaman dan kehadiran lokal • Manajemen proyek • Jadwal dan rencana yang realistis • Keahlian dan pengalaman di sektor ini. • Keberlanjutan intervensi

Kriteria	Kriteria: (terbuka)		
	Bobot: Silakan pilih kriteria yang relevan dan berikan bobot, total bobot harus dijumlahkan hingga menjadi 100.		
	Kriteria	Berat	
	Kejelasan aktivitas dan hasil yang diharapkan	15	
	Kontribusi sumber daya	10	
	Efektivitas biaya	10	
	Pengalaman bekerja dengan PBB	5	
	Pengalaman dan kehadiran lokal	10	
	Manajemen proyek	15	
	Jadwal dan rencana yang realistis	10	
	Keahlian dan pengalaman di sektor ini, khususnya dalam mengimplementasikan dan memperluas program pengembangan keterampilan remaja, terutama di Jawa Timur.	15	
	Keberlanjutan intervensi	10	
	Total	100	

Pernyataan hasil	Indikator kinerja	Lokasi	Garis dasar	Target	Sarana Verifikasi ²
Keluaran 3.3 Tingkat integrasi ke dalam sistem pendidikan pemerintah dari pedoman nasional tentang pembelajaran yang responsif gender dan inklusif untuk mendukung pengembangan keterampilan remaja. abad ke-21	Integrasi pedoman dan program pengembangan keterampilan abad ke-21 yang responsif dan inklusif gender, serta pedoman dan program pengembangan keterampilan relevan lainnya, ke dalam pemerintahan. sistem pendidikan	Nasional	Level 0 (2026)	Level 4 (2030)	Dokumentasi yang tersedia
Keluaran Program 1: PEO Jawa Timur telah meningkatkan kapasitas untuk melaksanakan program yang ditingkatkan dalam pengembangan abad ke-21. st Meningkatkan keterampilan abad ke-21, digital, dan kewirausahaan bagi remaja putri dan putra yang terpinggirkan di lingkungan pendidikan formal dan non-formal melalui platform pengembangan keterampilan yang ada di pemerintah Jawa Timur. Aktivitas: - Penyusunan rapat revisi Panduan GEDSI - Rangkaian rapat untuk pengembangan modul dan panduan untuk pendidikan non-formal dan madrasah - Menyusun pelatihan peningkatan kapasitas untuk guru terkait GEDSI, Modul yang akan digunakan, dan pelatihan terkait Game Changers - Penyusunan rapat revisi alat penilaian program Generasi Terampil	1.1 Pedoman tentang kesetaraan gender, disabilitas, dan inklusi sosial (GEDSI) dalam pedagogi dan pendekatan pembelajaran bagi guru dan mentor telah diselesaikan dan diadopsi.	Jawa Timur	Ya	Ya	Versi revisi dokumen dan Pedoman yang tersedia dari GEDSI untuk guru dan mentor terkait pelatihan peningkatan kapasitas.
	1.2 Modul pembelajaran dan pedoman pendidikan non-formal telah diselesaikan dan diintegrasikan ke dalam implementasi program pendidikan non-formal.		TIDAK	Ya	Materi pembelajaran dan pengajaran yang telah direvisi untuk pendidikan non-formal.

Pernyataan hasil	Indikator kinerja	Lokasi	Garis dasar	Target	Sarana Verifikasi ²
	1.3 Jumlah guru, fasilitator, dan mentor yang dilatih mengenai topik pengembangan keterampilan remaja yang relevan.		1015	Dalam produk ini: 350 (60%) perempuan) Tahun 1: 150 Tahun ke-2: 100 Tahun ke-3: 100 Total: 1365	Daftar kehadiran, daftar guru, dan daftar mentor - nama, jenis kelamin, usia, institusi, dan informasi kontak.
	1.4 Perangkat penilaian pembelajaran yang berfokus pada keterampilan abad ke-21 (misalnya, berpikir kritis, pemecahan masalah) dan keterampilan digital (misalnya, literasi digital, penggunaan teknologi yang efektif) diselesaikan dan digunakan untuk mendukung pemantauan dan evaluasi program (termasuk baseline dan endline).		Ya	Ya	Perangkat penilaian pembelajaran yang telah direvisi, yang mencakup elemen-elemen GEDSI, dan untuk mendukung studi Awal dan Akhir dari program Skills4Girls. Perangkat penilaian ini juga mencakup elemen GEDSI (Kesetaraan Gender, Disabilitas, dan Inklusi Sosial), seperti akses yang adil, inklusivitas, dan representasi dalam proses pembelajaran.
Keluaran program 2 Desain program dan pendekatan keterlibatan didasarkan pada informasi dan disesuaikan dengan kebutuhan remaja, dengan fokus pada anak perempuan dan kelompok yang lebih terpinggirkan.	2.1 Jumlah konsultasi dengan anak perempuan dan laki-laki untuk memberikan informasi tentang isi program, metodologi penyampaian, dan strategi penjangkauan.	Jawa Timur	3	Dalam kolaborasi ini: 3. Tahun 1: 1 Tahun ke-2: 1 Tahun ke-3: 1	Laporan konsultasi

Pernyataan hasil	Indikator kinerja	Lokasi	Garis dasar	Target	Sarana Verifikasi ²
Aktivitas: - Konsultasi awal dengan guru, sekolah, dan remaja khususnya remaja perempuan tentang masukan terhadap desain program - Diseminasi pre dan post test serta pelaksanaan diskusi tengah semester				Total: 6	
	2.2 Jumlah gadis yang memberikan umpan balik program di pertengahan dan akhir program.		20	Dalam kolaborasi ini: 575 Tahun 1: 200 Tahun ke-2: 200 Tahun ke-3: 175 Total: 595	Laporan umpan balik dan laporan akhir.
	2,3% anak perempuan dan laki-laki menyatakan puas dengan kegiatan program.		87,3%	88%	Laporan umpan balik dan laporan akhir.
Keluaran Program 3 Remaja, dengan fokus pada anak perempuan dan anak laki-laki yang terpinggirkan, memiliki peningkatan pengetahuan dan keterampilan tentang keterampilan digital dan kewirausahaan abad ke-21 yang memungkinkan mereka untuk menciptakan solusi atas masalah yang memengaruhi mereka.	3.1 Jumlah remaja yang berpartisipasi dalam pembelajaran keterampilan abad ke-21 yang responsif gender, digital (termasuk AI/Coding), ramah lingkungan, dan kewirausahaan, termasuk bimbingan dari para profesional industri dan pengembangan karier.		11.131	Dalam kolaborasi ini: 5750 siswa (60% perempuan) Tahun 1: 2000 Tahun ke-2: 2000 Tahun ke-3: 1750 Total 16.881 (60% perempuan)	Laporan kemajuan dan daftar peserta (dengan rincian berdasarkan usia, jenis kelamin, demografi, atau status sosial ekonomi) Remaja terdiri dari siswa sekolah menengah atas negeri dan swasta, Paket C Pendidikan Non-Formal, dan Madrasah dengan Pesantren.
Aktivitas: - Implementasi program Generasi Terampil di sekolah dan pelaksanaan Hackaton Game sebagai solusinya - Ide mentoring Solusi oleh mentor					

Pernyataan hasil	Indikator kinerja	Lokasi	Garis dasar	Target	Sarana Verifikasi ²
- Melaksanakan bimbingan karir dengan memasukan elemen komponen gaming - Pelaksanaan survei akhir program untuk beberapa pengukuran komponen	3.2 Jumlah remaja yang berpartisipasi dalam hackathon game dan mengembangkan ide solusi game untuk masalah yang mereka hadapi		0	Dalam kolaborasi ini: 750 orang (60% perempuan) Tahun 1: 200 Tahun ke-2: 200 Tahun ke-3: 175 Total 750 (60% perempuan)	Laporan kemajuan dan daftar peserta (dengan rincian berdasarkan usia, jenis kelamin, demografi, atau status sosial ekonomi)
	3.3 Jumlah solusi tambahanPrototipe ide (digital dan non-digital) yang dikembangkan oleh remaja.		1.151	Dalam kolaborasi ini: 60 Tahun 1: 20 Tahun ke-2: 20 Tahun ke-3: 20 Total 1.211	Daftar prototipe.
	3.4 Persentase terlatihdariAnak perempuan dan laki-laki melaporkan peningkatan harga diri, kepercayaan diri, dan kemampuan memecahkan masalah setelah mengikuti pelatihan untuk menggunakan keterampilan mereka dalam menciptakan solusi atas masalah yang mereka hadapi, serta pergeseran persepsi tentang norma gender yang memengaruhi jalur karier.		85%	88%	Hasil tes sebelum dan sesudah. Laporan kemajuan.
	3,5 Persentase siswa perempuan dan laki-laki di sekolah-sekolah terpilih yang melaporkan peningkatan pengetahuan tentang		0	60%	Hasil tes sebelum dan sesudah. Laporan kemajuan.

	pengembangan game yang bermanfaat				
--	--------------------------------------	--	--	--	--

Pernyataan hasil	Indikator kinerja	Lokasi	Garis dasar	Target	Sarana Verifikasi ²
	membantu mereka mengembangkan solusi untuk komunitas mereka.				
	3,6 Persentase anak perempuan dan laki-laki yang melaporkan peningkatan pengetahuan dan minat untuk mengejar karier di bidang non-tradisional.		73%	80%	Laporan sesi.
Keluaran Program 4: Remaja, dengan fokus pada anak perempuan dan anak laki-laki yang terpinggirkan, didukung oleh lingkungan, sistem, dan proses yang dirancang untuk mempromosikan pembelajaran, kemampuan kerja, kewarganegaraan aktif, dan rasa percaya diri yang positif. Aktivitas: - pelaksanaan demo day - Rapat pelaksanaan advokasi terkait rencana tindak lanjut integrasi Generasi Terampil	4.1 Melaksanakan inisiatif advokasi untuk mendorong penerbitan kebijakan yang relevan yang mendukung kesempatan belajar dan/atau pengembangan keterampilan, khususnya bagi remaja yang kurang beruntung.	Jawa Timur	5	Setidaknya 3 pertemuan telah dilakukan. Tahun 1: 1 Tahun ke-2: 1 Tahun ke-3: 1 Total: 8	Laporan kegiatan dan laporan akhir.
	4.2 Sejumlah ide solusi tambahan dan rencana bisnis dipresentasikan kepada pemangku kepentingan terkait selama HARI DEMO		123	Dalam kemitraan ini: 30 Tahun 1: 10 Tahun ke-2: 10 Tahun ke-3: 10 Total 153	Daftar prototipe, dan juga basis data tentang semua ide solusi, sebagai identifikasi tim.
Keluaran Program 5: Dokumentasi pelaksanaan program yang dikembangkan untuk tujuan advokasi, replikasi dan perluasan, serta keberlanjutan program. Aktivitas:	5.1 Produk dokumentasi program yang dikembangkan dan disebarluaskan untuk tujuan advokasi, replikasi, dan perluasan skala.	Jawa Timur	TIDAK	Ya	Dokumentasi proyek, dokumentasi video program, kesaksian, liputan media dan berita, hal-hal yang relevan. aktif.

Pernyataan hasil	Indikator kinerja	Lokasi	Garis dasar	Target	Sarana Verifikasi ²
- Pelaksanaan program dokumentasi dan pengembangan cerita baik (sekolah, guru, dan siswa)					