



MajuRo Project

“Memberdayakan Anak-Anak Melalui Pendidikan Digital
untuk Masa Depan yang Lebih Cerah.”



Perkenalan



Kami adalah pasangan suami istri asal Belanda yang terpanggil untuk mendukung anak-anak kurang mampu di Indonesia dengan memberikan akses ke pendidikan digital. Melalui kelas komputer gratis bagi anak-anak berusia 6-12 tahun, kami bertujuan membekali mereka dengan keterampilan esensial untuk masa depan, sehingga mereka tidak tertinggal di dunia yang semakin didorong oleh teknologi. Namun, kami meyakini bahwa masa kanak-kanak bukan hanya tentang bertahan hidup—tetapi juga tentang belajar, berkreasi, dan bermain. Oleh karena itu, selain pendidikan digital, kami juga ingin menciptakan ruang yang aman bagi anak-anak ini untuk mengeksplorasi hobi serta mengekspresikan diri melalui kerajinan tangan dan berbagai aktivitas kreatif lainnya.

Dengan menggabungkan pendidikan dan lingkungan yang mendukung, kami berharap dapat memberdayakan mereka, tidak hanya dengan pengetahuan, tetapi juga dengan kebahagiaan dalam menjalani masa kanak-kanak mereka.



Latar Belakang Proyek

Banyak anak kurang mampu di Indonesia yang tidak memiliki akses ke komputer dan pendidikan digital, sehingga menghambat peluang mereka untuk sukses di dunia yang semakin berbasis teknologi. Sekolah dasar negeri sering kali kekurangan infrastruktur dan tenaga pendidik yang terlatih, sementara keluarga berpenghasilan rendah memiliki keterbatasan dalam penggunaan teknologi di rumah.

Proyek ini bertujuan untuk menyediakan komputer, pendidikan digital yang terstruktur, serta pelatihan bagi para pendidik, sekaligus mendukung perkembangan keseluruhan anak dan keterampilan sosial mereka.



Tujuan Proyek

1. Menyediakan Akses ke Pendidikan Digital

- Membekali anak-anak kurang mampu dengan keterampilan dasar komputer melalui program pembelajaran yang terstruktur dan berbasis kebutuhan.

2. Meningkatkan Infrastruktur Teknologi

- Menyediakan komputer dan perangkat pendukung di lingkungan belajar yang aman dan kondusif bagi anak-anak.

3. Melatih Pendidik dan Relawan

- Memberikan pelatihan bagi guru dan relawan agar mereka dapat mengajarkan literasi digital secara efektif dan berkelanjutan.

4. Mendukung Perkembangan Anak Secara Holistik

- Menciptakan ruang yang aman bagi anak-anak untuk mengeksplorasi hobi, berkreasi, dan mengembangkan keterampilan sosial melalui berbagai aktivitas kreatif.

5. Mengurangi Kesenjangan Digital

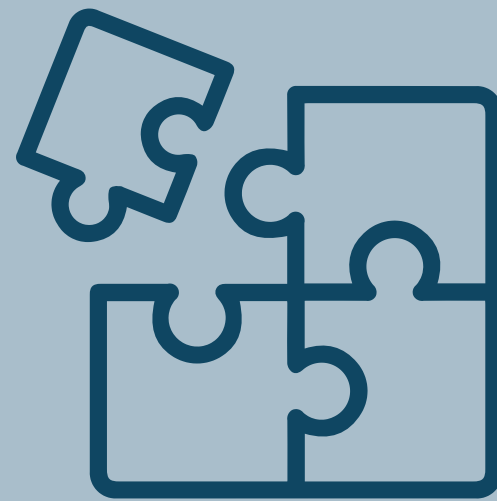
- Membantu anak-anak dari keluarga berpenghasilan rendah agar tidak tertinggal dalam perkembangan teknologi, sehingga mereka memiliki peluang lebih besar di masa depan.
-

Fase Proyek



Fase Analisis

- Membagikan survei
- Menyempurnakan tujuan proyek



Fase Pengembangan

- Merancang program pendidikan
- Mengamankan sumber daya yang diperlukan



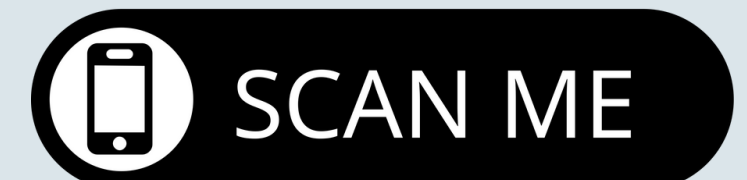
Fase Implementasi

- Mendirikan pusat pembelajaran
- Melakukan evaluasi dan refleksi secara berkala

Fase Analisis

- **Membagikan survei** dan penilaian untuk memahami kebutuhan pendidikan digital anak-anak kurang mampu serta mengidentifikasi tantangan utama.
- **Mengumpulkan data** tentang infrastruktur yang ada, akses ke teknologi, dan kesenjangan pendidikan di komunitas sasaran.
- **Berinteraksi dengan pemangku** kepentingan lokal, termasuk sekolah, orang tua, dan pemimpin komunitas, untuk mengumpulkan wawasan dan memastikan relevansi program.
- **Menyempurnakan tujuan proyek** berdasarkan hasil survei dan umpan balik yang diterima.

QR kode untuk survei kami:



Fase Pengembangan

- **Merancang kurikulum** pendidikan digital yang terstruktur, disesuaikan dengan kelompok usia yang berbeda, meliputi keterampilan komputer dasar, pengkodean, literasi digital, dan keselamatan online.
 - **Membangun kemitraan** dengan pendidik, relawan, dan organisasi untuk mendukung implementasi program.
 - **Mengembangkan program pelatihan** bagi guru dan relawan untuk menyampaikan pendidikan digital secara efektif.
 - **Mengamankan sumber daya** yang diperlukan, termasuk komputer, akses internet, dan materi pembelajaran, untuk pelaksanaan program.
-

Fase Implementasi

- **Mendirikan pusat pembelajaran** dan melengkapinya dengan teknologi serta materi pendidikan yang dibutuhkan.
 - **Meluncurkan program pendidikan** digital, memastikan aksesibilitas bagi anak-anak kurang mampu.
 - **Menyelenggarakan sesi pelatihan** secara rutin untuk pendidik dan relawan.
 - **Memantau perkembangan siswa** dan mengumpulkan umpan balik untuk perbaikan berkelanjutan.
 - **Mengevaluasi dampak program** melalui penilaian dan menyesuaikan strategi berdasarkan temuan yang diperoleh.
-

Kategori Peserta

- Anak Sekolah Dasar: Usia 6-12 tahun
 - Status Sosial Ekonomi Rendah
 - Tinggal Bersama Orang Tua (dibuktikan dengan Kartu Keluarga)
 - Terdaftar dalam sistem (memiliki akta kelahiran)
 - Bertempat tinggal dalam radius 2 km dari MAJURO House
 - Sehat secara fisik dan mental
-

RUMAH MAJURO

- Jakarta Timur (kecamatan Jatinegara)
- Rumah aman bagi anak-anak untuk mengikuti pelajaran komputer
- Perabotan dan dekorasi yang berwarna-warni dan menyenangkan
- Ruang yang cukup untuk anak-anak belajar dan bermain
- Mendorong kreativitas
- Camilan dan minuman sehat
- Inklusif
- Pengawas yang mendukung
- Biarkan anak-anak menjadi anak-anak



Kode Warna

Menggunakan warna pastel lembut untuk menciptakan suasana yang nyaman dan seperti di rumah.



Desain Interior

- Menggunakan **warna pastel** lembut untuk menciptakan suasana yang nyaman dan hangat.
- Perabotan yang **ergonomis** dan **ramah anak**, dengan desain yang **playful** dan **menarik**.
- Menyediakan **ruang terbuka** yang cukup luas untuk kegiatan belajar dan bermain.
- **Pencahayaan alami** yang baik, dengan jendela besar untuk memberikan cahaya terang dan udara segar.
- **Area khusus** untuk kreativitas, seperti meja untuk kerajinan tangan dan papan tulis.
- Dinding yang dihiasi dengan gambar atau **ilustrasi edukatif** dan inspiratif untuk merangsang imajinasi anak.
- **Ruang yang inklusif dan ramah**, dengan akses mudah bagi semua anak, termasuk mereka yang membutuhkan perhatian khusus.
- Penyediaan **sudut santai** dengan bean bags atau bantal besar untuk anak-anak bersantai.
- **Set komputer lengkap** yang disiapkan di area belajar, dengan perangkat yang aman dan mudah diakses oleh anak-anak.



Kegiatan



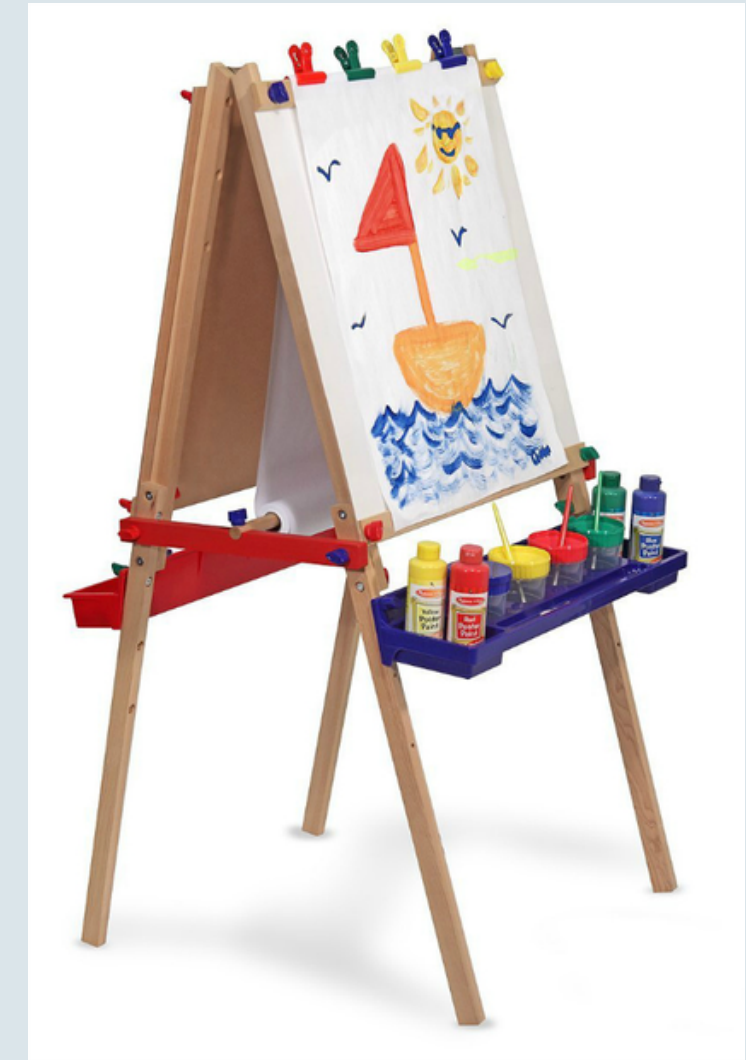
Fasilitas

- MINIMAL 10 SET KOMPUTER
 - PELAJARAN KOMPUTER YANG BERKUALITAS
 - TEMPAT YANG NYAMAN UNTUK MELAKUKAN HOBI
 - PERABOTAN ANAK-ANAK
 - PERLENGKAPAN SENI
 - MAINAN ANAK-ANAK - MAINAN LOKAL
 - BUKU LOKAL
 - SENI TRADISIONAL SEPERTI WAYANG DAN BATIK
 - ALAT TULIS
 - ALAT MUSIK
 - CAMILAN DAN MINUMAN SEHAT
-

Apa yang kami butuhkan?

- DOA (KONSTAN)
 - RESPONDEN UNTUK SURVEI
 - KONEKSI DENGAN SEKOLAH
 - KONEKSI DENGAN GEREJA LOKAL
 - KONEKSI DENGAN PERUSAHAAN IT LOKAL
 - LOKASI UNTUK MAJURO HOUSE
 - RELAWAN UNTUK PROYEK INI
 - PENGAJAR KOMPUTER (PARUH WAKTU)
 - PESERTA
-

Apa yang kami butuhkan?





Terima kasih

