

# PROPOSAL IDE/*CONCEPT PAPER*

## SAMSUNG SOLVE FOR TOMORROW 2026

Tulis ide solusi yang ingin Anda ajukan dengan mengisi kolom-kolom di bawah secara lengkap dan spesifik! Jika ada pertanyaan, silakan hubungi di WhatsApp Enrico (6289677878563) atau di email: [sft2026@dibimbing.id](mailto:sft2026@dibimbing.id) atau dapat bergabung ke *community* Telegram Samsung Solve for Tomorrow 2026 [di sini](#).

Nama Tim :

Nama Sekolah/Perguruan Tinggi :

Nama Ketua :

Nama Anggota 1 :

Nama Anggota 2\* :

Nama Anggota 3\* :

Nama Anggota 4\* :

*\*hapus yang tidak perlu*

### Ide/Solusi Pemecahan Masalah

#### 1. Judul Projek/Ide

(Isi dengan judul projek/ide yang akan diajukan untuk mengatasi permasalahan yang diangkat)

#### 2. Tema/Bidang yang dipilih

(pilih salah satu, dan hapus yang tidak diperlukan)

1. Sustainability & Environment
2. Sport & Technology
3. Education

#### 3. Latar Belakang

(Tuliskan permasalahan yang ingin diselesaikan dengan didukung oleh fakta dan data yang diperlukan)

- Konteks Masalah (Data & Fakta)
- Riset Pengguna (Persona, Kutipan Wawancara)
- Pernyataan Masalah Inti (How Might We...)

#### 4. Target Pengguna

(Deskripsikan target pengguna atau penerima manfaat dari ide solusi yang diajukan sesuai dengan permasalahan yang diangkat)

#### 5. Deskripsi Ide

(Deskripsikan ide solusi untuk mengatasi permasalahan yang telah dibahas pada latar belakang dengan spesifik dan jelas, mulai dari rancangan desain, fitur, dan informasi lainnya terkait ide yang diajukan yang dapat mendukung penilaian)

- Konsep Solusi: Penjelasan umum ide
- Rancangan Awal: Tampilkan User Flow dengan penjelasan yang menghubungkannya ke riset pengguna

**6. Tujuan**

(Jelaskan tujuan yang ingin dicapai dari ide solusi yang diajukan)

**7. Inovasi**

(Tuliskan keunggulan atau keunikan ide solusi yang diajukan dibandingkan dengan ide yang sudah pernah ada sebelumnya sehingga bisa dianggap sebagai inovasi)

**8. Dampak Ide/Proyek**

(Jelaskan dampak positif yang diharapkan dari ide solusi yang diajukan, serta kontribusi terhadap pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan bagi target pengguna maupun masyarakat luas)

**9. Aspek STEM**

(Aspek *Science, Technology, Engineering, Mathematics* (STEM) apa saja yang terlibat dalam ide solusi tim Anda. Jelaskan bagaimana penerapan STEM dalam ide solusi yang diajukan)

**10. Kontribusi AI**

(Tuliskan bagaimana keterlibatan kecerdasan buatan (AI) dalam proses pembuatan ide solusi atau dalam ide solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang diangkat)

**11. Sustainability**

(Jelaskan strategi yang akan dilakukan oleh tim Anda agar ide solusi dapat memberikan dampak keberlanjutan bagi masyarakat luas)

**Silahkan deskripsikan hal lain (jika ada) di bawah ini!**

(Pada bagian ini, silakan bisa dicantumkan hal-hal yang relevan seperti gambar, diagram, data, maupun referensi)

**Notes:**

Proposal/*concept paper* disimpan dalam format PDF dengan format penamaan **SFT 2026 - Nama Tim - Asal Sekolah/Perguruan Tinggi.pdf** berukuran **maksimal 4,5 MB** untuk diunggah di [s.id/RegistrasiSFT2026](https://s.id/RegistrasiSFT2026) melalui laman pendaftaran yang tersedia.

## Contoh Pengisian:

Ide/Solusi Pemecahan Masalah
<p><b>1. Judul Proyek/Ide</b> TriadLearn: Platform Gamifikasi Pendidikan Berbasis Self-Determination Theory untuk Meningkatkan Efikasi Diri dan Motivasi Intrinsik Siswa.</p>
<p><b>2. Tema/Bidang yang dipilih</b> Education</p>
<p><b>3. Latar Belakang</b> Rendahnya minat belajar siswa sering kali berakar dari lingkungan kelas yang statis dan kurangnya rasa otonomi atau kendali dalam proses pembelajaran. Data menunjukkan bahwa aktivitas dominan siswa saat jam pelajaran kosong adalah tidur (30%) dan bermain game (23%), sementara hanya 9% yang memilih untuk belajar.</p> <p>Temuan utama dari riset menunjukkan bahwa siswa merasa malas mengerjakan tugas karena formatnya yang membosankan serta kurangnya insentif yang jelas untuk berpartisipasi secara aktif. Masalah intinya adalah ketiadaan sistem yang mampu memenuhi kebutuhan psikologis dasar siswa yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan dalam kegiatan akademik sehari-hari. Oleh karena itu, tantangan yang ingin dipecahkan adalah bagaimana menciptakan jembatan teknologi yang mengubah proses belajar menjadi pengalaman yang tidak hanya edukatif, tetapi juga menarik dan memberikan memuaskan kebutuhan-kebutuhan psikologis mereka, yaitu dapat membuat mereka merasa memiliki kendali atas pembelajarannya, memberikan rasa pencapaian, serta memastikan siswa terhubung dengan rekan-rekan sebayanya.</p>
<p><b>4. Target Pengguna</b> Target utama adalah siswa sekolah menengah (usia 12-18 tahun) yang mengalami penurunan motivasi belajar atau merasa tidak terbantu oleh metode pengajaran konvensional di sekolah.</p>
<p><b>5. Deskripsi Ide</b> TriadLearn adalah platform manajemen pembelajaran (LMS) yang mengintegrasikan prinsip gamifikasi untuk membangun niat belajar dengan memberi perhatian kepada motivasi intrinsik siswa.</p> <p>Fitur</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Misi Mandiri: Siswa membuka aplikasi dan menyetel "misi belajar" harian sesuai dengan minat atau target pribadi mereka untuk memberikan rasa kendali (Otonomi).</li><li>• Umpan Balik Instan: Setelah menyelesaikan tugas atau kuis, AI memberikan poin dan badges secara real-time sebagai validasi atas usaha siswa (Kompetensi).</li><li>• Kolaborasi Sosial: Siswa dapat bergabung dalam "Clan" atau kelompok belajar untuk menyelesaikan tantangan bersama, mendorong interaksi positif antar teman sejawat. AI akan memberikan informasi terkait materi yang dikuasai dan belum terlalu dikuasai setiap siswa, agar mereka dapat membantu satu sama lain (Relasi).</li></ul> <p>Deskripsi Wireframe:</p> <p><b>A. Alur Pengguna (User Flow):</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Pengguna membuka aplikasi dan menekan tombol "<b>Setel Misi</b>".</li><li>2. Memilih topik dan durasi belajar (misal: Matematika - 30 Menit).</li><li>3. Mengerjakan modul interaktif.</li><li>4. Menyelesaikan kuis; sistem secara otomatis memberikan <i>competency badge</i>.</li></ol>

5. Masuk ke tab "**Clan**" untuk melihat peta keahlian anggota kelompok.
6. Menekan tombol "**Bantu Teman**" pada profil rekan yang ditandai AI belum menguasai suatu materi.

#### B. Deskripsi Wireframe (Layar Kunci):

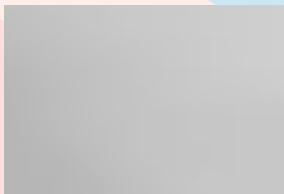
- **Layar Beranda:** Menampilkan status misi aktif, grafik progres harian, dan tombol besar "**Mulai Belajar**".



- **Layar Modul & Kuis:** Area dengan indikator progres di bagian atas. Setelah kuis selesai, muncul pop-up lencana (misal: "*Logika Master!*") dan jumlah poin keahlian yang didapat.



- **Layar Peta Clan:** Tampilan daftar anggota kelompok dengan label otomatis dari AI seperti "*Ahli Aljabar*" atau "*Butuh Bantuan: Trigonometri*" untuk memfasilitasi *peer support*.



#### 6. Tujuan

- Meningkatkan tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran mandiri sebesar 25% dalam satu semester pertama.
- Membangun ekosistem collaborative learning di mana siswa dapat saling membantu satu sama lain dalam memecahkan tantangan akademik.
- Membangun efikasi diri siswa agar memiliki kepercayaan diri tinggi dalam menuntaskan tantangan akademik yang kompleks.

#### 7. Inovasi

- Penerapan Psikologi Motivasi: Menggunakan kerangka *Self-Determination Theory* (SDT) secara langsung dalam fitur aplikasi, bukan sekadar memberikan poin tanpa landasan perilaku.
- Sistem Peer-Support Terintegrasi: Menyediakan fitur *peer support* yang memungkinkan siswa dengan penguasaan materi tinggi membimbing rekan sebayanya.
- Umpan Balik Adaptif: Berbeda dengan LMS biasa, *platform* ini memberikan validasi instan terhadap usaha siswa, bukan hanya hasil akhir, agar mereka merasa dihargai bagaimanapun hasil akhirnya.

#### 8. Dampak Ide/Proyek

- Dampak Pendidikan: Menciptakan budaya belajar yang proaktif dan mandiri, mendukung pencapaian SDG 4 (Pendidikan Berkualitas).
- Dampak Psikologis: Mengurangi kejenuhan dalam kegiatan akademik dengan menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan memuaskan.

- Dampak Sosial: Memperkuat kolaborasi antar siswa melalui fitur kelompok, yang meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama tim.

#### 9. Aspek STEM

- Science: Mengaplikasikan ilmu psikologi kognitif dan perilaku mengenai bagaimana otak memberikan respons terhadap *reward system*.
- Technology: Pengembangan *platform* berbasis *web* atau *mobile* yang menggunakan arsitektur *cloud* untuk sinkronisasi data misi mandiri secara *real-time*.
- Engineering: Perancangan UI/UX yang intuitif dengan prinsip gamifikasi yang menarik perhatian pengguna remaja.
- Mathematics: Penggunaan algoritma perhitungan tingkat kesulitan misi yang disesuaikan dengan progres setiap individu.

#### 10. Kontribusi AI

- Kecerdasan Buatan (AI) berperan sebagai penggerak utama fitur misi mandiri yang adaptif. Model AI akan menganalisis riwayat pengerjaan tugas siswa untuk merekomendasikan tingkat kesulitan materi yang sesuai dengan kapasitas mereka saat itu.
- AI juga bertugas memberikan ringkasan umpan balik yang terautomasi dan dipersonalisasi sesuai kebutuhan belajar unik tiap siswa.

#### 11. Sustainability

- Kemitraan Pendidikan: Bekerja sama dengan sekolah-sekolah untuk mengintegrasikan *platform* ke dalam kurikulum sebagai alat bantu pemantauan progres akademik siswa.
- Pengembangan Berkelanjutan: Melakukan pembaruan fitur secara berkala berdasarkan masukan pengguna dan tren teknologi pendidikan terbaru agar *platform* tetap relevan dengan minat dan kebutuhan siswa.