

Remaja dari sudut pandang *'generation theory'*

Oleh: Ega Asnatasia M, M.Psi., Psikolog

Tugas Perkembangan Masa Remaja

- Mampu menerima keadaan fisiknya;
- Mampu menerima dan memahami peran seks usia dewasa;
- Mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlainan jenis;
- Mencapai kemandirian emosional;
- Mengembangkan kemandirian ekonomi;
- Mengembangkan konsep dan keterampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat;
- Memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai orang dewasa dan orang tua;
- Mengembangkan perilaku tanggung jawab social yang diperlukan untuk memasuki dunia dewasa;
- Mempersiapkan diri untuk memasuki perkawinan;
- Memahami dan mempersiapkan berbagai tanggung jawab kehidupan keluarga.



Elkind's Adolescent Egocentrism

Elkind's Adolescent Egocentrism

What it Looks Like...

Three types of
**adolescent
egocentrism:**

1. The imaginary audience

Everyone is looking at me!

2. The mythological fable

That won't ever happen to me!

3. The personal fable

Nobody knows what it's like
to be me!

Adolescent Egocentrism



Menurut Elkind, adolescent egocentrism adalah kegagalan re,aja untuk membedakan proses kognitif dirinya dan orang lain

Generation theory

- generasi adalah suatu konstruksi sosial yang di dalamnya terdapat sekelompok orang yang memiliki kesamaan umur dan pengalaman historis yang sama. Individu yang menjadi bagian dari satu generasi, adalah mereka yang memiliki kesamaan tahun lahir dalam rentang waktu 20 tahun dan berada dalam dimensi sosial dan dimensi sejarah yang sama.
- Setiap generasi akan melahirkan pembelajar dengan karakteristik dan kebutuhan yang berbeda-beda

Perbedaan Generasi Menurut Benesik, Csikos, dan Juhes (2016)



- Baby boomers (1946-1964) : saat ini usia 57-76 tahun
- Gen X (1965-1980): saat ini usia 41-56 tahun
- Gen Y / millennials (1981-1995): saat ini usia 25-40 tahun
- Gen Z (1996-2010): saat ini usia 12-25 tahun
- Gen Alpha (2010 – sekarang)



Digital Native

- Terdiri dari anak-anak dan remaja (lahir sekitar tahun 1995)
- Tidak memiliki pola tertentu
- Multitasking
- Fungsi media digital: berkomunikasi di sosial media, bermain game, mencari informasi, mengunduh musik / video / tugas sekolah, sumber penghasilan.

Digital Immigrant

- Orangtua dan guru
- Menyerap informasi secara linier → cenderung berpikir hitam-putih
- Terbiasa bekerja runtut
- Fungsi media digital: berkomunikasi, mencari informasi (secara terbatas)

Fast Facts*

- Tendensi untuk bersikap seperti ‘orang dewasa muda’ lebih kuat dari generasi sebelumnya
- Lebih berpendidikan daripada generasi sebelumnya di usia yang sama dengan mereka
- Lebih lambat untuk terikat pada satu jenis pekerjaan tertentu
- *They start out earning less than previous generational cohorts at the same cross section, but they catch up rapidly*
- Jumlahnya saat ini mendominasi di berbagai penjuru dunia
- Diperkirakan akan mengalami ledakan usia produktif di tahun 2036-2045

Characteristics

Hailey Bury, 2015	Kirkland Lake , 2017
<ul style="list-style-type: none">• Menguasai teknologi• Merasa berhak atas berbagai kemudahan• Instan• Membutuhkan pujian terus menerus• Ketergantungan utama pd teman sebaya• Selalu perlu alasan ‘kenapa’	<ul style="list-style-type: none">• Merasa berhak atas berbagai hal• Egosentrис• Mudah cemas dan rendah coping skils• Kurang kemampuan kerjasama• Menguasai teknologi• Harapan tinggi pada tempat kerja

Characteristic Perceptions of Gen-Z learners

- I have the right to:

- Akses pada informasi 24/7
- Customized service (ATM's)
- Things on demand (Fast Food)
- Be recognized for 'being'

- I expect:

- Time organized for me
- Negotiation on my behalf
- Helicopter care
- My feelings considered more important

Let's check it out

- <https://www.youtube.com/watch?v=tYxK-fbnaDo>
- <https://www.youtube.com/watch?v=KCqNEqtN43c>

Implikasi dalam dunia Pendidikan

- Belajar dimana saja, kapan saja → pembelajaran berbasis online meningkat tajam dalam 10th terakhir.
- Minat pada model *homeschooling* meningkat.
- Penguasaan teknologi dan artificial intelligence (AI) dalam pembelajaran
- Membutuhkan ilmu dalam bidang2 spesifik



Let's Discuss!

- Berdiskusilah dalam kelompok kecil mengenai isi artikel berikut:

<https://www.linkedin.com/business/talent/blog/talent-strategy/job-titles-that-didnt-exist-5-years-ago-infographic>

Topik diskusi: skills / ketrampilan apa yang menurut Anda dibutuhkan berdasarkan pekerjaan2 yang terhitung ‘baru’ tersebut? Tuliskan hasil diskusi Anda dalam Padlet yang telah disediakan!



Priorities in the future

- Engage with causes ***for people not institutions***
 - Ideas/issues not government or organizations
- Heavily influenced by their peers
 - Decisions and behaviors
 - Cyber bullying a prime example
- Gen-Z treat their ***time, money, and assets*** as having equal value.
 - Having a voice is an important asset
- Gen-Z can experience the work without having to be on site.
 - Visuals, virtual reality, and platforms of information

Mendidik Anak-Anak Generasi Z

“If we teach today as we taught yesterday, we rob our children of tomorrow”

-John Dewey

- Ajarkan 4 kompetensi utk berhasil di era digital:
 - *Critical thinking and problem solving*
 - *Creativity*
 - *Communication skill*
 - *Ability to work collaboratively*
- Beri mereka kesempatan lebih banyak utk mengeksplorasi berbagai kemungkinan, tidak hanya merujuk pada 1-2 jawaban ‘benar’.
- Beri kesempatan untuk mengasah berbagai tipe kecerdasan, hilangkan stigma bahwa kecerdasan tertentu lebih baik dibanding lainnya.

Mendidik Anak-Anak Generasi Z

- Stimulasi otak kanan dan kiri anak secara seimbang
- Beri tugas-tugas yang melatih kepekaan sosial-emosi.
- Pengelolaan multimedia: gunakan sebagai alat bantu penyerapan informasi, tetapi bukan satu satunya metode.

“today’s students are no longer the people our educational system was designed to teach”
-Mark Prensky

Meningkatkan kualitas peserta didik

Participation in groups with learning partners,
discussions, assignments

Frequent, prompt, and ***specific*** feedback

Variety in teaching, assignments and
communications

Be clear in syllabus, assignments, expectations

Use technology where possible: on-line quizzes,
chats, grading

