



Gamification Parenting for Gen Z

Wasmin AL Risqad 0811-22-5002 Twitter @wasmin



WASMIN AL RISYAD, S.PD M.PD CHT

0811-225-002 / 022-780-1010 WASMIN1977@GMAIL.COM

JL. PENINSULA 27 CLUSTER AKASIA BUMI PANYAWANGAN CILEUNYI BANDUNG

**Business Coach I Senior Trainer I
Hypnotherapist I NLP Practitioner I
Counselor I Narasumber MQFM I
Kandidat Doktor SPS UPI**

Psikolog- Senior Trainer-
Psikotherapist-Principal-
Counselor



Lilis Komariah, M.Psi, Psikolog

022-76-17-80-80/0811-2008-32

lilispsi@gmail.com



CV SUMMARY:

Formal Educations:

- SDN1 Sinar Palembang, SMPN1 Sidumulyo, SMA Al Kautsar Bandar Lampung.
- Graduate, Chemistry Education, Indonesia University of Education. 2002
- Master of Non Formal Education, Indonesia University of Education. 2015
- Doctor Candidate of Indonesia University of Education, Now

Non Formal Educations :

- Certified Hypnotic Goal Setting by Krishnamurti. 2011
- Super leader Super Manager Training By Dr. Safei Antonio. 2008
- Certified Hypnosis & Hypnotherapy, Indonesian Board of Hypnotherapy (IBH), 2005
- Co Trainer NLP by Drs. Bambang Setiawan, Senior Neurosemantic Indonesia and Master NLP. 2007
- Motivation Excellent Training, Tung D Waringin. 2009
- Scientific Meeting and Training, PT Trustco Jakarta.2004

As Facilitator and Trainer:

1. AMT Facilitator in Berlin, Dortmund, München- Germany
2. Group of Leadership Program TELKOM GROUP Learning Center
3. Bank BJB, Bank BRI Dago, BPR Dhanatani Cepiring, TAKAFUL.
4. SESKOAD, SESPIM POLRI Lembang, Departemen Psikologi TNI Angkatan Darat RI
5. MBA ITB, PMO ITB, PDII LIPI Jakarta, Dosen Poltek telkom.

6. PT KPC Sangata Kutim, PT Sygma, PT Rumah Pinsil, PT FSI Bandung, , PT Tjiwi Kimia Surabaya,
7. RS Bersalin Dompot Dhuafa, Diklat Daarut Tauhid, Youth Majelis Percikan Iman (MPI), MUI Ngamprah, Pelajar Aceh Besar
8. Disdik Depok-Sukabumi-Kutai Timur-Tabalong, Dinas Kesehatan Garut, BP4K garut, RSUD Pameungpeuk
9. TFT for Widyaiswara Kemenag RI, Smart Leadership Program Eselon II Pemda Sumedang.

As Coach :

- Performance in Frankfurt, Köthen, Saarland, Gießen-Germany and Paris-French
- At FDG Senior Lecturer ITB,
- At Group of Leadership Program, Telkom Group
- One of Board of Director Bank BJB
- Others Personal Coach

Senior Trainer :

PT Trustco Inova Solution, PT. Integritas Persada, PT. INSTUDIA, MATAHATI and Anak Langit Foundation

Narasumber & Author :

- MQFM 102.7 (Pemenang KPID AWARD Jabar talkshow terbaik 2013),
- PJTV
- Author of Hypnoteaching CD Interactive

SUBJECT EXPERTISE:

1. HypnoParenting Training and Counseling
2. HypnoTeaching-Learning Training
3. HypnoTherapy Workshop and Therapy
4. HypnoSelling Training
5. HypnoMorning (Hypnosis Motivation Training) and Coaching
6. Leadership-Communication-negotiation-DMP-PS-Skill Training
7. Hypnotic Goal Setting Workshop
8. Magic Memory System Workshop
9. Strategic Thinking Training
10. Brain Game & Creative Thinking workshop
11. Fire Walking & Outbound Training
12. IESQ Training
13. The Power of Mindset Training
14. NLP Practitioner
15. Personal Etiquette



Generasi Z atau generasi pascamilenial adalah kelompok manusia termuda di dunia saat ini. Mereka lahir dalam rentang 1996 hingga 2010.

Di Indonesia, pada 2010 saja jumlah mereka sudah lebih dari 68 juta orang, nyaris dua kali lipat Generasi X (kelahiran 1965-1976). Dan kini ada sekitar 2,5 miliar orang Generasi Z di seluruh dunia.

Karakteristik gen Z :

Lahir tahun 1995-selanjutnya, generasi net
Psikolog Elizabeth T. Santosa dalam bukunya
yang berjudul "Raising Children in Digital Era",
7 karakteristik gen Z:

PA KrISBI:

- Percaya diri
- Ambisi
- Kritis detail
- Instan
- Selfi(sh)
- Bebas
- Info tek

7 Ciri Gen Z

PA KrISBI:

1. Percaya diri (menghormati dan menghargai orang lain, mengembangkan slim n bil, menerima ABK, QS Attin, menghindari bullying (QS al hujurat).
2. Ambisi utk sukses; (peran anak temukan goal setting, guru membantu utk menemukan goal setting yang proaktif; diri sendiri, tanggung jawab, internal, tidak tahu yg dia mau.)
3. Kritis dan detail; (belajar bagaimana belajar, memahami kesalahan2 logika.)
4. Instan (imbangi dgn anak focus pada proses, guru mendampingi dalam proses)
5. Selfi(sh), Ingin diakui (imbangi dengan banyak membaca.)
6. Bebas, Menuntut kebebasan (latih tanggung jawab dan konsekuensi)
7. Info-Tek, Familier dengan Digital dan teknologi informasi (seimbangkan online dengan offline, savet

What is Popcorn Brain?

Yee Jin Shin, Psikiater. Mendidik Anak Di Era Digital.2014.Noira Books
Akibat Perangkat Digital:

1. Perilaku buruk: Melawan orang tua dan egois
2. Mirip autis, kemampuan bahasa dan bersosialisasinya kurang.
3. Rendahnya kematangan Emosi/matang semu
4. Popcorn brain: fenomena otak respon kuat depan layar meletup-letup, tetapi tidak mampu merespon dunia nyata
5. Bermasalah dengan perkembangan lobus frontalis yang berfungsi sebagai pengambilan keputusan, pengendalian daya konsentrasi, pengendalian emosi, kemampuan merencanakan dan lain-lain. Karena lobus ini mengatur sistem limbik yang mengontrol emosi manusia.

Gamifikasi adalah penggunaan dari teknik **desain permainan** ^[1], permainan berpikir dan permainan mekanik untuk meningkatkan non-game konteks. Biasanya gamifikasi berlaku untuk non-game aplikasi dan proses, untuk mendorong orang untuk mengadopsi mereka, atau untuk mempengaruhi bagaimana mereka digunakan. Gamifikasi bekerja dengan membuat teknologi yang lebih menarik^[2], dengan mendorong pengguna untuk terlibat dalam perilaku yang diinginkan^[3], dengan menunjukkan jalan untuk penguasaan dan otonomi, dengan membantu untuk memecahkan masalah dan tidak menjadi gangguan, dan dengan mengambil keuntungan dari kecenderungan psikologis manusia 'untuk terlibat dalam game'.^[4]

TIPs GAMIFICATION PARENTING:

1. Bertujuan (level):
 - A. Kasih sayang,
 - B. Kemandirian,
 - C. Tanggung jawab,
 - D. Sosialisasi offline,
 - E. Visioner (Goal Setting)
2. Aturan permainan
3. Ketegasan Wasit (Konsistensi)
4. Konsekuensi (reward and punishment)
5. Memisahkan antara Kasih Sayang dengan Pemberian
6. Punishment (efek jera) tidak boleh “memberi” tapi “mengambil”
7. Reward (efek motivasi) harus memenuhi prinsip-prinsip pemberian bermakna
8. Makna pemberian; kewajiban, imbalan dan hadiah

Tujuan Pengasuhan



Bayi

Dewasa

- mandiri
- Tanggung jawab
- Visioner

Dilema Pengasuhan

SAYANG

- Belaian
- Ampunan
- Perlindungan
- Pertolongan
- Kasihan
- memaafkan
- Dll

Permisif

Authoritatif

Uninvolved

Otoriter

DISIPLIN

- Kerja keras- mandiri
- Hormat Ortu
- Tanggung jawab, sopan santun
- Rajin ibadah dan belajar
- Tepat waktu, taat aturan
- dll

Empat Pilar Authoritatif

TEGA

ATURAN

KONSEKUENSI

KONSISTEN

- Ridho
- Ikhlas
- Petarung

- Kesepakatan
- Norma-budaya
- Janji
- Aturan

- Ganjaran
- Sanksi

- Waktu
- Model
- Adil
- Kompak

Lima Senjata Anak

- Memelas-merayu
- Menangis-rengkek-jerit
- Mengancam-mogok
- Mempermalukan ortu
- Menyakiti diri



Lima Senjata Ortu

- Mengerep
- Menyogok
- Mengancam
- Membandingkan
- Menyakiti verbal-nonverbal



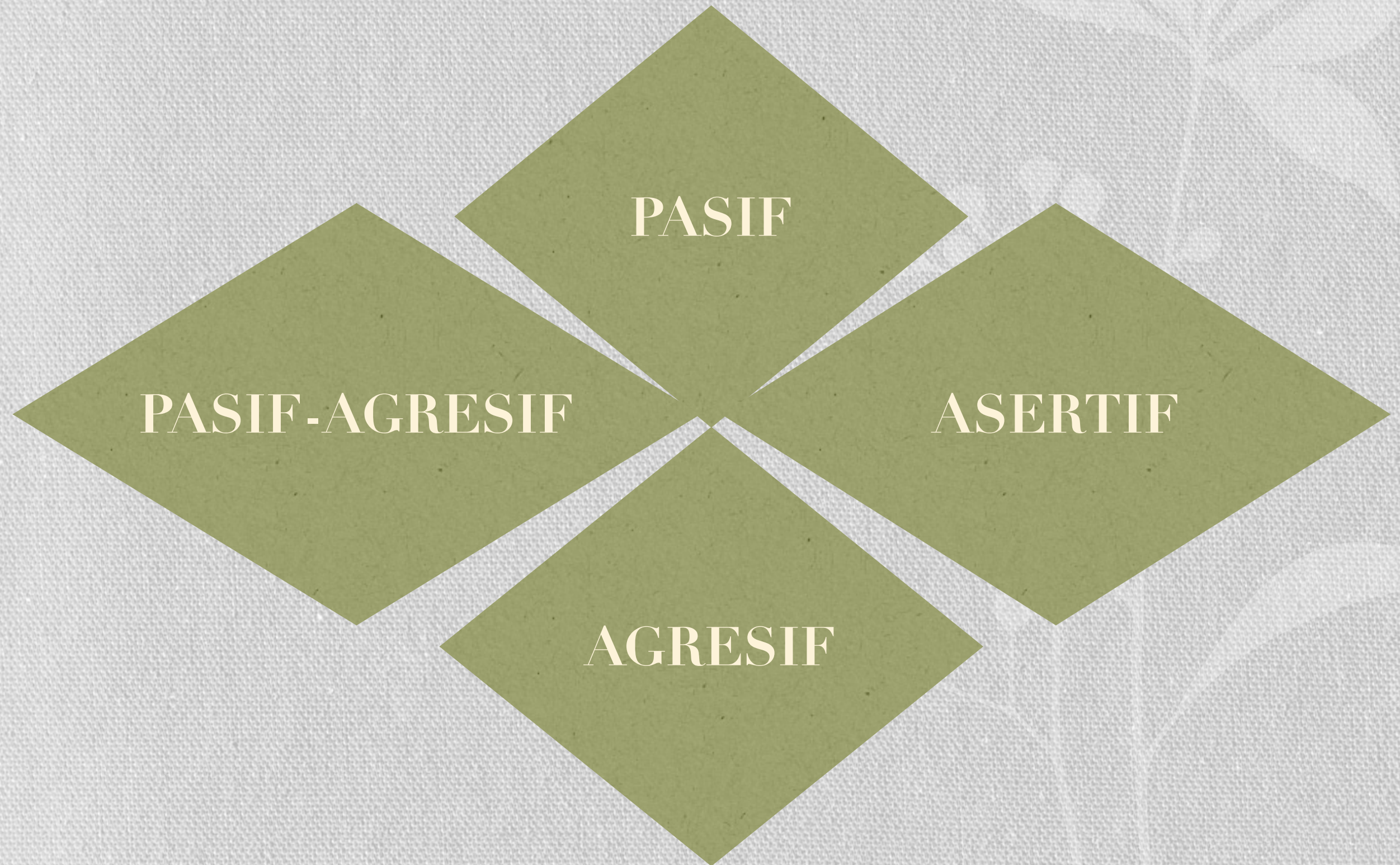
Tiga Konsep Pemberian

Kewajiban

Imbalan

Hadiah

Model Komunikasi Ortu



Model komunikasi

MATANG



Pasif



Asertif

Pasif-Agresif



Agresif

BERANI

Feed Back Skill

OTFD : Open - The - Front - Door
Observe - Think - Feel - Desire

O: *“Ibu lihat kamu terlambat menyerahkan keempat tugas pertama”*

T: *“Barang kali Ibu yang kurang jelas menyatakan tenggat waktu, atau mungkin ada yang menghambat kamu menyerahkan tugas tepat waktu”*

F: *“waktu melihat kamu belum menyelesaikan tugas ibu merasa kecewa dan sedih”*

D: *“Ibu ingin kamu mendapatkan nilai penuh, kamu harus menyerahkan tugas pada waktunya setiap kali, bisakah kita membuat rencana yang dapat membantu kamu melakukan hal itu?”*

Contact:

1. 0811-22-5002 / 022-780-1010
wasmin1977@yahoo.com
2. www.twitter.com/Wasmin
3. www.facebook.com/wasmin
4. www.anaklangit.com/tag/wasmin/

As a reference at:

5. www.bdkpalembang.kemenag.go.id/upaya-pembentukan-sdm-mental-aparatur-melalui-diklat-prajabatan/
6. www.sukabumikota.go.id/detailberita.asp?id=AZ-ZAHRA%20ISLAMIC%20FOUNDATION%20SUKABUMI%20SELENGGARAKAN%20BERBAGAI%20KEGIATAN
7. www.kspprincipiumfhuns.blogspot.com/2011/10/kajian-komparasi-hukum-terhadap.html

