



Review Literatur: Peningkatan dan Pelatihan Fungsi Keterampilan Khusus Anak Dari Usia Bayi Hingga Remaja

Elida HS¹, Dwi Asti², Eli Maryani³, Harlina⁴, Novita⁵, Debie Susanti⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

E-mail: elida.hs811@gmail.com, dwiasti760@gmail.com, elimaryani4321@gmail.com, linafahri@gmail.com, novitayus@rocketmail.com, drdebiesusanti@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-03-27 Revised: 2023-05-22 Published: 2023-06-01 Keywords: <i>Early Childhood;</i> <i>Adolescence;</i> <i>Educational Activity;</i> <i>Cognitive.</i>	Early childhood is said to be an important and fundamental initial period in the child's growth range because it is the child's initial song to move on to the next stage of development. It is continued in adolescence which is a developmental period of transition from childhood to early adulthood, with a range from the ages of 10-21 where the phase of self-identity formation occurs which can determine how they are in the next stage of development. This research is a literature review to find out what teachers and parents need to do to be able to stimulate children from infancy to adolescence to meet developmental aspects. A literature review based on articles made by the Harvard University Child Development Center became the method in this study and was linked or strengthened by several other studies on the same theme, namely activities that can be carried out to help the development of children from infancy to adolescence. From the results of the literature review conducted, it was found that the three dimensions that outline what need to be improved are memory skills, self-control, and cognitive flexibility that need to be improved through activities such as educational play activities, <i>goal setting</i> and finalizing concept thinking.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-03-27 Direvisi: 2023-05-22 Dipublikasi: 2023-06-01 Kata kunci: <i>Anak Usia Dini;</i> <i>Remaja;</i> <i>Kegiatan Edukatif;</i> <i>Kognitif.</i>	Masa kanak-kanak dikatakan sebagai periode awal yang penting dan mendasar dalam rentang pertumbuhan anak karena sebagai pondasi awal anak untuk beranjak ke jenjang perkembangan selanjutnya. Dilanjutkan pada masa remaja yang merupakan masa perkembangan peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa awal, dengan rentang dari usia 10-21 dimana terjadinya fase pembentukan identitas diri yang dapat menentukan bagaimana mereka di jenjang perkembangan selanjutnya. Penelitian ini merupakan literature review untuk menemukan apa saja yang perlu di lakukan agar dapat menstimulasi anak dari usia bayi hingga remaja agar memenuhi aspek-aspek perkembangannya. Literature review berdasarkan artikel yang dibuat oleh pusat perkembangan anak universitas Harvard menjadi metode dalam penelitian ini dan dikaitkan atau diperkuat oleh beberapa penelitian lain mengenai tema yang sama yaitu kegiatan yang dapat dilakukan untuk membantu perkembangan anak di usia bayi sampai remaja. Dari hasil review literature yang dilakukan, ditemukan hasil bahwa tiga dimensi yang menjadi garis besar yang perlu di tingkatkan yaitu keterampilan mengingat, pengendalian diri, serta fleksibilitas kognitif perlu di tingkatkan melalui kegiatan seperti kegiatan bermain edukatif, <i>goal setting</i> dan mematangkan konsep berfikir.

I. PENDAHULUAN

Di lansir dari Detik.com, Indonesia merupakan negara yang memiliki tingkat populasi nomor 3 di antara negara-negara ASEAN di tahun 2010. Dari sekian banyak populasi di Indonesia, Kusnandar dalam katadata.co.id menjelaskan, berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) di tahun 2021, terdapat 30,83 juta anak usia dini di Indonesia, namun masih banyak orang tua menganggap bahwa program pendidikan anak usia dini khususnya taman kanak-kanak merupakan tempat yang hanya untuk memperisapkan anaknya untuk masuk sekolah dasar (Aulina, 2015).

Masa kanak-kanak dikatakan sebagai periode awal yang penting dan mendasar dalam rentang pertumbuhan anak. Pada masa ini ditandai oleh periode penting dalam kehidupan anak untuk kedepannya atau dapat dikatakan sebagai pondasi awal anak untuk beranjak ke jenjang perkembangan selanjutnya. Salah satu periode yang menjadi ciri masa usia dini adalah *The Golden Age* atau periode keemasan, banyak penelitian yang menjelaskan pada masa ini memiliki potensi anak berkembang dengan cepat (Sunanih, 2017). Banyak hal yang dapat di kembangkan anak usia dini agar nanti di periode

perkembangan selanjutnya dapat memenuhi aspek-aspek yang diperlukan.

Kemampuan anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain (Pahrul & Amalia, 2021). Karena di usia ini aktivitas anak selalu berhubungan dengan bermain. Dengan bermain, semua kegiatan yang dilakukan anak akan terasa menyenangkan. Oleh karena itu sekolah dilanjutkan pada masa remaja yang merupakan masa perkembangan peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa awal, dengan rentang dari usia 10-21 tahun yang di mulai dengan perubahan fisik mereka dan pada masa ini remaja dalam fase pembentukan identitas diri yang dapat menentukan bagaimana mereka di jenjang perkembangan selanjutnya (Santrock, 2012). Remaja kedepannya akan menghadapi masa peralihan serta mengalami perubahan biologis, perilaku dan tugas perkembangan baru (Santrock, 2011; Gillibrand et al., 2016; Umami, 2019). Pada masa ini, para remaja sedang giatnya mencari jati diri mereka, jika dilihat dari teori psikososial Erikson, remaja masuk pada tahap *Identity vs Role Confusion* (Erikson, 1993), dimana remaja mencari jawaban mengenai siapa, kemana dan tentang apa tujuan hidup mereka yang menjadikan mereka merasakan hidup yang kompleks, memiliki persepsi indrawi, logis dan estetik (Santrock, 2017) dan juga hasrat seksual mereka mulai terbentuk, dalam mencari jati diri inilah remaja selalu mencoba hal-hal baru seperti meminum alkohol, merokok, menggunakan narkoba, hingga melakukan perilaku seksual pranikah. Oleh karena itu orang tua dan juga guru di sekolah memiliki tugas yang sama dalam pembentukan karakter anak agar tidak melenceng dari norma-norma yang ada.

Oleh karena itu baik di sekolah maupun di rumah anak sebaiknya bisa mengembangkan kemampuan yang harusnya di perlukan untuk perkembangan mereka. Dari pernyataan ini lah maka dibutuhkan stimulasi pada anak yang tidak hanya di berikan oleh guru di sekolah, namun orang tua juga memiliki peran untuk dapat memberikan stimulasi pada anak agar tidak terjadi keterlambatan perkembangan. Perlunya stimulasi yang diberikan pada anak dengan tujuan dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangannya (Pahrul & Amalia, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan kesimpulan dari beberapa penelitian terdahulu untuk meningkatkan keterampilan anak dari usia lahir hingga remaja agar sesuai dengan aspek-aspek perkembangannya. Serta dapat memberi-

kan gambaran baru kepada pembaca agar dapat memberikan stimulasi pada anaknya agar sesuai dengan aspek perkembangan yang ada.

II. METODE PENELITIAN

Literature review menjadi metode yang digunakan peneliti dalam penelitian kali ini berdasarkan artikel yang oleh pusat perkembangan anak Universitas Harvard di tahun 2014 dengan mengumpulkan sumber-sumber dari penelitian terdahulu dalam memberikan stimulasi pada anak dari usia dini hingga remaja yang didapatkan dari beberapa penelitian yang di temukan di *e-book*, artikel jurnal, *web article* yang peneliti peroleh dari google scholar, science direct, google.com dan beberapa refrensi lainnya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari artikel yang telah dibuat oleh pusat perkembangan anak Universitas Harvard (2014) ditemukan bahwa yang dapat dilakukan guru dan orang tua untuk dapat mengembangkan keterampilan anak dari lahir hingga usia remaja agar sesuai dengan aspek perkembangannya. Dibutuhkan setidaknya memenuhi tiga dimensi, diantaranya kerja ingatan, kemampuan menahan diri, serta kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan. Untuk memenuhi tiga dimensi yang di jelaskan diatas. Perlu di lakukan beberapa kegiatan berikut yang sesuai dengan usia mereka. Seperti pada usia bayi permainan sembunyi seperti "cilup ba" atau permainan lainnya dianggap sudah dapat melatih memori kerja bayi, karena mereka bayi terstimulasi untuk mengingat siapa yang bersembunyi, dan mereka juga melatih keterampilan pengendalian diri dasar karena dalam beberapa variasi, bayi menunggu orang dewasa mengungkapkan dirinya.

Selain membantu ingatan, permainan ini juga membantu bayi untuk cepat berbicara. bahasa visual. Dan diperkuat oleh artikel yang dibuat oleh Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini & Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional Tahun 2011 yang mengatakan permainan 'cilup ba' dapat membantu bayi memahami orang lain dan menggunakan bahasa untuk mengungkapkan pikirannya. Ramadhani dan Setiawan (2021) menambahkan permainan ini juga dapat memberikan stimulus berbicara pada bayi karena tahap bahasa yang berhubungan dengann emosi muncul dalam beberapa minggu setelah kelahiran bayi dan salah satu dari beberapa permainan yang dapat diberikan pada

bayi usia ini adalah permainan 'cilup ba' (Ramadhani & Setiawan, 2021).

Selain permainan 'cilup ba' bermain peran juga merupakan permainan yang bagus untuk memberikan stimulus pada anak khususnya pada anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh beberapa hasil dari penelitian lainnya yang dilakukan oleh Aulina (2015), Amelia & Ramadhani (2016), Mahyuddin (2016), serta Susanti (2017) yang menjelaskan bahwa dengan pemberian permainan bermain peran, anak usia dini dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak dibandingkan dengan kelompok anak yang tidak diberikan permainan bermain peran (Aulina, 2015; Amelia & Ramadhani, 2016; Mahyuddin, 2016; Susanti, 2017). Hayati dan Hanum (2017) menjelaskan, bermain peran dapat membantu anak untuk dapat membentuk perilaku sesuai dengan pemahaman mereka permainan bermain peran dapat mendorong anak untuk dapat mandiri dan berfikir kreatif karena dalam kegiatan tersebut anak belajar untuk menjadi orang lain sesuai dengan peran mereka masing-masing.

Hal ini juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Santosa (2018), yang menjelaskan bahwa permainan bermain peran dapat membangun rasa percaya diri anak yang menjadikan mereka lebih mandiri, berani untuk mengambil keputusan, dan dapat bertanggung jawab. Tidak hanya untuk anak usia dini, bahkan bermain peran juga memiliki peran dalam membantu perkembangan anak remaja, seperti penelitian yang dilakukan oleh Utari (2017) yang melakukan penelitian siswa SMP kelas VIII dengan hasil menjelaskan bahwa permainan bermain peran mampu meningkatkan interaksi sosial siswa didalam kelas. Hal ini diperkuat oleh penelitian Pepriyanti (2018) yang menemukan hasil bahwa dengan permainan bermain peran, kecerdasan emosi siswa dapat ditingkatkan. Dan banyak lagi hal yang dilakukan agar dapat memenuhi aspek-aspek perkembangan anak dari lahir hingga pra remaja. Dilanjutkan pada masa remaja, pada masa ini, kemampuan mereka belum setingkat orang dewasa dalam aspek apapun, namun ada beberapa tuntutan yang diharapkan oleh orang tua pada anak yang harus lebih dari mereka (Universitas Harvard, 2014).

Remaja perlu berkomunikasi secara efektif dalam berbagai konteks, mengelola tugas sekolah dan ekstrakurikuler mereka sendiri, dan berhasil menyelesaikan proyek yang lebih abstrak dan rumit. Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan

oleh remaja untuk mengatur diri mereka agar dan siap menerima tantangan yang akan mereka hadapi kedepannya. Yaitu pembentukan target capaian (*goal setting*) adalah komitmen untuk perbaikan diri. Namun, *goal setting* harus disesuaikan secara optimal dengan tingkat keterampilan individu. Jika tujuan terlalu tinggi secara tidak realistis, hasilnya akan berupa kegagalan berulang yang menurunkan efikasi diri individu. (Santrock, 2012). Santrock (2012) juga menambahkan agar dapat membentuk *goal setting* yang baik yaitu dengan mengembangkan tujuan mengenai keadaan mereka yang mereka inginkan atau pun tidak di masa depan. Hal ini dapat menjadi aspek kunci dari motivasi remaja untuk mengatasi dan menghadapi tantangan dan peluang hidup.

Proses pembentukan *goal setting* menurut penelitian oleh Martow et al., (2022) yaitu terdiri atas beberapa strategi terkait tujuan mereka yang berdampak pada pencapaian mereka secara lebih luas, termasuk memanjakan, tinggal, kontras mental, dan juga niat implementasi (Oettingen & Schwörer, 2013). Memanjakan terdiri dari berfantasi tentang hasil dari tujuan yang diinginkan, sedangkan tinggal mengacu pada fokus pada hambatan yang mencegah pencapaian tujuan. Meskipun tidak satu pun dari metode ini yang efektif secara mandiri, kontras mental menggabungkan kesenangan dan berdiam diri dengan membayangkan hasil ideal dari pencapaian tujuan dan mempertimbangkan hambatan yang mungkin menghalangi. Dengan menetapkan intensitas implementasi, seorang individu menciptakan "jika. . . kemudian. . ." rencana untuk mengatasi hambatan.

Matrtow dkk (2022) menjelaskan kalau banyak penelitian telah menetapkan penelitian yang lebih baru telah menunjukkan manfaat terbesar pada pencapaian tujuan dari penggunaan *goal setting*. Selain penetapan *goal setting*, sejatinya mengobrol dengan anak juga dapat membantu mereka dalam membangun perhatian, memori kerja, dan pengendalian diri anak baik di usia dini maupun remaja. Karena banyak penelitian yang menjelaskan bahwa dengan berinteraksi dapat meningkatkan pembentukan karakter anak. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh (Mardiana, 2020) dengan pola asuh orang tua yang bersifat otoriter yang berbeda dapat mempengaruhi pola interaksi anak. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Mulyaningsih (2014) yang menjelaskan bahwa interaksi sosial berpengaruh pada motivasi anak, dan kemandiriannya yang

kedepannya akan memberikan perilaku positif dan output prestasi pada anak. Dengan begitu orang tua harus memberikan pengasuhan yang positif terhadap anak. Sehingga kepribadian anak yang tadinya penakut, pemalu, pendiam, melanggar norma, tidak berinisiatif, berkepribadian lemah, memiliki sifat yang kasar, mudah terpengaruh, dan mudah stress bisa teratasi dengan baik.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari beberapa pendapat ahli dan hasil dari penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa. Dalam pembentukan atau penguatan kemampuan anak dapat tiga dimensi besar yang harus dipenuhi agar dapat sesuai dengan aspek-aspek perkembangan dan juga sesuai dengan norma-norma yang ada di lingkungan, diantaranya kerja ingatan, kemampuan menahan diri, serta kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan. Dalam memenuhi tiga dimensi tersebut, dapat dilakukan sejak bayi, dengan melakukan permainan-permainan kecil seperti cilup badan bermain peran yang sesuai dengan usianya, semakin bertambah usia anak semakin kompleks permainan bermain perannya.

Dapat disimpulkan bahwa permainan bermain peran ini memiliki banyak membuahkan hasil pada pembentukan karakter anak serta memicu aspek perkembangan lainnya. Masuk usia remaja dimana masa ini anak mulai mencari jati dirinya, yang memicu mereka untuk mempunyai hasrat untuk mencoba segala hal. Dari sini diperlukan pembentukan target pencapaian agar tetap sesuai dengan norma dan aspek-aspek perkembangan yang ada. Namun, dari semua hal yang disebutkan diatas, pola asuh dan interaksi anak dan orangtua perlu juga di tingkatkan dalam pembentukan kemampuan dan karakter anak. Karena pola asuh dan interaksi orangtua lah yang menjadi awal dari segalanya.

B. Saran

Peneliti memberi saran pada orang tua untuk dapat memahami perkembangan sang anak dengan baik, karena kalau kita dapat memahami perkembangan anak dengan baik, maka sebagai orang tua kita akan dapat menanggulangi jika terjadi keterlambatan dalam proses perkembangan khususnya pada masa bayi atau balita karena tahap ini adalah perkembangan yang krusial. Serta dapat mengetahui apa yang perlu dilakukan

jika anak mengalami keterlambatan perkembangan. Untuk peneliti selanjutnya yang menggunakan ada baiknya melakukan *literature review* yang lebih banyak bervariasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Amelia, L. (2016). *Penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak pada kelompok B di TK Bohhatema Aceh Besar*. 16.
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.33>
- Aulina, C. N. (2014). *Pengaruh bermain peran terhadap peningkatan kemampuan sosial anak usia dini*. 1, 14.
- Aulina, C. N. (2015). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 59-69. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.73>
- Center on the Developing Child at Harvard University. (2014). *Enhancing and Practicing Executive Function Skills with Children from Infancy to Adolescence*. Center on the Developing Child at Harvard University.
- Erikson, E. H. (1978). *Childhood and society*. Triad Paladin.
- Gillibrand, R., Lam, V., & O'Donnell, V. L. (2016). *Developmental psychology*. Pearson Education Limited.
- Harvard University. (2014). *Activities Guide: Enhancing and Practicing Executive Function Skills with Children from Infancy to Adolescence*. Center on the Developing Child at Harvard University. <https://developingchild.harvard.edu/resources/activities-guide-enhancing-and-practicing-executive-function-skills-with-children-from-infancy-to-adolescence/>
- Kusnandar, B., V. (2021, Desember 15). *Anak Usia Dini di Indonesia Capai 30,83 Juta pada 2021*. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublis>

[h/2021/12/15/anak-usia-dini-di-indonesia-capai-3083-juta-pada-2021](https://doi.org/10.26858/jpkk.v2i1.2065)

- Mahyuddin, M. J. (2016). Model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v2i1.2065>
- Martow, J. H., Heaman, J. A. L., & Lumley, M. N. (2022). The What, Why, and How of Adolescent Interpersonal Goal Setting Following a Growth Mindset Intervention. *Journal of Adolescent Research*, 074355842211370. <https://doi.org/10.1177/07435584221137066>
- Pahrul, Y., & Amalia, R. (2020). Metode Bermain Dalam Lingkaran dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1464–1471. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.812>
- Pane, E. T. T., & Siagian, S. (2014). Pengaruh metode bermain peran dan konsep diri terhadap kemampuan berbicara anak usia dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 7(1). <https://doi.org/10.24114/jtp.v7i1.2022>
- Pepriyanti, N. P., & Afriyati, V. (2018). Pengaruh layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran (Role Playing dalam meningkatkan kecerdasan emosi pada siswa SMP Negeri 22 Kota Bengkulu. *Consilia, Jurnal Ilmiah BK*. Vol 1 (2).
- Pudjiati, retno. (2011). *Bermain Bagi AUD*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional.
- Qothrunnada, K. (2021). Negara ASEAN yang Paling Padat Penduduknya, Apakah Indonesia? Detik Edu. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5741777/negara-asean-yang-paling-padat-penduduknya-apakah-indonesia>
- Raisa Bilqis Ramadhani, Hendra Setiawan. (2021). Analisis pemerolehan bahasa pada anak berdasarkan aspek semantik. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA*, 6(2), 99–106. <https://doi.org/10.32696/jp2bs.v6i2.731>
- Santosa, P. M. (2018). The Improvement of students confidence through of role playing method. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 38 Tahun ke-7*.
- Santrock, J. W. (2012). *A topical approach to lifespan development* (6th ed). McGraw-Hill.
- Santrock, J. W. (2017). *Life-span development* (Sixteenth edition). McGraw-Hill Education.
- Septiyani, S., & Kurniah, N. (2017). Pengaruh media Big Book terhadap kemampuan berbicara anak usia dini. *Jurnal Potensia, PG-PAUF FKIPUNIB*, 2(1), 10.
- Susanti, Y. O. (2017). Meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui bermain peran mikro. *Jurnal Potensia, PG-PAUF FKIPUNIB*, 2(1), 8.
- Umami, I. (2019). *Psikologi Remaja*. Idea Press.
- Utari, E. D. (2017). The effectiveness of the use of a play (role playing) a role in the guidance personal social to improve the social interaction students in the students of class VIII SMP negeri 8 Kediri. *Universitas Nusantara PGRI*.