

## PERMAINAN “TEBAK AKU” UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN EMOSI ANAK USIA DINI

Rika Vira Zwagery<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Programstudi Psikologi Fakultas Kedokteran, Universitas Lambung Mangkurat  
Email: zwagery@ulm.ac.id

*Received (Januari), Accepted (Maret), Published (April)*

**Abstract:** *“Tebak Aku” Game to Stimulate Emotional Development in Early Children. Nowadays, direct playing was replaced by online and digital games. Eventhough Playing is natural tools for children to recognize themselves, practice their sense and motor skill, build social life, and shape their personalities. “Tebak Aku” is a game that practices and recognizes various emotions, through pictures and stories that express expression. This study aims to find out application of “Tebak Aku” game in stimulating children's emotional aspect to recognize and capture mood of other people through facial expression by comparing the score understanding emotion before and after the treatment. This research was conducted using quantitative approach with pre-experimental research with one "one group pre-test post-test design. The data collected by the understanding emotion's scale dan the data was analized by t test. Based on result of statistical test with tvalue = 8,500 two-sides test mean absolute with  $p = 0.05$ , researcher can conclude that there were significant differences between before and after treatment was given.*

**Keywords:** *Game, Tebak Aku, emotional development*

**Abstrak:** Permainan “Tebak Aku” untuk Menstimulasi Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. Saat ini kegiatan bermain lebih banyak digantikan dengan permainan yang bersifat *online* dan digital sehingga permainan yang dilakukan secara langsung semakin jarang dilakukan. Padahal, Bermain yang dilakukan secara langsung merupakan sarana alami anak untuk mengenali dirinya, melatih kemampuan indra dan motorik, membangun kehidupan sosial, dan membentuk kepribadian dirinya. Tebak aku merupakan permainan yang melatih maupun mengenali berbagai macam emosi, melalui gambar dan cerita yang menggambarkan ekspresi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan Tebak Aku dalam menstimulasi perkembangan emosional anak untuk mengenali dan menangkap suasana hati orang lain melalui ekspresi wajah dengan membandingkan skor pemahaman emosi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan tebak aku. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental dengan rancangan *one group pre-test post test desain*. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan skala pemahaman emosi dan teknik analisa dengan menggunakan uji t. Berdasarkan hasil uji statistik dengan t hitung=8.500 uji dua pihak berarti mutlak dengan  $p=0.05$ , maka dapat simpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

**Kata Kunci :** Permainan, Tebak Aku, perkembangan emosi

## PENDAHULUAN

Perkembangan anak dalam berbagai aspek, seperti aspek kognitif, fisik, social dan emosi merupakan suatu hal yang penting dan perlu terus dikembangkan melalui stimulasi yang dapat dilakukan oleh orangtua pada khususnya salah satunya dengan bermain (Santrock, 2007). Tapi sayangnya, saat ini permainan yang dilakukan secara langsung mulai digantikan dengan permainan yang bersifat online dan digital sehingga fungsi dari bermain menjadi kurang optimal. Berdasarkan data, penggunaan permainan online di Indonesia di tahun 2020 pada khususnya mengalami peningkatan setiap bulannya dan Negara Indonesia berada pada urutan keempat didunia untuk penggunaan game online (<https://trends.google.co.id/>). Padahal, Melalui kegiatan bermain yang dilakukan secara langsung dapat memiliki banyak manfaat untuk aspek perkembangan seorang anak (Santrock, 2007).

Bermain merupakan salah satu tugas dari seorang anak yang bermanfaat untuk meningkatkan kompetensi dan fungsi dari aspek perkembangannya (Stagnitti, 2004). Bermain merupakan suatu cara yang didapat secara alami oleh anak untuk mengenali dirinya, melatih kemampuan kemampuan yang belum dikuasai dan mengenali dirinya (Eberle, 2014). Melalui kegiatan bermain, anak dapat dirangsang seluruh potensi yang ia miliki dan dapat meningkatkan kreativitas melalui aktivitas yang bersifat fisik, meningkatkan kemampuan berpikir dan memahami bagaimana untuk berinteraksi secara social dan memahami perasaan dari diri dan oranglain. Anak akan belajar mengenai lingkungan yang terkait dengan dirinya. Sejak lahir, anak sebenarnya sudah membawa kemampuan dan potensi, namun kemampuan tersebut kemungkinan tidak mengalami perkembangan jika tidak dirangsang oleh lingkungan (Martani, 2012). Rangsangan atau stimulus merupakan suatu cara memfasilitasi seorang anak untuk mengoptimalkan kemampuan dan

aspek perkembangan yang ia miliki meliputi perkembangan motoric, Bahasa, sosial dan emosi sesuai dengan tahap perkembangannya (Haryanti, Ashom, & Aeni, 2018)

Bermain, selain bermanfaat untuk menstimulasi perkembangan seorang anak, juga dapat digunakan sebagai intervensi berbagai permasalahan perilaku pada anak dan terbukti efektif (Bratton dkk, 2005; Lin & Bratton, 2015). Melalui permainan, seorang anak akan meningkatkan kemampuannya untuk mengenali dan memahami berbagai macam emosi, mengenal perubahan perasaan, membuat suatu pertimbangan, dan menumbuhkan kepercayaan diri (Priyanti & Setyowati, 2015). Melalui kegiatan bermain dapat melatih anak mengembangkan perasaan atau mengenali berbagai macam emosi jika menemui permasalahan yang akan ia alami kelak sehingga dapat menjadi bekal untuk berinteraksi dengan oranglain. Piaget menjelaskan bahwa pemahaman anak mengenai emosi sudah muncul sejak usia 4 tahun. Kualitas pengendalian emosi yang baik dibutuhkan untuk membuat anak berhasil dalam menjalin interaksi dengan lingkungannya (Santrock, 2007).

Emosi memegang peranan yang penting dalam pemilihan respon ketika ia bertindak dan melewati suatu fenomena. emosi merupakan suatu kondisi yang melibatkan raut wajah, gerakan tubuh, penilaian kognitif, perasaan subjektif, dan kecenderungan terhadap suatu tindakan (Wade, Tavis, & Garry, 2014). Emosi bukan sesuatu yang dapat dikuasai dengan sendirinya namun juga perlu untuk diajarkan sedini mungkin sehingga perkembangan emosinya menjadi optimal (Santrock, 2007). Oleh karena itu, dibutuhkan suatu permainan yang dapat dilakukan untuk menstimulasi perkembangan emosi seorang anak.

“Tebak aku” merupakan permainan yang melatih maupun mengenali berbagai macam emosi, melalui gambar dan cerita yang menggambarkan ekspresi yang disebutkan. “Tebak aku” merupakan

permainan yang dapat dimainkan oleh beberapa anak. Permainan “Tebak Aku” dibuat berdasarkan pembelajaran sosial emosional dari Merrell & Guildnerr (2010) yaitu mengenai kesadaran diri melalui pengenalan emosi. Ketika seorang anak memahami emosi dasar maka ia dapat bersikap secara adaptif dan dapat mengurangi kemungkinan terjadinya permasalahan emosi pada anak (elias & Weisberg, 2000). Menurut penelitian Kusumanintyas & Priastana (2020) Bermain tebak gambar dapat menurunkan kecemasan pada pasien anak akibat hospitalisasi di Rumah Sakit.

Permainan ini merupakan kegiatan menebak isi hati orang lain melalui ekspresi yang ditunjukkan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan berbagai macam emosi dasar dan belajar untuk memahami perasaan dan emosi oranglain. Melalui kegiatan ini diharapkan, anak-anak dapat belajar menangkap suasana hati orang lain melalui ekspresi wajah. Ketika anak dikenalkan pada emosi dasar, maka anak dapat memahami emosi yang ia miliki dan emosi oranglain.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tegeh, Jampil & Yanti, (2014) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan sosial emosional dengan penerapan metode bermain tebak mimik berbantuan media kartu bergambar terjadi peningkatan pada kemampuan sosial emosional anak dalam menyampaikan macam-macam mimik. Perkembangan emosional mencakup semua kemampuan anak untuk mempertalikan, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan dunia. Termasuk kemampuan untuk menyatakan perasaan, seperti rasa sayang, marah, rasa suka, puas, senang, dan percaya. Memahami emosi merupakan salah satu bagian dari kecerdasan emosi yang perlu ditumbuhkan (Manizar, 2016) dan perlu dilakukan untuk meningkatkan kompetensi sosial dan emosional sejak dini (Weissberg & O’Brien, 2004).

Kecerdasan emosi merupakan suatu kemampuan yang dibutuhkan untuk memberikan penilaian dan mengidentifikasi suasana hati, maksud, motivasi, serta perasaan orang lain, serta kemampuan memberikan respons yang tepat terhadap perasaan dan suasana hati oranglain (Armstrong, 2003). Anak yang memiliki kecerdasan emosi maka akan dapat dengan mudah mengenali emosi dan perasaan oranglain

Perkembangan emosi mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan individu. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Nugraha (2007) yang menyatakan bahwa perkembangan keterampilan sosial emosional merupakan suatu keterampilan hidup yang penting dimiliki oleh seorang anak. Menurut Santrock (2007) ketika menginjak usia kanak-kanak, seorang anak mulai menunjukkan peningkatan kemampuan dalam merefeksi emosi. Mereka juga mulai memahami emosi yang dimilikinya dan orang lain (Cummings, Braungart-rieker, & Schudlich dalam Santrock, 2007) serta dapat menunjukkan kepedulian terhadap kebutuhan orang lain (Berndt, 1994). Lebih dari itu, mereka juga mulai menunjukkan kesadaran bahwa mereka harus mengatur emosi mereka untuk memenuhi standar sosial (Papilia, Olds, & Feldman, 2004; Santrock, 2007).

Menurut Mangoenprasodjo (2005), setiap emosi yang dimiliki akan membuat hidup akan menjadi lebih bermakna karena melalui emosi seseorang dapat merasakan perasaan oranglain. Kemampuan anak untuk memahami emosi memiliki hubungan yang signifikan dengan kompetensi emosi dan perilaku agresif anak (Shultz, Izard, & Bear, 2004). Selain itu, kemampuan anak dalam menyadari dan menginterpretasi isyarat emosi melalui ekspresi wajah memiliki pengaruh jangka panjang dalam perilaku sosial (Izzard, et.al., 2001) karena pengetahuan mengenai emosi menjadi salah satu penyebab pembentukan perilaku anak. Oleh karena

itu penting diajarkan sedini mungkin mengenai pengenalan jenis emosi. Ketika seorang anak diajarkan untuk mengenali emosi, maka ia akan menjadi lebih peka terhadap emosi oranglain

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat diketahui bahwa pentingnya stimulasi perkembangan emosi seorang anak melalui kegiatan bermain untuk mengenalkan emosi dasar pada anak. Permainan tebak aku merupakan permainan yang dapat mengenalkan emosi dasar pada anak dan memahami perasaan oranglain.

Lewat permainan "Tebak aku" ini diharapkan anak mampu memahami ekspresi yang dia temukan di lingkungan sekitarnya.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. dengan jenis penelitian pre-eksperimental dengan rancangan *one grupe pre-test post test desain*, yaitu desain penelitian yang terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. Secara sederhana, desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

O1----- X ----- O2

Keterangan:

O1 : *pre test*

O2 : *post test*

X : Perlakuan permainan tebak aku

Dengan demikian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan diadakan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2001). Perlakuan yang diberikan berupa permainan Tebak Aku. Permainan tebak aku merupakan permainan yang berisi tentang pengenalan emosi. Subjek diminta menebak emosi dalam sebuah cerita yang dihadirkan dan memilih emosi yang sudah disediakan. jumlah subjek sejumlah 5 orang dengan kriteria subjek berusia 4-6 tahun. Permainan tebak aku berisi

pengenalan mengenai emosi dasar seperti marah, sedih, takut, senang, jijik, terkejut lewat sebuah cerita dan subjek diminta untuk menebak perasaan. Pengukuran dilakukan dengan memberikan skala perkembangan emosi yang berisi mengenai pemahaman emosi. Teknik analisa data yang digunakan adalah dengan menggunakan uji t.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada eksperimen ini, peneliti memberikan pretest sebelum diberi perlakuan, dan posttest setelah diberi perlakuan. Berdasarkan hasil pretest tersebut maka dapat dilihat bahwa pemahaman anak mengenai emosi masih cukup rendah. Hal ini didapat dari hasil kategorisasi nilai pemahaman emosi. Pretest dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui gambaran perkembangan emosi anak mengenai pemahaman emosi sebelum menerapkan permainan tebak aku. Adapun nilai hasil dari pretest yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Hasil *Pretest*

No.	Nama/Inisial	Nilai
1.	A	60
2.	N	60
3.	S	50
4.	F	70
5.	R	60

Dari tabel 1 diatas maka dapat diketahui bahwa kecerdasan emosional para subjek masih cukup rendah. Subjek pertama berhasil menjawab hanya 6 pertanyaan dari 10 pertanyaan, subjek 2 berhasil menjawab 5 pertanyaan dari sepuluh pertanyaan, dan subjek ketiga berhasil menjawab 6 pertanyaan dari 10 pertanyaan. Setelah pretest dilakukan, peneliti mulai memberikan permainan Tebak Aku kepada subjek. Dari hasil observasi, semua subjek terlihat sangat antusias saat diberikan permainan Tebak Aku. Permainan dimulai dengan menjelaskan apa itu yang dimaksud dengan emosi, dan selanjutnya

peneliti menunjukkan beberapa contoh emosi yang dapat dirasakan manusia. Setelah dirasa para subjek mengerti, peneliti mulai membacakan cerita. Dari hasil obeservasi juga semua subjek dapat kondusif saat mendengarkan peneliti bercerita.

Setelah pembacaan cerita selesai, subjek satu persatu dipersilakan menebak emosi yang dirasakan tokoh pada cerita yang telah dibacakan. Pada saat menempelkan setiap bagian dari permainan, tidak terlihat adanya hambatan dari semua subjek. Ini menyimpulkan bahwa saat penjelasan sebelumnya, subjek saat memperhatikan sehingga sudah mengerti apa yang harus dilakukan.

Selang 1 hari setelah pemberian perlakuan, peneliti melanjutkan eksperimen dengan memberikan posttest pada subjek. Berdasarkan hasil posttest tersebut maka dapat dilihat bahwa kecerdasan emosional anak mengalami peningkatan. Adapun nilai hasil dari post test yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut

Tabel 2. Nilai Hasil Postest

No.	Nama/Inisial	Nilai
1.	A	100
2.	N	100
3.	S	80
4.	F	90
5.	R	100

Dari tabel 2 diatas maka dapat diketahui bahwa kecerdasan emosional para subjek memiliki peningkatan yang cukup bagus. Semua subjek dapat menjawab semua soal postest dengan benar. Tidak terlihat hambatan saat mengisi postest.

Berdasarkan uji statistic dengan menggunakan *paired sample test*, diperoleh uji statistik dengan t hitung=8.500 uji dua pihak berarti mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010). Karena  $p=0.05$ , maka dapat peneliti

simpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Jadi  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima berarti ada perbedaan anatar sebelum dan sesudah perlakuan.

Tabel 3. Uji t

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Sig. (2-tailed)		
				Lower	Upper				
Pair 1	Pretest	-34.000	8.944	4.000	-45.106	-	-8.500	4	.001
	Posttest						22.89		
							4		

Permainan “Tebak Aku” dirancang sedemikian rupa dengan desain yang lucu sehingga dapat membuat anak-anak tertarik saat melihatnya, tetapi dibalik desain yang lucu terdapat muatan pengetahuan emosi yang dapat meningkatkan kecerdasan emosional anak. Pengetahuan emosional tidak dapat dimunculkan dengan sendirinya, tetapi harus diajarkan dan dibimbing. menurut kajian dari Aksoy & Baron (2010) berdasarkan beberapa penelitian, program yang mengajarkan mengenai kemampuan sosial seperti memahami perasaan orang lain, mengatur diri, cara interaksi yang baik dengan oranglain atau memecahkan masalah dengan tepat dapat menurunkan permasalahan emosi karena pada dasarnya permasalahan emosi muncul karena kurangnya pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk berinteraksi dengan orang lain (Vahedi,et.al., 2007)

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan pendapat dari Papilia, Olds, & Feldman (2004) yang mengungkapkan pada masa awal kanak-kanak secara kognitif mereka mulai mengembangkan pikirannya, menggunakan imajinasi, belajar memecahkan masalah dan mampu mengimajinasi cara orang lain merasakan sesuatu serta mampu memahami konsep mengenai identitas dan kategorisasi.

Permainan tidak hanya sebagai alat yang membuat perasaan senang, tetapi juga

dapat membantu aspek-aspek psikologis pada anak, salah satunya yaitu emosi. Ini juga telah disampaikan pada penelitian sebelumnya (Tegeh, Jampil & Yanti, 2014), dengan memanfaatkan permainan dengan muatan aspek emosi dapat membantu mengenalkan berbagai macam emosi pada anak sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa permainan dengan muatan aspek emosi dapat membantu meningkatkan kecerdasan emosional anak. Kemampuan anak dalam menyadari dan menginterpretasi isyarat emosi melalui ekspresi wajah akan memiliki pengaruh jangka panjang dalam perilaku sosial (Izzard, et.al., 2001).

Pembelajaran sosial emosional merupakan suatu proses memperoleh keterampilan untuk mengenali dan mengelola emosi, mengembangkan kepedulian dan perhatian untuk orang lain, membuat keputusan yang bertanggung jawab, membangun hubungan yang positif dan menangani situasi secara efektif (Collaborative Academic Social and Emotional learning dalam Merrell & Guildner, 2010). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Merrell, Guildner, & Tran (2008), pembelajaran sosial emosional dapat meningkatkan pengetahuan mengenai konsep sosial emosional dan dapat mengurangi gejala permasalahan sosial atau emosional

## SIMPULAN

Ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji t yang dilakukan bahwa terdapat perbedaan nilai pretes dan post test setelah diberikan perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tebak aku dapat menstimulasi perkembangan anak melalui pemahaman emosi.

Dengan mengenalkan emosi dasar kepada anak melalui permainan berupa cerita dan bermain menebak perasaan, seorang anak dapat dengan mudah memahami emosi yang dimiliki dan oranglain miliki.

## DAFTAR PUSTAKA

- Berndt, T. (1994). *Child Development*. Madison, WI: Brown & Benchmark Publishers.
- Bratton, S. C., Ray, D., Rhine, T., & Jones, L. (2005). The Efficacy of Play Therapy With Children: A Meta-Analytic Review of Treatment Outcomes. *Professional Psychology: Research and Practice*, 36(4), 376–390. <https://doi.org/10.1037/0735-7028.36.4.376>
- Despera Ayu, Wilson, Devi Risma. (2017). Pengaruh Permainan Tebak Kartu Ekspresi Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Aisyiah Bustanul Atfhal Pulau Banjar. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.
- Eberle, S. (2014). The Elements of Play Toward a Philosophy and a Definition of Play. *Journal of Play*, volume 6 (2), 214-233.
- Elias, J.M & Weissberg, P.R.. (2000). Primary prevention: Educational approach to enhance sosial and emotional learning. *Journal of School Health*, 70 (5), 186- 190.
- Istadi & Irawati. (2007). *Melipat Gandakan Kecerdasan Emosional Anak*. Jakarta: Pustaka Inti.
- Izard, C., Fine, S., Schultz, D., Mostow, A., Ackerman, B & Youngstorm, E. (2001). Emotion knowledge as a predictor of social behavior and academic competence in children at risk. *Psychological science*, 12 (1), 18-23.
- Kusumaningtiyas & Priastana. (2020). Pengaruh Terapi Bermain Tebak Gambar Untuk menurunkan kecemasan pada pasien anak usia toddler akibat hospitalisasi di Rumah Sakit. *Jurnal Kesehatan Poltekkes Palembang*<sup>[1]</sup><sub>[SEP]</sub> Vol. 15, No.

- 2, *Desember* 2020. DOI: 10.36086/jpp.v15i1.564.
- Lin, YW & Bratton, S. (2015). A Meta-Analytic Review of Child-Centered Play Therapy Approaches. *Journal of Counseling & Development*, 93, 45-59. DOI: 10.1002/j.1556-6676.2015.00180.x.
- Manizar, E. (2016). Mengelola Kecerdasan Emosi. *Tadrib* Vol. II No. 2, 1-16
- Martani, W. (2012). Metode Stimulasi dan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologi*. Vol 399 No.1, Juni 2012. 112-120.
- Merrell, K. W., Guildner, B.A., Tran, O.K. (2008). Sosial and emotional learning: A school-wide approach to intervention for socialization, friendship problem and more. In B. Doll & J. Cummings (Eds). *Transforming school mental health services: Population based approach to promoting the competency and wellness of children*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press/National Association of School Psychologists.
- Merrell, K.W & Guildner, B.A. (2010). *Sosial and emotional learning: Promoting mental health and academic success*. New York: The Guilford Press.
- Montalalu, dkk. (2005). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nyoman Nopi P.Y, Nyoman Jampel, Made Tegeh (2014). Penerapan Metode Bermain Tebak Mimik Berbantuan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional. *Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 2 No 1*.
- Papalia, D.E., Olds, S.W., & Feldman, R.D. (2004). *Human Development: Ninth Edition*. New York: McGraw-Hill Companies.
- Santrock, J. W. (2007). *Life span development: Perkembangan masa hidup. (ed. ke-13). Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Schultz, D., Izard, C.E., & Bear, G. (2004). Children emotion processing: relations to emotionality and aggression. *Development and Psychopathology*, 16 (2), 371- 387.
- Stagnitti, K. (2004). Understanding play: The implications for play assessment. *Australian Occupational Therapy Journal* (2004) 51, 3-12.
- Sugiyono. (2001). *Metode Penelitian*. Bandung: CV Alfa Beta.
- Vahedi, S., Fathiazar, E., Nasab, S., Moghaddam, Kiani, A. (2007). The Effect of Social Skills Training on Decreasing the Aggression of Pre School Children. *Iran J Psychiatry* (2), 108-114.
- Wade, C., Tavriss, C., & Garry, M. (2014). Psikologi (Kesebelas ed.). Pearson Education.
- Weissberg, R.P & O'Brien M.U. (2004). What works in school-based social and emotional learning programs for positive youth development. *Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 591, 86-97.