

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN DAN JENIS KELAMIN TERHADAP HASIL BELAJAR ANAK DI TK ABA KOTA SEMARANG

Oleh: Mufnaetty S.Ch.*

Abstract

The study aims to determine the effect of teaching methods and learning outcomes of sex to kindergartners. Specifically the study aims to describe the methods of learning, gender, and learning outcomes and teaching methods and analyze the influence of gender on learning outcomes of children in kindergarten. The method of learning is the way in which teachers in the learning process to achieve the objectives of activities. Learning methods referred to in this study is the method of play and storytelling. Gender is defined as the biological and anatomical differences in body chemical composition between men and women who are considered influential in the development and intellectual capacity emotional respectively. The results of learning are obtained through assessment tests, which are grouped into three domains, namely cognitive, affective and psychomotor. Theoretically, the interaction of children with the learning methods of play the role remind one another duties as agreed in the game. This condition is easier for the child in games or understand the procedure and given the role and functions of each. But not all children feel and get the same role in a game so the experience they have got is different. Thus play role method can affect learning outcomes. Based on research results showed that this method of learning and gender had no interactive effects on learning outcomes.

Keywords: learning, teaching methods, educational kindergarten, gender, learning outcomes.

A. Pendahuluan

Undang-Undang RI no. 20 Tahun 2003 pasal 28 ayat 3: Pendidikan usia dini pada jalur formal berbentuk taman kanak-kanak (TK), *raudhatul*

* Penulis dalah dosen tetap UNIMUS Semarang.

athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat.¹ Melalui pendidikan di TK anak dipersiapkan memasuki lingkungan yang lebih luas. Pertumbuhan minat dan permainan anak selalu berkaitan dengan perkembangan kemampuannya. Pada saat koordinasi dasar, kaki, tangan dan bagian badan cukup mantap serta perkembangan bahasanya, maka anak mulai mampu merancang berbagai alternatif perbuatan.²

Para pengelola pendidikan atau pemerhati seharusnya memahami pembelajaran usia dini atau paling tidak, ada kemahuan untuk mempelajarinya, karena bentuk-bentuk pendekatan pembelajaran anak usia dini cukup banyak.³ Terdapat beberapa metode pembelajaran yang cocok bagi anak-anak TK. Bermain memiliki nilai dan ciri yang sangat diperlukan bagi perkembangan kehidupannya sehari-hari.⁴ Bercerita digunakan juga dalam proses pembelajaran di TK. Cerita akan memberikan pengalaman yang baik pada anak bila dikaitkan dengan kehidupan anak. Terdapat bermacam cara bercerita antara lain: membaca langsung dari buku, bercerita dengan berilustrasi, menggunakan papan panel, boneka, melalui permainan peran, melalui lagu, rekaman audio dan lain-lain.⁵

Ditemukan adanya perbedaan dalam memilih kegiatan antara anak laki-laki dan perempuan. Menurut sebagian ahli perbedaan terjadi karena faktor genetik yang dibawa sejak lahir sementara sebagian ahli yang lain berpendapat, bahwa perbedaan tersebut terjadi karena cara pengasuhan yang berbeda sejak dilahirkan.⁶ Belajar bagi anak pra sekolah adalah salah satu bentuk kegiatan yang dipersiapkan agar anak dapat melaksanakan perintah Iqra', adalah kewajiban orang dewasa

¹ Undang-Undang RI no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Kaldera, 2003), hlm. 21

² Conny R, Semriawan, *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini*, (Jakarta: PT Prenhallindo, 2002), hlm. 19

³ Anggani Sudomo, "Gaya Pembelajaran Anak Usia Dini", *PADU*, Jurnal Ilmiah *Anak Dini Usia*, Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia, Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda, Departemen Pendidikan Nasional. Vol. 2, No. 01, April, 2003, hlm. 33

⁴ *Ibid.*, hlm. 20

⁵ Moeslichatoen R, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hlm. 2

⁶ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), cet. ke-2, hlm. 111

untuk mempersiapkan anak-anak agar mampu mengikuti proses *ber-igra'* pada perkembangan selanjutnya.

Perbedaan perlakuan pembelajaran, satu kelompok diperlakukan dengan metode bermain dan kelompok yang lain diperlakukan dengan metode bercerita baik bagi anak laki-laki maupun perempuan, dimungkinkan akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Hasil belajar adalah gambaran perkembangan anak, dapat diperoleh dari penilaian setelah anak mengalami tahapan pembelajaran dalam satu kompetensi dasar.⁷ Metode bermain dan bercerita adalah dua metode yang berbeda. Dua metode yang berbeda jika diperlakukan terhadap dua kelompok anak-anak yang berbeda dimana tiap-tiap kelompok terdapat anak laki-laki dan perempuan, dimungkinkan akan diperoleh hasil yang berbeda.

Taman Kanak-kanak *Aisyiyah Bustanul Athfal* (TK ABA) adalah salah satu institusi pendidikan usia dini jalur pendidikan formal yang dikelola oleh organisasi Aisyiyah.⁸ Di Kota Semarang terdapat 14 Kecamatan yang dalam wilayahnya berdiri TK ABA. Maka dilakukan penelitian pengaruh metode bermain dan bercerita serta jenis kelamin terhadap hasil belajar di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal (TK ABA) 01 Kelurahan Indraprasta Kecamatan Semarang Barat dan TK ABA 04 Kelurahan Wonodri Kecamatan Semarang Selatan

Penelitian dilakukan dengan beberapa pertimbangan: a) Pembelajaran di TK turut menentukan kesiapan anak dalam memasuki lingkungan yang lebih luas. b) Penggunaan metode yang tepat akan meningkatkan motivasi mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga materi kegiatan dapat diterima. c) Metode Bermain lebih membutuhkan aktivitas anak, sementara metode bercerita Aktivitas guru lebih dominan, anak lebih dituntut memperhatikan apa yang diceritakan guru. d) Adanya pro dan kontra diantara ilmuan terhadap pandangan bahwa perbedaan biologis dapat mempengaruhi pemilihan bentuk kegiatan, kemampuan dan hasil belajar.

Secara umum penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran dan jenis kelamin terhadap hasil belajar anak-anak TK. Secara khusus penelitian bertujuan: mendiskripsikan metode pem-

⁷ Depertemen Pendidikan Nasional, *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi, Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal*, Jakarta: 2004, hlm 11

⁸ Disebut juga sebagai unsur perempuan dalam Muhammadiyah (ortom khusus Muhammadiyah).

belajaran, jenis kelamin, dan hasil belajar serta menganalisis pengaruh metode pembelajaran dan jenis kelamin terhadap hasil belajar anak-anak TK.

Metode pembelajaran adalah cara yang ditempuh guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan kegiatan.⁹ Untuk melaksanakan metode bercerita dan bermain guru berkewajiban merencanakan permainan dan cerita dengan baik dan benar. Dalam permainan siswa secara aktif melakukan pengalaman konkret untuk memproses informasi. Mengurangi ketergantungannya pada guru.¹⁰ Sementara metode bercerita aktivitas guru bertutur sementara siswa lebih banyak mendengarkan dan memperhatikan apa yang dituturkan guru untuk memproses informasi.

Menurut Bloom (1956) hasil belajar dikelompokkan menjadi 3 ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis dan evaluasi.¹¹ Hasil belajar adalah penilaian yang diperoleh melalui tes dengan mengerjakan 10 soal. Setiap soal diberi skor 1-10.

B. Kerangka Teori dan Hipotesa

1. Hasil Belajar

Rendahnya hasil belajar antara lain disebabkan oleh rendahnya kemampuan siswa dan kurang berhasilnya guru dalam pembelajaran. Penilaian dapat dipakai sebagai parameter untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru serta tingkat keberhasilan guru dalam pembelajaran.¹² Penilaian adalah pemberian nilai terhadap kualitas sesuatu.¹³ Jumlah butir soal tentu saja tidak ada ketentuan yang pasti jumlah butir soal ber-

⁹ Enkongswara, *Dasar-dasar Metodologi Pengajaran*, Jakarta. Bina Angkasa, 1988, hlm.45. Lihat juga Moeslichatoen R, *op. cit.*, hlm. 7

¹⁰ Bob Samples, *Openmind/wholenind: Parenting and Teaching Tomorrow's Children Today, Revolusi Belajar Untuk Anak, Panduan Belajar sambil Bermain Untuk Membuka Pikiran Anak*, Rahmani Usman, (Bandung: Mizan Media Utama, 2002) hlm. 148

¹¹ M. Atwi Suparman, *Desain Intruksional*, (Jakarta: PAU-PPAI, Universitas Terbuka, 2001), hlm. 79

¹² Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Cet. ke-6, (Bandung: Sinar Baru Al Gesindo, 2002), hlm. 111

¹³ Asmawi Zainul, Noehi Nasution, *Mengajar di Perguruan Tinggi: Penilaian Hasil Belajar*, (Jakarta), hlm. 16

hubungan langsung dengan reabilitas tes dan representasi bidang studi yang dites serta jumlahnya harus mempertimbangkan waktu yang tersedia.¹⁴

Pre test dan *Post test* (pre tes dan pos tes) seringkali digunakan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran.¹⁵ Perbedaan hasil *pre test* dan *Post tes* ini ditentukan oleh proses belajar mengajar, karena jika proses belajar mengajar "baik" maka akan terdapat perbedaan yang besar antara hasil *post test* dan *pre test*. Supaya kedua hasil ini dapat dibandingkan sudah barang tentu pertanyaan-pertanyaan pada *pre test* dibuat sama atau paralel dengan pertanyaan pada *post test*.¹⁶

2. Metode Pembelajaran

Metode merupakan cara yang berfungsi untuk mencapai suatu tujuan kegiatan,¹⁷ cara yang dilakukan guru dalam suatu kegiatan pembelajaran dimana guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir, mengenal dan memahami apa yang sedang dipelajari, sehingga dapat terjadi perubahan pengetahuan dan tingkah laku siswa ke arah yang lebih baik sesuai tujuan pembelajaran. Metode bermain cocok diterapkan di TK.

Menurut Sandra J. Stone, "Play is real. Its vital. It helps children learn about their world naturally Children use play to test ideas, discover relationships, abstrak information, express their feelings and ideas, define themselves, and develop peer relation, ships. Active "players" develop and accumulate their own knowledge about their place in it".¹⁸

Bermain sangat dibutuhkan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, karena bermain berarti belajar. Gerakan tubuh dalam suatu permainan merupakan peluang untuk berfikir lebih banyak dan menghubungkan pengalaman yang pernah dialami sehingga anak lebih termotivasi untuk mampu mengekspresikan pikiran dan perasaanya.¹⁹

¹⁴ *Ibid.*, hlm. 22

¹⁵ *Ibid.*, hlm. 35

¹⁶ *Ibid.*

¹⁷ Moeslichatoen R, *op. cit.*, hlm. 7

¹⁸ Sandra J. Stone. *Playing a Kind Curriculum*, (America: GoodYear Books, 1993), hlm. 1

¹⁹ Soemantri Padmodewo, "Alat Permainan dan Kegiatan Bermaian", *Buletin PADU Jurnal Ilmiah Anak Dini Usia*, Direktorat Jenral Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda, Departemen Pendidikan Nasional, Edisi 02 Oktober 2002., hlm. 67

Dari permainan terjadi rangsangan kerja otak berupa pengamatan terhadap sesuatu.²⁰ Setiap media permainan dapat berfungsi untuk mengembangkan faktor fisik, emosi-sosial dan kecerdasan.²¹ Pada umumnya anak usia 5-6 tahun lebih menyukai permainan kelompok²² *Cooperative Play* atau bermain bersama; ditandai dengan adanya kerja sama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu.²³

Heri Hidayat berpendapat bahwa bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan, pengalaman atau suatu kejadian yang sungguh-sungguh terjadi maupun yang rekaan belaka.²⁴ Sebagaimana dikatakan juga oleh Sugihastuti, cerita adalah karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman atau penderitaan orang, kejadian, baik yang sesungguhnya terjadi atau rekaan belaka.²⁵ Dengan demikian metode bercerita adalah cara guru menyampaikan materi kegiatan dalam suatu pembelajaran yang dilakukan dengan menuturkan bagaimana terjadinya suatu hal atau peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi maupun yang rekaan belaka. Pesan-pesan moral dapat yang disampaikan melalui cerita. Cerita juga dapat meningkatkan daya intelektual dan kepekaan ilmiahnya. Seto Mulyadi berpendapat, cerita dan dongeng sangat penting bagi anak-anak untuk memacu pemilikan semangat juang dalam menghadapi berbagai kesulitan.²⁶

Kemampuan seorang guru dalam mengekspresikan perasaan dan tingkah laku serta sifat-sifat tokoh dan kejadian dalam suatu cerita, akan meningkatkan kesiapan anak untuk lebih memperhatikan dan mendengarkan, menyerap unsur-unsur pendidikan yang sengaja ditanamkan. Menurut Sugihastuti kegiatan bercerita, dapat mewujudkan kemersaan atau keakraban dimana dalam proses bercerita seringkali

²⁰ [Http://www.Suara.net/id/view](http://www.Suara.net/id/view), Wednesday, September 01, Jakarta: 2004, hlm. 2

²¹ Anggani Sudomo, "Gaya Pembelajaran Anak Usia Dini", *op. cit.*, hlm. 35

²² Soemantri Padmodewo, "Alat Permainan dan Kegiatan Bermaian", *op. cit.*, hlm. 69-70

²³ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan*, (Jakarta: Grasindo, 2001), hlm. 26

²⁴ Heri Hidayat, *Aktifitas Mengajar Anak TK*, cet. ke-1, (Bandung: Katarsis, 2003), hlm. 44

²⁵ Bambang Trimansyah, *Fenomena Intrinsik Cerita Anak Indonesia Kontemporer*, Nuansa, hlm. vi

²⁶ T. Handayu, *Memakai Cerita Mengasah Jiwa, Panduan Menanamkan Nilai Moral pada Anak Melalui Cerita*, (Solo: Era Intermedia, 2001), hlm. 73

diawali dengan kontak mata, lalu dapat terjalin sentuhan antara yang bertutur cerita dengan yang mendengarkan yang dapat berlanjut dengan kontak pembicaraan.²⁷ Usaha siswa untuk menyampaikan kembali cerita yang telah didengarnya dari guru, atau menjawab soal yang diajukan kepadanya adalah latihan untuk mengungkapkan ide-idenya dengan bahasa sendiri.²⁸

3. Ciri-ciri Metode Bermain dan Bercerita

Terdapat beberapa unsur yang merupakan ciri-ciri permainan antara lain: 1) Permainan dapat dilaksanakan secara perorangan dan berkelompok. Permainan perorangan peluang berinteraksi dengan anak lain sangat kecil. Permainan berkelompok memiliki peluang untuk berinteraksi dengan teman-teman sepermainannya. 2) Aktivitas berpusat pada anak (aktivitas anak dominan), anak bebas mengekspresikan dan mengembangkan imajinasinya sesuai kemampuan yang dimilikinya. 3) Pada umumnya selama proses bermain komunikasi dengan guru berkurang bahkan mungkin terputus. Sesekali guru mengingatkan ketika diduga atau diketahui adanya tanda-tanda bahwa, kebebasan berekspresi akan keluar dari tujuan permainan.²⁹

Ciri-ciri metode bercerita antara lain: 1) Aktivitas berpusat pada guru. 2) Bertutur dengan lisan, menggunakan komunikasi satu arah, langsung dengan ruang dan waktu yang terbatas. 3) Guru perlu mengekspresikan apa yang tertulis dalam teks dan dan yang dibacakan baik dilakukan dengan menggunakan peraga, gerak, isyarat atau nada dan intonasi. 4) Aktivitas anak lebih banyak dituntut dituntut untuk memperhatikan apa yang dituturkan gur kosong.³⁰ Tidak jarang terjadi keterikatan pada kondisi komunikasi langsung dan spontan.³¹

4. Kelebihan dan Kelemahan Metode Bermain dan Bercerita

Metode pembelajaran yang telah teruji dan layak digunakan untuk pendidikan prasekolah disamping memiliki kelebihan juga ada kelemahannya. Kelebihan metode bermain antara lain: 1) Anak-anak memiliki kebebasan untuk mengembangkan imajinasinya dan berekspresi

²⁷ Sugihastuti, *Serba Serbi Cerita Anak-anak*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1996), hlm. 26

²⁸ Abdul Aziz Abdul Majid, *Mendidik dengan Cerita*, (Bandung: Remaja Rosdakara tth.), hlm. 4-5

²⁹ Conny R., Semiawan, *op. cit.*, hlm. 20

³⁰ *Ibid.*, hlm. 17

³¹ Sugihastuti, *op. cit.*, hlm. 10

sesuai kemampuan masing-masing. 2) Mengembangkan jiwa toleransi terhadap apa yang dilakukan temanya. Kelemahan metode bermain antara lain: 1) Memerlukan waktu yang cukup panjang, 2) Kebebasan anak dalam berimajinasi dan berekspresi kadang keluar dari tujuan pembelajaran. 3) Tidak semua anak dapat memerankan semua tokoh atau menggunakan peraga yang ada dalam permainan. 4) Informasi yang diperoleh anak-anak terbatas. 5) Jumlah anak dalam kelompok terbatas 6) Aktivitas dapat dikuasai oleh anak yang aktif.

Kelebihan metode bercerita antara lain: 1) Guru mudah menguasai kelas 2) Guru dapat melakukan pengecekan apakah anak-anak dapat menyerap apa yang disampaikan. 3) Meningkatkan kemampuan anak untuk memusatkan perhatian dan mendengarkan. 4) Mudah mengorganisasi tempat duduk dan kelas. 5) Dapat diikuti oleh anak-anak dalam jumlah besar.³²

Kelemahan metode bercerita antara lain: 1) Ceritera yang dilisankan hanya dapat dinikmati oleh kalangan yang terbatas dalam waktu terbatas 2) Anak-anak cenderung pasif 3) Apa yang disampaikan guru sering diterima anak dengan pemahaman yang berbeda. 4) Tidak dapat dilakukan pengulangan dengan susunan bahasa dan ekspresi yang sama.³³

5. Langkah-langkah Menggunakan Metode Bermain dan Bercerita

Metode Bermain dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Guru mempersiapkan tema kegiatan bermain dan alat dengan menyesuaikan tempat dan waktu yang dibutuhkan. 2) Jumlah anak dibagi sesuai kebutuhan peran 3) Guru menjelaskan tugas sesuai peran masing-masing 4) Guru menjelaskan karakter masing-masing peran jika perlu memperagakannya. 5) Guru menjelaskan urutan permainan. 6) Setelah anak-anak faham peran, tugas dan karakter masing-masing, permainan baru dilaksanakan.³⁴

Metode bercerita dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut. 1) Guru mempersiapkan sebuah cerita bertema. 2) Guru berusaha

³² *Ibid.*, hlm. 62

³³ *Ibid.*, hlm. 10

³⁴ Chandrawaty, "Strategi Membaca dan Menulis di TK Kelompok B, (Study Kualitatif pada TK Al-Azhar 17 Bintaro Jakarta 2002)," Program Pascasarjana UNJ 2003, hlm. 168, Heri Hidayat, *op. cit.*, hlm 140

menguasai isi cerita dengan memperhatikan dan mengekspresikan perbedaan karakter peran-peran yang ada dalam cerita. 3) Ceritera dibaca/dituturkan dengan lisan. Menggunakan gaya bahasa sederhana dan mudah dimengerti dengan mengekspresikan materi teks.4) Guru berusaha menjalin kontak mata, jika perlu dilanjutkan dengan kontak fisik dan percakapan.³⁵

6. Persamaan dan Perbedaan Metode Bermain dan Bercerita

Persamaan antara metode bermain dan bercerita yaitu: metode bermain dan bercerita, dapat meningkatkan daya imajinasi anak, anaki dapat menjelajah memasuki dunianya. Perbedaannya antara lain: Metode bermain dapat dilakukan dengan gerakan tubuh dan lisan atau kedua-duanya. Adapun metode bercerita harus dilakukan dengan bertutur dengan dilengkapi alat peraga maupun peragaan, Lebih jelas dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1
Perbandingan Metode Bermain dan Bercerita Ditinjau dari Aspek Guru, Siswa dan Karakteristik Metode Pembelajaran

No	Aspek	Metode Bermain	Metode Bercerita
1	Guru	Bertindak sebagai fasilitator dan pemandu.	Aktif menyampaikan cerita dengan berekspresi.
2	Anak-anak	Aktif bermain dan berinteraksi serta bebas mengembangkan imajinasinya.	Anak-anak bersikap pasif, memperhatikan dan mendengarkan apa yang dituturkan guru.
3	Karateristik	Mengutamakan aktivitas anak dalam mengekspresikan peran masing-masing sambil berinteraksi	Mengutamakan aktivitas guru untuk bertutur.

³⁵ Chandrawaty, *ibid.*, hlm. 554, Heri Hidayat, *ibid.*, hlm. 45

Kemampuan guru dalam mengantisipasi perbedaan, kelebihan dan kelemahan-kelemahan metode bermain dan bercerita dengan memperhatikan karakteristik siswa. Misalnya, siswa ketika mengembangkan imajinasinya harus selalu dalam pantauan guru, jangan sampai keluar dari materi kegiatan, karena dapat berakibat pada kegagalan pembelajaran. Selama proses bermain guru harus mampu meningkatkan motivasi siswa, baik berupa pemberian penghargaan, tepukan maupun menyebut nama siswa bahkan jika perlu memberi teguran. Adapun dalam penggunaan metode bercerita, guru dituntut mampu berkreasi saat bercerita baik dengan gaya, nada, atau alat peraga untuk meningkatkan perhatian siswa pada materi pelajaran. Kontak langsung dengan siswa pun perlu dilakukan sesuai keperluan.

7. Jenis Kelamin

Unger berpendapat bahwa, perbedaan anatomi biologis dan komposisi kimia dalam tubuh antara laki-laki dan perempuan oleh sejumlah ilmuwan dipandang berpengaruh pada perkembangan emosional dan kapasitas intelektual masing-masing. Laki-laki sangat agresif, lebih aktif, lebih kompetitif, lebih suka berpetualang, tidak emosional dan lebih objektif sedangkan perempuan tidak terlalu agresif, lebih pasif, kurang kompetitif, tidak suka berpetualang, lebih emosional dan lebih subjektif.³⁶

Menurut Iim Waslima, para peneliti menemukan bahwa terdapat perbedaan antara otak anak laki-laki dan anak perempuan pada tahun-tahun awal. Jaringan yang menghubungkan otak kanan dan otak kiri pada bayi perempuan biasanya lebih tebal dari pada laki-laki, sehingga menyebabkan anak perempuan lebih cepat mampu membaca, berbicara dan belajar bahasa. Sebaliknya anak laki-laki memiliki pandangan jarak jauh dan persepsi kedalaman yang lebih baik, sehingga mereka lebih cakap dalam beberapa cabang olahraga.³⁷ Perbedaan kecenderungan tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

³⁶ Nazarudin Umar, *Argumen Kesetaraan Gender*, (Jakarta: Paramadina, Seri Desertasi, 2001), hlm. 43

³⁷ Anwar, Arsyad Akhmad A, *Pendidikan Anak Dimi Usia*, Bandung: Alfabeta, 2004, hlm. xv

Tabel 2
Perbedaan Kecenderungan Kemampuan
Anak Laki-laki dan Anak Perempuan

No	Laki-laki	Perempuan
1	Cenderung memiliki fisik yang kuat, kurang mampu dalam keterampilan motorik halus	Cenderung mempunyai fisik yang lemah, lebih mampu dalam keterampilan motorik halus
2	Sangat agresif, lebih aktif, lebih kompetitif, lebih suka berpetualang, tidak emosional dan lebih objektif	Tidak terlalu agresif, lebih pasif, kurang kompetitif, tidak suka berpetualang, lebih emosional dan lebih subjektif
3	Lebih cakap dalam beberapa cabang olahraga	Lebih cepat mampu membaca, berbicara dan belajar bahasa
4	Lebih berminat pada aktivitas bermain aktif misalnya: bermain perang-perangan dan bermain dengan kekerasan	Lebih berminat pada permainan yang lebih "tenang" si sifatnya, seperti kegiatan menggambar dan permainan boneka

Perbedaan kecenderungan kemampuan antara anak laki-laki dan perempuan dapat mempengaruhi hasil belajar ketika diperlakukan dua metode yang berbeda baik kepada anak laki-laki maupun perempuan.

8. Pengaruh Intereaksi antara Metode Pembelajaran dan Jenis Kelamin terhadap Hasil Belajar

Intersksi anak-anak dengan metode pembelajaran bermain berpeluang saling mengingatkan peran dan tugas sesuai kesepakatan dalam permainan tersebut Kondisi ini mempermudah anak dalam memahami prosedur permainan dan mengingat peran serta fungsi masing-masing. Tetapi tidak semua anak merasakan dan memperoleh peran yang sama dalam suatu permainan sehingga pengalaman yang diperolehpun berbeda-beda. Dengan demikian metode bermain dapat berpengaruh pada hasil belajar.

Guru sebagai pencerita bertutur sesuai tema, dan melakukan komunikasi satu arah. Untuk ini guru dituntut dapat menuturkan isi cerita dan mengekspresikan fungsi dan peran tokoh-tokoh, mendramatisasikan situasi dan kondisi yang ada dalam cerita, hingga tujuan pembelajaran tercapai. Kontak dengan anak harus selalu dijaga jangan sampai ter-

putus, untuk alasan inilah maka dapat melakukan kontak langsung yang berfungsi sebagai pengecekan, apakah anak-anak dapat memahami dan menerima apa yang telah dituturkan atau tidak. Kontak dapat berupa kontak pembicaraan, mata dan sentuhan. Perasaan dekat akan memotivasi anak untuk mendengarkan apa yang dituturkan guru, Anak terpacu mengembangkan imajinasinya hingga terbuka peluang memasukan unsur-unsur pendidikan, dan berlanjut pada tercapainya tujuan cerita.

Metode bermain dan bercerita adalah dua metode yang berbeda. Pada metode bermain aktivitas anak lebih dominan sementara pada metode bercerita aktivitas guru lebih dominan. Keduanya memang memiliki kekurangan dan kelebihan tetapi dengan pengelolaan yang baik tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kemampuan anak-anak dalam menyerap pembelajaran akan bervariasi dengan demikian hasil belajar pun akan bervariasi. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar antara lain metode pembelajaran dan jenis kelamin. Perbedaan biologis laki-laki dan perempuan dapat mempengaruhi perilaku dan kecenderungan masing-masing. Ini terjadi sesuai fitrah masing-masing, sehingga bila kepada keduanya diperlakukan metode pembelajaran akan diperoleh hasil yang berbeda.

Disisi lain terdapat pandangan bahwa, ketika anak-anak laki-laki dan perempuan diperlakukan sama dalam pendidikan/pembelajaran maka kemungkinan terbentuknya perbedaan kecenderunganpun sangat kecil atau bahkan tidak ada. Dengan demikian jika kepada keduanya diperlakukan dua metode yang berbeda (bermain dan bercerita), maka hasilnya tidak akan menunjukkan perbedaan.

9. Penelitian Terkait

Alimudin berpendapat, pengasuhan yang dilakukan secara klasikal dan kurang variatif, cenderung membatasi kebebasan anak untuk bermain sambil belajar.³⁸ Menurut oleh Conny R., mereka yang kebutuhannya mainnya terpenuhi, memiliki ketrampilan mental yang lebih tinggi dalam menjalani kehidupannya, memiliki kebebasan mental untuk berkembang sesuai potensinya, menjadi manusia bermartabat dan

³⁸ M. Alimudin, "Pola Asuh Anak Usia Dini di Kelompok Bermain Percontohan Balai Pengembangan Kegiatan Belajar Ujungpandang", Tesis PPS UNY, Yogyakarta, 2000, hlm. 136

mandiri.³⁹ Menurut Mudiyoно bahwa bentuk-bentuk permainan yang dikembangkan di institusi pendidikan prasekolah lebih banyak diarahkan untuk bersosialisasi permainan tidak hanya berfungsi untuk bersosialisasi tetapi dapat juga bermanfaat bagi pengembangan kemampuan anak.⁴⁰

Hasil analisis yang dilakukan Khasanah membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menyimak pada peserta didik yang dilakukan dengan metode sandiwara boneka dari pada yang dilakukan dengan metode bercerita disertai gambar. Penggunaan metode sandiwara dengan boneka lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak.⁴¹ Menurut Eko S., metode bercerita dengan menggunakan media gambar animasi terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada anak-anak dibanding dengan metode bercerita.⁴² Unger telah mengidentifikasi perbedaan emosional dan intelektual antara laki-laki dan perempuan.⁴³

Penilaian dapat digunakan untuk mengetahui dan mendapat gambaran mengenai perkembangan anak-anak. Sebagaimana pendapat Brewer (1992), Soemiarti berkata bahwa penilaian adalah penggunaan sistem evaluasi yang bersifat *komprehensif* (menyeluruh) untuk menentukan kualitas dari suatu program atau kemajuan dari seorang anak.⁴⁴

Hadi Purwanto mengatakan bahwa, dari analisa pengaruh interaksi antara metode pembelajaran dan jenis kelamin terhadap hasil belajar ranah kognitif pendidikan agama, menunjukkan adanya pengaruh interaktif yang signifikan. Hasil belajar ranah kognitif siswa perempuan

³⁹ Conny R, *op. cit.*, hlm. 23

⁴⁰ Mudiyoно, "Peranan Pendidikan Prasekolah dalam Proses Sosialisasi", Tesis PPS UNY, Yogyakarta: 1996, hlm.112

⁴¹ Siti Khasanah, "Studi Perbandingan Penggunaan Metode Sandiwara Boneka dan Bercerita Disertai Gambar terhadap Peningkatan Kemampuan Menyimak Pada Anak Didik di Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal Pakuncen Bobotsari Purbalangga", Skripsi IKIP, Yogyakarta: 1999, hlm. 83

⁴² Antonius Eko S, "Efektifitas Penggunaan Media Gambar Animasi terhadap Kemampuan Bercerita Anak Kelas B pada Metode Bercerita di TK Regina Pacis Bogor", Skripsi IKIP, Yogyakarta: 1999, hlm. 85

⁴³ Nazarudin Umar, *loc. cit.*

⁴⁴ Soemiarti Patmonodewo, *op. cit.*, hlm. 138

lebih baik dibanding dengan kelompok siswa laki-laki yang mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah.⁴⁵

Relevansi penelitian Hadi Purwanto dengan tema yang akan penulis teliti yaitu: antara lain: metode pembelajaran dan jenis kelamin sebagai variabel bebas, dan hasil belajar sebagai variabel terikat. Adapun perbedaannya terletak pada jenis metode dan kriteria sampel. Sasaran penelitian yang telah dilakukan M. Alimudin, Maryuni, Mudiyono, Susi Maresta, Siti Khasanah dan Eko, adalah anak-anak prasekolah. Variabel metode bermain ditemukan dalam penelitian M. Alimudin, Maryuni, Mudiyono dan Susi Maresta. Persamaan variabel metode bercerita dapat ditemukan pada penelitian Siti Khasanah dan Antonius Eko.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut di atas diangkat permasalahan bagaimana pengaruh metode pembelajaran dan jenis kelamin terhadap hasil belajar anak-anak TK ABA.

C. Metode

Desain faktorial menggunakan 2 faktor, yaitu: Faktor A: Metode pembelajaran (metode bermain dan bercerita). B. Jenis Kelamin meliputi siswa laki-laki dan perempuan.

Penelitian dilakukan di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) 04 Kelurahan Wonodri, Kecamatan Semarang Selatan, pada bulan Mei - Juni Tahun 2005. Total seluruh populasi berjumlah 170 anak diambil sebagai unit sampel. Pengambilan sampel dilakukan dengan metode kluster dengan beberapa tahap (*multistage*).⁴⁶ Tahapan pengambilan sampel dapat dilihat pada bagan tahapan pengambilan sample berikut ini:

Tahap 1: membuat data Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal yang ada di Kota Semarang di seluruh kecamatan yang ada.

Tahap 2: dari kecamatan yang ada diambil 2 kecamatan, yaitu Kecamatan Semarang Utara dan Kecamatan Semarang Selatan.

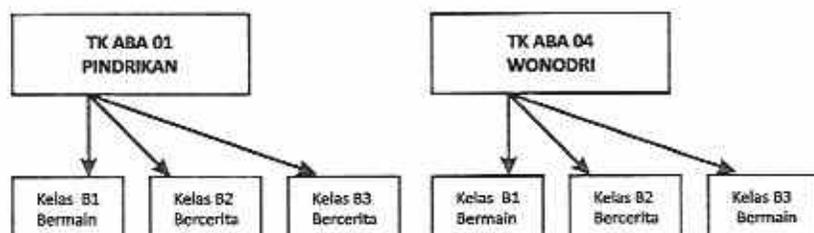
Tahap 3: dari 2 kecamatan yang dipilih, masing-masing diambil 1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal. Untuk Kecamatan Semarang Utara dipilih TK

⁴⁵ Hadi Purwanto, "Pengaruh Metode Pembelajaran dan Jenis Kelamin terhadap Belajar Ranah Kognitif Pendidikan agama siswa di SMU Negeri I Grobogan", Tesis, IAIN Walisongo, Semarang: 2003, hlm. 125

⁴⁶ Iwan Ariawan, *Besar dan Metode Sampel pada Penelitian Kesehatan*, Jakarta: Jurusan Biostatistik dan Kependudukan Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Indonesia, t.th., hlm. 84

ABA 01 Pindrikan dan untuk Kecamatan Semarang Selatan dipilih TK ABA 04 Wonodri.

Tahap 4: membagi masing-masing TK ABA yang dipilih menjadi kelas-kelas sesuai variabel yang diteliti.



Dua variabel independen yang digunakan yaitu metode pembelajaran dan jenis kelamin Hubungan antara variabel independen dan dependen dapat diilustrikan dalam tabel yang menggambarkan desain penelitian berikut ini:

Tabel 3
Konstalasi Penelitian

Jenis kelamin (B)	Metode (A)		TOTAL B
	Bermain (A1)	Bercerita (A2)	
Laki-laki (B1)	A1B1	A2B1	B1
Perempuan (B2)	A1B2	A2B2	B2
TOTAL A	A1	A2	

Keterangan:

- A1 B1 : Rata-rata hasil belajar peserta didik laki-laki dengan metode bermain
- A2 B1 : Rata-rata hasil belajar peserta didik laki-laki dengan metode bercerita
- A1 B2 : Rata-rata hasil belajar peserta didik perempuan dengan metode bermain
- A2 B2 : Rata-rata hasil belajar peserta didik perempuan dengan metode bercerita
- A1 : Total hasil belajar peserta didik dengan metode bermain
- A2 : Total hasil belajar peserta didik dengan metode bercerita
- B1 : Total hasil belajar peserta didik laki-laki
- B2 : Total hasil belajar peserta didik perempuan

Kisi-kisi instrumen disusun berdasarkan kurikulum TK ABA. Kurikulum TK ABA menggunakan Kurikulum Departemen Pendidikan Nasional yaitu, Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-

Kanak dan Raudhatul Athfal. Ditemukan satu tema yang belum diajarkan yaitu: tema Alam Semesta, kemudian dikembangkan dalam Satuan Kegiatan mingguan dan dijabarkan dalam Satuan Kegiatan harian dan disusun kisi-kisi instrumen hasil belajar sebagaimana dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4
Kisi-kisi Tes Hasil Belajar

NO		C1			C2			C3			NO SOAL	Jumlah
		MD	SD	SK	MD	SD	SK	MD	SD	SK		
1	Macam-macam benda alam.	1,8	4								1,8,4	3
2	Tempat dan waktu benda alam yang tampak pada waktu malam dan siang hari				2						2	1
3	Tempat dan waktu matahari terbit dan terbenam							10	3		10,3	2
4	Macam-macam gejala alam						7				7	1
5	Urutan terjadinya gejala alam		6	5					9		6,5,9	3
	Total	2	2	1	1		1		2	1		10

Keterangan:

C1 : Ingatan MD : Mudah C2 : Pemahaman SD : Sedang
C3 : Penerapan SK : Sukar.

Penyusunan soal disesuaikan dengan perencanaan kisi-kisi sehingga mencerminkan hasil belajar sesuai indikator yang telah ditetapkan. Jumlah soal 10 yang meliputi: 1) Menghitung gambar sejenis 2) menunjukkan waktu 3) menjiplak 4) menghitung himpunan 5) mengurutkan gambar 6) memasangkan dengan lambang 7) Mewarnai gambar sejenis 8) puzzle 9) melengkapi gambar 10) mencari jejak. Masing-masing soal harus dikerjakan dalam waktu tertentu. Pre test dilakukan sebelum diperlakukan metode pembelajaran.

Penskoran dilakukan berdasarkan hasil penilaian pada jawaban atau hasil kerja anak-anak. Penskoran dilakukan dengan memberikan penilaian 1-10, dengan indikator berikut : $\geq 9 - 10 =$ Baik Sekali, $\geq 7 - 9 =$ Baik, $\geq 6 - 7 =$ Cukup, dan $< 6 =$ kurang. Kemudian, uji coba instrumen dilakukan sebelum uji validitas, hasil analisis validitas dapat dilihat pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5
Hasil Analisis Validitas

Soal	Corected item to total corelation
Menghitung gambar sejenis	0, 7174
Menjiplak	0, 5904
Menunjukkan waktu	0, 6900
Menghitung himpunan	0, 7199
Mengurutkan gambar	0, 7844
Memasangkan dengan lambang	0, 6607
Puzzle	0, 7007
Mewarnai gambar sejenis	0, 4549
Melengkapi gambar	0, 4460
Mencari jejak	0, 5794

Nilai r tabel = 0,273 berarti nilai tiap soal lebih tinggi dari nilai r tabel sehingga 10 soal tersebut dinyatakan valid. Kemudian setelah dilakukan uji reabilitas dihasilkan nilai Cronbach alpha = 0.8901 > dari nilai 0,6 sehingga instrumen tersebut dinyatakan memiliki reliabilitas tinggi. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *non parametric one sample kolmogorof-smirnov test*.⁴⁷ Untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis, berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas Untuk menganalisis adanya pengaruh metode pembelajaran dan jenis kelamin ter-

⁴⁷ Syahri Alhusin, *Aplikasi Statistik Praktis dengan SPSS 10 for Windows*, (Yogyakarta, J7) Leaming, 2002), hlm. 257

hadap hasil belajar dilakukan dengan uji ANOVA *Two Way* (anova dua jalan).⁴⁸ Analisis dinyatakan signifikan apabila hasil p value < 0,05. Adapun untuk mengetahui perbedaan antara kelompok interaksi yaitu kelompok interaksi A1B1, A1B2, A2B2, A1B1, A2 B1, dan A1B2, A2B2, digunakan teknik T-Test.

D. Hasil

1. Diskripsi Data

TK ABA 01 Pindrikan dan TK ABA 04 Wonodri kelas B1,B2 dan B3 adalah dua TK yang telah terpilih sebagai sampel dalam penelitian ini. Jumlah siswa di TK ABA 01 Pindrikan pada kelas B1,B2 dan B3 lebih banyak dibanding dengan jumlah siswa di TK 04 Wonodri pada kelas yang sama (B1,B2 dan B3). Distribusi siswa berdasarkan sekolah dapat dilihat pada Tabel 6. Jumlah seluruh siswa dari dua TK tersebut untuk kelas B1,B2 dan B3 sebanyak 170 siswa yang terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan.

Tabel 6
Distribusi Siswa Berdasarkan Sekolah dan Kelas

Kelas	TK ABA 01 Pindrikan	TK ABA 04 Wonodri	Jumlah
B1	30	21	31
B2	39	21	60
B3	38	21	59
Jumlah	107	63	170

Setelah dilakukan beberapa kali pengacakan, maka TK 01 Pindrikan diperoleh kelas B2 dan B3 yang diperlakukan dengan pembelajaran metode bermain dengan jumlah siswa sebanyak 77 siswa. Adapun metode bercerita diberikan pada kelas kelas B1 sebanyak 30 siswa. Pengacakan yang dilakukan pada TK 04 Wonodri menghasilkan kelas B2 dengan perlakuan metode bermain sebanyak 21 siswa dan metode bercerita diperlakukan kepada siswa kelas B1 dan B3 dengan jumlah 42 siswa. Distribusi siswa berdasarkan metode pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 7.

⁴⁸ Moh. Nasir, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesi, 1988), hlm. 489-490

Tabel 7
Distribusi Siswa Berdasarkan Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran	TK ABA 01 PINDRIKAN		TK ABA 04 WONODRI		Jumlah
	Kelas	Jumlah	Kelas	Jumlah	
Bermain	B2, B3	77	B2	21	98
Bercerita	B1	30	B1, B3	42	72
		107		63	170

Anak-anak baik laki-laki dan perempuan memiliki hak yang sama untuk memperoleh pendidikan dan pembelajaran. Distribusi siswa berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8
Distribusi Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	TK ABA 01 PINDRIKAN		TK ABA 04 WONODRI		Jumlah
	Jumlah	%	Jumlah	%	
Laki-laki	57	77	24	38,1	98
Perempuan	50	30	39	61,9	72
	107	100	63	100	170

Dari hasil penilaian *pre test* ternyata diperoleh bahwa nilai rata-rata *pre test* dari siswa yang diperlakukan dengan metode bermain adalah 78,76 dengan standar deviasi 8,47 dan dari siswa yang perlakuan metode bercerita diperoleh nilai 79,92, dengan standar deviasi 8.05. Adapun rata-rata hasil penilaian *post test* pada siswa yang diperlakukan pembelajaran metode bermain adalah 87,01 dengan standar deviasi 7,11 dan pada siswa dengan pembelajaran bercerita dengan rata-rata nilai 87,84 dengan standar deviasi 6,74. Dengan demikian rata-rata hasil penilaian pada *pre test* untuk pembelajaran dengan metode bermain dan bercerita lebih kecil dibanding dengan rata-rata hasil penilaian pada *post tes*. Ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang telah dilakukan adalah "baik" karena terbukti ada perbedaan yang besar antara hasil *post test* dan *pre test*. Keadaan ini sesuai dengan pendapat Sunandar.

Distribusi hasil belajar siswa berdasarkan metode pembelajaran pada *pre test* dan *post test* dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9
Distribusi Hasil Belajar Siswa Berdasarkan
Metode Pembelajaran pada *Pre Test* dan *Post Test*

Metode Pembelajaran	n	Hasil belajar <i>Pre test</i>		Hasil Belajar <i>Post Test</i>	
		Rata-rata	Standar deviasi	Rata-rata	Standar deviasi
Bercerita	72	78,76	8,47	87,01	7,11
Bermain	98	79,92	8,05	87,84	6,74

Tabel 10
Distribusi Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin
pada *Pre Test* dan *Post Test*

Jenis Kelamin	n	Hasil belajar <i>Pre test</i>		Hasil Belajar <i>Post Tes</i>	
		Rata-rata	Standar deviasi	Rata-rata	Standar deviasi
Laki-laki	81	78,57	7,13	87,25	5,73
Perempuan	89	80,21	9,08	87,70	7,83

2. Uji Persyaratan

Sebelum dilakukan analisis (Anova maupun T-Test) terlebih dulu dilakukan uji persyaratan dengan menggunakan uji normalitas. Dari hasil uji normalitas pada 170 siswa maka diperoleh jumlah rata-rata hasil *pre test* dan jumlah rata-rata hasil *post test* meyebar normal ($p > 0,05$). Hasil uji normalitas dilihat pada Tabel 11.

Tabel 11
Hasil Uji Normalitas

Macam Test	Kolmogorov-Smimov			
	Statistik	Df	Sig.	Keterangan
Jumlah pre	0.051	170	0,200*	Normal
Rata-rata pre	0.051	170	0,200*	Normal
Jumlah post	0.059	170	0,200*	Normal
Rata-rata post	0.059	170	0,200*	Normal

3. Uji Hipotesa dan Pembahasan

Perbedaan hasil belajar pada metode bermain sebelum perlakuan (*pre test*) dan sesudah perlakuan (*post tes*), Rata-rata hasil belajar dengan metode bermain pada *pre test* sebesar 78,76 sedang rata-rata hasil belajar pada *post tes* adalah 78,01. Dari uji *paired t test* diperoleh hasil $t = -18,804$ dengan $p\text{-value} = 0,00$. Maka ada perbedaan yang bermakna hasil belajar pada metode bermain *pre test* dan *post tes* pada $\alpha = 5\%$.

Perbedaan bermakna tersebut merupakan bukti bahwa cara penerapan metode bermain dan bercerita yang dilakukan guru-guru pada siswa TK ABA 01 Pindrikan dan TK ABA 04 Wonodri sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Ini sesuai dengan pendapat Mayke yang mengatakan bahwa dalam sebuah permainan guru-guru harus mampu menempatkan diri baik sebagai pengarah, pemantau, atau sebagai motivator sekaligus sebagai fasilitator. Dalam pembelajaran bermain anak-anak tampak antusias mengikuti permainan dengan melakukan peran dan memperagakan karakter masing-masing disamping memperhatikan peran dan karakter temannya bahkan adakalanya saling mengingatkan.

a. Perbedaan hasil belajar pada metode bercerita sebelum perlakuan (*pre test*) dan sesudah perlakuan (*post tes*)

Rata-rata hasil belajar dengan metode bercerita pada *pre test* 79,92 sedang rata-rata hasil belajar pada *post test* 87,83. Setelah diuji dengan *paired t test* diperoleh hasil $t = -18,66$ dengan $p\text{-value} = 0,00$. Sehingga disimpulkan ada perbedaan yang bermakna hasil belajar pada metode bercerita sebelum dan sesudah perlakuan pada $\alpha = 5\%$

Perbedaan yang bermakna antar lain disebabkan oleh kemampuan guru dalam menemukan langkah-langkah yang harus dilakukan pada pembelajaran dengan metode bercerita. Ceritera disampaikan dengan memperlihatkan gambar, alat peraga dan menggambar dipapan tulis, guru selalu berusaha menjalin kontak mata dengan anak-anak dan jika perlu menyentuhnya serta melibatkan anak-anak dalam cerita. Tampak Anak-anak pegitu perhatian terhadap materi cerita yang dituturkan guru. Sesekali terdengar suara anak meyela menayakan bagian cerita dan spontan guru pun menghentikan cerita untuk menjawab pertanyaan siswa. Guru juga berusaha membentuk kemampuan anak-anak untuk mengungkapkan ide-idenya dengan bahasa sendiri.

b. Perbedaan rata-rata hasil belajar pada metode bermain sesudah perlakuan (pada post tes)

Rata-rata hasil belajar pada post tes sengan metode bermain adalah 87,01 sedangkan pada metode bercerita 87,84. Setelah diuji eggunakan "independent samples t test " diperoleh hasil $t = 0,768$ dengan $p\text{-value} = 0,444$ sehingga disimpulkan tidak ada perbedaan yang bermakna antara hasil belajar dengan metode bercerita dan bermain.

Tidak adanya perbedaan yang bermakna antara hasil belajar dengan metode bercerita dan bermain, adalah tidak berarti bahwa pembelajaran telah gagal. Dalam proses pembelajaran guru lebih banyak bertindak sebagai patner dan tidak memihak, mampu menciptakan suasana yang supportif sesuai kebutuhan anak, guru berusaha memfungsikan media pembelajaran bagi pengembangan fisik, emosi dan kecerdasan anak Kedekatan guru dengan anak merupakan peluang diterimanya materi kegiatan oleh siswa. Dengan demikian maka tujuan pembelajaran dapat dicapai.

c. Perbedaan rata-rata hasil belajar pada siswa laki-laki dan perempuan sesudah perlakuan (pada post test)

Rata-rata hasil belajar siswa laki-laki setelah perlakuan adalah 87,25 sedangkan pada perempuan adalah 87,70. Setelah diuji dengan uji t independent menunjukkan nilai $t = -0,423$ dengan $p\text{-value} = 0,673$ sehingga disimpulkan tidak ada perbedaan yang bermakna antara hasil belajar pada siswa laki-laki dan perempuan.

Tidak adanya perbedaan yang bermakna antara hasil belajar pada anak laki-laki dan perempuan menunjukkan adanya faktor yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Pada dasarnya Islam memberikan kesempatan dan kewajiban yang sama kepada laki-laki dan perempuan untuk menuntut ilmu.

d. Pengaruh metode belajar dan jenis kelamin terhadap hasil belajar pada pre test dan post test

1) Pengaruh Metode Pembelajaran

dari hasil analisis menggunakan Anova Two Way diperoleh nilai $F = 0,631$ dengan $p\text{-value} = 0,428$ sehingga disimpulkan tidak ada pengaruh metode belajar dn bercerita terhadap hasil belajar siswa. Tidak adanya pengaruh, diduga ada faktor lain yang mempengaruhi kondisi tersebut. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan guru dalam menerapkan metode pembelajaran.

Penerapan pembelajaran yang benar pada metode bermain dan bercerita yang disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak akan berpeluang tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan demikian terbuka pula peluang siswamenyerap materi kegiatan sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

2) Pengaruh Jenis Kelamin

Pada analisis menggunakan Anova Two Way diperoleh nilai $F= 0,286$ dengan $p\text{-value} = 0,593$ sehingga disimpulkan tidak ada pengaruh jenis kelamin terhadap hasil belajar siswa.

Hasil analisis dengan menggunakan Anova Two Way pada pengaruh jenis kelamin terhadap hasil belajar siswa membuktikan tidak ada pengaruh jenis kelamin terhadap hasil belajar. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi terbentuknya perbedaan kecenderungan dan kualitas pada laki-laki dan perempuan. salah satunya adalah seperti yang dikatakan oleh Nazarudin Umar bahwa laki-laki sangat agresif, lebih aktif, lebih kompetitif, lebih suka berpetualang, tidak emosional dan lebih objektif sedangkan perempuan tidak terlalu agresif, lebih pasif, kurang kompetitif, tidak suka berpetualang, lebih emosional dan lebih subjektif. Adanya membenaran persepsi tersebut dapat berlanjut pada tututan pemberlakuan untuk lebih mempertegas terbentuknya perbedaan kecenderungan. Dengan terbentuknya perbedaan kecenderungan maka baik anak laki-laki maupun perempuan berkembang sesuai dengan kecenderungan yang dibentuk. Sebaliknya ketika untur-unsur yang membetuk perbedaan kecenderungan itu ditinggalkan, dimana laki-laki dan perempuan diperlakukan sama maka masing-masing akan berkembang secara optimal. Kondisi inilah diduga yang mempengaruhi tidak adanya pengaruh metode belajar dan bercerita terhadap hasil belajar siswa.

3) Pengaruh Interaksi Metode Pembelajaran dan Jenis Kelamin

Pada analisis menggunakan Anova Two Way diperoleh nilai $F= 0,738$ $p\text{-value} = 0,391$ maka disimpulkan tidak ada pengaruh interaksi metode pembelajaran dan jenis kelamin terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian hipotesis adanya pengaruh interaksi antara metode pembelajaran dan jenis kelamin terhadap hasil belajar tidak terbukti. Hal ini perlu mendapat perhatian, karena diduga ada faktor lain yang menyebabkan hipotesis tidak terbukti. Selama penelitian ditemukan bahwa anak-anak TK baik laki-laki maupun perempuan diperlakukan sama. secara biologis terdapat perbedaan antara laki-laki dan perempuan dan ini tidak

dipungkiri oleh para ilmuwan. Tetapi ketika perbedaan biologis tersebut dikaitkan dengan perbedaan kecenderungan dan kualitas pada laki-laki dan perempuan terdapat ilmuwan yang tidak sependapat. Dalam hal ini Plato mengakui adanya perbedaan antara laki-laki dan perempuan, tetapi tidak percaya bahwa perbedaan tersebut menyangkut bakat-bakat mereka.

E. Penutup

1. Kesimpulan

- a. Tidak ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bercerita. Meskipun fakto-faktor utama ikut dipertimbangkan tetapi hasil analisa membuktikan pembelajaran tidak memberikan pengaruh yang berbeda pada hasil belajar
- b. Tidak ada perbedaan hasil belajar antara siswa laki laki dan siswa perempuan meskipun penelitian ini telah mengikutkan fakto-faktor utama, tetapi hasil analisa membuktikan perbedaan kelamin tidak membuktikan pengaruh pada hasil belajar
- c. Metode pembelajaran dan jenis kelamin tidak memiliki pengaruh interaktif pada hasil belajar. Ini membuktikan bahwa analisa pada data-data yang terkumpul mengarah pada pembuktian bahwa factor interaktif tidak meberikan pengaruh pada hasil pendidikan.

2. Saran-saran

- a. Bagi peneliti: Perlu penelitian lebih lanjut, untuk memperoleh cara baru dalam pengembangan pembelajaran, sesuai karakteristik siswa yang terus berubah.
- b. Bagi Guru: Perlu selalu meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran bermain dan bercerita denganmemanfaatkan fasilitas dan sarana yang ada.Perlakuan yang sama kepada anak laki-laki dan perempuan harus dipertahankan agar semua siswa dapar berkembang secara optimal
- c. Bagi Orang tua: Perlu meningkatkan wawasan tentang pendidikan terutama yang berkaitan dengan hak yang sama antara anak laki-laki dan perempuan, agar perkembangan kemampuan tidak dihambat oleh kultur yang membelenggu hak anak untuk berkembang sesuai kemampuannya.[]

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz Abdul Majid, *Mendidik dengan Cerita*, Bandung: Remaja Rosdakara, tt.
- Anggani Sudomo, "Gaya Pembelajaran Anak Usia Dini", *PADU*, Jurnal Ilmiah Anak Dini Usia, Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia., Direktorat Jenral Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda, Departemen Pendidikan Nasional. Vol. 2, No: 01, April, 2003.
- Asmawi Zainul, Noehi Nasution, *Mengajar di Perguruan Tinggi: Penilaian Hasil Belajar*, Jakarta.
- Antonius Eko S, "Efektifitas Penggunaan Media Gambar Animasi terhadap Kemampuan Bercerita Anak Kelas B pada Metode Bercerita di TK Regina Pacis Bogor", Skripsi IKIP, Yogyakarta: 1999.
- Bob Samples, *Openmind/wholemind: Parenting and Teaching Tomorrow's Children Today, Revolusi Belajar Untuk Anak, Panduan Belajar sambil Bermain Untuk Membuka Pikiran Anak*, terj. Rahmani Usman, Bandung: Mizan Media Utama, 2002.
- Conny R., Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini*, Jakarta: Prenhallindo, 2002.
- Depertemen Pendidikan Nasional, *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi, Taman Kanak-Kanak dan Raudhatul Athfal*, Jakarta: 2004.
- Erkongswara, *Dasar-dasar Metodologi Pengajaran*, Jakarta: Bina Angkasa, 1988.
- F.J. Monks, *at.al., Ontwikkelings Psychologie, Psikologi Perkembangan*, Yogyakarta. Gajahmada University Press. 1982.
- Hadi Purwanto, "Pengaruh Metode Pembelajaran dan Jenis Kelamin terhadap Belajar Ranah Kognitif Pendidikan agama siswa di SMU Negeri I Grobogan", Tesis, IAIN Walisongo, Semarang: 2003.
- Heri Hidayat, *Aktifitas Mengajar Anak TK*, Bandung: Katarsis, 2003.
- Husein Muhammad, *Fiqh Perempuan*, Yogyakarta: LkiS, 2002.
- <http://www.Swara.net/id/view>, Wednesday, September 01, Jakarta: 2004.
- Iwan Ariawan, *Besar dan Metode Sampel pada Penelitian Kesehatan*, Jakarta: Jurusan Biostatistik dan Kependudukan Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Indonesia, tt.
- Maryuni, *Pola Pembinaan Anak Usia Prasekolah Melalui Prinsip-Prinsip Bermain Sambil Belajar*, Tesis PPS UNY, Yogyakarta, 2000.
- Mufnaetty S.Ch, *Pengaruh Metode Pembelajaran dan Jenis Kelamin* 305

- M. Alimudin, "Pola Asuh Anak Usia Diri di Kelompok Bermain Percontohan Balai Pengembangan Kegiatan Belajar Ujungpandang", Tesis PPS UNY, Yogyakarta, 2000.
- Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan*, Jakarta: Gra-sindo, 2001.
- M. Atwi Suparman, *Desain Intruksional*, Jakarta. PAU-PPAI, Universitas Terbuka, 2001.
- Moh. Nasir, *Metode Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 1988.
- Moeslichatoen R, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Mudiyono, "Peranan Pendidikan Prasekolah Dalam proses Sosialisasi", Tesis PPS UNY, Yogyakarta: 1996.
- Nana Sudjana, *Dasar Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Al Gesindo, Cet. ke-6, 2002.
- Nazarudin Umar, *Argumen Kesetaraan Gender*, Jakarta: Paramadina, Seri Desertasi, 2001.
- Sandra J. Stone. *Playng A Kind' Curriculum*, America: GoodYear Books, 1993.
- Siti Khasanah, "Studi Perbandingan Penggunaan Metode Sandiwara Boneka dan Berserita Disertai Gambar terhadap Peningkatan Kemampuan Menyimak pada Anak Didik di Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal Pakuncen Bobotsari Purbalingga", Skripsi IKIP, Yogyakarta: 1999.
- Soemantri Padmodewo, "Alat Permainan dan Kegiatan Bermain", Buletin PADU Jurnal Ilmiah Anak Usia, Edisi 02 Oktober 2002. hlm. 69-70.
- Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Sugihastuti, *Serba, Serbi Cerita Anak-Anak*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 1996.
- T. Handayu, *Memakai Cerita Mengasah Jiwa, Panduan Menanamkan Nilai Moral pada Anak Melalui Cerita*, Solo: Era Intermedia, 2001.