

Volume 10, Nomor 1, Juni 2009



JURNAL KEPENDIDIKAN

Diterbitkan oleh Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang

Jurnal Kependidikan	Halaman 1-103	Padang, Juni 2009	ISSN 1411-6928
------------------------	------------------	----------------------	-------------------

JURNAL KEPENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA UNP
Filsafat, Teori, Analisis, dan Inovasi Pendidikan
Volume 10, Nomor 1, Juni 2009

Ketua Dewan Penyunting:
Prof. Dr. Anas Yasin, M.A.

Wakil Ketua Dewan Penyunting:
Dr. Ngusman Abdul Manaf, M.Hum.

Penyunting Ahli:

Prof. Dr. Prayitno, M.Sc.Ed. (Universitas Negeri Padang)
Prof. Dr. Gusril, M.Pd. (Universitas Negeri Padang)
Prof. Dr. Fauzan, M.Pd., M.Sc. (Universitas Negeri Padang)
Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd. (Universitas Negeri Padang)
Prof. Dr. Sutjipto (Universitas Negeri Jakarta)
Dr. Arif Tiro (Universitas Negeri Makasar)
Prof. Dr. Sukamto (Universitas Negeri Yogyakarta)
Dr. Mulyadi Eko Purnomo (Universitas Sriwijaya)
Dr. Sudirman Willian, M.A. (Universitas Negeri Mataram)
Dr. Subyantoro (Universitas Negeri Semarang)
Dr. Prima Gustiyanti (Universitas HAMKA)

Redaktur Pelaksana:

Prof. Dr. Ermanto, M.Hum., Prof. Dr. Syahrul R., M.Pd., Prof. Dr. Firman, M.S.
Prof. Dr. Jufrizal, M.Hum., Prof. Dr. Agustina, M.Hum., Prof. Dr. Isnarmi, M.Pd., M.A.
Prof. Dr. Festiyet, M.Pd., Prof. Dr. Syafrudin, M.Pd., Dr. Susi Evanita, M.S.
Dr. Wakhinuddin, M.Pd., Dr. Farida F., M.T, M.Pd.

Pelaksana Tata Usaha:

Junaidi Ilyas, Asmiarni, Bambang S., Yunasri B., Hesti Palupi, Syafril, Zamril, Diki Atmarizon

Alamat Penyunting dan tata usaha: Kantor Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang (UNP), Jl. Prof. Dr. Hamka Kompleks UNP, Air Tawar Padang, Telp. (0751)-7051147, 445087, Fax. (0751)-445088

Jurnal Kependidikan diterbitkan oleh Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.
Pelindung: Rektor Universitas Negeri Padang, **Penanggung jawab:** Direktur Program Pascasarjana UNP

Kata Pengantar

Jurnal Kependidikan merupakan nama baru yang menggantikan *Skolar*. Penggantian nama itu dilakukan agar nama jurnal lebih menggambarkan isi jurnal, yaitu masalah kependidikan. Nama *skolar* dinilai terlalu umum, yaitu tidak menggambarkan spesifikasi ilmu tertentu. Penggantian nama itu dimulai dari *Jurnal Kependidikan* volume 10, nomor 1, Juni 2009.

Jurnal Kependidikan volume 10, nomor 1, Juni 2009 berisi sepuluh artikel yang ditulis oleh doktor ilmu pendidikan yang berasal dari berbagai lembaga pendidikan. Sepuluh artikel yang dimaksud adalah sebagai berikut: pengembangan kompetensi guru melalui pelatihan dalam jabatan, Penyelenggaraan pembelajaran sebagai ibadah, pembelajaran dengan menggunakan sisipan humor, peran serta masyarakat dalam pendidikan, model pembelajaran konstruktivisme, peningkatan perhatian belajar dengan menggunakan komputer interaktif, pemahaman peserta didik dalam pembelajaran, dan materi etika dalam pendidikan profesi dokter spesialis.

Tim Redaksi *Jurnal kependidikan* mengucapkan terima kasih kepada para penyunting ahli *Jurnal Kependidikan* volume 10, nomor 1, Juni 2010, yaitu Prof. Dr. Prayitno, M.Sc.Ed.(Universitas Negeri Padang) Prof. Dr. Gusril, M.Pd. (Universitas Negeri Padang), Prof. Dr. Fauzan, M.Pd., M.Sc. (Universitas Negeri Padang), Prof. Dr .Rusdinal, M.Pd. (Universitas Negeri Padang), Prof. Dr. Sutjipto (Universitas Negeri Jakarta), Dr. Arif Tiro (Universitas Negeri Makasar), Prof. Dr. Sukamto (Universitas Negeri Yogyakarta), Dr. Mulyadi Eko Purnomo (Universitas Sriwijaya), Dr. Subyantoro (Universitas Negeri Semarang), dan Dr. Prima Gustiyanti (Universitas HAMKA). Kami juga mengucapkan terima kasih kepada para penulis artikel dalam *Jurnal Kependidikan* volume dan nomor ini, yaitu Adolf Bastian Tambusai (Universitas Lancang Kuning Pekanbaru), Buchari Nurdin (Universitas Negeri Padang), Dahlan (IAIN Sultan Thaha Saifudin Jambi), Darmansyah (Universitas Negeri Padang), Dermizal (Dinas Pendidikan Kabupaten Padang Pariaman), Elizar (Universitas Negeri Padang), Ida Umami (STAIN Metro Lampung), dan Joserizal (Universitas Andalas).

Semoga kerja sama ini dapat terjalin terus untuk pengembangan dan penyebarluasan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan.

Ketua Tim Penyunting Jurnal Kependidikan
Prof. Dr. Anas Yasin, M.A.

DAFTAR ISI

Model Pengembangan Kompetensi Guru melalui Pelatihan dalam Jabatan Studi di Sekolah Menengah Atas Negeri Kota Pekanbaru Riau <i>Adolf Bastian Tambusai (Universitas Lancang Kuning Pekanbaru)</i>	1-12
Perkembangan Lembaga Pendidikan Islam Swasta dalam Masyarakat yang sedang Berubah <i>Buchari Nurdin (Universitas Negeri Padang)</i>	13-21
Penyelenggaraan Proses Pembelajaran sebagai Ibadah dan Motif yang Melatarbelakanginya <i>Dahlan (IAIN Sultan Thaha Saifudin Jambi)</i>	22-30
Pembelajaran Menggunakan Sisispan Humor dalam Mata Pelajaran Matematika <i>Darmansyah (Universitas Negeri Padang)</i>	31-41
Peran Serta Masyarakat dalam Pendidikan <i>Dermizal (Dinas Pendidikan Kabupaten Padang Pariaman)</i>	42-50
Model Pembelajaran Konstruktivisme Menggunakan Modul <i>Elizar (Universitas Negeri Padang)</i>	51-59
Peningkatan Perhatian Belajar Siswa Berbantuan Program Komputer Interaktif <i>Festiyed (Universitas Negeri Padang)</i>	60-72
Pemahaman Pendidik tentang Peserta Didik dan Aplikasinya terhadap Proses Pembelajaran <i>Ida Umami (STAIN Metro Lampung)</i>	73-86
Materi Etika dalam Pendidikan Profesi Dokter Spesialis <i>Joserizal Serudji (Universitas Andalas)</i>	87-94
Hubungan antara Kenyamanan Duduk Siswa dalam Kelas dengan Konsentrasi dan Hasil Belajar <i>Menkher manjas (Universitas Andalas)</i>	95-103

PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN SISIPAN HUMOR DALAM MATA PELAJARAN MATEMATIKA

Darmansyah
(Universitas Negeri Padang)

Abstract: *Applying a pleasant instructional strategy is important to touch students' learning enthusiasm. The main purpose of this research was to find out students' Mathematics learning outcomes of those who were taught through the insertion of humor than those who were taught using a conventional instructional strategy. The population of the research was the Senior High School (SMA) and Islamic Senior High School (MA) students in Padang. The samples of the research were 83 students in the experimental group and 83 students in the control group who were randomly selected. The data were collected by using Mathematics test and questionnaire. The validity and reliability of the instruments had been ensured before they were administered to the students. The questionnaire data were analyzed qualitatively and the Mathematics test data were quantitatively analyzed by using covariance and multiple regression statistical formula. The finding of the study showed that the students' who were taught by using the insertion of humor had higher Mathematics learning outcomes than those who were taught using a conventional instructional strategy. It is, therefore, suggested that teachers are urged to insert humor to their instructional strategies in an effort to improve students' Mathematics learning outcomes.*

Kata kunci: pembelajaran, sisipan humor, matematika, SMA, MA

PENDAHULUAN

Rendahnya mutu pendidikan di Indonesia dipengaruhi oleh banyak faktor. Berbagai komponen yang terkait dengan pendidikan berperan penting dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas. Jika dikaji lebih mendalam, permasalahan pendidikan sebenarnya bermula dari kurang efektifnya proses pembelajaran. Oleh karena itu, upaya apapun yang dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan harus diawali dan difokuskan pada usaha memperbaiki kualitas proses pembelajaran dengan mengoptimalkan semua komponen yang terkait di dalamnya.

Inefektifitas pembelajaran dapat dilihat dari beberapa indikasi, baik dari proses maupun capaian hasil belajarnya. Dari segi proses pembelajaran dapat dilihat, misalnya bagaimana siswa dapat menikmati pembelajaran sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan. Artinya, jika suatu pembelajaran tidak berhasil membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar, maka pembelajaran itu tidak dapat efektif.

Hasil belajar merupakan salah satu indikator kualitas pembelajaran. Apabila hasil belajar yang dicapai rata-rata siswa dalam bentuk UN atau NEM baik, maka kualitas pembelajaran dapat dikatakan baik dan kinerja sekolah juga baik. Sebaliknya, jika hasil belajar

yang didapatkan rata-rata siswa kurang optimal, dapat diduga karena mutu pembelajarannya kurang berkualitas. Dengan demikian, dapat dinyatakan, bahwa rendahnya kualitas pendidikan, sesungguhnya berawal dari rendahnya kualitas proses pembelajaran dan rendahnya hasil belajar yang dapat dicapai siswa.

Karakteristik siswa dengan perilaku belajar dan hasil belajar yang tidak memuaskan tersebut, tentu disebabkan oleh banyak faktor. Namun, menurut Dryden dan Vos (2000:317), guru merupakan faktor yang paling dominan, karena peran guru sebagai aktivator, fasilitator, pelatih, motivator, dan "orkestrator" akan sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar seorang siswa.

Karakteristik mata pelajaran yang abstrak seperti Matematika dan sarat dengan muatan kognitif, mengharuskan siswa bekerja keras dengan menggunakan strategi khusus untuk mempelajarinya. Karakteristik tersebut sering menyulitkan siswa dalam belajar Matematika. Kesulitan inilah yang dapat memunculkan kejenuhan dalam belajar Matematika, yang juga berdampak terhadap hasil belajarnya.

Namun, Matematika yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari aktivitas manusia dengan karakteristiknya berbentuk angka-angka yang memiliki abstraksi tinggi dan sulit

dipelajari. Hal ini dapat dibuat menjadi lebih menarik bagi siswa, jika guru menggunakan strategi yang tepat. Salah satu cara terbaik adalah menerapkan strategi pembelajaran menyenangkan bagi siswa.

Meskipun tidak semua guru memiliki sifat humoris dan dapat menciptakan suasana menyenangkan dalam interaksinya dengan siswa, namun hambatan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan berbagai sumber yang memungkinkan terciptanya pembelajaran menyenangkan. Salah satu interaksi yang menyenangkan adalah dengan menggunakan karikatur dan anekdot/cerita singkat yang mengandung humor. Karikatur dan anekdot/cerita singkat humor ini memiliki kemampuan menggelitik tawa siswa yang tidak jauh berbeda dengan sifat dan humoris guru jika dipilih dan digunakan secara tepat. Artinya, penggunaan karikatur dan anekdot/cerita singkat humor dapat menggugah siswa secara emosional, menciptakan suasana menyenangkan, dan mampu menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman, mempertinggi daya ingat, dan memberi peluang kepada siswa untuk memfungsikan otak memori dan otak berpikirnya secara optimal.

Menurut Dryden dan Vos (2000:351), emosi berperan penting dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut ia menjelaskan, dalam banyak hal kecerdasan emosional adalah kunci bagi sistem memori otak. Muatan emosi dari presentasi dapat berpengaruh besar dalam memudahkan peserta didik untuk menyerap informasi dan ide. Oleh karena itu, muatan emosi yang (sejak tahun 1995) menjadi perbincangan banyak kalangan dengan topik kecerdasan emosional (EI), perlu mendapat perhatian guru dalam pembelajaran. Keberhasilan siswa dalam belajar menurut Goleman (1995:18) juga ditentukan oleh kecerdasan emosional tersebut.

Hasil belajar juga ditentukan oleh penguasaan materi pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. Informasi yang menjadi satuan dasar untuk memahami informasi berikutnya disebut pengetahuan awal. Pengetahuan awal merupakan skema yang sangat berguna untuk mempresentasikan pengetahuan. Maryunis (1989:40) menyatakan bahwa hasil belajar ditentukan oleh perpaduan

antara penyerapan informasi baru yang sedang dihadapi siswa dengan skema yang telah dipilih sebelumnya dan dipanggil kembali ketika diperlukan.

Teori pemrosesan informasi menggambarkan bagaimana informasi dapat diproses, disimpan dan dipanggil kembali. Gagne (1986) mengemukakan teori pemrosesan informasi yang mempostulatkan sejumlah struktur internal dalam otak manusia. Informasi diterima dan diproses melalui sederetan memori yang diawali dari memori ikonik, memori jangka pendek, dan memori jangka panjang.

Kurfiss (1981) mengemukakan bahwa para ahli psikologi sependapat bahwa stimulus eksternal itu dapat menjadi motivator yang aktif, apabila stimulus itu bermakna bagi siswa, dengan jalan membentuk hubungan dengan keadaan internal siswa. Hal ini berarti bahwa keadaan internal siswa dipengaruhi oleh stimulus eksternal siswa. Stimulus yang diberikan dari lingkungannya erat kaitannya dengan tiga jenis otak yang diuraikan secara rinci oleh Shapiro (1997) yakni berfungsi sebagai pemroses informasi yaitu (1) otak neo-cortex, (2) otak mamalia, dan (3) otak reptil. *Otak Neo-Cortex* akan memproses informasi (secara normal dan kreatif) yang diterima melalui stimulus dari lingkungan yang sangat menyenangkan. Bekerjanya otak Neo-Cortex inilah yang memberikan banyak kontribusi terhadap keberhasilan dan keefektifan belajar.

Menurut Gardner (1985) di sinilah beradanya berbagai kecerdasan yang dimiliki manusia yakni linguistik, matematika, visual/spasial, kinestetik/perasa, musikal, interpersonal, intrapersonal, dan intuisi. *Otak Mamalia* (yang berfungsi sebagai selektor), menerima dan meneruskan stimulus yang diberikan ke otak *neo-cortex* atau otak reptil sesuai dengan kondisi stimulus yang diterimanya.

Enam jalur utama menuju otak terutama *otak neo-cortex*, ketika belajar menurut Dryden & Vos (2000:23) adalah melalui apa yang kita lihat, apa yang kita dengar, apa yang kita rasakan, apa yang kita sentuh, apa yang kita baui, apa yang kita lakukan. Keenam jalur utama ini tidak akan berfungsi dengan baik apabila stimulus yang diterima tidak menyenangkan. Penciptaan suasana belajar yang menyenangkan menurut DePorter,

Reardon dan Singer (1999:15) adalah konteks menata panggung belajar yang mencakup suasana kelas, bahasa yang dipilih, cara menjalin rasa simpati dengan siswa, dan sikap terhadap sekolah serta belajar, karena suasana yang penuh kegembiraan cenderung membawa kegembiraan pula dalam belajar.

Guru terbaik adalah guru yang mendahulukan interaksi dalam lingkungan belajar, memperhatikan kualitas interaksi antarpelajar, antara pelajar dan guru, serta antara pelajar dan kurikulum. Cara terbaik untuk berinteraksi dengan peserta didik adalah memahami impian siswa terhadap guru ideal yang menurutnya mampu memberikan dorongan terbesar dalam belajar.

Berkaitan dengan hal di atas Prayitno (2002:67), menggambarkan profil guru yang diharapkan siswa adalah (1) periang, (2) suka berteman, (3) beremosi matang, (4) jujur dan ikhlas, (5) dapat dipercaya, (6) sehat mental, (7) dapat menyesuaikan diri, (8) kepribadian yang kuat. Selanjutnya Prayitno menyatakan bahwa figur guru yang diharapkan siswa adalah (1) menegakkan aturan, (2) aktif dalam tugas, (3) dapat menjelaskan dengan baik, (4) menarik dan tidak membosankan, (5) adil, taat asas, tidak pilih kasih, (6) enak diajak berteman. Seluruh komponen dari profil guru di atas harus dimiliki oleh guru.

Strategi tersebut dapat diciptakan melalui (1) penciptaan lingkungan kelas yang dapat mempengaruhi kemampuan siswa untuk berfokus dan menyerap informasi, (2) peningkatan pemahaman melalui gambar poster ikon yang dapat menampilkan isi pelajaran secara visual, (3) penggunaan poster afirmasi lucu dan mengandung humor yang dapat menguatkan dialog internal siswa, (4) penggunaan alat bantu belajar dalam berbagai bentuk seperti kartun dan karikatur yang dapat menghidupkan gagasan abstrak dan mengikutsertakan pelajar kinestetik, (5) perancangan waktu jeda strategis dan mengisinya dengan kegiatan yang menyenangkan seperti membuat kuis, pertanyaan lucu, humor, penjelasan tentang transisi menggunakan berbagai sumber yang dapat menjamin siswa menjadi tertarik dan berminat pada setiap pelajaran. Dalam penelitian ini strategi pembelajaran menyenangkan adalah sisipan humor pada

jeda strategis menggunakan karikatur dan anekdot/cerita singkat humor.

Pengetahuan merupakan satuan dasar untuk mempresentasikan pengetahuan. Eysenck (1984) menyatakan bahwa objek individual, peristiwa, atau ide-ide abstrak dipresentasikan pada memori dalam bentuk skema. Dengan demikian, skema merupakan bangunan pengertian mental yang mewakili pengetahuan seseorang tentang apa-apa yang pernah dialaminya. Ausubel (1985) menyatakan bahwa pengetahuan awal ini disebut juga sebagai skema atau struktur kognitif yang tersimpan dalam memori jangka panjang sebagai landas data. Dalam pembelajaran Matematika yang bersifat hierarkhis, pengetahuan awal siswa menjadi penting artinya terutama dalam setiap tahap pembelajaran berikutnya. Hal ini karena memori tidak hanya dipengaruhi oleh informasi yang disajikan tetapi juga oleh pengetahuan awal yang relevan (Eysenck, 1984:125). Dengan demikian, memori ditentukan oleh informasi yang disajikan dan oleh pengetahuan awal yang keduanya saling mempengaruhi.

Kualitas-kualitas yang menunjukkan kecerdasan emosional menurut Shapiro (1997) yang tampaknya penting bagi keberhasilan hidup antara lain adalah (1) empati, (2) mengungkapkan dan memahami perasaan, (3) mengendalikan amarah, (4) kemandirian, (5) kemampuan menyesuaikan diri, (6) disukai, (7) kemampuan memecahkan masalah antarpribadi, (8) ketekunan, (9) kesetiakawanan, (10) keramahan dan sikap hormat. Semua kecerdasan tersebut sangat diperlukan dalam kehidupan siswa. Kecerdasan emosional menurut Goleman (2000) memiliki lima aspek yaitu (1) kemampuan mengenali diri, (2) kemampuan mengelola emosi, (3) kemampuan memotivasi diri, (4) kemampuan mengenali emosi orang lain, (5) kemampuan membina hubungan dengan orang lain.

Kecerdasan emosional menjadi semakin penting artinya dalam belajar mengingat keterkaitannya dengan otak dan pemrosesan informasi. Shapiro (1997) mengungkapkan bahwa para ilmuwan sering membicarakan bagian otak yang digunakan untuk berpikir yaitu *cortex* (kadang-kadang disebut *neocortex*), sebagai bagian yang berbeda dari bagian otak yang mengurus emosi yaitu sistem limbik, tetapi sesungguhnya hubungan antara

kedua bagian inilah yang menentukan kecerdasan emosional seseorang. Ditambahkan Shapiro, cortex merupakan bagian berpikir otak, dan berfungsi mengendalikan emosi melalui pemecahan masalah, bahasa, daya cipta, dan proses kognitif lainnya. Selanjutnya, otak reptil sering juga disebut otak primitif yang berfungsi sebagai pengelola sebagian besar insting bertahan hidup.

Shapiro (1997:13) menjelaskan keterkaitan otak berpikir dan otak emosi bahwa selain dipandang sebagai bagian berpikir otak, cortex juga berperan penting dalam memahami kecerdasan emosional. Cortex memungkinkan kita mempunyai perasaan tentang perasaan kita sendiri. Cortex memungkinkan kita memahami sesuatu secara mendalam, menganalisis mengapa kita mengalami perasaan tertentu, dan selanjutnya berbuat sesuatu untuk mengatasinya.

Informasi yang sampai pada otak *neocortex* akan tersimpan dalam otak memori baik memori jangka pendek maupun jangka panjang. Untuk mengingat dalam waktu lama, menurut Diamond (1988:28) informasi perlu menyentuh pusat emosi berhubungan erat dengan sistem penyimpanan memori jangka panjang. Itulah sebabnya semua orang dapat mengingat dengan mudah informasi apa pun yang memiliki muatan emosi yang tinggi.

Sentuhan secara emosional tersebut berdampak positif terhadap proses pembelajaran. Hal ini menurut Dryden & Vos (2000:313) disebabkan bagian limbik emosional otak adalah pintu gerbang menuju memori jangka panjang. Oleh karena itu, pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mendorong kehangatan emosi yang dapat menyatukan apa yang telah dipelajari ke dalam memori terdalam. "Pikiran positif dan negatif dapat menyebabkan perubahan besar dalam cara otak memproses, menyimpan dan mengambil informasi: Emosi mengubah kemampuan belajar Anda" (Dryden & Vos, 2000:141).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa otak (*neo-cortex*) bereaksi setelah melalui proses internalisasi pada otak emosi (mamalia). Jika otak emosi dapat berfungsi dengan baik, maka otak berpikir akan mampu melaksanakan tugasnya dalam memproses informasi. Oleh karena itu, potensi kecerdasan emosional ikut menentukan keberhasilan

proses pendidikan sehingga penerapan ilmu pendidikan juga mengalami pembaruan.

Dananjaya (199:12) lebih lanjut menyatakan bahwa humor adalah sesuatu yang bersifat dapat menimbulkan atau menyebabkan pendengarannya, merasa tergelitik perasaan lucunya, sehingga terdorong untuk tertawa. Terjadinya hal ini menurut Dananjaya, karena sesuatu yang bersifat menggelitik perasaan disebabkan kejutannya, keanehannya, ketidakmasukakalannya, kebodohnya, sifat pengecohannya, kejanggalannya, kekontradiksiannya, kenakalannya, dan lain-lain.

Teknik menggunakan humor dalam memeriahkan pembelajaran merupakan tradisi kuno Babylonian Talmud, yaitu dari seorang guru Talmudic yang hidup sekitar 1700 tahun yang lalu. Guru-guru tersebut menyatakan sesuatu yang bersifat humoris sebelum memulai pembelajaran dengan para muridnya dan kemudian mereka tertawa, setelah itu baru mereka memulai pembelajaran. Rabbi Meir, guru Talmudic lainnya yang ahli dalam dongeng menjalankan pembelajaran dengan banyak perumpaan, menggunakan humor sebagai selingan dalam pembelajaran. Guru-guru tersebut sangat yakin akan nilai positif humor dalam pendidikan, bahkan dalam pembelajaran etika dan agama sekali pun.

Humor dapat menghindarkan seseorang dari rasa bosan yang berlebihan. Cooper dan Sawaf (1999:189) menyatakan bahwa humor seorang guru mendorong anak-anak untuk selalu ceria dan gembira serta tidak akan lekas merasa bosan atau lelah. Staton (1978:29) juga mengemukakan bahwa cerita yang dianggap penting atau kecakapan mempergunakan kesempatan yang tepat untuk menyisipkan humor secara bijaksana sepanjang pemberian pelajaran akan mendorong siswa untuk tidak bosan-bosannya mengikuti pelajaran tersebut.

"Humor dapat mengkomunikasikan rasa suka atau tidak suka dan dapat menggunakan humor untuk mengekspresikan perasaan positif atau negatif tentang orang lain" (Shapiro,1997:13). Pada gilirannya komunikasi yang terbuka antara guru dan siswa, memungkinkan siswa dapat menanyakan suatu persoalan yang sulit dipecahkan dan guru dengan cepat dapat mengetahuinya sekaligus membantu mencari pemecahannya. "Dengan humor kita dapat menikmati proses kerja

yang memerlukan pemikiran serius seperti menilai, memecahkan masalah dan mengambil keputusan" (Cooper & Sawaf, 1999:84).

Brotherton (1996:78), memberikan alasan bahwa menggunakan humor di ruang kelas berdampak sangat baik terhadap pikiran positif siswa. Dampak tersebut termasuk faktor komunikasi dan efek kemanusiaan dari humor pada citra seseorang. Berk (1998:80) menyatakan bahwa humor memiliki kemampuan untuk mengurangi kegelisahan siswa, meningkatkan kemampuan belajar, dan meningkatkan kepercayaan diri. Humor juga dapat lebih mendorong siswa untuk menciptakan suasana belajar dan sangat bermanfaat digunakan di ruang kelas.

Flowers (1995:12) menyatakan bahwa ada keuntungan yang signifikan untuk menggunakan humor di ruang kelas. Manfaat humor mencakup mengurangi "stress", meningkatkan motivasi, mengurangi jarak secara psikologis antara guru-siswa, dan meningkatkan kreativitas.

Dari pendapat di atas sekurang-kurangnya ada empat manfaat humor dalam pembelajaran yaitu (1) membangun hubungan dan meningkatkan komunikasi antara guru dan peserta didik, (2) mengurangi "stress", (3) membuat pembelajaran menjadi menarik, (4) meningkatkan daya ingat suatu materi pelajaran.

Tulisan ini merupakan hasil penerapan strategi pembelajaran dengan menggunakan sisipan humor dijadikan sebagai salah satu usaha memecahkan masalah dalam pelajaran Matematika dengan tetap mempertimbangkan potensi dasar peserta didik dalam bentuk pengetahuan awal dan kecerdasan emosional. Rumusan masalah yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah dengan mengontrol perbedaan pengetahuan awal dan kecerdasan emosional, hasil belajar Matematika siswa secara keseluruhan yang diajar melalui strategi pembelajaran dengan menggunakan sisipan humor lebih tinggi dari pada yang diajar melalui strategi pembelajaran konvensional?
2. Apakah kontribusi pengetahuan awal terhadap hasil belajar Matematika kelompok siswa yang diajar melalui strategi pembelajaran dengan menggunakan sisipan humor lebih tinggi dari pada

kelompok siswa yang diajar melalui strategi pembelajaran konvensional?

3. Apakah kontribusi kecerdasan emosional terhadap hasil belajar Matematika kelompok siswa yang diajar melalui strategi pembelajaran dengan menggunakan sisipan humor lebih tinggi dari pada kelompok siswa yang diajar melalui strategi pembelajaran konvensional?
4. Apakah kontribusi pengetahuan awal dan kecerdasan emosional terhadap hasil belajar Matematika secara bersama-sama kelompok siswa yang diajar melalui strategi pembelajaran dengan menggunakan sisipan humor lebih tinggi dari pada kelompok siswa yang diajar melalui strategi pembelajaran konvensional?

METODE

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan metode quasi eksperimen. Populasi terjangkau adalah siswa SMA dan MA Negeri dalam kota Padang yang terpilih secara acak dengan teknik "Elementary Survey Sampling". Setelah dilakukan penarikan sampel secara acak terhadap 14 SMA Negeri dalam kota Padang, maka terpilih SMAN 7 Padang sebagai sekolah sampel kelompok SMAN. Penarikan sampel terhadap populasi MAN dalam kota Padang yang berjumlah 3 unit terpilih MAN 2 Padang sebagai sekolah sampel kelompok MAN.

Instrumen dikembangkan dalam dua bentuk yaitu: (1) instrumen perlakuan (2) instrumen ukur. Instrumen perlakuan hanya digunakan untuk kelompok eksperimen, sedangkan instrumen ukur untuk mendapatkan data skor pengetahuan awal, skor kecerdasan emosional, dan skor hasil belajar pada kedua kelompok sampel. Instrumen perlakuan dirancang dalam dua model yaitu (1) karikatur humor dan (2) anekdot/cerita singkat humor. Instrumen karikatur humor dibuat dalam bentuk gambar karikatur di atas kertas IIVS ukuran A4 kemudian dipindahkan ke transparansi hitam-putih.

Instrumen ukur kecerdasan emosional berbentuk kuesioner dikembangkan dari model "Questionare EI Map" oleh Cooper dan Sawaf. Instrumen ukur hasil belajar berbentuk soal pilihan ganda yang disiapkan oleh Dinas Pendidikan Kota Padang dengan asumsi

persyaratan untuk instrumen ukur hasil belajar yaitu *valid, reliable* sudah terpenuhi. Analisis data adalah teknik analisis kovarian atau disingkat "Anakova".

PEMBAHASAN

Rangkuman hasil perhitungan analisis kovarians untuk hasil belajar Matematika dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1.
Rangkuman Analisis Kovarians Hasil Belajar Matematika

Sumber Varian	JK	dk	RJK	F	F _{tabel}
Homogenitas Koefisien Regresi (Interaksi)	14717,8381	2	7358,91905	2,53161	3,69482
Keberartian Kovariat	49339,9458	1	49339,9458	15,73177	3,69482
Keberartian Perbedaan Rata-rata	99062,3718	1	99062,3718	32,83723	3,69482
Galat Residu	482531,2831	166			
Total	637467		-	-	-

Hasil analisis (Uji - F) yang diperlihatkan dalam Tabel 1 menunjukkan hal berikut ini. Dari sumber varian homogenitas koefisien regresi (interaksi) diperoleh $F_{hitung} = 2,53161$, sedangkan $F_{tabel} = 3,69482$. Implikasinya analisis kovarians dapat diteruskan. Kontribusi dari kovariat ternyata signifikan ($F_{hitung} > F_{tabel}$). Hal ini berarti bahwa kovariat (pengetahuan awal dan kecerdasan emosional) mempunyai kontribusi terhadap hasil belajar Matematika untuk kedua kelompok.

Berdasarkan analisis kovarians yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika siswa yang diajar melalui strategi pembelajaran dengan menggunakan sisipan humor lebih tinggi dari pada siswa yang diajar melalui strategi pembelajaran konvensional.

Pengujian hipotesis kedua menggunakan analisis korelasi regresi sederhana dengan program SPSS for Windows 11,00. Hasil perhitungannya dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2.
Koefisien Korelasi dan Determinasi Pengetahuan Awal dengan Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Perlakuan	Pengetahuan Awal (X_1)		p	Keterangan
	$r_{1,y}$	r^2		
Strategi Pembelajaran dengan Sisipan Humor	0,347	0,121	0,001	Sangat Signifikan
Strategi Pembelajaran Konvensional	0,192	0,037	0,076	Tidak Signifikan

Hasil perhitungan pada Tabel 2, memperlihatkan bahwa koefisien korelasi pengetahuan awal ($r_{1,y}$) dengan hasil belajar Matematika sebesar 0,347 dengan signifikansi = 0,001. Artinya, angka signifikansi lebih kecil dari α 0,05 ($p < 0,05$). Dengan demikian,

terdapat korelasi yang sangat signifikan antara pengetahuan awal dengan hasil belajar Matematika siswa yang diajar melalui strategi pembelajaran menggunakan sisipan humor dengan koefisien determinasi sebesar 0,121 (kontribusi sebesar 12,10%) terhadap hasil belajar Matematika. Pada kelompok kontrol

diperlihatkan bahwa koefisien korelasi pengetahuan awal ($r_{1,y}$) dengan hasil belajar Matematika sebesar 0,192 dengan signifikansi = 0,076. Artinya, angka signifikansi lebih besar dari α 0,05 ($p > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat korelasi yang signifikan antara pengetahuan awal dengan hasil belajar

Matematika siswa yang diajar melalui strategi pembelajaran konvensional.

Selanjutnya, melalui analisis regresi sederhana ditemukan bentuk hubungan prediktif keberartian dan kelinearan persamaan melalui uji dengan F. Hasil perhitungannya dapat dilihat pada Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 3.
Rangkuman Anava Regresi Sederhana Pengetahuan Awal terhadap Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

Sumber	JK	Dk	RJK	F	p
Regresi Linear	439,030	1	439,030	11,527	0,001
Residu	3199,296	84	38,087	-	-
Total	3638,326	85	-	-	-

Tabel 4.
Rangkuman Anava Regresi Sederhana Pengetahuan Awal terhadap Hasil Belajar Kelompok Kontrol

Sumber	JK	Dk	RJK	F	p
Regresi Linear	148,381	1	148,381	3,225	0,076
Residu	3864,840	84	46,010	-	-
Total	4013,221	85	-	-	-

Berdasarkan analisis regresi sederhana seperti terlihat pada Tabel 3 diperoleh F_{hitung} sebesar 11,527 dengan $p = 0,001$. ($p < 0,05$). Artinya, model persamaan regresi tersebut signifikan. Pada Tabel 4 analisis terhadap kelompok kontrol diperoleh F_{hitung} sebesar 3,225 dengan $p = 0,076$. ($p > 0,05$) yang memperlihatkan model persamaan regresi

tersebut tidak signifikan. Hasil perhitungan di atas memperlihatkan kontribusi pengetahuan awal kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kelompok kontrol.

Pengujian hipotesis ketiga menggunakan analisis korelasi regresi sederhana dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5.
Koefisien Korelasi dan Determinasi Kecerdasan Emosional dengan Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Perlakuan	Kecerdasan Emosional (X_2)		p	Keterangan
	$r_{2,y}$	r^2		
Strategi Pembelajaran Menyenangkan	0,217	0,047	0,044	Signifikan
Strategi Pembelajaran Konvensional	0,099	0,000	0,364	Tidak Signifikan

Hasil perhitungan pada Tabel 5 memperlihatkan bahwa koefisien korelasi kecerdasan emosional ($r_{2,y}$) dan hasil belajar Matematika sebesar 0,217 dengan signifikansi

= 0,044. Angka signifikansi lebih kecil dari α 0,05 ($p < 0,05$). Artinya, terdapat korelasi signifikan antara kecerdasan emosional dan hasil belajar Matematika siswa yang diajar

melalui strategi pembelajaran menyenangkan menggunakan sisipan humor dengan koefisien determinasi sebesar 0,047 (kontribusinya sebesar 4,70% terhadap hasil belajar Matematika).

Hasil perhitungan koefisien korelasi kecerdasan emosional ($r_{2,y}$) kelompok kontrol dan hasil belajar Matematika sebesar 0,099 dengan signifikansi = 0,364, lebih besar dari α 0,05 ($p > 0,05$). Dengan demikian tidak terdapat

korelasi signifikan antara kecerdasan emosional dengan hasil belajar Matematika siswa yang diajar melalui strategi pembelajaran konvensional.

Selanjutnya melalui analisis regresi sederhana ditemukan bentuk hubungan prediktif keberartian dan kelincaran persamaan melalui uji dengan F. Hasil perhitungannya dapat dilihat pada Tabel 6 dan Tabel 7.

Tabel 6.
Rangkuman Anava Regresi Sederhana Kecerdasan Emosional terhadap Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

Sumber	JK	Dk	RJK	F	p
Regresi Linear	171,931	1	171,931	4,166	0,044
Residu	3466,394	84	41,677	-	-
Total	3638,326	85	-	-	-

Tabel 7.
Rangkuman Anava Regresi Sederhana Kecerdasan Emosional terhadap Hasil Belajar Kelompok Kontrol

Sumber	JK	Dk	RJK	F	p
Regresi Linear	39,43	1	39,43	0,833	0,364
Residu	3973,791	84	47,307	-	-
Total	4013,221	85	-	-	-

Berdasarkan analisis regresi sederhana seperti terlihat pada Tabel 6 diperoleh F_{hitung} sebesar 4,166 dengan $p = 0,044$. ($p < 0,05$). Berarti model persamaan regresi tersebut signifikan. Analisis regresi sederhana untuk kelompok kontrol seperti terlihat pada Tabel 7 diperoleh F_{hitung} sebesar 0,833 dengan $p = 0,364$. ($p > 0,05$), yang berarti model

persamaan regresi tersebut tidak signifikan. Hasil perhitungan memperlihatkan kontribusi kecerdasan emosional kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kelompok kontrol.

Pengujian hipotesis keempat menggunakan analisis korelasi regresi ganda dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8.
Koefisien Korelasi dan Determinasi Pengetahuan Awal dan Kecerdasan Emosional Secara Bersama-sama dengan Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Perlakuan	Pengetahuan Awal dan Kecerdasan Emosional Secara Bersama-sama (X_2)		p	Keterangan
	$r_{2,y}$	r^2		
Strategi Pembelajaran Menyenangkan	0,396	0,157	0,001	Sangat Signifikan
Strategi Pembelajaran Konvensional	0,212	0,045	0,150	Tidak Signifikan

Hasil perhitungan pada Tabel 8 di atas memperlihatkan bahwa koefisien korelasi pengetahuan awal dan kecerdasan emosional secara bersama-sama ($r_{1,2,y}$) dengan hasil belajar Matematika sebesar 0,396 dengan signifikansi = 0,001. Hasil perhitungan koefisien korelasi pengetahuan awal dan kecerdasan emosional secara bersama-sama ($r_{2,y}$) dengan hasil belajar Matematika pada kelompok kontrol adalah sebesar 0,212 dengan signifikansi = 0,150, lebih besar dari α

0,05 ($p > 0,05$). Artinya tidak terdapat korelasi yang signifikan antara pengetahuan awal dan kecerdasan emosional secara bersama-sama dengan hasil belajar Matematika siswa yang diajar melalui strategi pembelajaran konvensional.

Selanjutnya melalui analisis regresi ganda ditemukan bentuk hubungan prediktif keberartian dan kelinearan persamaan melalui uji dengan F. Rangkuman hasil perhitungannya dapat dilihat pada Tabel 9 dan Tabel 10.

Tabel 9.
Rangkuman Anava Regresi Ganda Pengetahuan awal dan Kecerdasan Emosional secara Bersama-sama terhadap Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

Sumber	JK	Dk	RJK	F	p
Regresi Linear	570,703	2	285,351	7,721	0,001
Residu	3067,623	83	36,959	-	-
Total	3638,326	85	-	-	-

Tabel 10.
Rangkuman Anava Regresi Ganda Pengetahuan Awal dan kecerdasan Emosional Secara Bersama-sama terhadap Hasil Belajar Kelompok Kontrol

Sumber	JK	Dk	RJK	F	p
Regresi Linear	179,607	2	179,607	1,944	0,150
Residu	3833,614	84	46,188	-	-
Total	4013,221	85	-	-	-

Berdasarkan analisis regresi ganda seperti terlihat pada Tabel 9 diperoleh F_{hitung} 7,721 dengan $p = 0,001$. ($p < 0,05$). Berarti model persamaan regresi tersebut signifikan. Pada Tabel 10 untuk kelompok kontrol diperoleh F_{hitung} 1,944 dengan $p = 0,150$. ($p > 0,05$), yang menunjukkan model persamaan regresi tersebut tidak signifikan.

SIMPULAN, SARAN, DAN IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Dengan mengontrol kemampuan awal dan kecerdasan emosional, hasil belajar Matematika siswa yang diajar melalui strategi pembelajaran dengan menggunakan sisipan humor lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa dari pada strategi pembelajaran konvensional.

2. Kontribusi pengetahuan awal terhadap hasil belajar Matematika pada kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kelompok kontrol. Strategi pembelajaran dengan sisipan humor dapat meningkatkan kontribusi pengetahuan awal terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika.
3. Kontribusi kecerdasan emosional terhadap hasil belajar Matematika kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kelompok kontrol. Strategi pembelajaran dengan sisipan humor dapat meningkatkan kontribusi kecerdasan emosional terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.
4. Kontribusi kemampuan awal dan kecerdasan emosional secara bersama-sama terhadap hasil belajar Matematika

kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kelompok kontrol. Strategi pembelajaran dengan sisipan humor dapat meningkatkan kontribusi pengetahuan awal dan kecerdasan emosional secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.

Hasil penelitian ini menunjukkan keefektifan strategi pembelajaran menggunakan sisipan humor dalam meningkatkan hasil belajar Matematika. Penelitian ini dapat secara terbatas digeneralisasikan untuk subjek dan/atau bidang studi yang lebih luas. Berdasarkan data sampel penelitian dapat digeneralisasikan ke populasi terjangkau, yaitu siswa-siswa SMA Negeri dan MA Negeri di Kota Padang.

Penerapan strategi pembelajaran dengan menggunakan sisipan humor juga perlu memfungsikan semua komponen yang terkait di dalamnya. Pertama, berkenaan dengan guru. Strategi pembelajaran dengan menggunakan sisipan humor ini memerlukan guru (sebagai komponen utama) yang memiliki kecerdasan emosional yang relatif lebih baik agar dapat mendukung terciptanya suasana menyenangkan.

Kedua, dapat dipahami bahwa tidak semua siswa menikmati sisipan humor yang diberikan guru baik dalam bentuk karikatur humor maupun cerita singkat/anekdote humor. Bagi sebagian kecil siswa yang tidak tersentuh rasa ingin ketawanya, maka strategi pembelajaran ini tidak menyenangkan bagi mereka. Artinya, stimulus yang diberikan tersebut tidak akan dapat menyentuh otak memori yang diharapkan dapat memindahkan informasi ke otak *neo-cortex* saat pembelajaran berlangsung. Akibatnya, fungsi otak berpikir tidak maksimal dan pemrosesan informasi tidak berjalan secara baik, sehingga capaian hasil belajar kurang optimal. Dalam kaitan ini, keterampilan guru dalam merancang instrumen karikatur humor dan cerita singkat/anekdote humor serta penyajiannya perlu mendapat perhatian utama.

Tuntutan utama strategi pembelajaran dengan menggunakan sisipan humor adalah menciptakan suasana menyenangkan. Intinya adalah bagaimana guru menciptakan suasana menyenangkan tersebut melalui penayangan karikatur humor dan cerita singkat/anekdote

humor pada saat jeda strategis. Bentuk dan jenis media yang digunakan harus dapat mendukung terciptanya suasana menyenangkan tersebut. Oleh karena itu, kelengkapan media, sarana, dan fasilitas yang akan digunakan haruslah menjadi perhatian guru sebelum melaksanakan strategi pembelajaran yang dimaksudkan itu.

Pertama, penelitian ini dilaksanakan dengan populasi siswa SMA dan MA di Kota Padang yang diduga memiliki karakteristik tertentu, yang mungkin berbeda dengan karakteristik SMA dan MA lainnya, baik di Sumatera Barat apalagi di daerah lainnya. Oleh karena itu, generalisasi hasil penelitian ini harus dilakukan secara hati-hati. Lebih jauh, untuk melihat kecenderungan hasil penelitian yang lebih luas perlu dilakukan penelitian lanjutan pada populasi yang lebih besar dan pada sekolah-sekolah yang memiliki karakteristik berbeda.

Kedua, peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sangat dibutuhkan. Agar strategi pembelajaran dengan sisipan humor dapat diaplikasikan dengan baik, kepada para guru disarankan agar meningkatkan kemampuannya dalam merancang media, menerapkan strategi pembelajaran, dan memahami karakteristik siswa, sehingga mampu menciptakan pembelajaran menyenangkan.

Ketiga, penelitian ini tidak mempelajari efek psikologis dari penggunaan karikatur humor dan cerita singkat/anekdote humor dalam pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan, sehingga dapat diungkapkan sejauh mana efek psikologi tersebut dapat mempengaruhi motivasi belajar yang akan meningkatkan hasil belajar.

Keempat, karikatur humor dan cerita singkat/anekdote humor yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk-bentuk yang sudah umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan relatif sedikit instrumen yang berkaitan langsung dengan materi pembelajaran Matematika. Kepada guru, disarankan untuk lebih banyak gambar dan kalimat afirmasi, sehingga siswa lebih mudah menggunakan memori jangka panjang karena adanya cantolan untuk mengingat.

Kelima, berdasarkan temuan lain dalam penelitian ini, terungkap bahwa karikatur humor dan cerita singkat/anekdote humor dapat meningkatkan kecerdasan emosional.

Disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan tentang pengaruh humor terhadap kecerdasan emosional.

Catatan:

Artikel ini ditulis dari disertasi penulis di Pascasarjana Universitas Negeri Padang dengan tim promotor Prof. Dr. Abizar, Prof. Dr. Mukhaiyar, dan Prof. Dr. Jamaris Jamna, M.Pd.

DAFTAR RUJUKAN

- Ausubel, P. David, 1985. *Learning as Constructing Meaning, New Direction in Educational Psychology*. London: The Falmer Press.
- Berk, R.A. 1998. "Student Rating of 10 Strategies for Using Humor in College Teaching." *Journal of Excellence in College Teaching*, 7, 71-92. <http://www.tomveatch.com/else/humor/summary.html> diakses 5 Januari 2004.
- Brotherton, P. 1996. "The Company that Play Together". *HR Magazine*, 41, 76-83.
- Cooper, K., Robert, dan Sawaf, Ayman .1999. *Executive EQ - Kecerdasan Emosional dalam Kepemimpinan Organisasi*. Terjemahan Alex Trikuntjoro Widodo. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- DePorter, Bobbi.,Reardon Mark.,Singer-Nouri, Sarah.1999. *Quantum Teaching*. Terjemahan Ary Nilandari. Bandung: Kaifa.
- Diamond, Marian .1988. *Enriching Heredity*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Flowers, J. 2001. "The Value of Humour in Technology Education" *Technology Teacher*, 60, 10-13. (<http://www.tomveatch.com/else/humor/summary.html>) diakses 20 September 2002.
- Gagne M., Robert. 1986. *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. Tokyo : Holt-Saunders Japan.
- Gardner, Howard.1985. *Frames of Mind: The Theory of Multiple Inteligences*. New York: Basic Book.

- Goleman, Daniel.2000. *Kecerdasan Emosional*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Kurfiss, J. "Linking Psychological Theory and Instructional Theory" *Instructional Media*, Vol. 9 (1) , 1981, 3-10
- Maryunis, Aleks. 1989. "Metode Pemetaan Informasi dalam Proses Belajar Matematika di SMA". *Disertasi* tidak diterbitkan. Jakarta: Fakultas Pascasarjana IKIP Jakarta.
- Prayitno.2002. *Hubungan Pendidikan*. Padang: Jurusan Bimbingan Konseling FIP UNP Padang.
- Shapiro, E. Lawrence.1997. *Mengajarkan "Emotional Inteligent" pada Anak*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Staton, F. Thomas. 1992. *Cara Mengajar dengan Hasil yang Baik. (Metode-metode Mengajar Modern dalam Pendidikan Orang Dewasa)- Terjemahan Prof.J.F. Tahalele, M.A.* Bandung: Cv. Diponegoro. 'fv