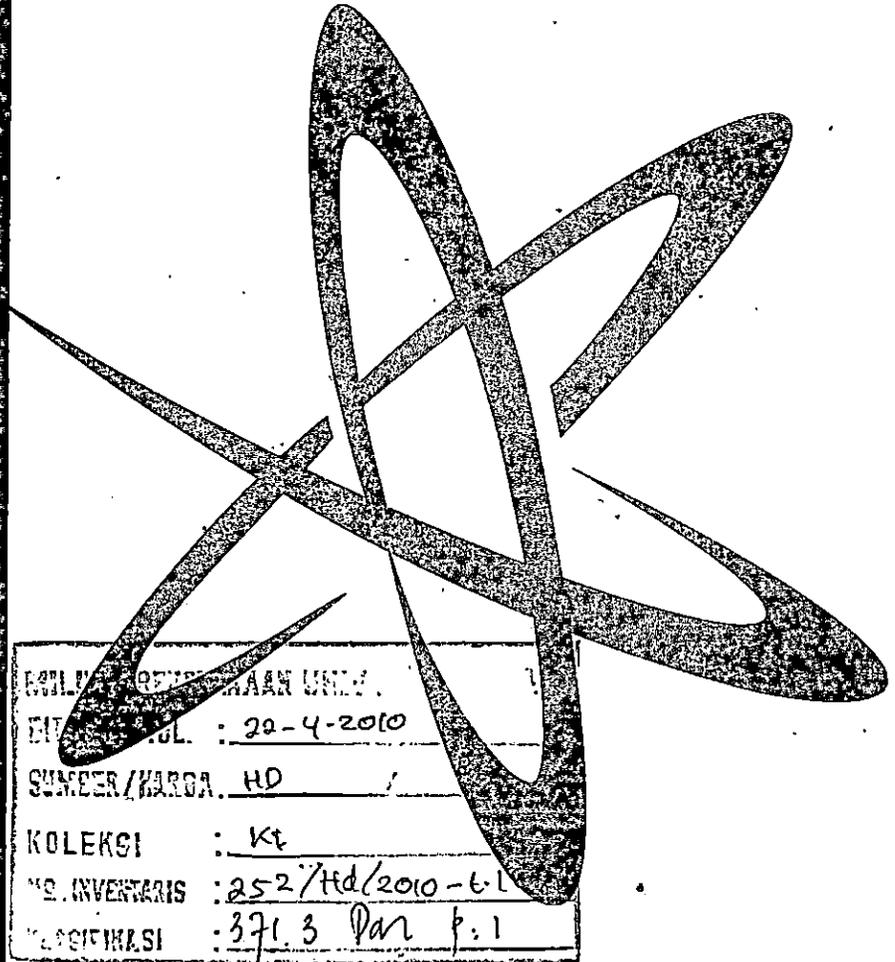


ISSN : 1979-6110

MILIK PERPUSTAKAAN
UNIV. NEGERI PADANG

Jurnal Teknologi Pendidikan

Teknodidaktika



PERPUSTAKAAN UNIV.	
NO. INVENTARIS	: 22-4-2010
SUMBER/KARGA	: HD
KOLEKSI	: Kt
NO. INVENTARIS	: 252/Hd/2010-t.1
KLASIFIKASI	: 371.3 Par p.1

Teknodidaktika

Vol 01	No. 01	Hal. 1-95	Padang Oktober 2008	ISSN 1979-6110
-----------	-----------	--------------	---------------------------	-------------------

Diterbitkan oleh: Program Studi Teknologi Pendidikan
PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI PADANG

PENGARUH SISIPAN HUMOR TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL DAN HUBUNGANNYA DENGAN HASIL BELAJAR

Oleh: Darmansyah

Abstract

The main purpose of this research is to find out the effect of humor insertion to the emotional intelligence and the relations to learning outcome of students. Despitefully, this research is also meant to lay open how big the difference of contribution of emotional intelligence to the mathematics learning outcome, in connected to the instructional strategy used. The population of this research are students of SMA and MA in Padang city. The sample amount to 83 students for the experimental group and 83 students for the control group, who were selected using random sampling technique. The data of learning outcome obtained through test and data of emotional intelligence collected by questionnaire using "EI Map". The data were analyzed by the analysis of variance technique, Pearson and Partial and Regression Analysis. The result of data analysis indicates that the learning outcome of mathematics of student who were taught through using insertion of humor are higher than the conventional instructional strategy. The contribution of emotional intelligence to students learning outcome who were taught through instructional strategy using insertion of humor are also higher than those who were taught with conventional instructional strategy. Thereby, instructional strategy using insertion of humor is more effective to improve mathematics learning outcome compared to the conventional instructional strategy.

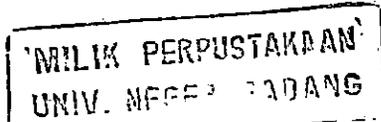
7
Tuliskan
pungas

Kata Kunci: Sisipan Humor, Kecerdasan Emosional dan Hasil Belajar

Pendahuluan

Keberhasilan pembelajaran pada hakekatnya dapat dilihat dari beberapa indikator. Indikator terpenting yang selalu menjadi ukuran dalam menilai keberhasilan pembelajaran adalah capaian hasil belajar. Hasil belajar siswa selain dijadikan sebagai indikator keberhasilan siswa dalam belajar, juga dijadikan ukuran keberhasilan guru dalam mengajar. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa hasil belajar juga menjadi indikator kualitas proses pembelajaran. Artinya semakin baik haasil belajar yang dicapai siswa, maka semakin baik pula kualitas pembelajaran yang dilaksanakan guru di dalam kelas.

Rendahnya hasil belajar yang diawali kurang berkualitasnya pembelajaran tentunya dipengaruhi banyak faktor terutama beberapa komponen yang ada dalam sistem pembelajaran. Dalam teori pemrosesan informasi, komponen siswa sebagai penerima pesan dan guru yang berperan sebagai sumber penyampai pesan menjadi faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Namun di antara keduanya, guru dianggap faktor penyebab paling berpengaruh terhadap ketidakberhasilan belajar siswa. Di sinilah pentingnya penguasaan guru terhadap berbagai kompetensi yang diperlukan untuk mendukung



keberhasilannya dalam melaksanakan pembelajaran.

Satu di antara beberapa kompetensi yang kurang dikuasai guru adalah kemampuan merancang dan menerapkan strategi yang tepat dalam pembelajaran. Banyak guru yang kurang mampu mengorkestrasi berbagai potensi dan lingkungannya, sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif. Guru menerapkan strategi pembelajaran yang sering menimbulkan kebosanan dalam belajar, sehingga peserta didik tidak dapat menikmati pembelajaran dengan motivasi tinggi. Padahal menurut Dryden & Vos, (2000:213), semangat belajar muncul ketika suasana begitu menyenangkan dan belajar akan efektif bila siswa dalam keadaan gembira.

Kesenangan belajar sangat erat kaitannya dengan cara ketiga jenis otak memproses informasi yaitu otak reptil, otak mamalia dan otak *neo-cortex*. Apabila seseorang dalam keadaan bahagia, tenang dan rileks, maka otak *neo-cortex* dapat aktif dan digunakan untuk berpikir dan merupakan 80% dari otak manusia. Otak reptil bekerja ketika seseorang dalam keadaan tegang, stres, takut, sehingga pikirannya dapat menjadi kosong, tidak mengingat apa-apa yang dipelajari sebelumnya. Karena itu, suasana belajar menyenangkan merupakan upaya yang harus terus-menerus dilakukan oleh guru dalam setiap pembelajaran.

Penelitian Herman Nirwana (2003) mengungkapkan bahwa banyak siswa meninggalkan pelajaran matematika di beberapa SMA di Sumatera Barat sebelum pelajaran selesai. Di antara empat mata pelajaran yang dianalisis (fisika, kimia, bahasa Inggris dan matematika), ternyata mata pelajaran matematika menempati urutan paling

banyak absen dan siswa yang meninggalkan kelas sebelum pelajaran selesai. Hal ini menurut Herman mengindikasikan bahwa mata pelajaran matematika termasuk salah satu mata pelajaran yang kurang disukai siswa dan membosankan.

Dampak dari kondisi yang tidak menyenangkan itu, dapat dilihat dari NEM rata-rata SMA di Sumatera Barat. Berdasarkan data Diknas Sumbar (2003) ternyata mata pelajaran matematika lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. NEM rata-rata pelajaran matematika SMA di Sumbar 4,50. Angka tersebut paling rendah dibandingkan dengan PPKN (5,54), IPS (5,65), IPA (5,62), Bahasa Indonesia (6,36), Bahasa Inggris (4,91). Artinya NEM matematika berada di bawah rata-rata mata pelajaran lainnya. NEM pada tahun 2002/2003 sebesar 3,92, berarti turun dari sebelumnya yang menempatkan Sumatera Barat pada peringkat ke 19 di antara 30 provinsi di Indonesia. Berdasarkan data di atas dapat dinyatakan bahwa rendahnya hasil belajar Matematika antara lain karena pembelajarannya kurang menyenangkan.

Upaya untuk menciptakan suasana menyenangkan dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai metode dan menerapkan berbagai strategi. Komunikasi dan interaksi guru dengan peserta didik yang terbuka dan penuh keriaan dapat menciptakan suasana menyenangkan dalam belajar. Lingkungan fisik belajar yang kondusif memungkinkan siswa dapat bereaksi dan berkreasi dengan penuh motivasi. Penataan suasana hati dengan musik pengiring dapat meningkatkan kegairahan belajar.

Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian disertasi peneliti berupa

penerapan strategi pembelajaran menyenangkan melalui pemanfaatan "Jeda Strategis" secara optimal dengan sisipan humor. Jeda strategis adalah istirahat sejenak dari kegiatan belajar dan mengisinya dengan kegiatan menyenangkan menggunakan karikatur humor, setelah menjalani aktifitas belajar selama 20-25 menit. Memberikan kegembiraan kepada siswa dengan sisipan humor saat jeda strategis akan dapat membantu siswa secara emosional. Siswa akan dapat mengatasi berbagai hambatan emosional yang sering mengganggu kelancaran belajar seperti kejenuhan, stres dan lain-lain.

Mengikuti pembelajaran dengan suasana menyenangkan akan mengaktifkan otak *neo-cortex*, sehingga dapat memberikan kemampuan dalam memecahkan berbagai persoalan pembelajaran. Suasana menyenangkan dalam pembelajaran juga sekaligus dapat menstimulus otak mamalia (disebut juga otak emosi dan memori) yang dapat memberikan kemampuan kepada siswa untuk mengingat dalam waktu lama dan dapat dipanggil kembali saat informasi diperlukan dalam ujian. Dengan demikian sisipan humor ini akan dapat menciptakan suasana menyenangkan dalam belajar dan pada gilirannya akan meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, melalui penelitian akan diungkapkan pengaruh sisipan humor terhadap kecerdasan emosional dan selanjutnya akan dilihat hubungannya dengan hasil belajar.

Metode

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan metode quasi eksperimen di SMA Negeri 7 dan MA Negeri 2 Padang yang dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2005/2006, mulai Juli sampai dengan Desember

2005. Populasi sasaran dalam penelitian ini adalah siswa seluruh SMA Negeri yang berjumlah 14 unit sekolah dan 3 unit MA Negeri dalam kota Padang.

Penarikan sampel kelas dilakukan secara acak dengan teknik "Elementary Survey Sampling". Pengacakan kedua dilakukan untuk memilih 1 kelas yang dijadikan sampel pada kelompok eksperimen dan 1 kelas kelompok kontrol pada kedua sekolah. Setelah dilakukan penarikan sampel kelas, maka untuk SMAN 7 dan MAN 2 Padang terpilih empat kelas dengan jumlah siswa 86 orang.

Instrumen dikembangkan dalam dua bentuk yaitu: (1) instrumen perlakuan (2) instrumen ukur. 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 hvs ukuran A4 kemudian dipindahkan ke transparansi hitam-putih.

Instrumen ukur kecerdasan emosional berbentuk kuesioner yang dikembangkan dari model "Questionare EQ Map" oleh Cooper dan Sawaf. EQ-Map menurut Cooper dan sawaf (1999:497) merupakan hasil penelitian yang mendalam, andal secara statistik dan teruji secara baku dan memudahkan kita mengeksplorasi kecerdasan emosional. Instrumen ukur hasil belajar berbentuk soal pilihan ganda yang disiapkan oleh Dinas Pendidikan Kota Padang dengan asumsi bahwa persyaratan untuk instrumen ukur hasil belajar, yaitu *valid*, *reliable* sudah terpenuhi.

Data kecerdasan emosional dikumpulkan pada awal dan akhir semester serta data hasil belajar diperoleh dengan tes pilihan ganda setelah pembelajaran dilaksanakan pada

akhir semester. Teknik analisis data menggunakan uji t untuk melihat perbedaan kecerdasan emosional kelompok eksperimen dan kontrol. Sedangkan untuk melihat hubungannya dengan hasil belajar digunakan teknik korelasi regresi sederhana menggunakan program SPSS for Windows versi 11,00.

Pelaksanaan eksperimen dilaksanakan dengan langkah sebagai berikut:

1. Sebelum melaksanakan eksperimen di dalam kelas, guru mengadakan pertemuan terlebih dahulu dengan para siswa kelas sampel untuk menjelaskan maksud eksperimen.
2. Kegiatan persiapan dilaksanakan untuk menyiapkan alat dan perlengkapan seperti instrumen perlakuan gambar karikatur dan anekdot/cerita singkat humor dalam bentuk transparansi, OHP dan perlengkapan lainnya.
3. Selanjutnya guru memasuki ruang kelas untuk melaksanakan pembelajaran Matematika yang diawali dengan memberikan pengantar secukupnya. Pada kesempatan pertama dilaksanakan eksperimen ini, peneliti ikut serta di dalam kelas dengan menempati posisi di bagian belakang kelas untuk mengamati jalannya eksperimen.
4. Setelah pembelajaran berjalan sekitar 25 menit, guru mengadakan jeda sejenak lalu menyisipkan humor dengan menayangkan transparansi karikatur humor. Penayangan gambar karikatur humor ini diringi dengan komentar secukupnya oleh guru untuk mendukung suasana menyenangkan dan memberikan kesempatan tertawa kepada semua siswa.
5. Bersamaan dengan penayangan gambar karikatur humor, guru juga melakukan pengamatan dan mencatat reaksi siswa apakah tertawa atau tidak melalui lembaran observasi dengan memberikan tanda cek () pada kolom nama siswa.
6. Selesai pemberian sisipan humor selama kurang lebih 3-4 menit, pembelajaran kembali dilanjutkan. Untuk kembali ke pembelajaran, guru juga memberikan pengantar agar siswa dapat masuk siap ke susana pembelajaran secara psikologis.
7. Selanjutnya setelah pembelajaran berjalan sekitar 25 menit, guru kembali menyisipkan humor dengan cara yang sama dengan sesi pertama. Memberi komentar, mengamati dan mencatat reaksi siswa.
8. Guru kembali melanjutkan pembelajaran setelah pemanfaatan jeda strategis dengan sisipan humor sesi kedua selama 3-4 menit selesai dilaksanakan. Sesi ini adalah sesi terakhir sesuai dengan waktu yang tersedia 2 x 45 menit (90 menit pembelajaran).
9. Pada akhir sesi pembelajaran, guru juga kembali menyisipkan humor. Sisipan humor terakhir ini tidak lagi menggunakan gambar transparansi karikatur humor yang ditayangkan menggunakan OHP, melainkan mendialogkan anekdot/cerita singkat antarsiswa. Sebelum siswa mendialogkan anekdot/cerita singkat humor, guru juga memberikan pengantar. Bersamaan dialog antarsiswa tersebut, guru mengamati dan mencatat reaksi siswa pada lembar observasi.
10. Bagian akhir dari eksperimen pada minggu pertama ini, guru melakukan dialog dengan siswa dan menanyakan

pendapat siswa tentang strategi menyisipkan humor dalam pembelajaran. Siswa dimintakan pendapat apakah mereka menyenangi pembelajaran, apakah karikatur dan anekdot/cerita singkat yang digunakan lucu atau tidak. Semua pendapat siswa dicatat oleh guru terutama menyangkut keunggulan dan kelemahan yang ada untuk disempurnakan pada pertemuan berikutnya.

11. Setelah sesi pembelajaran pertama selesai, peneliti mendiskusikan dengan guru tentang pelaksanaan eksperimen dan hasil pengamatan selama peneliti berada di dalam kelas. Diskusi ini terutama difokuskan pada beberapa hal yang dianggap masih perlu disempurnakan.
12. Pelaksanaan eksperimen pada pertemuan pertama yang diuraikan di atas merupakan teknis pelaksanaan dasar yang akan dijalankan secara berulang pada pertemuan berikutnya di kedua sekolah sampel. Kehadiran peneliti di dalam kelas hanya beberapa kali pertemuan, terutama dalam rangka pengecekan apakah

pelaksanaan eksperimen dilaksanakan sesuai dengan desain yang telah direncanakan.

13. Pada akhir eksperimen secara keseluruhan, guru melakukan pengambilan data kecerdasan emosional dan hasil belajar siswa serta mengisi angket tentang pelaksanaan eksperimen. Eksperimen dianggap selesai setelah semua data-data telah terkumpul dan siap diolah secara statistik.

Hasil Penelitian

Sebelum data diolah, terlebih dahulu dilakukan pengujian persyaratan analisis dalam bentuk uji normalitas dan uji homogenitas. Uji Normalitas dengan program *SPSS for Windows 11,0* menggunakan teknik uji Kolmogorov-Smirnov pada $\alpha = 0,05$ dan homogenitas data dengan menggunakan uji *levene statistic*. Seluruh data telah memenuhi uji persyaratan analisis normalitas dan homogen.

Hasil analisis terhadap skor kecerdasan emosional pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat digambarkan seperti Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Perbedaan Skor Kecerdasan Emosional Siswa

Perlakuan	Kecerdasan Emosional		t_{hitung}	t_{tabel}	Ket.
	Sebelum Perlakuan	Setelah Perlakuan			
Kelompok Kontrol	161,73	162,75	0,574	1,9886	Tidak Signifikan
Kelompok Eksperimen	162,89	172,80	6,164	1,9886	Signifikan

Berdasarkan hasil analisis terhadap skor kecerdasan emosional siswa, terungkap bahwa terdapat perbedaan skor kecerdasan

emosional antara siswa yang diajar dengan sisipan humor dan tanpa menggunakan sisipan humor. Skor rata-rata kecerdasan emosional

MILIK PERPUSTAKAAN
UNIV. NEGERI PADANG

29/10/13
Dini
p.1

sebelum perlakuan untuk kelompok eksperimen 161,73 dan kontrol adalah 162,89. Tidak terdapat perbedaan skor antara keduanya. Selanjutnya untuk kondisi setelah perlakuan skor rata-rata kecerdasan emosional kelompok eksperimen adalah 172,80 dan skor rata-rata kecerdasan emosional untuk kelompok kontrol adalah 162,74.

Setelah dilakukan uji t dengan menggunakan Program SPSS for Windows 11,00 diperoleh $t_{hitung} = 6,164$. Sedangkan t_{tabel} didapatkan angka sebesar 1,9886. Dari angka tersebut dapat diartikan bahwa kedua kelompok memiliki perbedaan rata-rata yang signifikan ($6,164 > 1,9886$).

Hasil analisis di atas menunjukkan bahwa kecerdasan emosional kedua kelompok sebelum perlakuan adalah sama. Setelah eksperimen, terjadi peningkatan skor kecerdasan emosional pada kelompok eksperimen secara signifikan. Oleh karena yang membedakan antara kedua kelompok hanya berupa perlakuan dalam strategi pembelajaran yaitu menggunakan sisipan

humor, maka perbedaan skor yang terjadi dapat diduga akibat perlakuan itu sendiri. Dugaan tersebut diperkuat lagi dengan hasil analisis bahwa sebelum eksperimen dilaksanakan skor kecerdasan emosional awal tidak berbeda dan instrumen yang digunakan untuk mengukur kecerdasan emosional sebelum dan sesudah perlakuan adalah sama.

Berdasarkan hasil analisis tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan sisipan humor memiliki kemampuan untuk meningkatkan kecerdasan emosional. Hal ini dapat dibuktikan dengan pengujian signifikansi perbedaan skor kecerdasan emosional antara kedua kelompok dengan uji t seperti yang telah diungkapkan di atas.

Selanjutnya dapat diungkapkan korelasi dan besarnya kontribusi kecerdasan emosional terhadap hasil belajar Matematika siswa. Pengujian hipotesis kedua menggunakan analisis korelasi regresi sederhana dengan program SPSS for Windows 11,00. Hasil analisisnya dapat dilihat pada Tabel 2 berikut :

Tabel 2. Koefisien Korelasi dan Determinasi Kecerdasan Emosional dengan Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Perlakuan	Kecerdasan Emosional		p	Keterangan
	$r_{2,y}$	r^2		
Strategi Pembelajaran dengan Sisipan Humor	0,217	0,047	0,044	Signifikan
Strategi Pembelajaran Konvensional	0,099	0,000	0,364	Tidak Signifikan

Pembahasan

Hasil perhitungan pada Tabel 2 di atas, 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 ($p < 0,05$), dengan demikian terdapat korelasi yang signifikan antara kecerdasan emosional dan hasil belajar

3713
Duc
R1

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

Sedangkan hasil perhitungan koefisien korelasi kecerdasan emosional ($r_{2,y}$) kelompok kontrol dengan hasil belajar Matematika memperoleh angka sebesar 0,099 dengan signifikansi = 0,364, lebih besar dari α 0,05 ($p > 0,05$). Dengan demikian tidak terdapat korelasi yang signifikan antara kecerdasan emosional dengan hasil belajar Matematika siswa yang diajar melalui strategi pembelajaran konvensional.

Berdasarkan analisis di atas dapat disimpulkan bahwa kontribusi kecerdasan emosional kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Hal ini berarti bahwa

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran dengan menggunakan sisipan humor memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kecerdasan emosional. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari perbedaan kecerdasan emosional antara kelompok eksperimen kelompok kontrol yang cukup signifikan. Kecerdasan emosional siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran dengan sisipan humor lebih tinggi daripada siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran konvensional.

Kontribusi kecerdasan emosional terhadap hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran dengan sisipan humor lebih tinggi daripada siswa

yang diajar dengan strategi pembelajaran konvensional. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kecerdasan emosional emosional memberikan kontribusi yang cukup berarti terhadap hasil belajar.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran dengan sisipan humor lebih efektif meningkatkan kecerdasan emosional dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut.

1. 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.
2. Penelitian ini tidak mempelajari efek psikologis dari penggunaan sisipan humor dan cerita singkat/anekdote humor dalam pembelajaran. Oleh karena itu disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan, sehingga dapat diungkapkan sejauh mana efek psikologis tersebut dapat mempengaruhi motivasi belajar yang pada gilirannya akan meningkatkan hasil belajar.
3. Ada satu aspek yang belum tersentuh dalam penggunaan instrumen penelitian ini yaitu kurang optimalnya fungsi afirmatif. Artinya dengan menggunakan instrumen karikatur

humor dan cerita singkat/anekdote humor belum banyak menciptakan gambar dan kalimat afirmasi, sehingga gambar belum dapat berfungsi sebagai cantolan untuk mengingat informasi. Sehubungan

dengan itu pada penelitian lanjutan, disarankan untuk lebih banyak gambar dan kalimat afirmasi, sehingga siswa lebih mudah menggunakan memori jangka panjang karena adanya cantolan untuk meningkatkan daya-mengingat.

Daftar Pustaka

- 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.
- Bryant, J., Comisky, P.W., and Crane, J.S. 1980. "Relationship Between College Teachers' Use of Humor in Classroom and Student' Evaluations of Their Teacher" . *Journal of educational Psychology*, 72, 511-519. www.amstat.org/publications/jse/v10n3/bryant.html diakses 5 Desember 2003.
- DePorter, Bobbi., & Hernacki, Mike. 1999. *Quantum Learning*. Terjemahan Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Kaifa.
- DePorter, Bobbi., Reardon Mark., Singer-Nouri, Sarah. 1999. *Quantum Teaching*. Terjemahan Ary Nilandari. Bandung: Kaifa.
- Dryden, Gordon dan Vos, Jeannette. 2000. *Revolusi Cara Belajar*. Jakarta : Penerbit Kaifa.
- Edwards, C.M., and Gibboney, E.R. 1992. "Humour in the College Classroom". *ERIC: Document* ED346535.
- Flowers, J. 2001. "The Value of Humour in Technology Education" *Technology Teacher*, 60, 10-13. (<http://www.tomveatch.com/else/humor/summary.html>) diakses 20-9-2002.
- Friedman, H., Hershey, Friedman, W., Linda, and Amoo, Taiwo. 2002. "Using Humor in the Introductory Statistics Course". *City University of New York Journal of Statistics Education*, 10(3), 1-13. www.amstat.org/publications/jse/v10n3/friedman.html diakses 5 Desember 2002.
- Gardner, Howard. 1985. *Frames of Mind: The Theory of Multiple Inteligences*. New York: Basic Book.
- Goleman, Daniel. 1995. *Emotional Intelligences*. New York: Bantam Books.
- Herman Nirwana .2003. "Hubungan Tingkat Aspirasi dan Persepsi tentang Belajar dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Umum yang Berlatar Belakang Budaya Minangkabau dan Batak". *Disertasi* tidak diterbitkan. Malang: Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Korobkin, D. (1988), "Humor in the Classroom: Considerations and Strategies," *Journal of Excellence in College Teaching*, 36, 154-158. <http://www.tomveatch.com/else/humor/summary.html> diakses 5 Januari 2004.

Looman, David & Kolberg, Karen. 1993. *The Laughing Classroom*. Tiburon, CA: HJ Kramer.

Shapiro, E. Lawrence. 1997. *Mengajarkan "Emotional Inteligent" pada Anak*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Sheinowitz, Miri. 1996. Humor and Education. (http://mop.ort.il/ortmine/e-publish/ep9_1011.htm) diakses 20 September 2002.

MILIK PERPUSTAKAAN
UNIV. NEGERI PADANG