

JOYFUL LEARNING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANALISIS SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI

Efni Cerya

Dosen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang

Abstract

The main purpose of this study, researchers are as motivation for teachers in order to implement contextual learning approach and encourage students' interest because it uses a learning model that is attractive. Accounting is indeed one of rich analysis and mathematical subject and delivers its own challenges. Nevertheless, creating a joyfull and quality learning is the responsibility of a teacher. The creativity of a teacher will be able to reduce the saturation and difficulty student in learning. Create joyfull learning is one of the alternatives that can be applied by teachers in achieving this. Interesting and effective process that it will be able to achieve learning objectives in the cognitive, affective and psychomotor.

Kata Kunci: *analysis subject, joyfull learning and learning objectives*

PENDAHULUAN

Akuntansi selama ini dipandang sebagai salah satu mata pelajaran yang kurang diminati dan menjadi momok yang menakutkan bagi siswa. Hal ini dikarenakan dari segi karakter materi, akuntansi merupakan mata pelajaran yang sarat dengan konsep, aplikasi matematis dan analisis. Dimana, pemahaman akan konsep dasar akuntansi menjadi syarat mutlak seorang peserta didik untuk sukses di aplikasi. Disamping itu, kecermatan dan ketelitian sangat dibutuhkan dalam pembelajaran ini.

Pembelajaran yang sukses adalah sebuah pembelajaran yang tercipta tanpa adanya paksaan dan mampu menggugah alam bawah sadar dari peserta didik. Faktor penting yang mampu mencapai hal ini adalah kepiawaian seorang guru selaku maestro dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Semakin kreatif seorang guru

dalam merancang sebuah pembelajaran, maka akan semakin tinggi probabilitas keberhasilan seorang siswa.

Romisowski (1981:276) menyatakan bahwa strategi adalah titik pandang dan arah berbuat yang diambil dalam rangka memilih metode pembelajaran yang tepat, yang selanjutnya mengarah pada yang lebih khusus yaitu rencana, taktik dan latihan. Reigeluth (1983:44), juga menyatakan ungkapan yang tidak jauh berbeda, bahwa strategi pembelajaran merupakan cara pandang dan pola pikir guru dalam mengajar. Sejalan dengan pendapat tersebut, Flowers (2001:12) menjelaskan bahwa tujuan strategi pembelajaran adalah untuk membuat pelajaran yang diajarkan guru menjadi menarik, dinikmati siswa, dan berhasil secara efektif. Pernyataan ini diperkuat oleh pendapat Bloom dalam Winkel (1996:20) bahwa keberhasilan pembelajaran ini

tergantung pada dua hal yaitu bagaimana cara penyajian materi yang harus dipelajari dan bagaimana cara guru menggunakan *reinforcement* (peneguhan).

Strategi pembelajaran menyenangkan merupakan strategi pengorganisasian pemberian pembelajaran, penyajian bahan ajar, penggunaan media pengajaran, pengelolaan jadwal dan pengalokasian pengajaran yang diorganisasikan. Seiring dengan pendapat tersebut, DePorter, dkk (1999:14) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan itu adalah kemampuan untuk mengubah komunitas belajar menjadi tempat yang meningkatkan kesadaran, daya dengar, partisipasi, umpan balik, dan pertumbuhan, di mana emosi dihargai. Di lingkungan seperti inilah siswa dapat beranjak ke keadaan prima, mau bertanggung jawab, saling mempercayai, dan tempat yang tanpa batas untuk mencapai apapun.

Pembelajaran menyenangkan bukan berarti meninggalkan arti atau karakter materi pelajaran itu sendiri. Namun, pemakaian strategi pembelajaran harus kesesuaian dengan materi yang akan dipelajari siswa. Untuk mata pelajaran akuntansi yang sarat analisis dan perhitungan, pembelajaran menyenangkan akan tetap bias terwujud. Contoh *joyfull learning* yang bisa digunakan dalam meningkatkan kemampuan analisis peserta didik yaitu pembelajaran yang menggunakan permainan monopoly

(*Accounting monopoly*) yang pernah diterapkan oleh Cerya pada pembelajaran akuntansi (2012).

Permainan monopoli ini tidak saja menggugah perasaan menyenangkan peserta didik, namun juga meningkatkan kemampuan analisis mereka dalam transaksi bisnis. Selain itu, pembelajaran menyenangkan ini juga mampu mengembangkan sikap-sikap positif pada peserta didik seperti bertanggung jawab, teliti dan berani mengambil resiko.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Strategi

Perubahan paradigma dan kurikulum pendidikan mengharuskan seorang pendidik untuk mampu menyesuaikan diri secara cepat dan melakukan konvergensi terhadap metode pembelajaran yang digunakan. Hal ini dapat kita lihat dari tuntutan perubahan kurikulum 2006 ke 2013, dimana pembelajaran lebih diarahkan atau ditekankan pada keaktifan siswa.

Strategi *Joyful learning* merupakan salah satu strategi dalam pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pembelajaran meyenangkan *Joyful learning* merupakan suatu proses pembelajaran atau pengalaman belajar yang membuat peserta didik merasakan kenikmatan dalam skenario belajar atau proses pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan, Wei, dkk. (2011: 12) "*Joyful*

learning as a kind of learning process or experience which could make learners feels pleasure in a learning scenario/process”.

Djamarah (2010:377) menyatakan pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan dan yang paling utama tidak membosankan. Suasana seperti itu akan membuat peserta didik bisa lebih terfokus pada kegiatan belajar mengajar dikelasnya, sehingga curah perhatiannya akan lebih tinggi. Tingginya tingkat curah perhatian tersebut akan meningkatkan hasil belajar. Dengan kata lain, pembelajaran yang menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah cukup bila proses pembelajaran tidak efektif, yaitu tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang menyenangkan akan ditandai dengan besarnya perhatian siswa terhadap tugas, sehingga hasil belajar dapat meningkat. Selain itu, dalam jangka panjang siswa diharapkan menjadi senang belajar untuk menciptakan sikap belajar mandiri sepanjang hayat.

Menurut Sell (2012: 1665) Joyful dapat didefinisikan sebagai emosi yang ditimbulkan oleh kesejahteraan. *Joyful learning* merupakan suatu proses pembelajaran yang dalam konteks pendidikan

mengacu pada kondisi intelektual dan emosional yang positif dari peserta didik, didalamnya terdapat sebuah kohesi yang kuat antara pendidik dan peserta didik, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (not under pressure). Strategi *Joyful learning* membuat peserta didik berani berbuat, berani mencoba, berani bertanya, mengemukakan pendapat, mempertahankan pendapat sehingga tidak takut salah, ditertawakan, diremehkan, dan tertekan. Dalam belajar, Salirawati (2008: 7) mengungkapkan pendidik harus menyadari bahwa otak manusia bukanlah mesin yang dapat disuruh berpikir tanpa henti, sehingga perlu relaksasi.

Joy dalam kata *Joyful learning* berbeda makna dengan bersenang-senang. Sebagaimana yang diungkapkan Wolk (2008: 8): "Saya tidak menggunakan kata joy sebagai sinonim untuk fun. having fun tentu membawa kita menjadi joy, tetapi siswa tidak perlu having fun di sekolah untuk mengalami joy. Joy berarti, Emosi kesenangan besar atau kebahagiaan yang disebabkan oleh sesuatu yang baik atau memuaskan".

Menurut Wolk (2008: 10-15) dengan berfokus pada hal-hal penting berikut, kita dapat menempatkan lebih banyak *joyful* ke dalam pengalaman siswa pergi ke sekolah: (a) cari kesenangan saat belajar, (b) berikan penghargaan pada siswa, (c) biarkan siswa melakukan banyak hal, (d) *show off* karya siswa, (e) luangkan waktu untuk bermain, (f) membuat ruang kelas yang nyaman, (g)

sekali-kali belajar di luar kelas, (h) memilih buku yang menarik, (i) tawarkan lebih banyak olahraga dan membuat karya seni di kelas, (j) transformasi penilaian, dan (k) memiliki beberapa kegiatan bersama.

Pembelajaran yang menyenangkan harus didukung oleh keamanan lingkungan, relevansi bahan ajar serta jaminan bahwa belajar secara emosional akan memberikan dampak positif. Pembelajaran akan menyenangkan manakala secara sadar pikiran otak kiri dan otak kanan seimbang, menantang peserta didik untuk berekspresi dan berpikiran jauh kedepan, serta mengkonsolidasikan bahan yang sudah dipelajari dengan meninjau ulang dalam periode-periode yang lebih santai (Djamarah, 2010: 377-378).

Menurut Sell (2012: 1665) karakteristik pembelajaran yang menyenangkan diantaranya peserta didik terlibat dalam tugas atau pengalaman langsung, memiliki rasa ingin tahu/penasaran. Adanya sinkronisasi dalam pengajaran antara pendidik dan peserta didik baik. Ada rasa kepentingan bersama dan tujuan. Adanya interaksi yang bermakna antara kemampuan peserta didik dengan konten pendidikan. Para peserta didik aktif dalam iklim/suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat terjadi secara spontan di dalam kelas tetapi dapat direayasa dengan penggunaan strategi pembelajaran yang spesifik aktif dan kolaboratif.

Dalam pelaksanaan pembelajaran *Joyful learning* menurut Djamarah (2010 : 380) ada empat prinsip yang dilaksanakan yaitu: 1) Mengalami. Dalam hal mengalami, siswa banyak melalui pengalaman langsung dengan mengaktifkan banyak indra. Beberapa contoh dari prinsip mengalami ini adalah percobaan, wawancara, dan penggunaan alat peraga. 2) Interaksi. Interaksi antara siswa maupun guru untuk selalu dijaga agar mempermudah dalam membangun makna. Dengan interaksi pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik, semakin mantap, dan kualitas hasil belajar meningkat. 3) Komunikasi. Komunikasi dapat diartikan sebagai sebagai cara menyampaikan apa yang kita ketahui. Interaksi saja belum cukup jika tidak dilengkapi dengan komunikasi yang baik, karena interaksi akan lebih bermakna jika interaksi itu komunikatif. Cara yang dapat dilakukan misalnya dengan persentasi dan laporan. 4). Refleksi. Refleksi dijadikan sebagai wahana elaluasi dari strategi yang telah diterapkan dan hasil yang dapat didapatkan. Dengan refleksi, kesalahan dapat dihindari sehingga tidak terulang lagi.

Lebih lanjut Willis (2007: 03) mengatakan bahwa pembelajaran pembelajaran menyenangkan bisa tercapai dengan cara:

- a. *Make it relevant*. Menjamin bahwa bahan ajar itu relevan.
- b. *Give them a break*. Menjamin bahwa belajar secara emosional adalah positif,

yang pada umumnya hal itu terjadi ketika belajar dilakukan bersama dengan orang lain, ketika ada humor dan dorongan semangat, waktu istirahat dan jeda teratur. Setiap aktivitas yang menyenangkan digunakan sebagai istirahat untuk menenangkan diri dan waktu untuk membangun kembali neurotransmitter.

- c. *Create positive associations*. Menciptakan lingkungan atau suasana tanpa stres, lingkungan yang aman untuk melakukan kesalahan namun harapan untuk sukses tinggi sehingga tercipta asosiasi yang positif.
- d. *Prioritize information*. Hal ini berguna bagi guru untuk membimbing siswa dalam belajar bagaimana memprioritaskan informasi, bagaimana memutuskan apa fakta-fakta yang layak dituliskan dan ditinjau ketika belajar.
- e. *Allow independent discovery learning*; siswa lebih cenderung mengingat dan memahami apa yang mereka pelajari jika mereka merasa menarik atau memiliki bagian dalam mencari tahu untuk diri mereka sendiri. Selain itu, ketika siswa memiliki beberapa pilihan dalam cara mereka akan belajar atau melaporkan sesuatu, motivasi mereka akan meningkat dan stres akan berkurang. Mereka akan lebih menerima kesalahan mereka, termotivasi untuk mencoba lagi.
- f. *A safe haven*; Ruang kelas bisa menjadi tempat yang aman dimana praktik

akademik dan strategi kelas memberikan siswa dengan kenyamanan emosional dan kesenangan serta pengetahuan. Menurut Sylwester (2002: 61) suasana kelas yang menyenangkan akan cenderung membuat siswa lebih giat dalam belajar

2. Konsep

Pembelajaran yang menyenangkan sebenarnya merupakan strategi, konsep dan praktik pembelajaran yang merupakan sinergi dari pembelajaran bermakna, pembelajaran kontekstual, teori konstruktivisme, pembelajaran aktif (*active learning*) dan psikologi perkembangan anak. Dengan demikian walaupun esensinya sama, bahkan metodologi pembelajaran yang dipilih juga sama, tetap ada spesifikasi yang berbeda terkait dengan penekanan konseptualnya yang relevan dengan perkembangan moral dan kejiwaan anak. Anak akan bersemangat dan gembira dalam belajar karena mereka tahu apa makna dan gunanya belajar, karena belajar sesuai dengan minat dan hobinya (*meaningful learning*) karena mereka dapat memadukan konsep pembelajaran yang sedang dipelajarinya dengan kehidupan sehari-hari, bahkan dengan berbagai topik yang sedang “in” berkembang di masyarakat.

Siswa dapat belajar dari lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosialnya (*contextual teaching and learning*). Mereka juga bergembira dalam belajar karena memulainya dari sesuatu yang telah dimilikinya sendiri, sehingga timbul rasa

percaya diridan itu akan menimbulkan perasaan diakui dan dihargai yang menyenangkan hatinya karena ia diberi kesempatan untuk mengekspresikan dirinya (teori konstruktivisme) sesuai ciri-ciri perkembangan fisiologis dan psikologisnya. Hal tersebut pada gilirannya akan memotivasi mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena atmosfer pembelajaran yang sesuai kepentingannya dan diciptakannya sendiri. Dalam hal ini, sampai kira-kira anak-anak berusia remaja, pembelajaran yang menyenangkan akan seiring dengan belajar sambil bermain, yang mau tidak mau akan mengajak peserta didik untuk aktif. Sambil bermain mereka aktif belajar dan sambil belajar mereka aktif bermain. Dalam bermain mereka mendapatkan hikmah esensi suatu pengetahuan dan keterampilan, sambil belajar mereka melakukan refreshing agar kondisi kejiwaan mereka tidak dalam suasana tegang terus-menerus. Tidak ada metode standar untuk pembelajaran yang menyenangkan ini. Setiap guru sesuai dengan konteks kelas dan perkembangan usia mental siswa dapat memilah dan memilih metode yang sesuai atau bahkan metode yang diciptakannya sendiri.

3. Praktik Pembelajaran

Joyful learning diterapkan dilatar belakangi oleh kenyataan bahwa pembelajaran dengan metode konvensional dinilai menjemukan dan kurang menarik bagi siswa

sehingga berujung pada kurang optimalnya penguasaan materi bagi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Catarinacatur (2008:1) bahwa *joyful learning* dapat mempercepat penguasaan dan pemahaman materi pelajaran yang dipelajari, sehingga waktu yang dibutuhkan untuk belajar lebih cepat. Materi pelajaran yang sulit dibuat menjadi lebih mudah, sederhana dan tidak bertele-tele sehingga tidak terjadi kejenuhan dalam belajar. Keberhasilan belajar tidak ditentukan atau diukur oleh lamanya kita duduk di belakang meja, tetapi ditentukan oleh cara belajar kita.

Joyful learning terdiri dari beberapa tahap yaitu:

- a. tahap persiapan, berkaitan dengan persiapan siswa untuk belajar dengan tujuan mengajak siswa keluar dari keadaan mental yang pasif, menyingkirkan rintangan dalam belajar, merangsang minat dan ingin tahu siswa dan menggugah siswa untuk berpikir, belajar, menciptakan dan tumbuh. Pada tahap ini guru memberikan motivasi dalam bentuk kata-kata dan lagu/nyanyian yang dapat membuat siswa keluar dari perasaan tertekan dan menjadi tertarik pada pembelajaran.
- b. tahap penyampaian, dimana guru menyampaikan materi pelajaran yang dikaitkan dengan hal-hal yang dapat ditemui di kehidupan sehari-hari dan

- diasosiasikan dengan pengetahuan siswa sebelumnya.
- c. tahap pelatihan, ini merupakan tahapan inti dalam pembelajaran. Apa yang dipikirkan dan dikatakan serta dilakukan siswalah yang menciptakan pembelajaran, bukan apa yang dilakukan, dikatakan atau dipikirkan oleh guru. Pada tahap ini dapat dilakukan dengan meminta siswa untuk berulang-ulang mempraktekkan suatu keterampilan, mendapatkan umpan balik dan mempraktekkan kembali. Pembelajaran dibuat seolah-olah siswa sedang bermain
- d. tahap penutup, tahapan dimana guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran yang didapatkan. Menutup pembelajaran dengan hal-hal menyenangkan baik berupa kata-kata, musik atau film sebagai refreshing untuk siswa.

Cara-cara yang dapat dilakukan dalam menciptakan pembelajaran menyenangkan dan dapat diterapkan dalam kelas menurut Looman dan Kolberg (1993; 153), adalah "sifat humoris dan kemampuan guru menggunakan berbagai sumber untuk menciptakan suasana yang menyenangkan." Sifat humoris ini dapat diungkapkan melalui penggunaan *ice breaker* (pemecah kebekuan/mencairkan suasana) sejenak di dalam pembelajaran, sehingga suasana pembelajaran tidak berjalan dengan monoton dan kaku. Melalui penggunaan *ice breaker* sejenak, siswa diajak untuk menyegarkan otak

kembali, sehingga tidak menimbulkan stress dalam menghadapi pelajaran itu sendiri. Hal ini sejalan dengan pernyataan Sally Morton dalam Joyce (1980: 389), *stress and anxiety inhibit efficiency and uncomfortable states, whereas when they are relaxed, they are more effective and feel better.*

Shapiro (1997:38) menyatakan bahwa 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. Salah satu metode pembelajaran menyenangkan yang mempertimbangkan hal ini adalah penggunaan *ice breaker* pada pembelajaran secara regular.

Ice breaker terdiri dari dua bagian yaitu *ice breaker* pada awal pembelajaran dan *ice breaker* pada saat jeda strategis. *Ice breaker* di awal pembelajaran bertujuan untuk menarik perhatian siswa dalam memulai pembelajaran dengan cara memberikan simulasi pengantar pembelajaran. *Ice*

breaker pada saat jeda strategis merupakan istirahat sejenak dari kegiatan belajar dan mengisinya dengan kegiatan menyenangkan menggunakan karikatur, anekdot, cerita singkat ataupun games yang mengandung humor setelah menjalani aktifitas belajar selama 20-25 menit.

Memberikan kegembiraan kepada siswa di saat mengalami penurunan konsentrasi dalam belajar melalui jeda strategis yang menyenangkan tersebut dapat menggairahkan, sehingga siswa akan mengalami penyegaran, dan berkonsentrasi. *Ice breaker* juga dapat menggugah siswa secara emosional, menciptakan suasana yang menyenangkan, dan mampu menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan dapat meningkatkan pemahaman, mempertinggi daya ingat dan memberi peluang kepada siswa untuk memfungsikan otak memori sehingga otak dapat berpikir secara optimal. Keberhasilan *ice breaker* ini pernah dicobakan pada mata pelajaran ekonomi di tingkat SMA (Cerya: 2008) dan juga pada mata kuliah statistic 2 (Sarianti, dkk: 2012).

Untuk mata pelajaran akuntansi sendiri, pembelajaran menyenangkan juga dapat di set dalam bentuk penggunaan permainan. Permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran akuntansi adalah monopoly dan ular tangga. Permainan ini membuat analisis transaksi pada kegiatan

bisnis semakin konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Allin and Christie (2002) *noted, theory, practice, and reflection must continuously be linked to provide an actionable learning experience compatible with John Dewey's notion of experiential "learning by doing" (Dewey, 1938) and games may offer opportunities to do just that, learn by doing.*

Permainan ini menuntut kecerdasan, ketegasan dan ketangkasan para pemain dalam mengadakan transaksi kombinasi antara menyewakan, menjual dan membeli harta kekayaan hingga akhirnya salah satu pemain menjadi kaya mutlak. Untuk mengontrol kegiatan pembelajaran agar tetap terarah dan sesuai dengan tujuan instruksional pembelajaran, maka dalam pembelajaran menyenangkan seorang guru harus memberikan aturan main yang jelas dan cara mengukur keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Dengan adanya perencanaan yang matang maka siswa akan berhasil tidak saja dalam hal kognitif tapi juga dalam hal afektif (sikap) dan psikomotor. Hal ini diperkuat oleh pendapat Dansky dan Silverman (1973) dalam Delphie (2005:118), menyatakan adanya hubungan yang erat antara bermain dengan perubahan perilaku. Bermain dengan menggunakan peralatan tertentu dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah secara fleksibel dan pikiran orisinal, sebagai solusi efektif terhadap masalah sosial ekonomi dan emosional yang

ada di kehidupan nyata. Hal ini sejalan dengan pendapat Rau & Heyl dalam (Robert O'Halloran, 2009) "*The use of games in the college classroom is a collaborative technique when the games involve structured tasks monitored by instructors as a way to improve learning and social interactions*". Dengan kata lain, penggunaan permainan di pembelajaran merupakan teknik kolaborasi ketika permainan melibatkan struktur tugas yang dibimbing oleh guru sebagai usaha meningkatkan proses pembelajaran dan interaksi social.

Pembelajaran akuntansi akan menjadi sebuah proses naturalization (pengalamiah). Dimana dengan belajar melalui permainan monopoli mahasiswa terlatih untuk menganalisis transaksi secara cepat dan melakukan pencatatan secara tepat. Dengan adanya melakukan kegiatan yang sama secara berulang akan membuat siswa secara tidak sadar mampu melakukan pencatatan tanpa memerlukan pemikiran yang lebih lama.

PENUTUP

Pembahasan di atas menjelaskan bahwa terdapat banyak nilai positif dari pelaksanaan pembelajaran menyenangkan. Nilai positif ini tidak saja menggugah kemampuan analisis siswa secara kognitif, namun juga mampu mengembangkan sikap (afektif) positif siswa dan juga menjadikan pembelajaran sebagai proses naturalization (pengalamiah). Pembelajaran ini sesuai

dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang ada yaitu kebermanaknaan, kontekstual, konstruktivisme, pembelajaran aktif dan juga perkembangan psikologi anak.

Disarankan kepada guru mata pelajaran akuntansi untuk dapat meningkatkan kreatifitas dalam menciptakan sebuah pembelajaran menyenangkan sehingga merubah paradigma siswa tentang akuntansi sebagai sebuah momok pelajaran yang menakutkan, membosankan dan membingungkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Allin, M.C. & Christie, C.A. (2002). The use of role-play in teaching evaluation. *American Journal of Evaluation*. 23, 209-218.
- Cerya, Efni. 2011. Upaya Meningkatkan kualitas pembelajaran Ekonomi melalui penggunaan *ice breaker*. *Jurnal Pakar Pendidikan Vol.9 hal 15-33*.
- DePorter, Bobbi.,Reardon Mark.,Singer-Nouri, Sarah.1999. *Quantum Teaching*. Terjemahan Ary Nilandari. Bandung: Kaifa.
- Djamarah , S.B. 2010. Guru & Anak Didik dalam Interaksi Edukatif. Jakarta: Rineka Cipta.

- Flowers, J. 2001. "The Value of Humour in Technology Education". *Technology Teacher*, Vol 60, 10-13.
- Joyce, Bruce and Marsha Weil. 1980. *Models of Teaching* (Second Edition). New Jersey : Prentice Hall
- Looman, David & Kolberg. 1993. *The Laughing Classroom*. Tiburon: HJ. Kramer.
- Reigeluth, Charles, M. 1983. *Instructional Design Theories and Model*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Sarianti, Rini dkk. 2012. Upaya Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Statistik 2 Melalui Penggunaan *Ice breaker* (Action Research). *Prosiding Seminar Nasional Ekonomi UNP*
- Shapiro, E. Lawrence. 1997. *Mengajarkan Emotional Inteligent pada Anak*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Wei, Chun Wang, dkk. 2011. "A Joyful Classroom Learning System With Robot Learning Companion For Children To Learn Mathematics Multiplication". *The Turkish Online Journal Of Educational Technology/* Vol. 10 No. 2, pp. 1-13
- Willis, J.A., (Summer 2007). The Neuroscience of Joyful learning. *Educational Leadership, Journal of the Association for Supervision and Curriculum Development*. Vol 64.
- Winkel, W. S. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- Wolk, S. (2008). Joy in school. *Educational Leadership* 66, 8-14.