



# Jurnal

## JIPE



### *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi*

**Romi Desrianto (SDN 22 Lubuk Minturun)**

Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model *Active Learning*  
Tipe *Make A Match*

**Rani Sofya dan Menik Kurnia Siwi (Universitas Negeri Padang)**

Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa dengan Model *Active Learning*  
Tipe *Snowball Throwing*

**Elvi Rahmi (Universitas Negeri Padang)**

Hasil Belajar Ranah Afektif Level Responding Ditinjau dari Implementasi Model Pembelajaran  
*Direct Instruction* pada Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi

**Fanni Erda Tasia & Friyatmi (Universitas Negeri Padang)**

Pengaruh Motivasi Berprestasi dan Kecerdasan Emosional Terhadap  
Hasil Belajar Ekonomi Siswa

**Siska Sri Rahayu (Universitas Negeri Padang)**

Pengaruh Lingkungan Keluarga Dan Lokus Kendali Internal Terhadap  
Minat Berwirausaha Siswa Kelas X SMK N 1 Padang Panjang

**Armiati (Universitas Negeri Padang)**

Implementasi Model Pembelajaran *Quick On The Draw* Pada Mata  
Kuliah Pengetahuan Administrasi dan Arsip

**Dessi Susanti (Universitas Negeri Padang)**

Analisis Kepuasan Pasien Terhadap Service Quality di Bagian Penyakit  
Dalam RSUP dr. M. Djamil Padang Pasca Perubahan Status Menjadi Badan Layanan Umum

**Diterbitkan Oleh:**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi UNP**



**JIFE**  
**JURNAL INOVASI PENDIDIKAN EKONOMI**  
**ISSN 2302 - 898X**

---

---

**Pengarah**

Dekan Fakultas Ekonomi UNP (Prof. Dr. Yunia Wardi, Drs., M.Si)

**Penanggungjawab**

Dr. Idris, M.Si  
Drs. Zul Azhar, M.Si  
Dr. Susi Evanita, M.S

**Ketua Redaksi**

Prof. Dr. Agus Irianto

**Wakil Ketua Redaksi**

Dr. Yulhendri, M.Si

**Penyunting Pelaksana**

Dra. Armida. S, M.Si  
Rino, S.Pd, M.Pd  
Drs. Syamwil, M.Pd  
Drs. Zulfahmi, Dip. IT  
Friyatmi, S.Pd, M.Pd  
Elvi Rahmi, S.Pd, M.Pd  
Tri Kurniawati, S.Pd, M.Pd

**Mitra Bestari**

Prof. Dr. Bustari Muchtar (Universitas Negeri Padang)  
Prof. Dr. Z. Mawardi Effendi (Universitas Negeri Padang)  
Dr. Suwatno, M.S (Universitas Pendidikan Indonesia)  
Dr. Widayat, MM (Universitas Muhammadiyah Malang)  
Dr. Lukman Hakim, M.SA (UNESA Surabaya)  
Dr. M. Rakib (Universitas Negeri Makassar)  
Dr. Suprijanto, M.Pd (Pascasarjana Kanjuruhan Malang)  
Prof. Dr. Agus Suman, DEA (Universitas Brawijaya)

**Pelaksana Tata Usaha**

Rose Rahmidani, S.Pd, MM  
Armiati, S.Pd, M.Pd  
Dessi Susanti, S.Pd  
Abel Tasman, SE, MM  
Efni Cerya, S.Pd  
Supan Weri Mandar  
Ketua HIMA Pekon

**Sekretariat:**

Kampus Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang  
Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar Barat - Padang  
Email: [pekon.feunp@gmail.com](mailto:pekon.feunp@gmail.com)  
Website: <http://ejournal.unp.ac.id>

**JIPE**  
**JURNAL INOVASI PENDIDIKAN EKONOMI**  
**ISSN 2302-898X**  
**Volume 5, Nomor 1, April 2014**

---

---

**Daftar Isi**

- |  |       |
|--|-------|
| <b>Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model <i>Active Learning Tipe Make A Match</i></b><br><i>Romi Desrianto (SDN 22 Lubuk Minturun)</i>   | 1-14  |
| <b>Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa dengan Model <i>Active Learning Tipe Snowball Throwing</i></b><br><i>Rani Sofya dan Menik Kurnia Siwi (Universitas Negeri Padang)</i>                                       | 15-29 |
| <b>Hasil Belajar Ranah Afektif Level Responding Ditinjau dari Implementasi Model Pembelajaran <i>Direct Instruction</i> pada Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi</b><br><i>Elvi Rahmi (Universitas Negeri Padang)</i> | 30-38 |
| <b>Pengaruh Motivasi Berprestasi dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa</b><br><i>Fanni Erda Tasia &amp; Friyatmi (Universitas Negeri Padang)</i>   | 39-50 |
| <b>Pengaruh Lingkungan Keluarga Dan Lokus Kendali Internal Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Kelas X SMK N 1 Padang Panjang</b><br><i>Marwan dan Siska Sri Rahayu (Universitas Negeri Padang)</i>                  | 51-63 |
| <b>Implementasi Model Pembelajaran <i>Quick On The Draw</i> Pada Mata Kuliah Pengetahuan Administrasi dan Arsip</b><br><i>Armiati (Universitas Negeri Padang)</i>  | 64-76 |
| <b>Analisis Kepuasan Pasien Terhadap Service Quality di Bagian Penyakit Dalam RSUP dr. M. Djamil Padang Pasca Perubahan Status Menjadi Badan Layanan Umum</b><br><i>Dessi Susanti (Universitas Negeri Padang)</i>  | 77-91 |

---

**JURNAL INOVASI PENDIDIKAN EKONOMI**, diterbitkan sejak tanggal 1 November 2012 oleh Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang dan terbit dua kali dalam setahun (periode April dan November)

---



# IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *QUICK ON THE DRAW* PADA MATA KULIAH PENGETAHUAN ADMINISTRASI DAN ARSIP

ARMIATI

Universitas Negeri Padang  
*mia.feunp@gmail.com*

## ABSTRACT

*Cooperative learning models has the power to develop soft skills learners such as, communication skills, critical thinking, responsibility, and work in a group. The strength of this model will generate process and the learning outcomes that can increase at academic student optimally. The appropriate application of quick on the draw learning model can help lecturers or teachers in achieving learning goals and student's soft skills. This learning activity usually execute in the course Administration Knowledge and Records which can produce learning fun and improving the student's motivation.*

**Key Word:** *Cooperative learning models, quick on the draw, Administration Knowledge*

## PENDAHULUAN

Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Kegiatan belajar mengajar seperti mengorganisasi pengalaman belajar, mengolah kegiatan belajar mengajar, menilai proses dan hasil belajar, kesemuanya termasuk dalam cakupan tanggung jawab guru (Djamarah, 2006). Kemudian menurut Slameto (2010) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Selanjutnya W.S. Winkel dalam Darsono (2000) mengungkapkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, dan nilai sikap. Belajar bukan sekedar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Sehingga berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses dengan berbagai aktivitas yang



melibatkan siswa secara aktif. Artinya tidak mungkin seorang siswa dapat belajar tanpa melakukan suatu aktivitas.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern (Slameto, 2010).

#### 1. Faktor Intern

Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, di dalam membicarakan faktor intern ini, akan dibahas menjadi tiga faktor, yaitu: faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan.

- a) Faktor jasmaniah, meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh,
- b) faktor psikologis, meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan belajar,
- c) faktor kelelahan, meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis).

#### 2. Faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu, faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

- a) Faktor keluarga, meliputi cara orang tua mendidik anak, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan,
- b) faktor sekolah, meliputi cara metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung dan tugas rumah.
- c) faktor masyarakat, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat beberapa hubungan yang membuat model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* ini menjadi suatu alternatif yang dapat mengatasi permasalahan dalam belajar. Dari segi faktor intern, secara psikologi siswa akan lebih memperhatikan dan minat siswa meningkat, kemudian kesiapan belajar juga akan lebih matang. Kemudian dari segi faktor ekstern, metode mengajar akan lebih menarik, sehingga hubungan antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa akan menjadi lebih akrab melewati kerjasama dalam kelompok.



Kemudian adapun faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori yaitu faktor-faktor internal dan faktor-faktor eksternal (Slameto, 2010).

Faktor internal, yaitu faktor yang ada dalam diri seseorang yang melakukan kegiatan belajar, antara lain:

1. Faktor Fisiologis, meliputi kondisi tubuh dan kemampuan pancaindra seorang pembelajar. Jika seluruh faktor fisiologis yang dimiliki seseorang dalam keadaan baik dan berfungsi normal, maka proses belajar akan dapat berjalan secara efektif. Sebaliknya, jika kondisi tubuh dan kemampuan pancaindra seseorang tidak berfungsi dengan baik, maka proses belajar akan terganggu.
2. Faktor Psikologis, menyangkut kondisi kejiwaan seseorang. Faktor-faktor psikologis yang mempengaruhi proses belajar dan hasil belajar itu antara lain meliputi masalah bakat, minat, motivasi, intelegensi, kemampuan kognitif, serta keadaan emosi dan kepribadian seorang pembelajar. Jika semua faktor psikologis itu mendukung, dapat diprediksikan bahwa proses dan hasil belajarnya akan berhasil dengan baik. Sebaliknya, jika salah satu faktor tersebut kurang mendukung, akibatnya akan berpengaruh pada gagalnya proses belajar yang dilakukan.

Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri seseorang yang melakukan kegiatan belajar, antara lain :

1. Faktor Sosial, yaitu semua faktor yang melibatkan unsur manusia (person) di luar diri seorang pembelajar. Faktor-faktor tersebut meliputi unsur guru, keluarga, dan lingkungan masyarakat.
2. Faktor Nonsosial, menyangkut segala faktor yang bukan manusia, baik faktor-faktor yang bersifat materiil maupun nonmateriil. Faktor-faktor nonsosial yang mempengaruhi proses dan hasil pembelajaran antara lain meliputi masalah kurikulum, bahan dan sumber belajar, metode dan pendekatan, media pembelajaran, sistem evaluasi, sarana dan prasarana, serta sistem administrasi dan manajemen pendidikan yang dijalankan di suatu sekolah. Selain itu, faktor nonsosial juga melibatkan masalah lingkungan alam seperti iklim dan keadaan geografis sekolah serta tempat tinggal siswa.



## MODEL PEMBELAJARAN

Sanjaya (2006) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Dengan demikian, model dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Keberhasilan pembelajaran tergantung pada cara guru menggunakan model pembelajaran.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial an untuk menuntukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain (Jocye dalam Trianto 2009).

Kemudian dalam bukunya Rusman (2012), Joyce & Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Mills berpendapat bahwa model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari beberapa sistem. Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas (Suprijono, 2010).

Dapat disimpulkan berdasarkan dari beberapa pendapat ahli di atas, bahwa model pembelajaran adalah rencana atau pola yang digunakan guru sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas yang menyangkut strategi, pendekatan, metode dan teknik pembelajaran.

Beberapa model pembelajaran menurut Suprijono (2010) antara lain model pembelajaran langsung, model pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran berbasis masalah.

### 1. Model Pengajaran Langsung

Model pengajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan



deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah (Trianto, 2009).

## 2. Pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah belajar (Isjoni, 2009). Kemudian menurut Trianto (2009) pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya.

## 3. Pengajaran berdasarkan masalah

Menurut Arends yang dikutip oleh Trianto (2009), Pengajaran berdasarkan masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana siswa mengerjakan permasalahan yang otentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berpikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri.

Berdasarkan permasalahan yang ada di sekolah tempat penelitian, yaitu siswa yang pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Maka peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif sebagai alternatif yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Karena siswa akan lebih aktif dan dapat saling bekerjasama secara berkelompok.

## **MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF**

Menurut Lie dalam Wena (2009) "Pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur, dan dalam sistem ini guru bertindak sebagai fasilitator". Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok. Pembelajaran kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif diantara anggota kelompok. Hubungan kerja



seperti itu memungkinkan timbulnya persepsi positif tentang apa yang dapat dilakukan peserta didik untuk mengapai keberhasilan belajar berdasarkan kemampuan diri secara individu dan sumbangan dari anggota kelompok lain selama belajar bersama dalam kelompok.

Selanjutnya Slavin (2005) mengemukakan alasan yang membuat pembelajaran kooperatif memasuki jalur utama pendidikan:

1. Beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan pencapaian prestasi para siswa, mengembangkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri.
2. Pembelajaran kooperatif dapat menumbuhkan kesadaran bahwa para siswa perlu belajar untuk berpikir, memecahkan masalah dan mengintegrasikan serta mengaplikasikan kemampuan dan pengetahuan.

Dari alasan tersebut, maka pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran yang selama ini masih perlu perbaikan.

Menurut Isjoni (2009) yang mengutip beberapa pendapat menyatakan bahwa terdapat beberapa keunggulan model pembelajaran kooperatif, yaitu:

1. Memberikan peluang kepada siswa untuk mengemukakan dan membahas suatu pandangan maupun pengalaman.
2. Melatih siswa untuk memiliki keterampilan, baik keterampilan berpikir, sosial, mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain, bekerjasama, rasa setia kawan.
3. Memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis.
4. Memiliki motivasi yang tinggi karena didorong dan didukung dari rekan sebaya.
5. Menghasilkan peningkatan kemampuan akademik, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, membentuk hubungan persahabatan.

Sedangkan kelemahan model pembelajaran kooperatif bersumber pada dua faktor, yaitu faktor dari dalam (intern) dan faktor dari luar (ekstern). Faktor dari dalam, yaitu:

1) guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu, 2) agar proses pembelajaran berjalan dengan



lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai, 3) selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, dan 4) saat diskusi kelas, terkadang didominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif (Isjoni, 2009).

### **PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *QUICK ON THE DRAW* (QD)**

*Quick on the draw* adalah suatu pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas dan kerja sama siswa dalam mencari, menjawab dan melaporkan informasi dari berbagai sumber dalam sebuah suasana permainan yang mengarah pada pacuan kelompok melalui aktivitas kerja tim dan kecepatannya.

*Quick on the draw* pertama kali dikenalkan oleh Paull Ginnis (2008) yang menginginkan agar siswa bekerja sama secara kooperatif pada kelompok-kelompok kecil dengan tujuan untuk menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan. Dalam tipe ini siswa dirancang untuk melakukan aktivitas berpikir, kemandirian, *fun*, saling ketergantungan, multi sensasi, artikulasi dan kecerdasan emosional. Elemen yang ada dalam aktivitas ini adalah kerja kelompok, membaca, bergerak, berbicara, menulis, mendengarkan, melihat dan kerja individu.

Menurut Ginnis (2008) *quick on the draw* memiliki beberapa keunggulan, antara lain adalah :

1. Aktivitas ini mendorong kerja kelompok, semakin efisien kerja kelompok, semakin cepat kemajuannya. Kelompok dapat belajar bahwa pembagian tugas lebih produktif daripada menduplikasi tugas.
2. Memberikan pengalaman mengenai macam-macam keterampilan membaca yang di dorong oleh kecepatan aktivitas, ditambah belajar mandiri, membaca pertanyaan dengan hati-hati, menjawab pertanyaan dengan tepat, membedakan materi yang penting dan tidak.
3. Membantu siswa membiasakan diri untuk belajar pada sumber, tidak hanya pada guru.
4. Sesuai bagi siswa dengan karakteristik yang tidak dapat duduk diam.



Selain beberapa keunggulan di atas, juga ditemukan beberapa kelemahan dari *quick on the draw*, yaitu :

1. Dalam kerja kelompok, siswa akan mengalami keributan jika pengelolaan kelas kurang baik.
2. Guru sulit untuk memantau aktivitas siswa dalam kelompok.

Selanjutnya, dapat dilihat sintak pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* terdiri dari 7 langkah (Ginnis, 2008) :

1. Menyiapkan satu tumpukan kartu soal, misalnya delapan soal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dibahas. Tiap kartu memiliki satu soal. Tiap kelompok memiliki satu tumpukan kartu soal yang sama, tiap tumpukan kartu soal memiliki warna berbeda. Misalnya, kelompok satu warna merah, kelompok dua warna biru dan seterusnya. Letakkan set kartu tersebut di atas meja, angka menghadap atas, nomor 1 di atas.
2. Membagi siswa ke dalam kelompok, tiap kelompok terdiri dari empat orang, masing-masing kelompok memiliki nomor berbeda dari nomor satu sampai empat, menentukan warna tumpukan kartu pada tiap kelompok sehingga mereka dapat mengenali tumpukan kartu soal mereka di meja guru.
3. Memberi tiap kelompok bahan materi yang sudah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran untuk tiap siswa dalam tiap kelompok.
4. Menyampaikan aturan permainan.
  - a. Pada kata 'mulai', anggota bernomor satu dari tiap kelompok lari ke meja guru, mengambil pertanyaan pertama menurut warna mereka dan kembali membawanya ke kelompok.
  - b. Dengan menggunakan materi sumber, kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban di lembar kertas terpisah.
  - c. Jawaban dibawa ke gurunya oleh anggota bernomor dua. Guru memeriksa jawaban, jika ada jawaban yang tidak akurat atau tidak lengkap, maka guru menyuruh siswa kembali ke kelompok dan mencoba lagi. Jika jawaban akurat dan lengkap anggota bernomor satu kembali ke kelompok dan menyatakan bahwa dia telah berhasil menyelesaikan satu soal.



- d. Pertanyaan kedua dari tumpukan warna kembali diambil oleh anggota bernomor dua dan seterusnya. Tiap anggota dari kelompok harus berlari bergantian.
  - e. Saat satu siswa dari kelompok sedang "berlari" anggota lainnya membaca dan memahami sumber bacaan, sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan nantinya dengan lebih efisien.
  - f. Kelompok pertama yang menjawab semua pertanyaan dinyatakan sebagai pemenang.
5. Guru kemudian membahas semua pertanyaan dengan cara menunjuk salah satu kelompok untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor satu yang telah mereka jawab saat permainan, kemudian menunjuk salah satu kelompok lainnya untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor dua dan seterusnya.
  6. Guru bersama siswa membuat kesimpulan.
  7. Memberikan penghargaan kepada kelompok yang dinyatakan menang dalam permainan.

## **MATA KULIAH PENGETAHUAN ADMINISTRASI DAN ARSIP**

Mata Kuliah Pengetahuan Administrasi dan Arsip merupakan mata kuliah wajib bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi untuk semua keahlian. Adapun bahan kajian yang akan dibahas selama satu semester meliputi Konsep Administrasi, Organisasi, Administrasi Kepegawaian, Administrasi Perbekalan, Komunikasi, Pengetahuan Surat Menyurat serta Penanganan Kearsipan.

Hal yang melatarbelakangi keberadaan mata kuliah ini yaitu pentingnya pengetahuan administrasi itu sendiri bagi mahasiswa sebagai calon guru ataupun sebagai individu di tengah-tengah masyarakat. Setiap aktivitas yang dilakukan tidak terlepas dari kegiatan administrasi. Mulai dari dilahirkan sampai saat ini, kita selalu terlibat dalam kegiatan administrasi. Sebagai mahasiswa pun, pada semua keahlian di Program Studi Pendidikan Ekonomi, mulai dari memasuki gerbang perguruan tinggi, sampai nanti menyelesaikan pendidikan selalu berhubungan dengan kegiatan administrasi. Selama ini banyak kesalahan-kesalahan yang dilakukan mahasiswa dalam aktivitasnya yang berhubungan dengan administrasi. Oleh karena itu perlu kiranya

membekali mahasiswa dengan pengetahuan administrasi agar segala aktivitas yang mereka lakukan terkait dengan administrasi dapat dikerjakan dengan baik.

Adapun *Outcomes* yang diharapkan setelah menyelesaikan mata kuliah ini yaitu: Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang pentingnya keberadaan ilmu administrasi dalam kelancaran organisasi sehingga mampu mengaplikasikannya dalam aktivitas sehari-hari. Menjelaskan konsep organisasi, menganalisa macam-macam struktur organisasi serta mengidentifikasi macam-macam organisasi. Menjelaskan pentingnya pengelolaan sumber daya manusia, Perencanaan sumber daya manusia, Metode pengembangan sumberdaya manusia, Penilaian prestasi kerja, dan Kesejahteraan pegawai dalam rangka mewujudkan konsep *right man on the right place*. Menjelaskan konsep administrasi perbekalan serta menyusun kegiatan manajemen perbekalan. Mampu mengatasi persoalan-persoalan yang terjadi dalam administrasi perbekalan dan dapat membentuk etika dan moralitas yang baik dalam melakukan kegiatan administrasi perbekalan. Memiliki pengetahuan tentang komunikasi efektif dalam organisasi serta kemampuan dalam berkomunikasi, baik secara langsung maupun melalui media telekomunikasi. Memiliki kemampuan tentang surat menyurat serta mampu membuat berbagai macam surat yaitu surat lamaran, surat dinas dan surat niaga. Memiliki pengetahuan tentang kearsipan serta mampu melakukan kegiatan pengurusan arsip dinamis dan arsip statis. Memiliki pengalaman dalam melakukan observasi ke dunia usaha dan kemampuan dalam membuat laporan observasi serta melakukan presentasi.

### **IMPLEMENTASI *QUICK ON THE DRAW***

Implementasi *Quick on the draw* pada Mata Kuliah Pengetahuan Administrasi mengadopsi pendapat dari Ginnis (2008). Adapun materi yang disampaikan pada pertemuan tersebut adalah mengenai organisasi dan langkah-langkah pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

1. Dosen menyiapkan satu tumpukan kartu soal, yang terdiri dari 6 lembar kartu dan masing-masing kartu berisi satu soal. Kartu dapat dibuat dari karton manila yang dibuat seukuran dengan kartu remi. Adapun soal yang disiapkan adalah:
  - a. Jelaskanlah apa yang dimaksud dengan organisasi.
  - b. Apakah maksud dari pernyataan ini: “organisasi dapat dipandang sebagai wadah dan juga dapat dipandang sebagai proses”.



- c. Prinsip organisasi ada 6 macam, berikan penjelasan masing-masingnya.
  - d. Azas organisasi dapat dibedakan menjadi Azas Sentralisasi dan Desentralisasi. Berikan penjelasan masing-masingnya disertai dengan kelebihan dan kelemahan masing-masingnya.
  - e. Gambarkanlah macam-macam struktur organisasi serta berikan penjelasan masing-masingnya.
  - f. Jelaskanlah perbedaan antara organisasi profesi dengan organisasi sosial
2. Tiap kelompok memiliki satu tumpukan kartu soal yang sama, tiap tumpukan kartu soal memiliki warna berbeda. Adapun warna yang dipilih adalah: a) Kelompok 1 warna merah, b) Kelompok 2 warna kuning, c) Kelompok 3 warna hijau, d) Kelompok 4 warna biru, e) Kelompok 5 warna putih, 6) Kelompok 6 warna orange. Dosen meletakkan set kartu tersebut di atas meja, angka menghadap atas, nomor 1 di atas.
  3. Membagi mahasiswa ke dalam 6 kelompok, tiap kelompok terdiri dari enam orang, masing-masing kelompok memiliki nomor berbeda dari nomor satu sampai enam dan dosen menyampaikan warna kartu untuk tiap kelompok sehingga mereka dapat mengenali tumpukan kartu soal mereka di meja dosen sesuai pembagian pada langkah ke 2.
  4. Dosen menyampaikan aturan permainan. Setelah menyampaikan aturan permainan, maka *quick on the draw* dapat dilaksanakan.
  5. Dosen memberi aba-aba dengan menyebutkan kata 'mulai', anggota bernomor satu dari tiap kelompok lari ke meja dosen, mengambil pertanyaan pertama menurut warna mereka dan kembali membawanya ke kelompok. Adapun pertanyaan pertama untuk masing-masing kelompok untuk kartu dengan nomor 1 adalah "Jelaskanlah apa yang dimaksud dengan organisasi".
  6. Dengan menggunakan materi sumber, kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban di lembar kertas terpisah.
  7. Jawaban dibawa ke dosen oleh anggota bernomor dua. Dosen memeriksa jawaban, jika ada jawaban yang tidak akurat atau tidak lengkap, maka dosen menyuruh mahasiswa kembali ke kelompok dan mencoba lagi. Jika jawaban akurat dan lengkap anggota bernomor satu kembali ke kelompok dan menyatakan bahwa dia telah berhasil menyelesaikan satu soal.

8. Pertanyaan kedua dari tumpukan warna kembali diambil oleh anggota bernomor dua dan seterusnya. Tiap anggota dari kelompok harus berlari bergantian.
9. Saat satu mahasiswa dari kelompok sedang "berlari" anggota lainnya membaca dan memahami sumber bacaan, sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan nantinya dengan lebih efisien. Kelompok pertama yang menjawab semua pertanyaan dinyatakan sebagai pemenang.
10. Dosen kemudian membahas semua pertanyaan dengan cara menunjuk salah satu kelompok untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor satu yang telah mereka jawab saat permainan, kemudian menunjuk salah satu kelompok lainnya untuk menyampaikan jawaban dari kartu soal bernomor dua dan seterusnya.
11. Setelah pembahasan selesai, Dosen bersama mahasiswa membuat kesimpulan.
12. Memberikan penghargaan kepada kelompok yang dinyatakan menang dalam permainan. Adapun kelompok yang dinyatakan menang adalah kelompok yang paling cepat menghabiskan semua kartu di meja dosen dan menjawab semua soal-soalnya dengan benar.

## PENUTUP

Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran salah satunya ditentukan oleh metode pembelajarannya. Dengan menerapkan metode yang baik dapat membuat pembelajaran berlangsung lebih optimal sehingga dapat memfasilitasi proses belajar peserta didik dengan optimal pula. Hal yang tidak kalah pentingnya adalah peran guru atau dosen dalam menjalankan proses pembelajaran sebagai bagian yang sangat penting. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* dapat dijadikan alternatif dalam membantu guru atau dosen untuk mewujudkan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* juga dapat membantu guru dalam mengimplementasikan Kurikulum 2013. Apabila guru mampu mengintegrasikan pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* ini dalam pendekatan *scientific learning*, maka pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan dalam Kurikulum 2013 tersebut akan dapat dipenuhi.



## DAFTAR PUSTAKA

- Darsono, M, dkk. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2006). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ginnis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar*. Jakarta: Indeks.
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung : Alfabeta.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi pembelajaran berorientasi standar pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor -faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative learning*. Jakarta: Nusamedia.
- Suprijono, Agus.2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresi*. Surabaya : PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta : Bumi Aksara.